TOJDAC

The Turkish Online Journal of Design Art and Communication

The Turkish Online Journal of Design Art and Communication

JULY 2025

Volume 15 – Issue 3

DOI: 10.7456/tojdac

ISSN: 2146-5193

Editor

Prof. Dr. Okan ORMANLI

Prof. Dr. Deniz YENGİN

https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

ABOUT TOJDAC
(ISSN: 2146-5193)

TOJDAC aims to publish the original scientific articles of the researchers in line with the principles of international publishing in order to open up to the world under the guidance of science and to reach the society it is in, and to lead their changing and developing demands. TOJDAC Journal; It is a peer-reviewed scientific journal published electronically 4 times a year, in January, April, July and October. In the TOJDAC Journal based on Social Sciences; Research article, compilation and screening article works and related fields in the social sciences close to this, works are accepted within the scope of scientific studies. TOJDAC Journal; It is scanned in international directories such as ULAKBİM, DOAJ (Directory od Open Access Journals), Crossref, Index Copernicus, Academic Search Ultimate (EBSCOhost), Google Scholar and SOBIAD. For TOJDAC Journal with open access;

We will accept your original research and review articles to discuss your views on research articles, review and screening articles and similar social sciences. Please check if the article submission is active. The article acceptance period can be revised at the initiative of the editors. You need to organize your articles according to the draft article and send them with the similarity report. Similarity report upper limit is 10%.

The aim of TOJDAC is to create a source for academics and scientists who are doing research in the arts, design and communication that feature formally well-written quality works. And also create a source that will contribute and help develop the fields of study.

Accordingly, TOJDAC's intentions are on publishing articles and scientific works which are guided by a **scientific quality sensibility**.

ISSN: 2146-5193

Aim & Scope
Turkish Journal of Design, Art, and Communication (TOJDAC) is an open-access, peer-reviewed, scientific, and international journal that started to be published in 2011. Our journal, aiming to publish national and international high-quality research in design, art, and communication; is published four times a year in January, April, July, and December. Articles submitted for publication in the journal must be scientific and original works in English or Turkish. Original research articles, review articles, interviews, opinions, translations, and book reviews in the fields of design, art, and communication that comply with scientific publication qualifications and publication principles are evaluated.

TOJDAC aims to publish original scientific articles of researchers in line with international publishing principles to reach the society in which it is located by opening up to the world under the guidance of science and leading their changing and developing demands. TOJDAC Journal, providing international visibility to its authors as a journal scanned in international indexes, such as ULAKBIM, DOAJ (Directory of Open Access Journals), Crossref, Index Copernicus, Academic Search Ultimate (EBSCOhost), Google Scholar, and SOBIAD.

TOJDAC publishes studies that evaluate many topics such as media studies, communication research, new media, digital art, virtual reality, digitalization, social media, digital culture, virtual addiction, network society, digital society, digital minimalism, internet of things, virtual reality, artificial intelligence, digital communication, internet, and mass media from the perspective of design, art and communication fields. TOJDAC applies a double-blind peer-review process. The target audience of TOJDAC, which opens to the world under the guidance of science, consists of academics, higher education students, professionals, and related corporate enterprises.

Ethical Principles and Publication Policy

Turkish Journal of Design, Art, and Communication (TOJDAC) adopts a scientific publishing approach based on the principles of transparency. In this direction, the principles under publishing ethics published by the Committee on Publication Ethics (COPE) constitute the basis of TOJDAC's publication policy. Within this framework, in cases of misuse or violation of publication ethics, it refers to the publication ethics flowcharts (https://publicationethics.org/resources/flowcharts) developed by COPE.

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

The studies requested to be included in TOJDAC should not have been published in another journal or platform before and should not have entered the evaluation stage of another journal. TOJDAC performs a double-blind review process during the evaluation phase of the studies. Accordingly, many factors such as plagiarism, adopting an unrealistic attitude within the scope of authorship and research, violating copyrights, and concealing conflicts of interest are considered against ethical principles. In addition, the fact that humans or animals will be used as data collection tools in any research emphasizes the necessity of obtaining 'Ethics Committee Approval'. Any study determined to be incompatible with ethical principles may be withdrawn from publication.

TOJDAC pays attention to the highest standards of ethical values within the scope of scientific publishing and adopts internationally accepted publishing principles. The authors are responsible for ensuring that the articles comply with ethical rules.

Research Ethics

The journal upholds the highest standards of research ethics and adopts the international principles of research ethics defined below. It is the responsibility of the authors to ensure that manuscripts comply with ethical guidelines. The principles of integrity, quality, and transparency must be ensured in the design, review of the design, and conduct of the research. The research team and participants should be fully informed about the purpose of the research, its methods its anticipated potential uses, and the requirements and risks, if any, of participating in the research. Confidentiality of information provided by research participants and confidentiality of respondents must be ensured. The research should be designed to protect the autonomy and dignity of participants. Harm to participants must be avoided. The research should be planned in a way that does not put participants at risk. Research independence must be clear and explicit; any conflict of interest must be stated. In experimental studies, written informed consent must be obtained from participants who decide to participate in the research. Consent must be obtained from the legal guardian of children and those under guardianship or those with confirmed mental illness. If the study will be carried out in any institution or organization, approval must be obtained from this institution or organization where the study will be conducted.

Ethics Committee Approval

"Ethics Committee Approval" is required for the following research. Approved "Ethics Committee Approval" must be obtained from the institution where the author of the article is located. Researches that require Ethics Committee approval are as follows:

All kinds of research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from participants using surveys, interviews, focus group studies, observation, experiment, interview techniques, and the use of humans and animals (including material/data) for experimental or other scientific purposes, clinical research on humans, research on animals and retrospective studies by the law on the protection of personal data.

In addition, it should be stated that the "informed consent form" has been obtained in case presentations, permission should be obtained from the owners for the use of scales, questionnaires, and photographs belonging to others, and it should be stated that the copyright legislation is complied with in the intellectual and artistic works used. In these articles, "Ethics Committee Permission" must be stated in the text. Articles should include a statement that Research and Publication Ethics are complied with.

Open Access

Within the scope of the open access policy adopted by the Turkish Journal of Design, Art, and Communication, all issues and content of TOJDAC, published four times a year in January, April, July, and December, are provided free of charge to the readers. The reader has the right to read, download, and copy the full text of any work published in TOJDAC. This is by the open access definition of BOAI (BUDAPEST OPEN ACCESS INITIATIVE). In addition, it is considered a violation of ethical principles for the reader to use the content for commercial purposes.

Publication Policy

The studies to be published in TOJDAC should be appropriate for the purpose and scope of the journal. In this direction, it is among the important points that the researches have an original value. Plagiarism, duplication, false authorship/ denied authorship, research/data fabrication, article slicing, slicing and dicing, copyright infringement, and concealment of conflict of interest are considered unethical behaviors. All studies that do not

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

comply with accepted ethical standards are removed from publication. The publication of unlawful and/or unethical studies detected after the publication process is stopped in the same way. The article acceptance period can be renewed at the discretion of the editors. In the studies submitted to the journal for publication; the name of any of the authors cannot be deleted from the imprint, a new name cannot be added to the imprint, and the order of authors cannot be changed without the written permission of all authors. Manuscripts should be edited according to the draft article and submitted with a similarity report. In addition, the 'Referee Response File' is requested from our authors for article revision.

Plagiarism Check

The pre-checked studies are scanned using plagiarism software. The iThenticate software is used for studies applied to the problem of plagiarism, defined as the act of copying the ideas or works of another person or institution without permission and using them without specifying the source. Authors are informed in line with the data provided by plagiarism reports. High similarity rates of the studies may be rejected even if they are accepted due to violating the ethical principles of publishing. Accordingly, the upper limit of the similarity report is 10%.

Evaluation Process

All submitted articles must be strictly original work. The article should not have an ongoing evaluation process in another journal. In case of detection of such applications, no other application of the relevant author is accepted to the journal in any way.

The manuscripts received in the journal management system are pre-evaluated by the editors in the following criteria within 4 weeks at the latest. The evaluations are made by the following criteria: suitability to the subject areas of the journal, similarity rate evaluation, compliance with the scientific rules of the journal (APA Rules), publication language (abstract, adequacy of keywords, structured abstract translation, etc.).

Studies that pass the preliminary evaluation stage by the editors are forwarded to 2 referees who are experts in their fields according to the nature of the study. After the study is sent to the referee, the referee indicates to the editorial board whether he/she can evaluate the study within 4 weeks at the latest. Referees who do not indicate are removed from the study and new referees are appointed. According to the nature of the study, the referees evaluate the study on the standard evaluation form. In addition, the referees can also submit notes on the full text indicating their suggestions and opinions to the editorial board if they wish. The period for referee evaluations is set as 4 weeks. The reviewers' opinions guide the editors in making the final decision. The final decision always belongs to the editors.

Referees can express their opinions in 4 ways for the study. These opinions are as follows:

- The manuscript can be accepted (Acceptance): It can be accepted for publication after corrections.

-Few corrections are required (Minor Revision): The editorial board checks whether the corrections have been made and decides.

-Major changes are required in the manuscript (Major Revision): After the corrections, the referee re-evaluates the manuscript. After the study is received by the authors, it is taken to the 2nd round of evaluation.

- The manuscript is not suitable for publication and cannot be published (Rejection): A 3rd or 4th referee may be assigned to the study in line with the referee's opinions, this process works in the same way as the above-mentioned period. After the completion of the evaluation in line with the referees' opinions, the referees' opinions are reviewed by the Editors within at least two weeks.

Responsibility for the Editor and Reviewers

Responsibilities of the Author: It is the author's responsibility to ensure that the manuscript conforms to scientific and ethical standards, so authors must guarantee that the manuscript is original, has not been previously published elsewhere, and is not under consideration for publication in another language. Copyrights should be respected and copyrighted material should be used with the necessary permissions. The work of other authors, contributors, or references cited should be used appropriately and acknowledged in the references. All authors should directly contribute to the academic and scientific integrity of the manuscript; those who do not

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

meet the criteria for authorship but have contributed should be acknowledged in the 'acknowledgments' section. Financial relationships, conflicts of interest, and competition of interest must be declared. In studies involving a human element, it should be stated that 'informed consent' was obtained from the participants, and ethics committee approval was obtained. The author should prepare and submit the manuscript strictly according to the writing rules specified by the journal.

Responsibilities of the Editor: The Editor-in-Chief is responsible for ensuring that manuscripts submitted for publication are evaluated impartially and treated fairly, regardless of the ethnicity, gender, sexual orientation, nationality, religious beliefs, and political philosophy of the authors. The editor-in-chief ensures that reviewers adhere to the principles of impartiality by opposing conflicts of interest. He/she has full authority in the referee assignment process and is responsible for making the final decision on the articles to be published in the journal.

Responsibilities of Reviewers: Reviewers are expected to adhere to the principles of impartiality. They should not have any conflicts of interest with the authors or financial supporters of the research and should be impartial in their evaluations. Reviewers should ensure that all information about submitted manuscripts remains confidential and report to the editor if they encounter any problems such as copyright infringement or plagiarism. Care is taken to keep the identity of the referees confidential during the evaluation process and it is emphasized that the referees should not discuss the articles among the referees.

Copyright

The TOJDAC journal, which adopts the open access philosophy, accepts for review "works that have never been published anywhere before, have not been accepted for publication, and/or have not been submitted for consideration to another journal." During the process of submitting the article via DergiPark, authors upload the 'Transfer of Copyright Agreement' form, signed, within the system and transfer the publication rights of the work to TOJDAC, which is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).

Main Topics of TOJDAC

Media studies, communication research, new media, digital art, virtual reality, digitalization, social media, digital culture, virtual addiction, network society, digital society, digital minimalism, internet of things, virtual reality, artificial intelligence, digital communication, user experience, internet, and mass media from the perspective of design, art and communication fields.

Language of TOJDAC
Turkish and English

Contact
İstanbul - Türkiye
e-mail: tojdac@gmail.com
web: https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC
ISSN: 2146-5193

EDITORS

CHIEF EDITOR
Prof. Dr. Deniz YENGİN, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye
tojdac@gmail.com

EDITOR
Prof.Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Türkiye
ormanliokan.iku@gmail.com

COORDINATOR OF SCIENTIFIC PUBLISHING
Prof. Dr. Deniz YENGİN, AI.Labs Publishing, Türkiye
deniz@ailabstr.com

CO-EDITOR
Yasemin ÇAKAR, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye
yaseminncakr@gmail.com

EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Hasan SAYGIN (İstanbul Aydın University)
Prof. Dr. Cem Sefa SÜTÇÜ (Marmara University)
Prof. Dr. Erhan AKYAZI (Marmara University)
Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL (İstanbul University)
Prof. Dr. Nilüfer TİMİSİ NALÇAOĞLU (İstanbul University)
Prof. Dr. Okan ORMANLI (İstanbul Kültür University)
Prof. Dr. Aykut ARIKAN (Türkisch-Deutsche Universität)

GUEST EDITORS

Prof. Dr. Cem Sütçü, Marmara University, Türkiye
Prof. Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Türkiye
Prof. Dr. Çiğdem Aytekin, Marmara University, Türkiye
Prof. Dr. And Algül, Üsküdar University, Türkiye
Assist. Prof.Dr. Arzu Eceoğlu, İstanbul Kültür University, Türkiye

SCIENTIFIC COMMITTEE

Prof. Dr. Aysel Aziz, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, aysel.aziz@yeniyuzyil.edu.tr
Prof. Dr. Christine I. Ogan, University of Indiana, U.S.A. ogan@indiana.edu
Prof. Dr. Donald L. Shaw, University of North Carolina, U.S.A.
Prof. Dr. Douglas Kellner, UCLA University, U.S.A. kellner@ucla.edu
Prof. Dr. Farouk Y. Seif, Antioch University, U.S.A.
Prof. Dr. Filiz Balta Peltekoğlu, Marmara University, Türkiye, filiz@marmara.edu.tr
Prof. Dr. H.Hale Künüçen, Başkent University, Türkiye, kunucen@baskent.edu.tr
Prof. Dr. Jale Sarmaşık, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, jale.sarmasik@yeniyuzyil.edu.tr
Prof. Dr. Safiye Kırlar Aksu, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, safiye.kirlaraksu@yeniyuzyil.edu.tr
Prof. Dr. Haluk Gürgen, Bahçeşehir University, Türkiye, haluk.gurgen@bahcesehir.edu.tr
Prof. Dr. Jean-Marie Klinkenberg, Liege University, Belgium
Prof. Dr. Judith K. Litterst, St. Cloud State University, U.S.A.
Prof. Dr. Lev Manovich, University of California, U.S.A. manovich.lev@gmail.com
Prof. Dr. Lucie Bader Egloff, Zurich University, Switzerland

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Prof. Dr. Korkmaz Alemdar, Atılım University, Türkiye
Prof. Dr. Nazife Güngör, Üsküdar University, Türkiye, nazife.gungor@uskudar.edu.tr
Prof. Dr. Süleyman İrvan, Üsküdar University, Türkiye, suleyman.irvan@uskudar.edu.tr
Prof. Dr. Nurcay Türkoğlu, Arel University, Türkiye, nurcayturkoglu@arel.edu.tr
Prof. Dr. Nilüfer Timisi Nalçaoğlu, İstanbul University, Türkiye, ntimisi@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Nilgün Tutal Cheviron, Galatasaray University, Türkiye, ntutal@gsu.edu.tr
Prof. Dr. Hasan Saygın, İstanbul Aydın University, Türkiye, hasansaygin@aydin.edu.tr
Prof. Dr. Maxwell E. McCombs, University of Texas, U.S.A. maxmccombs@utexas.edu
Prof. Dr. Murat Özgen, İstanbul University, Türkiye, mozgen@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Mutlu Binark, Hacettepe University, Türkiye, mbinark@gmail.com
Prof. Dr. Selçuk Hünerli, İstanbul University, Türkiye, shunerli@gmail.com
Prof. Dr. Suat Gezgin, Yeditepe University, Türkiye, gezgin@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Sung-do Kim, Korea University, South Korea
Prof. Dr. Ümit Atabek, Yaşar University, Türkiye, umit.atabek@yasar.edu.tr
Prof. Dr. Yasemin Giritli İnceoğlu, Galatasaray University, Türkiye, inceogluy@gmail.com
Prof. Dr. Cem Sütçü, Marmara University, Türkiye, csutcu@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Dilruba Çatalbaş, Galatasaray University, Türkiye, dcatalbas@gsu.edu.tr
Prof. Dr. Emel Karayel Bilbil, Marmara University, Türkiye, emelkarayel@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Ceyhan Kandemir, İstanbul University, Türkiye, ceyhan.kandemir@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Erhan Akyazı, Marmara University, Türkiye, eakyazi@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Güven Necati Büyükbaykal, İstanbul University, Türkiye, guvenb@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Nesrin Özdener Dönmez, Marmara University, Türkiye, nozdener@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Işıl Zeybek, İstanbul Kültür University, Türkiye, i.zeybek@iku.edu.tr
Prof. Dr. Recep Tayfun, Maltepe University, Türkiye, receptayfun@maltepe.edu.tr
Prof. Dr. Mehmet Üstünipek, İstanbul Kültür University, Türkiye, m.ustunipek@iku.edu.tr
Prof. Dr. Çiğdem Aytekin, Marmara University, Türkiye, cigdem.aytekin@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Tolga Kara, Marmara University, Türkiye, tolgakara@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Türkiye, ormanliokan.iku@gmail.com
Prof. Dr. Ayhan Biber, İstanbul Arel University, Türkiye, ayhanbiber@arel.edu.tr
Prof. Dr. İncilay Cangöz, Anadolu University, Türkiye, icangoz@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Banu Manav, Kadir Has University, Türkiye, banu.manav@khas.edu.tr
Prof. Dr. And Algül, Üsküdar University, Türkiye, algul_a@yahoo.com
Prof. Dr. Ahmet Eskicumalı, Sakarya University, Türkiye, ecumali@sakarya.edu.tr
Prof. Dr. Emel Poyraz, Marmara University, Türkiye, emel.poyraz@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Fatma Zehra Çakıcı, Ankara University, Türkiye, fzehra.cakici@atauni.edu.tr
Prof. Dr. Aykut Arıkan, Türkisch-Deutsche Universität, Türkiye, aykut.arikan@tau.edu.tr
Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş, İstanbul İstinye University, Türkiye, hatice.pektas@istinye.edu.tr
Prof. Dr. Erkan Saka, İstanbul Bilgi University, Türkiye, erkan.saka@bilgi.edu.tr
Prof. Dr. Senem A. Duruel Erkılıç, Mersin University, Türkiye, sduruelerkilic@gmail.com
Prof. Dr. Mine Demirtaş, İstanbul Beykent University, Türkiye, seblamine@gmail.com
Prof. Dr. Günseli Bayraktutan, Başkent University, Türkiye, bayrakt@baskent.edu.tr
Prof. Dr. Ala Sivas Gülçür, İstanbul Medipol University, Türkiye, ala.sivas@medipol.edu.tr
Prof. Dr. Elvan Özkavruk Adanır, İzmir Ekonomi University, Türkiye, elvan.ozkavruk@ieu.edu.tr
Prof. Dr. Barış Atiker, Aydın Adnan Menderes University, Türkiye, barisatiker@gmail.com
Prof. Dr. Ezgi Öykü Yıldız Balaban, İstanbul Kültür University, Türkiye, e.yildiz@iku.edu.tr
Prof. Dr. Nalan Büker, İstanbul Arel University, Türkiye, nalanbuker@arel.edu.tr
Prof. Dr. Derya Elmalı Şen, Karadeniz Teknik University, Türkiye, d_elmali@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Fatih Us, Ondokuz Mayıs University, Türkiye, mim.fatihus@gmail.com
Prof. Dr. Muteber Erbay, Karadeniz Teknik University, Türkiye, merbay@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Serap Yılmaz, Karadeniz Teknik University, Türkiye, serapciveleks@gmail.com
Prof. Dr. Funda Kurak Açıcı, Karadeniz Teknik University, Türkiye, fundakurak@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Emine Köseoğlu, Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, Türkiye, koseogluemine@gmail.com
Prof. Dr. D. Alper Altunay, Anadolu University, Türkiye, aaltunay@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Ebru Okuyucu, Afyon Kocatepe University, Türkiye, ebruokuyucu@hotmail.com
Prof. Dr. Ruken Özgül Kılanç, İstinye University, Türkiye, ruken.kilanc@istinye.edu.tr
Prof. Dr. Rana Kutlu, İstanbul Kültür University, Türkiye, r.kutlu@iku.edu.tr
Prof. Dr. Erkan Yüksel, Anadolu University, Türkiye, eyuksel@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Zekiye Tamer, Cumhuriyet University, Türkiye, zekiye_tamer@hotmail.com

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Prof. Dr. Mikail Batu, Necmettin Erbakan University, Türkiye, mikailbatu@erbakan.edu.tr
Prof. Arif Can Güngör, İstanbul Aydın University, Türkiye, acangungor@aydin.edu.tr

Assoc. Prof. Dr. Can Karagülle, Bolu İzzet Baysal University, Türkiye, karagulle_c@ibu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nuran Öze, Arkın Yaratıcı Sanatlar ve Tasarım University, Türkiye, nuran.oze@arucad.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Metin Uçar, Kastamonu University, Türkiye, metinucar@kastamonu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Gülçin Cankız Elibol, Hacettepe University, Türkiye, gcelibol@yahoo.com
Assoc. Prof. Dr. Gül Yaşartürk, Akdeniz University, Türkiye, gulyasarturk@yahoo.com
Assoc. Prof. Dr. Önder Yağmur, Atatürk University, Türkiye, oyagmur@atauni.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nilay Özsavaş Uluçay, Muğla Sıtkı Koçman, Türkiye, nozsavas@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Dilek Tunalı, Dokuz Eylül University, Türkiye, tunali.dilek@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Alım Selin Mutdoğan, Hacettepe, University, Türkiye, smutdogan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ceren Yegen, Mersin University, Türkiye, cerenyegen@mersin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Selvihan Kılıç Ateş, Balıkesir University, Türkiye, selvihan@balikesir.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Hikmet Eldek Güner, İzmir Demokrasi University, Türkiye, hikmeteldek@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Emine Saka Akın, Karadeniz Teknik University, Türkiye, sakin7@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Yeliz Kuşay, Marmara University, Türkiye, ykusay@marmara.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ceyda Deneçli, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Türkiye, ceyda.denecli@nisantasi.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Aypek Arslan, Ankara Hacı Bayram Veli University, Türkiye, asuman.aypek@hbv.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. İsmail Emre Kavut, Mimar Sinan University, Türkiye, emre.kavut@msgsu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Erdem Öngün, Trakya University, Türkiye, erdemongun@trakya.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Zuhal Akbayır, Marmara University, Türkiye, zuhal.akbayir@marmara.edu.tr
Assoc. Prof. Deniz Cemal Koşar, Muğla Sıtkı Koçman University, Türkiye, denizckosar@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Serdar Karakaya, Muğla Sıtkı Koçman University, Türkiye, serdarkarakaya62@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Engin Çelebi, Çukurova University, Türkiye, engincelebi@cu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Can Diker, Mimar Sinan University, Türkiye, can.diker@msgsu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ayten Övür, İstanbul Aydın University, Türkiye, aytenovur@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Onur Akyol, İstanbul University, Türkiye, onur.akyol@istanbul.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Özlem Arda, İstanbul University, Türkiye, ozlemarda@istanbul.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül Akaydın Aydın, İstanbul Aydın University, Türkiye, aakaydinaydin@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Songül Aral, İnönü University, Tükiye, songul.aral@inonu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Veli Boztepe, İstanbul Aydın University, Türkiye, veliboztepe@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Tuğba Andaç Güzel, Kayseri University, Türkiye, tugbaandacguzel@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Yelda Yanat Bağcı, Yıldız Teknik University, Türkiye, yeldayanat@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hicran Özlem Ilgın, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, hicranilgin@comu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ahmet İlkay Ceyhan, İstanbul Kent University, Türkiye, ilkayceyhan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Gözde Sunal, İstanbul Ticaret University, Türkiye, gsunal@ticaret.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Zeynep Pehlivan Baskın, Ankara Hacı Bayram Veli University, Türkiye, zpehlivan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ersin Diker, Gümüşhane University, Türkiye, ersindiker@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Nizam Orçun Önal, Erciyes University, Türkiye, nizamorcunonal@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ayşenur Ceren Asmaz, Erciyes University, Türkiye, acerenasmaz@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Dilek Çulha, Yalova University, Türkiye, dilek.i.culha@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Duygu Dumanlı Kürkçü, İstanbul Arel University, Türkiye, duygukurkcu@arel.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Filiz Karakuş, Ankara Yıldırım Beyazıt University, Türkiye, ferdemir06@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hülya Soydaş Çakır, Fenerbahçe University, Türkiye, hulyascakir@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Eda Öz Çelikbaş, Karabük University, Türkiye, ozedaoz@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Berk Çaycı, İstanbul Ticaret University, Türkiye, bcayci@ticaret.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Özge İslamoğlu, Karadeniz Teknik University, Türkiye, ozgesever@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Deniz Akbulut, İstanbul Aydın University, Türkiye, denizakbulut@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. İlke İlter Güven, Dokuz Eylül University, Türkiye, ilke.ilter@deu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Sarp Bağcan, İstanbul Gelişim University, Türkiye, bagcansarp@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Emel Demir Askeroğlu, Namık Kemal University, Türkiye, edemir@nku.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Merve Çelik Varol, İstanbul University, Türkiye, mervecelik20@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hüda Sayın Yücel, Kırıkkale University, Türkiye, hudasayn@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Mehmet İlker Berkman, Bahçeşehir University, Türkiye, miberkman@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Evin Eriş, Branderburg University, Germany, erisevin@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Zeynep Biricik, Atatürk University, Türkiye, zeynepd@atauni.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Betül Yarar Koçer, Mersin University, Türkiye, betulyarar@mersin.edu.tr

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Assoc. Prof. Dr. Nur Emine Koç, İstanbul Aydın University, Türkiye, nurkoc@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Selin Kiraz Demir, Amasya University, Türkiye, kirazselin@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Koray Sevindi, İstanbul Medeniyet University, Türkiye, koraysevindi@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Begüm Aylin Önder, İstanbul Arel University, Türkiye, begumaylinonder@arel.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Fırat Ata, Hatay Mustafa Kemal University, Türkiye, firatata47@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ramazan Çelik, Trakya University, Türkiye, didemcabuk@sdu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Didem Çabuk, Süleyman Demirel University, Türkiye, ramazancelik23@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Gökmen Karadağ, İstanbul Aydın University, Türkiye, gokmenkaradag@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Müge Öztunç, İstanbul Aydın University, Türkiye, mugeoztunc@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Gonca Yıldırım, İstanbul Aydın University, Türkiye, goncayildirim@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Firdevs Kulak Torun, Atatürk University, Türkiye, firdevskulaktorun@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Merve Aydoğdu Çelik, Tekirdağ Namık Kemal University, Türkiye, maydogdu@nku.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. K. Pınar Kırkık Aydemir, Abant İzzet Baysal University, Türkiye, mimar844@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Betül Aytepe Serinsu, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Türkiye, betul.aytepe@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Taylan Maral, İstanbul Gelişim University, Türkiye, tmaral@gelisim.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Betül Gelengül Ekimci, İstanbul Teknik University, Türkiye, ekimci@itu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Yaprak Özel, İstanbul Nişantaşı University, Türkiye, yaprak.ozel@nisantasi.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ahmet Emre Dinçer, Ankara Yıldırım Beyazıt University, Türkiye, aedincer@aybu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül Gürdal Pamuklu, Bolu Abant İzzet Baysal University, Türkiye, aysegulgurdal@ibu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Zuhal Demir, Trakya University, Türkiye, zuhaldemir@trakya.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Gül Esra Atalay, Üsküdar University, Türkiye, gulesra.coskun@uskudar.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Özlem Gök, Erciyes University, Türkiye, ozlemgok@erciyes.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nihat Dursun, Beykent University, Türkiye, nihatdursun@beykent.edu.tr
Assoc. Prof. Ebru Çatalkaya Gök, Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar University, Türkiye, ebrugok@mgu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Merve Kaaraoğlu Can, Kütahya Dumlupınar University, Türkiye, mervekaraoglucan@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Tuğçe Çevik, İstanbul Aydın University, Türkiye, tugcecevik@aydin.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Arzu Erçetin, İstanbul Kültür University, Türkiye, a.eceoglu@iku.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Tuğba Renkçi Taştan, İstanbul Ayvansaray University, Türkiye, tugbarenkcitastan@ayvansaray.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Renk Dimli Oraklıbel, Bahçeşehir University, Türkiye, renk.dimlioraklibel@arc.bau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Bilgen Tuncer Manzakoğlu, Bahçeşehir University, Türkiye, bilgen.manzakoglu@arc.bau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Dilek Karaaziz Şener, Hacettepe University, Türkiye, dsener@hacettepe.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Filiz Bilgin Ülken, Mersin University, Türkiye, filizbilgin77@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Servet Senem Uğurlu, Mimar Sinan University, Türkiye, senem-ugurlu@windowslive.com
Assist. Prof. Dr. Hatice Aybike Karakurt, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Türkiye, aybikeak@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Oylum Tunçelli, Kocaeli University, Türkiye, oylum.tuncelli@hotmail.com
Assist. Prof. Dr. Asuman Kaya, Eskişehir Teknik University, Türkiye, asumankaya@eskisehir.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Fatma Bulat, Kırıkkale University, Türkiye, f.bulat@kku.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Tuncay Çiçek, Iğdır University, Türkiye, alpago_25@hotmail.com
Assist. Prof. Dr. Sevda Emlak, İzmir Demokrasi University, Türkiye, sevda.emlak@idu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Hülya Demir, Ondokuz Mayıs University, Türkiye, hulya.demir@omu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Sena Coşkun, Afyon Kocatepe University, Türkiye, senacoskun@aku.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Tahsin Emre Fırat, Atatürk University, Türkiye, tahsinemrefirat@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Betül Hatipoğlu Şahin, KTO Karatay University, Türkiye, betulhatip@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Mehmet Göl, Kütahya Dumlupınar University, Türkiye, mehmet.gol@dpu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Evren Bayramlı, İstanbul Esenyurt University, Türkiye, evrenbayramli@esenyurt.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Yüksel Balaban, İstanbul University, Türkiye, yukselbalaban@istanbul.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Ömer Cenap Özdemir, Ardahan University, Türkiye, omercenapozdemir@ardahan.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Çiğdem Erdal, Harran University, Türkiye, cigdemmerdal@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Mehmet Özdemir, Ankara University, Türkiye, mehmet255@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Çağdaş Ceyhan, Anadolu University, Türkiye, cceyhan@anadolu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Şenay Baş, Trabzon University, Türkiye, senaybas@trabzon.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Sena Aydın, İstanbul Ticaret University, Türkiye, senaaydin@ticaret.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Seda Aktaş, İstanbul Esenyurt University, Türkiye, sedaaktas@esenyurt.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Onur Yumurtacı, Anadolu University, Türkiye, oyumurtaci@anadolu.edu.tr

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Assist. Prof. Dr. Berrin Küçükcan, 29 Mayıs University, Türkiye, berrinb1@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Ayça Yılmaz, Anadolu University, Türkiye, aycayilmazakademik@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Emine Banu Burkut, Konya Teknik University, Türkiye, burkutbanu@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Burak İli, Iğdır University, Türkiye, burakili34@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Hakan Bakar, Iğdır University, Türkiye, hakan.bakar@igdir.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Gürkan Topaloğlu, Karadeniz Teknik University, Türkiye, gtopaloglu@ktu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Özlem Kurt Çavuş, Eskişehir Technical University, Türkiye, ozlemkurt@eskisehir.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Mustafa Hikmet Aydıngüler, Topkapı University, Türkiye, hikmetaydinguler@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Seda Gökçe Turan, Bahçeşehir Üniversity, Türkiye, sedagokce.turan@bau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Secil Sever Demir, İzmir Demokrasi Üniversitesi, Türkiye, sesevef@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Dilarak Tekrin, Türk-Alman University, Türkiye, dilara.tekrin@tau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Alper İşleyen, Amasya University, Türkiye, alperisleyen@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Özden Özlü, Maltepe University, Türkiye, ozdenozlu@maltepe.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Rabia Zamur Tuncer, İstanbul University, rabia.zamur@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Hamit Özyurt, Kahramanmaraş Sütçü İmam University, hcanozyurt@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Orhun Türker, Bolu Abant İzzet Baysal University, turkerorhun@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Selim Çınar, Selçuk University, slmcinar@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Özge Ural, Marmara University, ozge.ural@marmara.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Aslı Taş Taghinezhad Nourian, Erzurum Teknik University, asli.tas@erzurum.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Mahmut Atilla Söğüt, Mimar Sinan Güzel Sanatlar University, atilla.sogut@msgsu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Fatma Sedes, İstanbul Aydın University, fatmasedes@aydin.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Serkan Tok, Nevşehir University, serkantok@nevsehir.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Emel Kuşku Özdemir, İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu, emel.ozdemir@kavram.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Mahmut Kutlu, Niğde Ömer Halisdemir University, kmahmut@ohu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Özkan Avcı, Bartın University, ozkanavci@bartin.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Pınar Sunar Bükülmez, Bahçeşehir University, pinar.sunar@arc.bau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Esin Fakıbaba Dedeoğlu, Ekonomi ve Teknoloji University, e.dedeoglu@etu.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Selami İnce, Şırnak University, selamiince@gmail.com
Assist. Prof. Dr. Belinda Torus, Bahçeşehir University, belinda.torus@arc.bau.edu.tr
Assist. Prof. Dr. Alaattin Aslan, Marmara University, alaattin.aslan@marmara.edu.tr
Dr. Rahime Özgün Kehya, Kafkas University, Türkiye, ozgunkehya@gmail.com
Dr. İbrahim Emre Günay, Yıldız Teknik University, Türkiye, ibrahimemregunay@gmail.com
Dr. İrem Yeniceler Kortak, İstanbul Arel University, Türkiye, iremynclr@gmail.com
Dr. Erdem Varol, Niğde Ömer University, Türkiye, erdemvarol355@gmail.com
Dr. Ferda Tazeoğlu Filiz, Selçuk University, Türkiye, ferdatazeoglu@gmail.com
Dr. Gülseren Dinvar Pekşen, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, gulseren.dinvar@comu.edu.tr
Dr. Pınar Alpay, Doğuş University, Türkiye, pozer@dogus.edu.tr

ISSUE EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Deniz Yengin, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, deniz.yengin@comu.edu.tr
Prof. Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Türkiye, ormanliokan.iku@gmail.com
Prof. Dr. And Algül, Üsküdar University, Türkiye, algul_a@yahoo.com
Asc. Prof. Dr. Ayşegül Akaydın Aydın, İstanbul Aydın University, Türkiye, aakaydin@aydin.edu.tr
Asc. Prof. Dr. Nur Emine Koç, İstanbul Aydın University, Türkiye, nurkoc@aydin.edu.tr
Asc. Prof. Dr. Begüm Aylin Önder, İstanbul Arel University, Türkiye, begumaylinonder@arel.edu.tr

LANGUAGE AND COPY EDITORS

Asc. Prof. Dr. Nur Emine Koç, İstanbul Aydın University, Türkiye, nurkoc@aydin.edu.tr
Asc. Prof. Dr. Feyza Dalaylı, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, feyza.dalayli@comu.edu.tr
Asc. Prof. Dr. Ayşegül Akaydın Aydın, İstanbul Aydın University, Türkiye, aakaydin@aydin.edu.tr
Yasemin Çakar, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, yaseminncakr@gmail.com
Sefa Harranoğlu, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, sefaharranoglu@gmail.com
Başak Açıkalın, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, basakacikalinc@gmail.com

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

ÖNEMLİ: *Dergide yayınlanan görüşler ve sorumluluk yazarlara aittir. Yayınlanan eserlerde yer alan tüm içerik kaynak gösterilmeden kullanılamaz. Bütün makaleler Turnitin programı ile intihal yönüyle akademik anlamda kontrol edilmektedir.*

IMPORTANT: *All the opinions written in articles are under responsibilities of the authors. The published contents in the articles can not be used without being cited. All the papers are controlled academically with the Turnitin program.*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Editörün Mesajı

Sevgili TOJDAC Okuyucuları,

Bu sayıda Cilt 15, Sayı 3 yayınımızı sizlerle paylaşmaktan mutluluk duyuyoruz. Dergimizin yayınlanan bu sayısında kabul edilen 55 yazarın 36 makalesi (30 araştırma makalesi, 3 olgu sunumu, 3 inceleme makalesi) bulunmaktadır.

Sevgili okurlar, daha detaylı bilgi almak, öneri ve görüşleriniz paylaşmak ya da eserlerinizi yayınlatmak için gönderimlerinizi lütfen aşağıdaki e-posta adresine iletin. Bizlere TOJDAC Sekreterliği tojdac@gmail.com adresinden ulaşabilirsiniz.

İletişimde kalmak ve bir sonraki sayımızda buluşmak umudu ile.

Editör

Prof. Dr. Okan Ormanlı

İstanbul Kültür Üniversitesi
Sanat ve Tasarım Fakültesi
İstnabul TÜRKİYE
Tel: 0 498 414 1
E-mail: tojdac@gmail.com
URL: http://www.tojdac.org

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

From the Editor

Greetings Dear readers of TOJDAC,

We are happy to announce to you that our Volume 15, Issue 3 has been published. There are 36 articles (30 research articles, 3 case reports, 3 review articles) from 55 authors published in this current issue.

Dear readers, you can receive further information and send your recommendations and remarks, or submit articles for consideration, please contact TOJDAC Secretariat at the below address or e-mail us to tojdac@gmail.com

Hope to stay in touch and meeting in our next Issue.

Editor

Prof. Dr. Okan Ormanlı

İstanbul Kültür University
Faculty of Art and Design
İstanbul TÜRKİYE
Tel: 0 498 414 1
E-mail: tojdac@gmail.com
URL: https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

TABLE OF CONTENTS
July 2025 Volume 15 Issue 3
(10.7456/tojdac)

RESEARCH ARTICLES

THE IMPACT OF 2025 NEW YEAR SUPERMARKET E-BROCHURES AND E-NEWSLETTERS ON CONSUMER PERCEPTION IN THE CONTEXT OF GRAPHIC DESIGN: THE CASE OF MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM AND ŞOK
SEYİT MEHMET BUÇUKOĞLU *595*

THE FICTIONAL FEMALE CHARACTERS OF WALT DISNEY IN THE CONTEXT OF CHARACTER DESIGN
HAMİ ONUR BİNGÖL *615*

ETHICAL DESIGN AND DECEPTIVE DESIGN PATTERNS: A STUDY ON TOURISM AND TRAVEL WEBSITES
MURAT ULUK *626*

TOWARDS A SHARED FUTURE IN DESIGN EDUCATION: A COLLABORATIVE DESIGN PEDAGOGY EXPERIMENT IN THE ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO
EMRE DEMİRTAŞ *646*

ACADEMICIANS' VIEWS ON THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN FINE ARTS
ÖZNUR IŞIR
ÇİĞDEM TANYEL BAŞAR *662*

ANALYSIS OF TRADITIONAL TURKISH CLOTHING PATTERN FORMS: 3D VIRTUAL APPLICATIONS
DERYA TATMAN *676*

THE EVALUATION OF HISTORICAL URBAN AREAS BY URBAN USERS IN THE CONTEXT OF A SUSTAINABLE ENVIRONMENT: THE CASE OF ERZURUM
MERVE SİPAHİ
SERKAN SİPAHİ
İREM KIRMIZIBİBER *691*

BETWEEN HUMANITY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE IDENTITY QUEST OF BICENTENNIAL MAN
BİLAL KIR
NASIF ALİ ÜNÜGÜR
AYÇA YILMAZ *702*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

EVALUATION OF TRANSITIONAL SPACE DESIGNS IN TERMS OF VISUAL PERCEPTION PARAMETERS
SEMİH GÖKSEL YILDIRIM
İBRAHİM EROL *715*

ALGORITHMIC CINEMA: A CRITICAL LOOK AT THE FILM INDUSTRY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
HAKAN KÜRKÇÜOĞLU
BATU ANADOLU *729*

AN ANALYSIS OF FICTIONAL NARRATIVES ON CYBERBULLYING IN THE ERA OF SOCIAL MEDIA
NİSA YILDIRIM *745*

AN INQUIRY INTO ARCHITECTURE FROM MERLEAU-PONTY'S VISIBLE WORLD PERSPECTIVE
ZEYNEP TARÇIN TUGAY *760*

'PARTICIPATION' AS A STRATEGIC AND CONSTRUCTIVIST PEDAGOGICAL APPROACH IN DESIGN EDUCATION
SEVİ MERTER
ÖZGEN OSMAN DEMİRBAŞ *771*

ARTIFICAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES IN LOGO DESIGN: A COMPARISON THROUGH THE DESIGNS OF MESUT MANİOĞLU AND AYHAN AKALP
SELİN ÇETİNKAYA *784*

OTHERNESS IN EMIN ALPER'S CINEMA: AN ANALYSIS OF TEPENİN ARDI AND KURAK GÜNLER IN THE CONTEXT OF OTHERNESS
EMRAH DOĞAN *803*

RESEARCH ON COSTUME DESIGN OF THE "DELIS" IN THE OTTOMAN MILITARY ORGANIZATION IN CINEMA
NAZAN OSKAY
BİRGÜL ALICI *816*

NATURE EXPRESSIONS WITH IMPASTO TECHNIQUE IN THE CONTEXT OF SURFACE APPLICATIONS IN 20TH CENTURY TURKISH PAINTING ART
MEHMET GÜNEY
MEHMED KAVUKCU *837*

SCHOLARLY LANDSCAPES OF ONLINE REPUTATION MANAGEMENT: CLUSTERS, TRENDS AND GAPS
GÜLİZ MÜGE AKPINAR *850*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

THE ARCHITECTURAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF INDUSTRY 5.0: STUDENT PROJECTS AS A RESPONSE TO THE CHALLENGES OF DIGITAL TOOLS AND SUSTAINABLE PRACTICES
ZEYNEP BİRGÖNÜL *867*

THE REFLECTION OF THE DISSOLUTION AND DETERIORATION OF THE FAMILY INSTITUTION IN DAYTIME PROGRAMS DUE TO THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA: THE CASE OF THE "ESRA EROL'DA" SHOW
ESMA SANCAR *892*

EMERGENCE OF ARCHITECTURAL HISTORY GRAPHIC NOVELS AS A POTENTIAL SUBGENRE: A POSTMODERN PERSPECTIVE
ONUR KUTLUOĞLU
MEHMET HAKAN ERTEK *909*

PERSONAL BRANDING AND IDENTITY STRATEGIES OF MUSICIANS IN THE DIGITAL AGE
GÖKHAN USAL *924*

SENSORY ETHNOGRAPHIC PRACTICES IN TURKEY: LIFE ON THEIR BACKS (2004) AND LAST SEASON SHAWAKS (2009)
EKİN PİNAR *939*

A THEMATIC ANALYSIS ON THE REPRESENTATION OF SINOVAC VACCINE AS A SOFT POWER TOOL IN THE TURKISH PRESS
ZEYNEP AYER ÖZTOK
ŞAKİR EŞİTTİ *955*

VISUAL NARRATIVE ANALYSIS WITH ROLAND BARTHES' THEORY OF MYTH: A READING ON THREE PHOTOMONTAGES BY JOHN HEARTFIELD
DİLEK ÇULHA *967*

PROPOSAL FOR QUALITY PARAMETERS FOR THE ASSESSMENT OF SQUARES AFFECTED AND CHANGED BY THE COVID-19 PANDEMIC
MERVE TÜRK
MEHTAP ÖZBAYRAKTAR *984*

AN EXPERIMENTAL STUDY ON THE USABILITY OF 3D PENS IN PRINTING ON TEXTILES
FATMA BULAT *1014*

ŞAH SULTAN COMPLEX, EDUCATIONAL SCHOOL and FOUNTAIN-RESTORATION SUGGESTIONS
FATMA SEDES
TARIK SANA *1029*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

BEYOND THE LENS: A BIBLIOMETRIC JOURNEY THROUGH ARCHITECTURAL PHOTOGRAPHY RESEARCH
FAZİL AKDAĞ
FATMA BETÜL KÜNYELİ
MURAT ÇAĞLAR BAYDOĞAN *1046*

REPRODUCTION OF HATE SPEECH ON SOCIAL MEDIA IN THE CONTEXT OF FOOTBALL FANATISM
ONUR ÖKSÜZ
ANIL ÖZEN *1071*

CASE REPORTS

MEANING SURPASSING FORM IN ART
AYŞENUR CEREN ASMAZ
NİZAM ORÇUN ÖNAL *1085*

READING THE TRANSFORMATION OF JOURNALISM IN THE 1980S THROUGH FILMS FROM 1960 TO 1990 IN TURKISH CINEMA
LEMAN SERDA BAŞARAN
NALAN OVA *1098*

THE ROLE OF CERAMIC, THE SECRET OF WHICH HAS BEEN HIDDEN THROUGHOUT THE AGES, IN CONTAMPORARY ART
EMİNE CANTÜRK *1111*

REVIEW ARTICLES

SPATIAL TRANSFORMATION OF TRADITIONAL ERZURUM HOUSE: HABIB BABA PUBLIC LIBRARY
EMİNE YAVUZ PAKİH *1124*

THE NARRATIONAL ROLE OF LIGHTING DESIGN IN THE LIGHTS OF THE DARK CITY
SAYGIN KORAY DOĞANER *1136*

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND BRAIN ROT FROM AN ADVERTISING PERSPECTIVE
BURAK ÇEBER *1162*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

İÇİNDEKİLER
Temmuz 2025 Cilt 15 Sayı 3
(10.7456/tojdac)

ARAŞTIRMA MAKALELERİ

2025 YILBAŞI SÜPERMARKET E-BROŞÜR VE E-BÜLTENLERİNİN GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA TÜKETİCİ ALGISINA ETKİSİ: MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM VE ŞOK ÖRNEKLERİ
SEYİT MEHMET BUÇUKOĞLU *595*

KARAKTER TASARIMI BAĞLAMINDA WALT DISNEY'İN KURGUSAL KADIN KARAKTERLERİ
HAMİ ONUR BİNGÖL *615*

ETİK TASARIM VE ALDATICI TASARIM ÖRÜNTÜLERİ: TURİZM VE SEYAHAT WEB SİTELERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA
MURAT ULUK *626*

TASARIM EĞİTİMİNDE ORTAK BİR GELECEĞE DOĞRU: BİR MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA İŞBİRLİĞİNE DAYALI TASARIM PEDAGOJİSİ DENEYİMİ
EMRE DEMİRTAŞ *646*

GÜZEL SANATLAR ALANINDA YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI ÜZERİNE AKADEMİSYEN GÖRÜŞLERİ
ÖZNUR IŞIR
ÇİĞDEM TANYEL BAŞAR *662*

GELENEKSEL TÜRK GIYIM KALIP FORMLARININ İNCELENMESI; 3D SANAL UYGULAMALAR
DERYA TATMAN *676*

TARİHİ KENTSEL ALANLARIN SÜRDÜRÜLEBİLİR ÇEVRE BAĞLAMINDA KENT KULLANICILARI TARAFINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: ERZURUM ÖRNEĞİ
MERVE SİPAHİ
SERKAN SİPAHİ
İREM KIRMIZIBİBER *691*

İNSANLIK VE YAPAY ZEKÂ ARASINDA: BICENTENNIAL MAN'İN KİMLİK ARAYIŞI
BİLAL KIR
NASIF ALİ ÜNÜGÜR
AYÇA YILMAZ *702*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

ARA MEKAN TASARIMLARININ GÖRSEL ALGI PARAMETRELERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ
SEMİH GÖKSEL YILDIRIM
İBRAHİM EROL *715*

ALGORİTMİK SİNEMA: YAPAY ZEKA ÇAĞINDA FİLM ENDÜSTRİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ
HAKAN KÜRKÇÜOĞLU
BATU ANADOLU *729*

SOSYAL MEDYA ÇAĞINDA SİBER ZORBALIK TEMALI KURMACA ANLATILAR ÜZERİNE BİR ANALİZ
NİSA YILDIRIM *745*

MERLEAU-PONTY'NİN GÖRÜLEN DÜNYA PERSPEKTİFİNDEN MİMARLIĞA BİR BAKIŞ DENEMESİ
ZEYNEP TARÇIN TUGAY *760*

TASARIM EĞİTİMİNDE STRATEJİK VE YAPILANDIRMACI BİR PEDAGOJİK YAKLAŞIM OLARAK "KATILIM"
SEVİ MERTER
ÖZGEN OSMAN DEMİRBAŞ *771*

LOGO TASARIMINDA YAPAY ZEKA TEKNOLOJİLERİ: MESUT MANİOĞLU VE AYHAN AKALP TASARIMLARI ÜZERİNDEN KARŞILAŞTIRMA
SELİN ÇETİNKAYA *784*

EMİN ALPER SİNEMASINDA ÖTEKİLİK: TEPENİN ARDI VE KURAK GÜNLER FİLMİNİN ÖTEKİLİK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ
EMRAH DOĞAN *803*

SİNEMADA OSMANLI ASKERİ TEŞKİLATINDAKİ "DELİLER" İN KOSTÜM TASARIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA
NAZAN OSKAY
BİRGÜL ALICI *816*

20. YÜZYIL TÜRK RESİM SANATINDA YÜZEY UYGULAMALARI BAĞLAMINDA İMPASTO TEKNİĞİ İLE DOĞA ANLATIMLARI
MEHMET GÜNEY
MEHMED KAVUKCU *837*

ONLINE İTİBAR YÖNETİMİNİN AKADEMİK MANZARASI: KÜMELER, EĞİLİMLER VE BOŞLUKLAR
GÜLİZ MÜGE AKPINAR *850*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

ENDÜSTRİ 5.0 ÇAĞINDA MİMARLIK TASARIMI EĞİTİMİ: DİJİTAL ARAÇLAR VE SÜRDÜRÜLEBİLİR UYGULAMALARI ÖĞRENCİ PROJELERIYLE ELE ALMAK
ZEYNEP BİRGÖNÜL *867*

SOSYAL MEDYANIN ETKİSİYLE AİLE KURUMUNDAKİ ÇÖZÜLME VE BOZULMANIN GÜNDÜZ KUŞAĞI PROGRAMLARINDAKİ YANSIMASI: "ESRA EROL'DA" PROGRAMI ÖRNEĞİ
ESMA SANCAR *892*

POTANSİYEL BİR ALT TÜR OLARAK MİMARLIK TARİHİ GRAFİK ROMANLARININ ORTAYA ÇIKIŞI: POSTMODERN BIR PERSPEKTİF
ONUR KUTLUOĞLU
MEHMET HAKAN ERTEK *909*

DİJİTAL ÇAĞDA MÜZİSYENLERİN MARKALAŞMASI VE KİMLİK STRATEJİLERİ
GÖKHAN USAL *924*

TÜRKİYE'DE DUYUSAL ETNOGRAFİK SİNEMA PRATİKLERİ: SIRTLARINDAKI HAYAT (2004) VE SON MEVSİM ŞAVAKLAR (2009)
EKİN PİNAR *939*

YUMUŞAK GÜÇ ARACI OLARAK SINOVAC AŞISININ TÜRK BASININDA TEMSİLİ ÜZERİNE BİR TEMATİK ANALİZ
ZEYNEP AYER ÖZTOK
ŞAKİR EŞİTTİ *955*

ROLAND BARTHES'IN MİT KURAMI İLE GÖRSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ: JOHN HEARTFIELD'IN ÜÇ FOTOMONTAJI ÜZERİNE BİR OKUMA
DİLEK ÇULHA *967*

COVID-19 PANDEMİSİNDEN ETKİLENEN VE DEĞİŞEN MEYDANLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ İÇİN KALİTE PARAMETRELERİ ÖNERİSİ
MERVE TÜRK
MEHTAP ÖZBAYRAKTAR *984*

3D KALEMLERİN TEKSTİL ÜZERİNE ÜÇ BOYUTLU BASKIDA KULLANILABİLİRLİĞİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ARAŞTIRMA
FATMA BULAT *1014*

ŞAH SULTAN KÜLLİYESİ, SIBYAN MEKTEBİ VE SEBİLİ - RESTORASYON ÖNERİLERİ
FATMA SEDES
TARIK SANA *1029*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

LENS'İN ÖTESİNDE: MİMARİ FOTOĞRAF ARAŞTIRMALARINDA BİBLİYOMETRİK BİR YOLCULUK
FAZİL AKDAĞ
FATMA BETÜL KÜNYELİ
MURAT ÇAĞLAR BAYDOĞAN *1046*

FUTBOL FANATİZMİ BAĞLAMINDA SOSYAL MEDYADA NEFRET SÖYLEMİNİN YENİDEN ÜRETİMİ
ONUR ÖKSÜZ
ANIL ÖZEN *1071*

OLGU SUNUMLARI

SANATTA BİÇİMİ AŞAN ANLAM
AYŞENUR CEREN ASMAZ
NİZAM ORÇUN ÖNAL *1085*

1980'Lİ YILLARDA GAZETECİLİĞİN DÖNÜŞÜMÜNÜ TÜRK SİNEMASI'NDA 1960-1990 YILLARI ARASINDAKİ FİLMLERLE OKUMAK
LEMAN SERDA BAŞARAN
NALAN OVA *1098*

SIR'I ÇAĞLAR İÇİNDE SAKLI OLAN SERAMİĞİN ÇAĞDAŞ SANAT İÇİNDEKİ ROLÜ
EMİNE CANTÜRK *1111*

İNCELEME MAKALELERİ

GELENEKSEL ERZURUM EVİNİN MEKANSAL DÖNÜŞÜMÜ: HABİB BABA HALK KÜTÜPHANESİ
EMİNE YAVUZ PAKİH *1124*

KARANLIK ŞEHiR'İN IŞIKLARINDA: IŞIK TASARIMININ ANLATIMSAL ROLÜ
SAYGIN KORAY DOĞANER *1136*

REKLAMCILIK PERSPEKTİFİYLE ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ VE BRAİN ROT
BURAK ÇEBER *1162*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

DOI Numbers of TOJDAC
July 2025 Volume 15 Issue 3
(10.7456/tojdac)

RESEARCH ARTICLES

THE IMPACT OF 2025 NEW YEAR SUPERMARKET E-BROCHURES AND E-NEWSLETTERS ON CONSUMER PERCEPTION IN THE CONTEXT OF GRAPHIC DESIGN: THE CASE OF MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM AND ŞOK
SEYİT MEHMET BUÇUKOĞLU *10.7456/tojdac.1670987*

THE FICTIONAL FEMALE CHARACTERS OF WALT DISNEY IN THE CONTEXT OF CHARACTER DESIGN
HAMİ ONUR BİNGÖL *10.7456/tojdac.1671005*

ETHICAL DESIGN AND DECEPTIVE DESIGN PATTERNS: A STUDY ON TOURISM AND TRAVEL WEBSITES
MURAT ULUK *10.7456/tojdac.1671123*

TOWARDS A SHARED FUTURE IN DESIGN EDUCATION: A COLLABORATIVE DESIGN PEDAGOGY EXPERIMENT IN THE ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO
EMRE DEMİRTAŞ *10.7456/tojdac.1671254*

ACADEMICIANS' VIEWS ON THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN FINE ARTS
ÖZNUR IŞIR
ÇİĞDEM TANYEL BAŞAR *10.7456/tojdac.1671471*

ANALYSIS OF TRADITIONAL TURKISH CLOTHING PATTERN FORMS: 3D VIRTUAL APPLICATIONS
DERYA TATMAN *10.7456/tojdac.1671475*

THE EVALUATION OF HISTORICAL URBAN AREAS BY URBAN USERS IN THE CONTEXT OF A SUSTAINABLE ENVIRONMENT: THE CASE OF ERZURUM
MERVE SİPAHİ
SERKAN SİPAHİ
İREM KIRMIZIBİBER *10.7456/tojdac.1671488*

BETWEEN HUMANITY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE IDENTITY QUEST OF BICENTENNIAL MAN
BİLAL KIR
NASIF ALİ ÜNÜGÜR
AYÇA YILMAZ *10.7456/tojdac.1671489*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

EVALUATION OF TRANSITIONAL SPACE DESIGNS IN TERMS OF VISUAL PERCEPTION PARAMETERS
SEMİH GÖKSEL YILDIRIM
İBRAHİM EROL *10.7456/tojdac.1671586*

ALGORITHMIC CINEMA: A CRITICAL LOOK AT THE FILM INDUSTRY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
HAKAN KÜRKÇÜOĞLU
BATU ANADOLU *10.7456/tojdac.1671596*

AN ANALYSIS OF FICTIONAL NARRATIVES ON CYBERBULLYING IN THE ERA OF SOCIAL MEDIA
NİSA YILDIRIM *10.7456/tojdac.1671602*

AN INQUIRY INTO ARCHITECTURE FROM MERLEAU-PONTY'S VISIBLE WORLD PERSPECTIVE
ZEYNEP TARÇIN TUGAY *10.7456/tojdac.1671679*

'PARTICIPATION' AS A STRATEGIC AND CONSTRUCTIVIST PEDAGOGICAL APPROACH IN DESIGN EDUCATION
SEVİ MERTER
ÖZGEN OSMAN DEMİRBAŞ *10.7456/tojdac.1674063*

ARTIFICAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES IN LOGO DESIGN: A COMPARISON THROUGH THE DESIGNS OF MESUT MANİOĞLU AND AYHAN AKALP
SELİN ÇETİNKAYA *10.7456/tojdac.1674064*

OTHERNESS IN EMIN ALPER'S CINEMA: AN ANALYSIS OF TEPENİN ARDI AND KURAK GÜNLER IN THE CONTEXT OF OTHERNESS
EMRAH DOĞAN *10.7456/tojdac.1674067*

RESEARCH ON COSTUME DESIGN OF THE "DELIS" IN THE OTTOMAN MILITARY ORGANIZATION IN CINEMA
NAZAN OSKAY
BİRGÜL ALICI *10.7456/tojdac.1674073*

NATURE EXPRESSIONS WITH IMPASTO TECHNIQUE IN THE CONTEXT OF SURFACE APPLICATIONS IN 20TH CENTURY TURKISH PAINTING ART
MEHMET GÜNEY
MEHMED KAVUKCU *10.7456/tojdac.1674075*

SCHOLARLY LANDSCAPES OF ONLINE REPUTATION MANAGEMENT: CLUSTERS, TRENDS AND GAPS
GÜLİZ MÜGE AKPINAR *10.7456/tojdac.1674078*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

THE ARCHITECTURAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF INDUSTRY 5.0: STUDENT PROJECTS AS A RESPONSE TO THE CHALLENGES OF DIGITAL TOOLS AND SUSTAINABLE PRACTICES
ZEYNEP BİRGÖNÜL *10.7456/tojdac.1674079*

THE REFLECTION OF THE DISSOLUTION AND DETERIORATION OF THE FAMILY INSTITUTION IN DAYTIME PROGRAMS DUE TO THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA: THE CASE OF THE "ESRA EROL'DA" SHOW
ESMA SANCAR *10.7456/tojdac.1674080*

EMERGENCE OF ARCHITECTURAL HISTORY GRAPHIC NOVELS AS A POTENTIAL SUBGENRE: A POSTMODERN PERSPECTIVE
ONUR KUTLUOĞLU
MEHMET HAKAN ERTEK *10.7456/tojdac.1674082*

PERSONAL BRANDING AND IDENTITY STRATEGIES OF MUSICIANS IN THE DIGITAL AGE
GÖKHAN USAL *10.7456/tojdac.1674084*

SENSORY ETHNOGRAPHIC PRACTICES IN TURKEY: LIFE ON THEIR BACKS (2004) AND LAST SEASON SHAWAKS (2009)
EKİN PİNAR *10.7456/tojdac.1674088*

A THEMATIC ANALYSIS ON THE REPRESENTATION OF SINOVAC VACCINE AS A SOFT POWER TOOL IN THE TURKISH PRESS
ZEYNEP AYER ÖZTOK
ŞAKİR EŞİTTİ *10.7456/tojdac.1674090*

VISUAL NARRATIVE ANALYSIS WITH ROLAND BARTHES' THEORY OF MYTH: A READING ON THREE PHOTOMONTAGES BY JOHN HEARTFIELD
DİLEK ÇULHA *10.7456/tojdac.1674095*

PROPOSAL FOR QUALITY PARAMETERS FOR THE ASSESSMENT OF SQUARES AFFECTED AND CHANGED BY THE COVID-19 PANDEMIC
MERVE TÜRK
MEHTAP ÖZBAYRAKTAR *10.7456/tojdac.1674107*

AN EXPERIMENTAL STUDY ON THE USABILITY OF 3D PENS IN PRINTING ON TEXTILES
FATMA BULAT *10.7456/tojdac.1674109*

ŞAH SULTAN COMPLEX, EDUCATIONAL SCHOOL and FOUNTAIN-RESTORATION SUGGESTIONS
FATMA SEDES
TARIK SANA *10.7456/tojdac.1674118*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

BEYOND THE LENS: A BIBLIOMETRIC JOURNEY THROUGH ARCHITECTURAL PHOTOGRAPHY RESEARCH
FAZİL AKDAĞ
FATMA BETÜL KÜNYELİ
MURAT ÇAĞLAR BAYDOĞAN *10.7456/tojdac.1674146*

REPRODUCTION OF HATE SPEECH ON SOCIAL MEDIA IN THE CONTEXT OF FOOTBALL FANATISM
ONUR ÖKSÜZ
ANIL ÖZEN *10.7456/tojdac.1683813*

CASE REPORTS

MEANING SURPASSING FORM IN ART
AYŞENUR CEREN ASMAZ
NİZAM ORÇUN ÖNAL *10.7456/tojdac.1671141*

READING THE TRANSFORMATION OF JOURNALISM IN THE 1980S THROUGH FILMS FROM 1960 TO 1990 IN TURKISH CINEMA
LEMAN SERDA BAŞARAN
NALAN OVA *10.7456/tojdac.1671419*

THE ROLE OF CERAMIC, THE SECRET OF WHICH HAS BEEN HIDDEN THROUGHOUT THE AGES, IN CONTAMPORARY ART
EMİNE CANTÜRK *10.7456/tojdac.1674086*

REVIEW ARTICLES

SPATIAL TRANSFORMATION OF TRADITIONAL ERZURUM HOUSE: HABIB BABA PUBLIC LIBRARY
EMİNE YAVUZ PAKİH *10.7456/tojdac.1671194*

THE NARRATIONAL ROLE OF LIGHTING DESIGN IN THE LIGHTS OF THE DARK CITY
SAYGIN KORAY DOĞANER *10.7456/tojdac.1674124*

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND BRAIN ROT FROM AN ADVERTISING PERSPECTIVE
BURAK ÇEBER *10.7456/tojdac.1674327*

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

2025 YILBAŞI SÜPERMARKET E-BROŞÜR VE E-BÜLTENLERİNİN GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA TÜKETİCİ ALGISINA ETKİSİ: MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM VE ŞOK ÖRNEKLERİ

THE IMPACT OF 2025 NEW YEAR SUPERMARKET E-BROCHURES AND E-NEWSLETTERS ON CONSUMER PERCEPTION IN THE CONTEXT OF GRAPHIC DESIGN: THE CASE OF MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM AND ŞOK

Seyit Mehmet BUÇUKOĞLU[1]

ORCID: S.M.B. 0000-0003-2421-2369

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Seyit Mehmet Buçukoğlu
İstanbul Atlas Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: seyit.bucukoglu@atlas.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi: 09.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 04.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 25.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Buçukoğlu, S. M. (2025). 2025 Yılbaşı Süpermarket E-Broşür ve E-Bültenlerinin Grafik Tasarım Bağlamında Tüketici Algısına Etkisi: Migros, Carrefoursa, Macrocenter, A-101, Bim ve Şok Örnekleri. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 595-614. https://doi.org/10.7456/tojdac.1670987

Öz

Grafik tasarım, görsel iletişim alanında çok önemli bir rol oynar ve markaların tüketicilere mesajlarını etkili bir biçimde iletmesi için kullanılan en güçlü araçlardan biridir. Bu bağlamda araştırma, Türkiye'nin önde gelen süpermarket zincirlerinin 2025 yılına yönelik hazırladıkları e-bülten ve e-broşür tasarımlarının grafik tasarım bağlamında tüketici algısı üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın kapsamı, 2025 Yılbaşı süpermarket kampanyalarıyla sınırlıdır. Nitel araştırma yöntemine dayandırılarak, literatür taraması, içerik analizi ve görsel inceleme teknikleriyle ele alınan araştırma, 2025 Yılbaşı kampanyaları için hazırlanan e-bülten ve e-broşür tasarımlarının grafik tasarım bağlamında tüketici algısı üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Bulgular, süpermarketlerin Yılbaşı kampanyalarında kullandıkları tasarımların, tüketici algısını doğrudan etkilediğini göstermektedir. Bu bağlamda, her markanın, hedef kitlesine hitap etmek için farklı görsel stratejiler kullandığı ve tüketici algısında, renk kullanımı, tipografi, görseller ve düzen gibi tasarım unsurlarına yer verdiği görülmüştür. Bu kampanyaların, tasarımın temel ilkeleri doğrultusunda, tüketicilerin ilgisini çekmek ve onları satın almaya yönlendirmek amacıyla stratejik olarak hazırlanmış görsel tasarımlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Tüketici Algısı, Süpermarket Kampanyaları, Yılbaşı Broşürleri, Perakende Pazarlama.

Abstract

Graphic design plays an important role in visual communication and is one of the most effective tools for brands to deliver their messages to consumers. This study aims to examine how the e-newsletters and e-brochures created by leading supermarket chains in Turkey for the year 2025 affect consumer perception from a graphic design perspective. The research focuses on New Year 2025 supermarket campaigns. Using a qualitative research approach, the study includes a literature review, content analysis, and visual analysis to explore the impact of these digital designs on consumers. The findings show that the design choices used in the New Year campaigns directly influence how consumers view and respond to the brands. Each supermarket uses different visual strategies to connect with its target audience, including design elements such as color, typography, images, and layout. The study concludes that these campaigns are carefully designed according to basic graphic design principles, with the goal of attracting consumer attention and encouraging purchases.

Keywords: Graphic Design, Consumer Perception, Supermarket Campaigns, New Year's Brochures, Retail Marketing.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Grafik tasarım, görsel iletişim alanında çok önemli bir rol oynar ve markaların tüketicilere mesajlarını etkili bir biçimde iletmesi için kullanılan en güçlü araçlardan biridir. Yılbaşı dönemi, perakende sektörünün en önemli satış dönemlerinden biridir ve süpermarketler bu dönemi verimli bir şekilde değerlendirebilmek için çeşitli kampanyalar düzenlerler. Bu kampanyalar, tüketicilerin alışveriş alışkanlıklarını etkilemek amacıyla çeşitli grafik tasarımlar ve görsel stratejiler kullanır. Süpermarketlerin, yılbaşı kampanyaları için hazırladıkları bülten ve broşür tasarımları, özellikle tüketici algısı üzerinde önemli bir etki yaratmaktadır. MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM ve ŞOK gibi Türkiye'nin önde gelen büyük perakende zincirleri her yıl olduğu gibi 2025 yılbaşı döneminde de özel kampanyalar düzenleyerek bu kampanyaların tanıtımı için grafik tasarımlara başvurmuşlardır.

Bu çalışmada, Türkiye'nin önde gelen büyük perakende zincirlerinden MİGROS, CARREFOURSA, MACROCENTER, A-101, BİM ve ŞOK'un yılbaşı ürün kampanyalarına yönelik hazırladıkları basılı ürünler, tasarım temelleri bağlamında incelenecek; renk kullanımı, tipografi, görsel hiyerarşi, kompozisyon, marka kimliği gibi unsurların tüketici algısını nasıl şekillendirdiği üzerinde durulacaktır.

Bu araştırmanın amacı, Türkiye'deki önde gelen süpermarket zincirlerinden Migros, CarrefourSA, Macrocenter, A-101, BİM ve Şok'un 2025 Yılbaşı kampanyaları için hazırladıkları bülten ve broşür tasarımlarının grafik tasarım temelleri bağlamında tüketici algısı üzerindeki etkilerini incelemektir. Araştırma, süpermarketlerin grafik tasarım stratejilerinin, renkler, tipografi, görseller ve düzen gibi ögeler aracılığıyla nasıl bir algı yaratığını ve bu algının tüketicilerin satın alma davranışları, marka imajı ve alışveriş deneyimleri üzerindeki etkilerini değerlendirmeyi hedeflemektedir. Bu çalışma, süpermarketlerin pazarlama ve iletişim stratejilerinin etkinliğini anlamak ve grafik tasarımın ticari algı üzerindeki rolünü ortaya koymak amacıyla yapılmaktadır.

Araştırma, 2025 yılına ait Yılbaşı dönemi süpermarket kampanyalarını kapsayacaktır. İncelenecek süpermarketler, Türkiye'de geniş tüketici kitlelerine hitap eden Migros, CarrefourSA, Macrocenter, A-101, BİM ve Şok markalarıdır. Bu markaların yılbaşı kampanyalarına yönelik hazırladıkları broşür ve bülten tasarımları, görsel ve grafik unsurlar açısından karşılaştırılacak ve her bir tasarımın tüketici algısı üzerindeki etkileri analiz edilecektir. Kampanya materyalleri, broşürler, bültenler ve dijital platformlar aracılığıyla yayımlanan içerikler üzerinde yoğunlaşılacaktır.

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerine dayandırılan betimsel analiz yöntemini kullanmıştır. Bu bağlamda literatür taraması, içerik analizi ve görsel inceleme teknikleriyle Türkiye'nin önde gelen süpermarket zincirlerinden Migros, CarrefourSA, Macrocenter, A-101, BİM ve Şok'un 2025 Yılbaşı kampanyaları için hazırladıkları e-bülten ve e-broşür tasarımlarının grafik tasarım temelleri bağlamında tüketici algısı üzerindeki etkileri üzerine yapılan ya da örnek teşkil edebilecek önceki çalışmaları incelemiştir. İlk olarak, seçilen süpermarketlerin 2025 Yılbaşı kampanyalarına ait e-bülten ve e-broşürleri toplanarak görsel unsurlar açısından analiz edilmiştir. Bu bağlamda veri toplama süreci, alan yazındaki teorik yaklaşımlar üzerinden şekillendirilmiştir. İçerik analizi, grafik tasarımın temel unsurları (renk, tipografi, görseller, düzen vb.) açısından her bir materyalin özelliklerinin belirlenmesi ve bu unsurların ne şekilde kullanıldığının tespitine dayandırılmıştır. Her bir tasarımın içerdiği psikolojik etkiler üzerine literatür taraması yapılmış ve grafik tasarımın tüketici algısındaki rolü hakkında bilgiler toplanmıştır. Bu aşamada, renk psikolojisi, tipografi ve görsel tasarım unsurlarının tüketici davranışı üzerindeki etkileri ve bu etkilerin süpermarketlerin yılbaşı kampanyalarındaki tasarımlarına nasıl yansıdığı araştırmanın genel çerçevesi içinde ele alınmıştır.

Grafik Tasarımın Temel Prensipleri ve İletişim

Grafik tasarım, estetik amaç güderek belirli bir mesajı iletmek için yapılan görsel düzenlemeleri kapsar. Bu süreç, görsel ögelerin estetik ve fonksiyonel bir şekilde düzenlenmesi sürecidir. Renk, form, çizgi, doku, tipografi, görsel hiyerarşi ve kompozisyon gibi temel ögeler bu süreç içinde dikkatlice ele alınır ve tasarımın temelini oluşturur. Tasarımın amacı yalnızca estetik tatmin sağlamak değil, aynı zamanda izleyiciyi belirli bir davranışa yönlendirmektir. Perakende sektöründe grafik tasarım, bir markanın

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

mesajını hedef kitlesine en etkili şekilde iletme aracı olarak kullanılır. Yılbaşı gibi özel dönemlerde, markaların kampanya tasarımları da bu mesajın başarılı bir şekilde iletilmesini sağlamak için özenle hazırlanır.

Grafik Tasarım hem estetik hem de iletişimsel bir işlev taşır. Bir kampanya bülteni veya broşürü, bu temel prensiplere dayanarak şu unsurları içerir:

1. Renk Kullanımı: Yılbaşı dönemi için genellikle kırmızı, yeşil, altın ve beyaz gibi sıcak ve kutlama ruhunu yansıtan renkler tercih edilir. Renkler, duygusal çağrışımlar yaratır ve tüketicinin ruh halini etkileyebilir. Örneğin, kırmızı renk enerjiyi ve tutkuyu simgelerken, yeşil renk huzuru ve yenilikçiliği çağrıştırır. *"Markayı ayırt edilebilir yapmanın bir yolu da renktir"* (Ries, 2000, s. 131).

2. Tipografi: Yazı tiplerinin seçimi, bir kampanyanın ciddiyetini ya da samimiyetini belirlemektedir. Yılbaşı temalı kampanyalarda eğlenceli ve sıcak yazı karakterleri, tüketicilerin ilgisini çekmeye yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda okunabilirlik de tasarımda oldukça önemlidir.

3. Görseller ve Semboller: Yılbaşı ile ilgili semboller (kar taneleri, çam ağaçları, yılbaşı hediyeleri vb.) broşürlerde ve bültenlerde sıkça kullanılmaktadır. Bu semboller, tüketicilerin kampanyayı sezona uygun bir şekilde algılamasını sağlayan görsel unsurlardır.

4. Düzen ve Hiyerarşi: İyi bir tasarımda, mesajın önemi ve görsellerin yerleşimi arasında bir denge olmalıdır. Başlıklar genellikle büyük ve dikkat çekici olurken, detaylar ise daha küçük puntolarla verilir.

5. Psikolojik Etkiler: Grafik tasarım, tüketicinin zihnindeki algıları ve karar verme süreçlerini etkileyen önemli bir alandır. Doğru tasarlanmış bir broşür tatmin duygusunu artıracağı gibi, aciliyet hissi yaratabilir ya da sosyal baskı oluşturabilir.

Grafik Tasarımın Tüketici Algısı Üzerindeki Etkileri

"Perakende ürün satış noktaları çok geniş bir yelpaze oluşturmaktadır. […] Ürün, insani ihtiyaçları karşılamasının yanı sıra, ekonomik gelişmenin de en önemli parametresidir. Tüketim artıkça, ürün ve hizmet türlerinde de bir artış söz konusu olmaktadır. Herhangi bir süpermarkete gittiğimizde, raflarda on binlerce farklı ürününü sıralandığını görürüz. Ürünler günlük yaşantımızın bütün alanlarına - kaçınılmaz olarak- girmiş ve "ihtiyaç nesnesi" olmaktan çıkarak neredeyse "arzu nesnesi" haline dönüşmüştür" (Becer, 2014, s. 96). Grafik tasarım, süpermarketlerin yılbaşı kampanyalarını sadece estetik açıdan değil, aynı zamanda psikolojik olarak da etkili bir şekilde iletmelerini sağlar.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 1. Modern Pazarlama Anlayışı (IIInstitute, 2021).

KAVRAM	AÇIKLAMA	ÖNEMİ
Modern Pazarlama	Tüketici memnuniyetinin odak noktası haline geldiği, tüketici istekleri tespit edilerek üretimin gerçekleşmesi ve satışların artırılması amaçlanan pazarlama anlayışıdır.	İhtiyaçları ve istekleri doğru tespit ederek uygun üretim ve pazarlama stratejileri oluşturulması hedef kitle ile güçlü bağ kurulmasını sağlar.
Hedef Kitle	Bir ürün veya hizmetin odaklandığı, onu tüketme potansiyeli olan kişiler veya gruplar.	Hedef kitlenin doğru belirlenmesi ve anlaşılması, etkin pazarlama stratejileri oluşturmanın temelini oluşturur.
Müşteri	Bir ürün veya hizmeti tüketen kişi veya kuruluşlar.	Müşteri memnuniyeti, bir şirketin başarısının ve sürdürülebilirliğinin anahtar faktörüdür.
Pazarlama Unsurları	Hizmet, fiyat, dağıtım, iletişim, insan kaynakları, süreç, fiziksel varlıklar ve verimlilik olarak özetlenebilecek unsurlar.	Bu unsurların uyumlu bir şekilde kullanılması, hedeflere ulaşmayı kolaylaştırır ve etkin bir pazarlama faaliyetine zemin oluşturur.
Müşteri Deneyimi	Müşterinin bir ürün veya hizmetle ilgili tüm etkileşimlerini ve bu süreçten aldığı duygu ve düşünceleri ifade eder.	Müşteri deneyiminin iyileştirilmesi, müşteri memnuniyetini ve bağlılığını artırır.
Modern Pazarlamanın Amaçları	Mevcut müşteriyi korumak, yeni müşteriler bulmak ve kaybedilen müşterileri yeniden kazanmayı içerir.	Bu amaçlar, işletmenin sürdürülebilir kârlılığını sağlar.
Ürün Anlayışı	Satılabilen bir ürünün üretilmesi anlayışıdır.	Ürün odaklı bir perspektif, üretim ve satışın etkin bir şekilde yönetilmesini sağlar.
Toplumsal Pazarlama	Toplumun ihtiyaçlarını ve çıkarlarını hesaba katan bir pazarlama yaklaşımıdır.	Toplumsal sorumluluk bilinci, markanın imajını güçlendirir ve müşteri sadakatini artırır.
Konsept	Belirli bir fikir veya düşünce çerçevesinde oluşturulan bir yaklaşım veya plan.	Etkin konseptler, marka kimliğini güçlendirir ve hedef kitleye ulaşmayı kolaylaştırır.
Pazar Araştırması	Hedef pazar ve tüketicilerin anlaşılması için yapılan sistematik ve objektif toplama, analiz ve bilgi sunma süreci.	Pazar araştırması, işletmelerin tüketici davranışlarını anlamasını ve stratejik kararlar almasını sağlar.

- **Duygusal Bağ Kurma:** Duygusal bağ kurmayı grafik tasarımın tüketici üzerindeki etkileri arasında değerlendirirken bu bağın ürün ve tüketici arasında renk ve biçim üzerinden sağlandığının da altını çizmekte yarar görülmektedir. Eski deneyimlerini hatırlatmada yardımcı olan bu iki unsur, ürünün tüketici tarafından kabul görmesini ve ona sahip olma duygusunu artırmaktadır. Çünkü renkler; *"görüntüdeki şekillerin kişiye hissettirdiklerinden daha kuvvetli bir etkiye sahiptirler"* (Pflaum, 1989: s. 67). Renklerin psikolojik etkisi, kampanyaların duygu odaklı olmasına da yardımcı olur. Örneğin, kırmızı renk heyecan ve mutluluk yaratırken, mavi ve beyaz gibi renkler güven ve huzur duygusu uyandırabilir. *"Hepimiz geçmiş deneyimlerimizden, kültürümüzden ve moda kavramından etkilenerek renklere anlamlar yükleriz. Renklerin incelenmesi ile ürün, marka, logo, ambalaj, reklam gibi pazarlama iletişimimizin önemli ögelerine şekil vermek mümkündür ve günümüzün pazarlamacıları, tüketicilerin renklere yönelik tercihlerine hassasiyet göstermeye başlamışlardır"* (Odabaşı ve Barış, 2002, s. 138).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 2. Renklerin Genel Algılanışı (Wells ve Prensky, 1996, s. 265).

RENK	ALGI	PAZARLAMA ÖRNEKLERİ
Kırmızı	Güçlü, Teşvik Edici, Tahrik Edici, Tehlikeli, Enerjik, Heyecanlı, Sıcak, Uyarıcı, Koruyucu, Savunucu, Dışa Dönük	Nestle, Coca-Cola, Ferrari
Yeşil	Serin, Doğal, Sakin, Dinlendirici, Dengeleyici, Ara Bulucu,	Garanti Bankası, Vaillant, Greenpeace
Mavi	Serin-Sakin, Hüzünlü, Saygıdeğer, Otoriter, Dengeleyici, Rahatlatıcı, Şerefli, Gösterişli, Melankolik, Mutsuz	IBM, Nivea, Aygaz
Siyah	Soğuk, Prestijli, Sofistike	Johny Walker Black Label Viski, Beymen, Mercedes
Sarı ve Altın Sarısı	Lüks, Zengin, Neşeli	Lipton, Shell, Gold Card
Turuncu	Sıcak, Doğal, Samimi, Mutlu	Migros, Teknosa
Mor	Asalet, İmparatorluk, Hoş, Güzel	Milka, World Kart
Beyaz / Şeffaf	Temiz, Saf, Katıksız	Torku, Pınar, Palmolive Duş Jeli

- **Aciliyet ve Kaçırmama Hissi:** Büyük indirim yüzdeleri, "son fırsat" gibi ifadeler ve canlı renkler, tüketici üzerinde hemen harekete geçme baskısı yaratır. Bu tür görseller, tüketicilerin alışverişi ertelemeden gerçekleştirmelerini sağlamaktadır. Tüketicilerin kara kutusu diye adlandırabileceğimiz tüketici bilinci, tüketicilerin karakteristikleri ve tüketicilerin karar süreci olarak iki kısımdan oluşmaktadır. Tüketicilerin karakteristikleri, dürtülere olan tepki ve algıları etkilerken, tüketicinin karar süreci, pazarlama karması elemanları ve çevresel dürtülerin dönüşüme uğradığı, ürün tercihi, marka tercihi, perakendeci tercihi, satın alma zamanı ve satın alma miktarı gibi kararları temsil etmektedir. "Pazarlamacıların asıl çabası, tüketicilerin kara kutusuna giren dürtülerin kararlara nasıl dönüştüğünü anlamaya çalışmaktır" (Schiffman ve Kanuk, 1987, s. 495). Bu bağlamda perakendeciler, tüketicilere yönelik satın alma kararlarını oluşturmada çeşitli kampanyaları devreye sokarak kısa vadede ürün satışlarını üst seviyeye çıkarmak için özel günlerde çeşitli promosyonları tasarım ürünleriyle dikkat çekici bir yapıda duyurmaktadırlar. Çünkü "tüketici davranışı, istek ve ihtiyaçları tatmin etmek amacıyla ürünlerin seçilmesi, satın alınması ve kullanılmasına yönelik bireysel aktivitelerden oluşur" (Zikmund ve D'Amico, 1995, s. 124). Bu yüzden tüketicinin dikkatini çekmek ve kampanyayı ilgi uyandıran bir şekilde sunmak karar verme sürecine etki etmekte ve tüketiciyi ürünü kaçırmama hissine yöneltmektedir. "Diğer bir ifade ile bireylerin mal ve hizmetleri satın alma ve kullanmalarıyla doğrudan ilgili etkinlikler ile bu etkinliklere neden olan, bu etkinlikleri belirleyen karar süreçleridir" (Tek, 1997, s. 185).

- **Sosyal Etki:** Tüketici davranışını etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Bu faktörler; bireysel, çevresel, sosyal, kültürel, psikolojik ve durumsal faktörler olarak altı ana kategoriye ayrılır. Bireysel faktörler, kişinin kendi ihtiyaçları, arzuları ve duygusal durumu gibi öznel unsurlara dayanırken, sosyal faktörler, tüketicinin çevresi, toplumdaki rolü ve diğer insanlarla olan ilişkilerini içerir. Dolayısıyla, sosyal faktörler olan roller, statü, referans grupları ve aile tüketici

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

davranışlarının oluşmasında büyük rol oynamaktadır (Sümer, 2007, s. 63). Kültürel faktörler, bireylerin değerlerini, inançlarını ve davranış biçimlerini şekillendirir. Çevresel faktörler ise ekonomik, politik ve sosyal çevrenin tüketici davranışları üzerindeki etkileri ile şekillenir. Psikolojik faktörler motivasyon, algılama ve öğrenme gibi ihtiyaçlar sonucu ortaya çıkar. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisine göre, insanlar önce temel ihtiyaçlarını (fizyolojik, güvenlik) karşılamaya çalışır, ardından daha yüksek düzeydeki ihtiyaçlarını (aidiyet, saygı, kendini kanıtlama) gözetirler. Bu bakımdan durumsal faktörler de diğer dört faktöre göre psikolojik faktörler ile benzer yapıdadır ve tüketici davranışlarını etkileyen geçici ya da anlık durumları kapsar.

- Perakendecilerin ve işletmelerin oluşturduğu marka yönetim stratejilerinin tüketici üzerindeki sosyal etkisi hem bireysel düzeyde hem de toplumsal boyutta önemli sonuçlar doğurabilmektedir. Perakendeciler, marka stratejilerini sadece ürün ve hizmet sunumu değil, aynı zamanda toplumsal algı, değerler ve sosyal normlar oluşturacak şekilde tasarlamaktadırlar. Bu stratejiler, tüketici davranışlarını, toplumsal kültürleri, değerleri ve hatta bireysel kimlikleri etkileyebilmektedir. Perakendecilerin ve işletmelerin bu stratejileri, yalnızca ticari faaliyetlerde bulunmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal normları şekillendiren, sosyal sorumlulukları teşvik eden ve toplulukları bir araya getiren güçler haline de gelirler. Bu durum, tüketici davranışlarını yönlendirmek ve toplumsal değişimi desteklemek için önemli bir araçtır. "İşletmelerin oluşturduğu marka yönetim stratejileri, fiyat odaklı karar alma tarzlarını etkilemektedir. İşletme tarafından yürütülen reklam kampanyaları ve müşterinin markaya yönelik farkındalığı fiyat odaklı karar almayı artırmaktadır" (Şahin ve Akballı, 2019, s. 43). Özellikle büyük markalar, lüks ve kaliteli bir imaj çizmeye çalışırken, broşürlerinde kullanılan şık ve zarif grafik unsurlar, tüketicilerin toplumsal statülerini yansıtma ihtiyacı ile örtüşebilir.

Süpermarketlerin Yılbaşı Kampanya Tasarımlarındaki Grafik Yaklaşımlar

Yılbaşı dönemi, perakendeciler için özel fırsatlar sunan ve alışveriş alışkanlıklarının arttığı bir dönemdir. Bu dönemde tüketicilerin dikkatini çekmek için tasarımda belirli temalar, renkler ve ögeler yoğun bir şekilde kullanılır. Yılbaşı atmosferine uygun grafik unsurlar, tüketicilerin duygusal bağ kurmalarını sağlar. Örneğin, kırmızı ve yeşil gibi geleneksel yılbaşı renkleri, yılbaşı kampanyalarının grafik tasarımlarında sıkça tercih edilir. Bu renkler hem kutlama duygusunu pekiştirir hem de mevsime özgü bir atmosfer yaratır. Ayrıca, yılbaşı hediyeleri, çam ağaçları, kar taneleri, mumlar gibi semboller, kampanya tasarımlarında sıkça yer alır ve bu ögeler, tüketicilere dönemin neşesini ve enerjisini hissettirir. Tasarım kavramı; endüstriyel tasarım, grafik tasarım ve kurumsal tasarım olmak üzere üç alana sahiptir ve bu alanlar içinde kurumsal tasarım da yine ürün tasarımı, iletişim tasarımı ve çevre tasarımı olarak üç unsuru içinde barındırmaktadır. Bu bağlamda tasarım; "ürünleri farklı kılma potansiyeli ve duygusal ek yararlarıyla anlık olarak dikkat uyandırabilmekte ve gözlemciyi kendisine doğru çekebilmektedir" (Okay, 2003, s. 126).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 3. Süpermarketlerin Yılbaşı Kampanya Tasarımlarındaki Grafik Yapılanma Tablosu (Yazarın Kişisel Arşivi).

MARKA	MİGROS	Carrefour SA	macro center	A101	BİM	ŞOK
TARİH ARALIĞI	19 Aralık 2024 08 Ocak 2025	19 Aralık 2024 01 Ocak 2025	19 Aralık 2024 01 Ocak 2025	26 Aralık 2024	27 Aralık 2024	28-31 Aralık 2024
TASARIM ÜRÜNÜ	MİGROSKOP Yılbaşı Dijital Bülteni	CarrefourSA E-Katalog	MACROSTYLE E-Broşür	ALDIN ALDIN! Kataloğu	BİM Aktüel E-Broşür	Haftanın Fırsatları E-Broşür
KAMPANYA SLOGANI	Seç-Al	Yeni Yıl Fırsatları	Yılbaşı Ruhunu Sofralarınıza Taşıyın!	ALDIN ALDIN!	İçeriğini ve Kalitesini Karşılaştırınız.	Yıl Biter Ucuzluk Bitmez!
KAPAKTAKİ RENK YOĞUNLUĞU	Turuncu Sarı Beyaz	Kırmızı Yeşil Altın Sarısı	Kırmızı Yeşil Sarı	Turkuaz Beyaz	Kırmızı Gri Sarı	Kırmızı Sarı Mavi
İÇERİKTEKİ RENK YOĞUNLUĞU	Bordo Kırmızı Yeşil Altın Sarısı	Kırmızı Beyaz Yeşil	Siyah Kırmızı	Turkuaz Beyaz Kırmızı Sarı	Kırmızı Sarı Beyaz	Kırmızı Sarı Mavi Beyaz
KAPAKTAKİ TİPGRAFİNİN OKUNAKLILIĞI	Okunaklı	Okunaklı	Kısmen	Okunaklı	Okunaklı	Okunaklı
İÇERİKTEKİ TİPGRAFİNİN OKUNAKLILIĞI	Kısmen	Okunaklı	Okunaklı	Okunaklı	Kısmen	Kısmen
KAPAKTAKİ HİYERARŞİK DÜZEN	Düzenli	Düzenli	Düzenli	Kısmen	Kısmen	Düzenli
İÇERİKTEKİ HİYERARŞİK DÜZEN	Karışık	Düzenli	Düzenli	Kısmen	Kısmen	Kısmen
FOTOĞRAF KULLANIMI	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
İLLÜSTRASYON KULLANIMI	Evet	Hayır	Hayır	Evet	Hayır	Evet
SAYFA SAYISI	45 Sayfa	45 Sayfa	15 Sayfa	20 Sayfa	5 Sayfa	4 Sayfa

BULGULAR

Migros'un Grafik Tasarımlarında Samimi, Sıcak ve Güvenilir Yaklaşım

Marka kimliğinin güçlü bir şekilde yansıtılması grafik tasarımlarda genel olarak önemli bir olgudur. Çünkü yılbaşı gibi kampanyaların önemi, markanın güvenilir ve kaliteli imajını pekiştirmek için özenle tasarlanmaktadır. Bu yüzden Migros'un düzenli olarak çıkardığı MİGROSKOP isimli bültenlerinde de söz edilen marka kimliğinin güçlü bir şekilde yansıması görülmektedir. Bu bültende sadece ürünlerin tanıtımı ve indirimler ön plana çıkarılmamakta, Migros'un logosu ve kurumsal renkleri de tasarımlarda belirgin bir şekilde yer almaktadır. Dolayısıyla tüketicilere markanın güvenilirliği hatırlatılmakta, bu da tüketiciyi harekete geçirerek güvenli alışverişe teşvik etmektedir. Ayrıca Migros, her yılbaşı döneminde kapsamlı kampanyalar düzenleyerek geniş kitlelere ulaşmayı hedeflemektedir. Migros'un yılbaşı kampanyalarındaki tasarımlar, markanın tüketici odaklı yaklaşımını vurgulayarak sıcak, dostça bir atmosfer yaratmaktadır. Bu bağlamda Migros, 2025 Yılbaşı için hazırladığı MİGROSKOP isimli bülteninin tasarımında da kampanyanın yılbaşı atmosferini yansıtan sıcak renk tonları ve stilize edilmiş yılbaşı sembollerine yer vermiştir. Enerjik ve kutlama ruhunu yansıtan tipografiler, görseller ve semboller tercih etmiştir.

Migros'un yılbaşı temalı kampanyalarındaki renk paleti, kurumsal renk olan turuncu haricinde çoğunlukla kırmızı, sarı, altın, beyaz gibi sıcak ve zarif tonlardan oluşturulmakta ve bu renkler hem geleneksel yılbaşı atmosferini hem de markanın lüks ve kaliteli imajını yansıtmaktadır.

Migros'un tasarımlarında tipografinin önemi de renk paleti gibi oldukça etkilidir. Yılbaşı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

promosyonlarında kullanılan tipografi, genellikle sade, modern ve okunabilir bir biçimde tasarlanmış, markanın profesyonelliği ve güvenilirliği desteklenmiştir. Markanın bu yaklaşımı, kendi kurumsal kimliğiyle uyumlu, zarif ve net anlatımın güçlendirilmesi için tercih edilmiştir. Kampanya metinleri, sade ve dikkat çekici biçimde düzenlenmiş, tüketicilerin verilmek istenen mesajı hızlıca algılayabilmeleri sağlanmıştır. Özellikle kampanya tarihleri, fiyatlar % indirim oranları ve fırsat mesajları, büyük ve kalın yazı tipleriyle öne çıkarılmış, promosyonlar net bir şekilde iletilmiş ve kampanyanın sürekliliği ile ilgili bilgi verilmiştir. **"Seç-Al"** ya da **"Kaçırılmayacak Ürünler"** gibi başlık ve sloganlar, genellikle kalın ve dikkat çekici bir şekilde kullanılmıştır.

Tipografinin yanı sıra, görsel unsurlar sade ve şık bir şekilde düzenlenmiş, indirim ve fırsat mesajlarının tipografik olarak ön plana çıkmasına olanak sağlamıştır. Böylece görsel karmaşa yaratmadan etkili bir iletişim yöntemi oluşturulmuştur. Migros, yılbaşı promosyonlarını sunduğu MİGROSKOP bülteninde genellikle yılbaşıyla özdeşleşen çam ağaçları, kar taneleri, hediye paketleri, şampanya kadehleri ve yılbaşı ışıkları gibi görselleri kullanarak, yılbaşı döneminin atmosferini yansıtan sıcaklık ve kutlama hissi yaratmıştır. Bu yaklaşımda yılbaşı dönemine özgü semboller de tasarımın genel estetiğine uyumlu şekilde yerleştirilmiş ve kampanya tasarımı hem görsel olarak çekici hem de anlam açısından tutarlı olmuştur. Ayrıca, bu görseller tasarımlarda estetik bir denge oluşturarak genellikle sayfa kenarlarında bordür ya da çerçeve gibi dikkatlice yerleştirilmiştir.

Bu yüzden, Migros'un kampanya tasarımlarında görsel hiyerarşi çok önemli bir yer tutmaktadır. Görsel hiyerarşiye dikkat edilerek oluşturulan bu tasarım yaklaşımı tamamen tüketici odaklıdır ve tüketicinin ilk bakışta dikkatini çeken unsurlarla kampanyanın ana mesajını doğrudan iletmeye yardımcı olmaktadır. Bu da tasarımın görsel karmaşadan uzak ve anlaşılır olmasına katkı sağlamıştır.

Migros'un yılbaşı promosyonları için hazırladığı grafik tasarımlarda sade bir anlayış ve estetik denge ön planda tutularak düzenli bir yapı sunulmuştur. Ayrıca tüketicinin yılbaşı temasıyla görsel bir bağ kurması sağlanmış, ancak aşırıya kaçılmadan yalın bir tasarım anlayışı benimsemiştir. Bu anlayış, tüketicinin gözünü yormadan etkili iletişimi güçlendirmekte, görsel ögeler ve metinler arasında iyi bir denge kurmaktadır.

Tüketici Algısı: Migros'un renkli ve dinamik tasarımları, markanın tüketiciyle samimi bir ilişki kurmasını sağlamakta, markanın güvenilirliğini hatırlatarak onları güvenli alışverişe teşvik etmektedir. Bu tasarımlar, tüketicide mutluluk ve heyecan duygularını uyandırdığı gibi markanın tüketici odaklı yaklaşımıyla da sıcak, dostça bir atmosfer yaratmaktadır.



Şekil 1. Migros'un 19 Aralık 2024 - 08 Ocak 2025 tarihlerini kapsayan MİGROSKOP Yılbaşı Dijital Bülteni Kapak Görseli (MigrosMoney, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 2. Migros'un 19 Aralık 2024 - 08 Ocak 2025 tarihlerini kapsayan MİGROSKOP Yılbaşı Dijital Bülteni Sayfa Görselleri (MigrosMoney, 2024).

CarrefourSA'nın Grafik Tasarım Stratejisinde Kalite ve Güven

Yılbaşı kampanyaları gibi algının ve talebin yoğun olduğu süreçlerde perakende sektörü genellikle tasarımlarında karmaşık bir yaklaşım tercih etmektedirler. Tüketiciyi yoğun bir görsel ve yazılı bilgi karmaşası içine iten bu hatalı yaklaşım, marka ve tüketici arasında görsel iletişimin zayıflamasına, markanın kalitesini düşüren yanlış bir stratejiye neden olmaktadır. Oysaki; yılbaşı kampanyalarının temel amacı, tüketicinin ilgisini çekmek ve tüketiciyi kampanyaya yönlendirmektir. Yılbaşı kampanyalarının grafik tasarımı, markanın hedef kitlesine yönelik duyusal bir deneyim yaratmak ve

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

satışları artırmak adına son derece önemlidir. Bu yüzden en önemli mesajlar ve promosyonlar tasarımda en öne çıkan ögeler olarak konumlandırılmalıdırlar.

Bu bağlamda, Türkiye'nin en büyük perakende zincirlerinden biri olarak yılbaşı gibi özel dönemlerde düzenlediği promosyonlarla tüketicilerine hitap eden CarrefourSA, söz edilen yanlış stratejinin dışında kalarak genellikle tasarımlarında sade ve zarif tasarımlar kullanmaktadır. CarrefourSa, yılbaşı promosyonlarında kullanılan grafik tasarım stratejilerinde, dinamik, samimi ve renkli bir yaklaşım sergileyerek, tüketicilerin yılbaşı ruhuna hitap etmeyi amaçlamıştır. Bu strateji, markanın kampanya mesajlarını etkili bir şekilde iletmek ve tüketicilerde olumlu bir izlenim bırakmak için titizlikle tasarlanmıştır.

CarrefourSa grafik tasarım stratejisinde, marka kimliğinin sürekli bir şekilde tüketiciye hatırlatılmasını da hedeflemektedir. Yılbaşı promosyonlarında da markanın logusu, renkleri ve kurumsal tasarım unsurları sürekli olarak öne çıkarılmaktadır. CarrefourSa, tüketici kitlesine güven ve yakınlık hissettirecek tasarımlar kullanarak, markasının dostça ve güvenilir imajını pekiştirmekte, yılbaşı dönemindeki kampanya tasarımları ile markanın sıcak, samimi ve ulaşılabilir kimliğini güçlendirmektedir. Tüketiciyle bağ kurmak amacıyla kullanılan bu stratejiler, CarrefourSa'nın sadık tüketici kitlesini korumasına ve potansiyel tüketicilere ulaşmasına yardımcı olmaktadır. Bu sebeple, CarrefourSa'nın yılbaşı promosyonlarındaki grafik tasarım stratejisinin temelini oluşturan kurumsal renkler, doğru kullanım şekilleriyle tüketicide olumlu bir algı yaratarak güven duygusunu güçlendirmektedir. Markanın renk paleti, kırmızı, yeşil ve altın tonlarının yanı sıra, daha sıcak renkler ve pastel tonlarını da içermekte, tasarımlarda daha samimi bir hava yaratılmaktadır. Yılbaşı dönemine özgü kullanılan kırmızı, heyecan ve neşe duygusunu yansıtırken, yeşil doğa ve yenilikle ilişkilendirilmiştir. Altın ise lüks ve şıklığı simgelemektedir. CarrefourSa, bu renkleri birleştirerek sıcak, samimi ve kutlama havası içeren bir atmosfer yaratmıştır. Renklerin bu şekilde kullanımı, tüketicinin yılbaşı dönemi ile ilişkilendirdiği duyguları pekiştirmekte ve alışveriş yapma isteğini artırmaktadır. Markanın diğer unsurlarında daha sakin renkler tercih edilerek görsel denge oluşturulmuş, bu da tüketicinin göz ve algısına doğrudan hitap etmeyi sağlamıştır. Ayrıca renkler, görsel hiyerarşi oluşturma amacıyla dikkatlice seçilmiş, promosyonlar, büyük indirim oranları ve tarih aralıkları genellikle kırmızı gibi dikkat çekici renklerle vurgulanmıştır.

CarrefourSa'nın tasarımlarında genellikle güçlü bir görsel hiyerarşi bulunurken bu yapılanma büyük bir önem taşımaktadır. Çünkü kampanya sloganları ve fırsatlar, görsellerle desteklenerek dikkat çekici hale getirilmiş ve görsel hiyerarşinin temel unsurlarına dönüşmüşlerdir. Görsel hiyerarşi, görsel ögelerin boyutları, renkleri ve yerleşimleriyle sağlanmıştır. Bu strateji, kampanyanın en kritik noktalarının izleyicinin gözünde dikkat çekici hale gelmesini sağlamaktadır. Örneğin, CarrefourSa, çam ağaçları, kar taneleri, hediyeler, yılbaşı süslemeleri ve mutlu aile sahneleri gibi yılbaşı dönemine ait eğlenceli ve canlı görsel kullanımını da kampanya tasarımlarına dahil ederek yılbaşı ruhunu güçlü bir şekilde yansıtmıştır. Bu görseller hem duygusal bağ kurmaya yardımcı olmakta hem de tüketicilere kutlama duygusunu aşılamaktadır. Görsel olarak yılbaşı döneminin neşesini, heyecanını ve paylaşım kültürünü yansıtarak tasarımın duygusal etkisini artıran bu görsellerin dinamik ve enerjik bir şekilde tasarlanması, CarrefourSa'nın marka kimliğine uygun bir mesaj iletmeye de olanak tanımaktadır. CarrefourSa, bu noktada görsellerin tasarımdaki yerleşimine dikkat ederek, indirimler, kampanya başlıkları ve önemli mesajları bu görsellerle uyumlu şekilde kullanmıştır. Bu sayede hem görsel çekicilik sağlanmış hem de kampanyanın ana mesajı ön plana çıkarılmıştır. Öte yandan görsel karmaşadan kaçınılarak, tasarımda bir denge oluşturulmuş ve tüketicinin dikkatini çeken unsurlar net bir şekilde sunulmuştur. Bunların yanı sıra, CarrefourSa genellikle görsel sembollerle yalnızca estetik değil, aynı zamanda bilgi taşıyan bir rol de üstlenmiştir. Görsel semboller ile metinleri bir araya getirerek, kampanya mesajını pekiştirmiştir. Bu nedenle CarrefourSa'nın tasarımlarında görsellerin olduğu kadar kullanılan tipografik unsurların da önemi son derece büyüktür. Tipografi, özellikle kampanya tarihleri ve indirim oranlarının vurgulandığı noktada belirginleştirilerek okunabilirlik ve sadeliğin ön plana çıkabileceği şekilde kullanılmıştır. Kampanya mesajları, kısa ve öz bir şekilde tüketiciye iletilmiştir. Bu mesajların yazı karakterlerini genellikle büyük ve dikkat çekici yapıda uygulanmış, tüketicilerin de mesajları hızlıca ve rahatlıkla okuyabilmeleri sağlanmıştır. CarrefourSa, tipografiyi, kampanya sloganlarını ve promosyon bilgilerini

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

vurgulamak için özenle kullanmıştır. Örneğin, **“%25 İndirim”**, **“%30 İndirim”** gibi ifadeler, kalın ve büyük yazı karakterleriyle tasarımda belirginleştirilmiştir. Tipografi, sadece mesajları iletmekle kalmayarak tasarımın genel havasını da oluşturmaktadır. CarrefourSa'nın tasarımlarında, modern ve dinamik bir hava yaratmak için genellikle sans-serif yazı karakterleri tercih edilmiş ve bu tür yazı karakterleri, çağdaş bir imaj sunarak markanın genç ve dinamik yapısını vurgulamıştır.

Genel olarak CarrefourSa, kampanya mesajlarını hem görsel hem de yazılı olarak net bir şekilde iletmeyi hedeflerken, görsel unsurları, tasarımlarındaki boşlukları dengeleyecek ve kampanyanın mesajını öne çıkaracak kilit taşları olarak önemli bir yere koymaktadır. Minimalist grafikler ve nötr renk paletleri (altın, gümüş, beyaz) ile tasarlanmış bu broşürler, kalite ve prestijin göstergesidirler.

Tüketici Algısı: CarrefourSA’nın tasarımları, prestijli bir alışveriş deneyimi çağrıştırmakta, tüketiciler için alışverişin ve ürünlerin kalitesini vurgulamaktadır.



Şekil 3. CarrefourSA’nın 19 Aralık 2024 - 01 Ocak 2025 tarihlerini kapsayan E-Katalog Kapak Görseli (CarrefourSA, 2024).



Şekil 4. CarrefourSA’nın 19 Aralık 2024 - 01 Ocak 2025 tarihlerini kapsayan E-Katalog Sayfa Görselleri (CarrefourSA, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Macrocenter'ın Grafik Tasarım Yaklaşımlarında Lüks ve Zarafet

Macrocenter, Türkiye'nin önde gelen lüks perakende markalarından biridir ve görsel kimliğini oluştururken, genellikle zarif ve dikkatli bir estetik yaklaşım benimsemektedir. Yüksek kaliteli yapısını pekiştirmek için tasarımlarında şıklığı ön plana çıkarmakta, lüks ve zarafet kavramlarını yansıtan pastel renkleri karmaşadan uzak grafik unsurlar ile kullanmaktadır.

Lüks ve zarafetin temelinde sade ve zarif bir estetik yatmaktadır. Grafik tasarımında lüks ve zarafeti yansıtma amacı güden Macrocenter sadece ürünleri değil, aynı zamanda markanın prestijini de vurgulayan tasarım dilini az ama öz bir şekilde, her bir tasarım unsurunu doğru yerlerde konumlandırarak gerçekleştirmektedir. Bu doğru ve sadeleştirilmiş tasarım yaklaşımı markanın prestijini ve kalitesini de artırmakta, beyaz alanların sıkça kullanımı da tasarımların daha temiz ve zarif görünmesini sağlamaktadır. Çünkü gözün tasarım yüzeyinde ürün görselini ve bilgilerini kısa sürede algılayabilmesine yardımcı olacak en önemli unsur beyaz alanların doğru kullanılmasıyla mümkün olmaktadır. Macrocenter'ın grafik tasarımları sadece görsel değil, aynı zamanda duygusal bir deneyim yaratmayı da amaçlamaktadır. Dolayısıyla lüks bir markanın tasarım dili, yalnızca gözle görülen değil, izleyicinin algısını etkileyen bir atmosfer yaratmaktadır. Bu bağlamda Macrocenter tasarımları, tüketicinin markayla bağ kurmasını sağlamakta ve kalite ile özgünlük duygusunu her detayda hissettirmektedir. Öte yandan görsel dilin ötesine geçen bu yaklaşım markanın sunduğu deneyimin de bir parçası haline gelmektedir.

Grafik tasarımda tipografi de lüks bir marka imajı oluşturmanın en önemli unsurlarındandır. Macrocenter'ın 2025 yılbaşı için hazırladığı MACROSTYLE Bülten'i, tasarımıyla marka kimliğini yansıtan güzel ve doğru bir örnektir. Macrocenter'ın zarif ve çağdaş yazı karakterlerini tercih etmesi, serifsiz yazı karakterleri veya modern sans-serifler seçmesi bu anlamda markanın elit ve karmaşıklıktan uzak algısını güçlendirmekte, tasarımın güzel ve doğru olarak nitelendirilmesine katkı sağlamaktadır. Tipografinin tasarıma kattığı ince detaylar, markanın prestijini pekiştirmede oldukça etkilidir. Siyah zeminde beyaz tipografi kullanımı ve görsellerin kalitesiyle yazı karakterinin modern birlikteliği, uygulanan tasarımın anlaşılabilirliğini ve kalite kavramını yansıtmaktadır. Fiyatların daha büyük puntolarla kullanımı da tüketici algısına hizmet eden doğru bir tipografik yaklaşım olarak sunulmuştur. Tipografiyi destekleyen ve işaret duygusu yaratarak tüketiciyi görsele yönlendiren beyaz üçgenlerin dizilimi de tipografi ve görselle uyumlu şekilde ve doğru miktarda kullanılmış, Macrocenter logosunun devamlılığını sürdürecek bir grafik öge olarak da tasarımda bütünlüğü sağlamıştır.

Lüks ve zarafet imajını yansıtmanın bir diğer yolu ise renk paletinin doğru seçimi ile mümkündür. Bu bağlamda Macrocenter'ın MACROSTYLE Bülteni'nde genellikle pastel tonları, nötr renkler ve altın gibi metalik tonlar ön plana çıkmaktadır. Özellikle siyah, beyaz, gümüş ve altın gibi zengin renkler, güçlü bir hava yaratmanın, pastel tonlar veya doğal renkler ise yumuşaklık, zarafet ve şıklığın göstergeleridir. Bu renkler, tipografi seçiminde olduğu gibi markanın prestij, kalite ve özgünlük imajını pekiştiren güçlü mesajlar vermektedir. MACROSTYLE Bülteni'nde kullanılan görseller de markanın lüks imajını yansıtacak şekilde titizlikle seçilmiştir. Ürün fotoğrafları, doğal ışıkta ve şık bir şekilde çekilmiş ve kısmen de olsa sadelik içinde detaylara odaklanılmıştır. Çift sayfa uygulamalarının sol tarafı bütün bir imaj fotoğrafından oluşurken sağ sayfalar ayrı ayrı ürünlerin fotoğraf ve bilgilerinden oluşmaktadır. Öte yandan Macrocenter tasarımlarında illüstrasyon kullanımını daha geri plana atarak kaliteli görseller kullanmayı tercih etmektedir. İllüstrasyon kullanımı tercihleri ise minimalist bir biçimde işlenerek aşırı karmaşıklıktan kaçınmaktadır.

Lüks tasarımlarda görsel hiyerarşi diğer unsurlarla birlikte tasarımlarda önemli bir yere sahiptir. Çünkü her bir öge, bir diğerini tamamlamaktadır. Bu sebeple Macrocenter'ın MACROSTYLE Bülteni'ndeki hiyerarşik düzen, izleyicinin dikkatini doğru yönlendirecek şekilde kurgulanmıştır. Öne çıkan unsurlar (örneğin, yeni bir koleksiyon veya kampanya) görsel olarak daha belirgin hale getirilirken, diğer unsurlar daha geri planda tutularak zarif bir denge oluşturulmaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tasarımlarda kullanılan baskı materyalleri de lüks algısını güçlenmesini sağlayan unsurlar arasındadır. Macrocenter, tasarımlarını genellikle birinci kalite kuşe gibi kaliteli kâğıtlar, dokulu yüzeyler ve özel baskı teknikleriyle sunmaktadır. MACROSTYLE Bülteninin baskısında kullanılan kâğıt ta birinci kalite kuşe kağıttır. Bu tür baskı teknikleri, yalnızca görsel değil, dokusal anlamda da zarafet ve lüks hissi yaratmaktadır. Lüks tasarımların bir diğer özelliği de zamansız olmalarıdır. Macrocenter'ın grafik tasarım dili, geçici trendlerden ziyade kalıcı, uzun vadeli bir estetik anlayışa dayanmakta ve zamanla eskimeyen bir zarafet ile şıklığı barındıracak şekilde düşünülmektedir. Macrocenter, yılbaşı için hazırladığı MACROSTYLE Bülteninde grafik tasarımı markanın yüksek standartlarını ve prestijini yansıtan bir dil olarak kullanmaktadır. İmaj yaratımında, özgünlük ve elitlik vurgulanırken, tasarımlar yalnızca ürünleri değil, markanın bir yaşam tarzı sunan imajını da güçlendirmektedir.

Lüks markalar için hikâye anlatımı, duygusal bağ kurmak adına önemli bir yer tutmaktadır. Macrocenter, grafik tasarımında markanın hikâyesini anlatan unsurları ön plana çıkarmakta ve bu bir ürün koleksiyonunun tanıtımı ya da bir hizmetin vurgulanması olabilmektedir. Her tasarım, bir bütün olarak markanın sunduğu deneyimi yansıtan güçlü anlatılar oluşturmaktadır.

Tüketici Algısı: Macrocenter'ın tasarımları, elit ve özel bir alışveriş deneyimi vaat etmekte, tüketicide ürünlerin ve kampanyaların daha seçkin olduğu algısını güçlendirmektedir.



Şekil 5. Macrocenter'ın Aralık 2024 tarihli MACROSTYLE Bülten Kapağı Görseli (MacroCenter, 2024).



Şekil 6. Macrocenter'ın Aralık 2024 tarihli MACROSTYLE Bülteninden Sayfa Görselleri (MacroCenter, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

A-101'in Grafik Tasarımında Sade ve Etkili Yaklaşım

A-101, uygun fiyat odaklı kampanyalarıyla bilinmektedir. Çeşitli kampanya tasarım ürünlerinde bulunan görsel ya da yazılı detaylar büyük boyutlarla vurgulanmakta ve kampanya mesajları çok belirgin şekilde iletilmektedir. Yılbaşı dönemi, alışverişin arttığı ve tüketicinin daha fazla seçenekle karşılaştığı bir zaman dilimi olduğundan, A-101 de tasarımlarında güven verici unsurlar kullanarak, tüketicilerine tanıdık bir ortam sunmayı hedeflemektedir. Genellikle sade ve doğrudan iletişim stratejileri ile yılbaşı kampanyalarında da bu hedeflerini sürdürmekte, markanın kurumsal kimliğini her zaman ön planda tutmaktadır. Tasarımlarda markanın logosu, renk paleti ve yazı karakterleri sürekli olarak yer almakta ve marka ile tüketici arasında güvenli bir bağ kurulması sağlanmaktadır.

A-101'in tasarımlarında minimal bir renk paleti kullanılırken, turkuaz, kırmızı ve beyaz tonları tasarımların genelinde büyük bir alana yayılmaktadır. Bu renkler, kurumsal vurguların yanı sıra markanın ekonomik imajını da güçlendirmektedirler. Ancak A-101'in tasarımlarında tipografik düzen sadelikten uzak ve karmaşık bir yapıdadır. Bu da mesajın hızlı bir şekilde algılanmasını engellemektedir. A-101'in 2025 yılbaşı için hazırladığı ALDIN ALDIN Bülteninin tasarımında da bu tasarımsal düzen devam ettirilmektedir. Yılbaşı vurgusu yapan çam ağacı, yıldız ya da kar tanesi desenleri sayfaların sağ ve sol taraflarında bordür şeklinde ve minimal düzeyde kullanılmıştır. Ancak kurumsal renk olan turkuaz içinde değerini yitiren bu görsel detaylar, zemin renk ve deseniyle de aynı değerde etkisiz hale gelmektedir. Tasarımda kullanılan ürün fotoğrafları espas değerlerinden uzaklaştırılıp sıkışık bir düzende yer alarak tüketici algısında fiyatın ya da ürünün kolay anlaşılamaması gibi olumsuz sonuçlara neden olmaktadır. Bu durum genel olarak tasarım yüzeyinde görsel hiyerarşinin doğru kullanılmaması olarak açıklanabilir. Özellikle tüketicinin fiyat ve fırsatlar üzerinde yoğunlaşması bu düzen içinde mümkün görünmemektedir. Burada her ne kadar ürün görselleri sade tutulsa da mesajın daha net ve etkili bir şekilde iletilmesinde gözün tasarım yüzeyindeki akışı dağılmakta ve ortaya karmaşık bir yapı çıkmaktadır. Ayrıca, kırmızı bant içinde yer alan fiyatlandırma kalın yazı karakterleriyle vurgulanarak, tüketicinin ilgisi sadece bu yöne çekilmekte ve tasarımın geri kalanındaki işlevselliği yetersiz kılmaktadır. A-101'in tasarım yaklaşımındaki bu yetersiz ve yanlış uygulama biçimleri, markanın tüketicilere güven verici bir şekilde ulaşmasını zorlaştırmakta ve kampanyaların başarısını azaltmaktadır. Çünkü A-101, yılbaşı promosyonlarında karmaşadan kaçınmayarak, temel mesajları doğrudan ve basit bir biçimde iletmeye odaklanamamıştır. A-101 her ne kadar minimalist bir tasarım anlayışını benimsemiş olsa da tasarım yüzeylerindeki dağınık yapı ve karmaşık grafik unsurlar, büyük indirim oranları, tarih aralıkları ve fırsatlar gibi önemli bilgileri geri plana atmaktadır. Öte yandan A-101'in ALDIN ALDIN Bülteninin grafik tasarımında görsel hiyerarşi, tasarımın her ögesinin amacına hizmet etmesini sağlayacak şekilde ele alınmıştır. Tasarımlarda genel olarak sadelik, etkili mesajlaşma temeli bulunmaktadır. Ancak yukarıda bahsedilmiş olan tasarım yanlışları ve doğru planlanmamış uygulamalar, tüketicilerin görsel kalabalıkta boğulmalarına neden olmaktadır. Doğru bir tasarım dili kullanımıyla, kampanyanın temel mesajı hemen algılanabilmelidir.

Tüketici Algısı: A-101'in bültenleri, değer odaklı alışverişi vurgular. Tüketiciler, bu tasarımlar sayesinde uygun fiyatlı ve tasarruf sağlayan fırsatlar hakkında bilgi edinebilmektedirler. Ancak bu bilgilerin daha kolay ve net anlaşılabilir olması için A-101 tasarımlarında renk ve görsel kullanımının birlikteliğini ön plana çıkararak tüketici algısına hizmet edecek özellikleri çok daha tasarım odaklı düşünmelidir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 7. A-101'in ALDIN ALDIN! Bülteninden Sayfa Görselleri (A101, 2024).

BİM'in Grafik Tasarımında Ekonomik ve Güvenilir Hava

BİM, ekonomik ve güvenilirlik imajını vurgulayan bir perakende markası olarak, basit ve doğrudan anlatım sunan grafik tasarımlara sahiptir. Kampanyalarında minimal renk paletleri ve sade grafik unsurlar kullanmakta, indirimleri ve fırsatları genellikle büyük ve dikkat çekici yazı karakterleriyle vurgulamaktadır.

BİM AKTÜEL Bülteninin grafik tasarımında "güvenilirlik" temel ilkelerden biri olarak ön plana çıkmakta ve markanın kurumsal kimliği ile logo ve renklerin düzenli bir şekilde kullanılmasını, sürekli olarak tüketiciye hatırlatılmasını sağlamaktadır. Anacak BİM'in yılbaşı dönemlerindeki tasarımlarda bu güven duygusunu destekleyecek şekilde seçilmiş ya da uygulanmış bir örnek bulunmamaktadır. BİM'in yılbaşı kampanyalarında kullanılan renk paleti, ekonomik mesajları desteklemek için dikkatle seçilmiştir. Yılbaşı gibi dönem kampanyalarında bu gibi kurumsal özelliklerini ön planda tutarak tasarımlar sunan BİM, genellikle kurum rengi olan kırmızı ve beyazı kullanmaktadır. Bu renkler, markanın kurumsal kimliğiyle uyumun yanı sıra yılbaşı temasını da güçlü bir şekilde yansıtma özelliğine sahiptir. Kırmızı renk, enerji ve hareketliliği simgelerken, beyaz ise sadeliği ve saflığı temsil etmektedir. Arada yer alan mavi tonları, güven duygusunu yaratmakta ve markanın sağlam duruşunu yansıtmaktadır. Sarı ise sıcaklığın ve neşenin rengi olarak tasarımlarda kısmi olarak yer almaktadır. Aynı zamanda bu renkler yine BİM'in kurumsal kimliğiyle uyumlu olarak markanın tüketicilere sunduğu değerlerin de görsel bir yansımasıdır. Renkler genellikle güçlü bir kontrast oluşturacak şekilde BİM tasarımlarında yer bulmakta ve ekonomik fırsatları vurgulayan büyük indirim oranlarının dikkat çekmesini sağlamaktadır. Ancak BİM'in 2025 yılbaşı döneminde hazırladığı bültende yılbaşı vurgusu ve bu önemli detaylar neredeyse yok denecek kadar az kullanılmıştır. Tasarımlar sade, düz anlatımlarla standart bir yapıdadır.

BİM AKTÜEL Bülteni tasarımlarında aşırıya kaçılmama durumu söz konusu olduğundan, kullanılan tipografi de sade ve güven verici bir şekilde tasarlanmıştır. Yazı karakterleri genellikle düz ve okunabilir olup, büyük harflerle yazılan kampanya mesajları, tüketicinin dikkatini hızlıca çekmektedir. Özellikle fiyatların ve fırsatların vurgulanmasında kullanılan kırmızı bant etkisi BİM'in logo zemini ile aynı tarzda uygulanmıştır. Bu yaklaşım kurumsallık vurgusunu güçlü kılmaktadır ancak indirim oranları, kampanya süresi ve ürün grupları gibi bilgiler net bir şekilde öne çıkmamaktadır. Tipografi, genellikle bold ve light yazı karakterleriyle bir arada kullanılmıştır. Bu sayede ürün detayları görsel ögeler ile minimal seviyede bütünleşmiştir. BİM'in yılbaşı kampanyalarındaki grafik tasarımda kullanılan metinler genellikle doğrudan ve etkili bir dilde yazılmış kısa ve net mesajlardır. **"6 Taksit Seçeneği"** gibi bilgilendirici ifadeler, sade ve anlaşılır bir şekilde fiyatların altında sarı bant içinde belirtilmiştir. Bu tür ifadeler, tüketiciye kampanyanın ne sunduğunu hızlı bir şekilde anlatmakta ve alışveriş yapmaya teşvik etmektedir. Aynı zamanda, bu mesajlar güvenilir bir şekilde sunularak, BİM'in tüketicilerin gözünde güvenli ve uygun fiyatlarla alışveriş yapabilecekleri bir yer olduğunu ifade etmektedir. BİM'in yılbaşı kampanyalarında büyük, dikkat çekici yazı karakterleri ve basit grafik ögeler bulunsa da bu ögeler yetersizlikleri bakımından kampanyanın mesajını kısmen izleyiciye iletebilmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

BİM AKTÜEL Bülteni tasarımlarında görsel hiyerarşi de oldukça önemlidir. Görsellerin sayfa alanında gelişi güzel bir konumlandırma içinde sunumu görsel hiyerarşiyi geri plana atan bir başka yanlış uygulamadır. Tasarım, öncelikle ekonomik fırsatların ve indirimlerin net bir şekilde iletilmesini hedeflemektedir. Bu nedenle, en önemli kampanya mesajları ve indirim oranları görsel olarak daha belirgin şekilde yerleştirilmelidir. İndirim oranları kırmızı renkte ve büyük yazı karakterleriyle yazılmakta, böylece tüketicinin gözü bu mesajlara hemen odaklanmaktadır. Kampanyaların tarih aralıkları ve ürün kategorileri de sade bir düzenle izleyicinin kolayca anlayabileceği şekilde sayfaların üst kısmına yerleştirilmiştir. BİM'in tasarımlarında görsel hiyerarşi, mesajın netliğini ve tüketicilerin aradıkları bilgileri hızla bulmalarını tam olarak sağlayamamaktadır.

BİM AKTÜEL Bülteninde, yılbaşı temalı grafik unsurları kullanırken minimalist yaklaşımını 2025 yılbaşı dönemi için hazırladığı bültenin sadece kapağında kullandığı bir yılbaşı sofrası görseliyle vermek istemiştir. Kırmızı rengin ağırlıklı olarak kullanıldığı bu görsel, markanın minimal yaklaşımında görsel unsurları ilgili tema üzerinden kısıtlı derecede çözmek istemesiyle ilişkilendirilebilir. Öte yandan tasarımda yılbaşı vurgusunu yapacak sembol, illüstrasyon ya da başka görseller yer almamaktadır.

Tüketici Algısı: BİM'in tasarımları, fiyat odaklı bir alışverişi teşvik etmekte, basit tasarımlarla tüketicinin hızlıca karar vermesini, güvenli ve uygun fiyatlarla pratik ve ekonomik alışveriş yapma isteğini güçlendirmektedir.



Şekil 8. BİM AKTÜEL Bülteninden Ana Sayfa Görseli (Bim, 2024).



Şekil 9. BİM AKTÜEL Bülteninden Sayfa Görselleri (Bim, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şok'un Grafik Tasarım Yaklaşımlarında Hızlı ve Uygun Fiyatlı Vurgusu

Şok, Türkiye'nin en büyük indirimli perakende market zincirlerinden biri olarak genellikle agresif fiyatlandırma stratejileri ile tanınmaktadır. Tasarımlarında sıkça büyük indirim yüzdeleri, mesajları ve parlak renkler yer almaktadır. Broşürler, genellikle yoğun görsellerle doludur ve hızlıca dikkate alınması gereken fırsatlar öne çıkarılmaktadır.

Genellikle geniş tüketici kitlesine hitap eden marka, hızlı, pratik ve uygun fiyatlı bir imaj yaratmayı hedeflemektedir. Grafik tasarımlarında bu değerlerin yansıtılması, markanın genel stratejisini ve tüketici algısını pekiştirmek için büyük bir rol oynamaktadır. Şok'un grafik tasarımında**, hızlı ve uygun fiyatlı** vurgusu, belirgin görsel ve estetik özelliklerle ön plana alınmakta, bu yaklaşım hem marka kimliğini hem de tüketiciye sunduğu değerleri net bir şekilde ifade etmektedir.

Şok'un HAFTANIN FIRSATLARI broşürünün grafik tasarımlarında, dikkat çekici ve enerjik renkler kullanılarak hızlı bir alışveriş deneyimi ve uygun fiyat vurgusu yapılmaktadır. Kırmızı ve sarı gibi canlı, cesur ve göz alıcı renkler hem "aciliyet" duygusunu uyandırmakta hem de "fırsat" veya "indirim" gibi mesajları net bir şekilde iletmektedir. Burada kırmızı ve sarının kullanımı kurumsal kimliğin devamlılığına hizmet eden özelliktedir. Bu renkler, zeminde (özellikle kırmızı) kullanıldığında hem ürün görsellerini hem de bilgilerini gözün rahatlıkla seçebilmesine olanak tanımakta, tüketicinin ilgisini çekmektedir. Ayrıca bu renkler, psikolojik olarak "harekete geçirme" özelliğine de sahiptir ve tüketicilerin alışverişe yönelik motivasyonlarını artırmaktadır.

Öte yandan Şok, HAFTANIN FIRSATLARI Broşür tasarımında genellikle büyük ve kalın yazı karakterleri kullanmıştır. Bu, markanın hızlı ve pratik bir alışveriş deneyimi sunduğu mesajını güçlendirmektedir. Çünkü büyük puntolarla yazılmış indirim yüzdeleri, kampanya başlıkları ve fiyat etiketleri, hızla anlaşılabilirliği sağlamakta, ayrıca bu tipografi seçimi ile uygun fiyatlı ürünlerin kolayca fark edilmesine yardımcı olmaktadır. Çünkü fiyat etiketleri görsel olarak öne çıkarak, basit ve hızlı okunabilir tipografik unsurlara dönüşmekte ve tüketicinin algısını olumlu yönde şekillendirmektedir.

Tasarımlarda en çok öne çıkan unsurlar arasında indirim oranları ve fiyat vurguları gibi tipografik uygulamalar yer almaktadır. Şok, genellikle reklam ve afişlerinde büyük **"%20 İndirim"**, **"Süper İndirim"**, **"Ekstra Ürünler"**, **"Ücretsiz Kargo ve Teslimat"** gibi mesajları kullanmakta, bu da markanın uygun fiyatlı olma algısını güçlendirmekte, hızla satın alma dürtüsünü tetiklemektedir. Bu tür mesajlar, genellikle kırmızı ve sarı gibi dikkat çekici renklerle yazılmakta ve büyük puntolarla sunulmaktadır. Böylece göz doğrudan fırsat mesajına odaklanıp tüketiciyi satın almaya yönlendirmektedir.

HAFTANIN FIRSATLARI Broşür tasarımında kullanılan görseller genellikle sade ve direkt olma eğilimindedir. Ancak sayfaya dizilimi konusunda düzenden ve bütünlükten kaçınılmış ve tüketiciye hızlı bilgi sunumu azaltılmıştır. Bu yaklaşım, markanın hızlı alışveriş anlayışına hizmet edememektedir.

Şok'un tasarımlarında, hızlı alışverişi yansıtan simgeler veya görsel unsurlar sıklıkla yer almaktadır. Örneğin, ürünlerin doğrudan kullanım amacını anlatan görseller (gıda, temizlik ürünleri, vb.) sade bir şekilde yerleştirilmekte ve sayfa düzeni içinde kısmen anlaşılmaktadır. Bu da tüketiciye zaman kaybı olmadan pratik çözümler sunma konusunda yardımcı olmaktadır. Ayrıca, tasarımlarda ürün kategorileri genellikle net ve bir arada kullanılmıştır.

En popüler ve en çok satılan ürünler veya büyük kampanyalar Şok'un grafik tasarımlarında görsel olarak vurgulanmaktadır. Bu ürünler tasarımda canlı renklerle ya da büyük indirim etiketleriyle yer almaktadırlar. İndirimli ürünlerin cazibesini artıran bu tasarım detayları, hızlıca ulaşılabilen fırsatları da sunmaktadır. Ayrıca, belirli dönemlerde (örneğin bayramlar, tatiller, yılbaşı) büyük kampanyaların tanıtıldığı tasarımlar, Şok'un hızlıca uyum sağlayabilen ve uygun fiyatlarla rekabet edebilen bir marka imajını güçlendirmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şok'un grafik tasarımı, hem dijital platformlarda (web sitesi, sosyal medya) hem de basılı materyallerde (afişler, broşürler, etiketler) aynı şekilde hızlı ve uygun fiyatlı olma vurgusunu devam ettirmektedir. Tasarımlar, her iki platformda da aynı etkiyi yaratacak şekilde uyumlu ve tutarlı olarak marka imajının her mecrada aynı tarzla algılanmasını sağlamaktadır. Şok'un tasarımlarında bir diğer önemli detay ise genellikle markanın geniş ürün yelpazesi ve uygun fiyatlı çeşitliliği vurgulamasıdır. Ürünlerin bol ve hazır olduğuna dair görseller, tüketiciye güven duygusu vermekte ve hızlı bir alışveriş deneyimi vaat etmektedir.

Şok'un 2025 yılbaşı haftasına gelen tarih aralığında HAFTANIN FIRSATLARI Broşürü de aynı tasarımsal unsurları ve yaklaşımı devam ettirmiş ve kurumsal tasarım dilinin dışına çıkmamıştır. Şok'un tasarımında Yılbaşı vurgusu sadece ışıltılı yılbaşı süslerini andıran sembollerle ve tek bir sayfada verilmiştir. Bu da yılbaşı konseptini ve kampanyasını marka değerleri ve tüketici algısı açısından yetersiz kılmaktadır.

Tüketici Algısı: Şok'un tasarımları, hızlı ve uygun fiyatlı alışverişi teşvik etmektedir. Tüketiciler, düşük fiyatlar ve cazip indirimler ile karar verme sürecini hızlandırmaktadırlar..



Şekil 10. ŞOK HAFTANIN FIRSATLARI E-Broşür Sayfa Görselleri (Şok, 2024).

SONUÇ

Migros, CarrefourSa, Macrocenter, A-101, BİM ve Şok'un 2025 yılbaşı dönemi için hazırladıkları kampanya tasarımlarında, markalarının kimliklerine uygun grafik tasarım stratejileri kullanılmıştır.

Migros'un yılbaşı promosyonlarında kullanılan grafik tasarım yaklaşımı, markanın kurumsal kimliğiyle uyumlu, modern ve şık bir görünüm sunarken, aynı zamanda sıcak, samimi ve kutlama havasını da hissettirmektedir. Renk paleti, tipografi, görsel hiyerarşi ve semboller gibi temel tasarım ögeleri, yılbaşı atmosferini yansıtarak tüketicinin marka ile duygusal bağ kurmasını sağlamaktadır. Migros, sade ve etkili bir tasarım anlayışı benimseyerek, kampanya mesajlarını net bir şekilde iletmekte ve izleyiciyi alışveriş yapmaya teşvik etmektedir. Bu yaklaşım, markanın pazarlama hedeflerine ulaşmasına yardımcı olmakta ve yılbaşı dönemi boyunca tüketici sadakati oluşturmaktadır.
CarrefourSa'nın yılbaşı promosyonlarında kullanılan grafik tasarım stratejisi ise markanın dinamik ve samimi imajını pekiştiren, aynı zamanda tüketicilerin yılbaşı ruhu içinde marka ile bağ kurmayı sağlayan etkili bir araç özelliği taşıdığını göstermiştir. Renklerin doğru seçimi, dinamik görseller, net tipografi, görsel hiyerarşi ve yılbaşı temalı semboller, tasarımın hem estetik açıdan çekici hem de pazarlama açısından etkili olmasını sağlamaktadır. CarrefourSa, bu stratejilerle yılbaşı dönemi boyunca hem mevcut tüketicilerini memnun etmeyi hem de yeni tüketiciler kazanmayı hedeflemiştir.

Macrocenter'ın grafik tasarım yaklaşımı, markanın zarif, lüks ve prestijli imajını vurgulayan bir estetik anlayışa dayanmaktadır. Minimalizm, şıklık, kaliteli görseller ve tipografi seçimleri gibi unsurlar, markanın grafik tasarımını hem görsel hem de duygusal düzeyde etkili kılarken bu yaklaşım, markanın

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

genel stratejisiyle paralel olarak hem üst düzey bir tüketici kitlesine hitap etmekte hem de benzersiz bir görsel kimlik oluşturmaktadır.

A-101'in yılbaşı kampanyalarında benimsenen sade grafik tasarım yaklaşımı ise, markanın mesajlarını net bir biçimde iletmek için ortalama düzeydedir. Renk seçiminden görsel hiyerarşiye, tipografiden görsel unsurların sade kullanımına kadar her detay, sadelik temeline oturtulmuştur. Buradaki amaç, tüketicilerin dikkatini çekmeye ve onları alışverişe yönlendirmeye odaklıdır. A-101, özellikle yılbaşı dönemindeki promosyonlarında tasarımsal olarak birtakım yanlışlar ve doğru planlanmamış tasarım uygulamaları nedeniyle tüketicilerin görsel kalabalıkta boğulmalarına neden olmaktadır. Doğru bir tasarım dili kullanımıyla, kampanyanın temel mesajı hemen algılanabilmelidir. Öte yandan A-101'in bültenleri, değer odaklı alışverişi vurgulamakta, tüketiciler, bu tasarımlar sayesinde uygun fiyatlı ve tasarruf sağlayan fırsatlar hakkında bilgi edinebilmektedirler. Ancak bu bilgilerin daha kolay ve net anlaşılabilir olması için A-101 tasarımlarında renk ve görsel kullanımının birlikteliğini ön plana çıkartacak ve tüketici algısına hizmet edecek özellikleri çok daha tasarım odaklı düşünmelidir.

BİM'in yılbaşı kampanyalarının grafik tasarımında izlediği sade ve etkili yaklaşım, markanın ekonomik ve güvenilir imajını güçlendiren bir stratejidir. Renk seçiminden görsel hiyerarşiye, tipografiden yılbaşı temalı görsellerin kullanımına kadar her detay, markanın temel değerlerini yansıtmaktadır. Ancak BİM'in 2025 yılbaşı döneminde hazırladığı bültende yılbaşı vurgusu eksiktir. Bu önemli detay yılbaşı haftasında marka tarafından neredeyse yok denecek kadar az kullanılmış, tasarımlar sade, düz anlatımlarla standart bir yapıda sunulmuştur. Markanın bu minimal yaklaşımında görsel unsurları ilgili tema üzerinden kısıtlı derecede çözmek istemesi bir yandan fiyat odaklı alışverişi teşvik ederken diğer yandan basit tasarımlarla tüketicilerin hızlıca karar vermesini, güvenli ve uygun fiyatlarla pratik ve ekonomik alışveriş yapma isteğini güçlendirmektedir.

Şok'un grafik tasarım yaklaşımında hızlı ve uygun fiyatlı vurgusunun temel unsurları, canlı renkler, büyük tipografi, minimalist tasarımlar ve aciliyet hissi yaratan ögeler ile öne çıkmaktadır. Tasarımlar, tüketiciye hızlı ve kolay bir alışveriş deneyimi sunarken, indirimli fiyatlar ve fırsatlar konusunda da güçlü bir algı yaratmaya yardımcı olmaktadır. Bu yaklaşım, markanın geniş kitlelere hitap eden, pratik ve ekonomik imajını pekiştiren önemli bir araçtır. Bu bakımdan süpermarketlerin 2025 Yılbaşı kampanyalarında kullandıkları grafik tasarımlar, tüketici algısını doğrudan etkilemektedir. Her marka, hedef kitlesine hitap etmek için farklı görsel stratejiler kullanmaktadır. Tüketici algısı, renk kullanımı, tipografi, görseller ve düzen gibi grafik tasarım unsurlarına göre şekillenmekte, her bir süpermarket markası kendine özgü bir algı yaratmayı başarmaktadır.

Sonuç olarak; bu kampanyaların tasarımları, grafik tasarımın temel ilkeleri doğrultusunda, tüketicilerin ilgisini çekmek ve onları satın almaya yönlendirmek amacıyla stratejik olarak hazırlanmış görsel tasarımlardır.

KAYNAKÇA

A101, (2024, 26 Aralık). *Aldın Aldın!* https://www.a101.com.tr/aldin-aldin-bu-hafta-brosuru Erişim Tarihi: 27 Aralık 2024.

Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı.* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Bim, (2024, 27 Aralık). *BİM Aktüel E-Broşür.* https://www.bim.com.tr/Categories/680/afisler.aspx?top=1&Bim_AfisKey=778 Erişim Tarihi: 30 Aralık 2024.

CarrefourSA, (2024, 19 Aralık). E-Katalog. https://www.carrefourkatalog.com/yilbasi-v2-2025/page/1 Erişim Tarihi: 25 Aralık 2024.

IIInstitude, (2021, 15 Kasım). *Satış ve Pazarlama, Modern Pazarlama Anlayışı*. https://www.iienstitu.com/blog/modern-pazarlama-anlayisi Erişim Tarihi: 18 Şubat 2025.

MacroCenter, (2024, 19 Aralık). MacroStyle. https://www.macrocenter.com.tr/macrostyle Erişim Tarihi: 25 Aralık 2024.

MigrosMoney, (2024, 19 Aralık). *Migroskop Yılbaşı Dijital Bülteni*, https://www.money.com.tr/migroskop-dijital Erişim Tarihi: 05 Ocak 2025.

Odabaşı, Y. ve Barış, G. (2002). *Tüketici Davranışı.* İstanbul: MediaCat Yayınları.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Okay, A. (2003). *Kurum Kimliği.* İstanbul: MediaCat Kitapları.

Pflaum, D. (1989). *Corporate Design, Lexicon Der Public Relations* (Hrsg.) Dieler Pflau-ın Wolfgang Pieper. Landsberg/Lech: Verlag Moderne Industrie.

Ries, A. ve Ries, L. (2000). *Marka Yaratmanın 22 Kuralı, Renk Kuralı* (A. Özdemir, Çev.). İstanbul: MediaCat Yayınları.

Schiffman, G. ve Kanuk, L.L.L. (1987). *Consumer Behavior.* New Jersey: Prentice Hall Englewood Cliffs.

Sümer, B. (2007). Çocuk Tüketicilerin Marka Algılamalarının Seçilmiş Ürün Grubu Bağlamında Araştırılması (Tez No. 226201) [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Şahin, B. G. ve Akballı, E. E. (2019). Tüketici Davranışlarını Etkileyen Faktörler ve Yöntem Analizi. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi, 1*(1), 43-85.

Şok, (2024, 28 Aralık). *Haftanın Fırsatları E-Broşür*, https://kurumsal.sokmarket.com.tr/uploads/2024122610221748570.pd Erişim Tarihi: 30 Aralık 2024.

Tek, Ö. B. (1997). *Pazarlama Ilkeleri.* İstanbul: Cem Ofset Matbaacılık Sanayi A.Ş.

Wells, W. D. ve Prensky, D. (1996). *Consumer Behavior.* New York: John Wiley & Sons.

Zikmund, G., D'Amico, W. (1995). *Effective Marketing.* Minnesota: West Publishing Company, St. Paul.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

THE FICTIONAL FEMALE CHARACTERS OF WALT DISNEY IN THE CONTEXT OF CHARACTER DESIGN

KARAKTER TASARIMI BAĞLAMINDA WALT DISNEY'İN KURGUSAL KADIN KARAKTERLERİ

Hami Onur BİNGÖL[1]

ORCID: H.B.O. 0000-0003-1522-6419

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1]Hami Onur Bingöl
Kütahya Dumlupınar University, Turkiye

E-mail/E-posta: hamionurbingol@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 25.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Bingöl, H. O. (2025) The Fictional Female Characters Of Walt Disney In The Context Of Character Design. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 615-625.
https://doi.org/10.7456/tojdac.1671005

Abstract

In the United States, the production of cartoons and animation as an industrial process dates back to the 1930s. Cartoons produced until this period were generally short and had limited narrative time. The introduction of feature-length productions led to significant changes in the character design process for animators. The extension of the narrative allowed for the exploration of new dimensions in the structural forms and design stages of fictional characters. During this phase, Walt Disney Studios utilized reference images in character design and divided the production stages of animations into different segments, distributing these stages among various animators. The design of a character involves more than just an animator's drawing skills; it also requires the contribution of other artists who voice the character and provide references for the visual representation that will breathe life into the character. Walt Disney Studios became a pioneering production company by integrating various areas of expertise during these stages, thus producing groundbreaking fictional characters. Animators from different specializations within the animation department applied diverse approaches to bring a character to life. Ultimately, the final decisions regarding the character were made in collaboration with the voice actor and reference image actress. This collaborative process highlighted the team-based nature of character design in animation. The interpretive paradigm was adopted as the research method and as a result, it was observed that Walt Disney studios took inspiration from real life in the character design process. As a company, Walt Disney divided the process of animating characters into different dimensions and brought together different areas of expertise that could assist the animator.

Keywords: Character Design, Animation, Walt Disney.

Öz

Amerika Birleşik Devletleri'nde, çizgi film ve animasyonun endüstriyel bir süreç olarak üretilmesi 1930'lu yıllara dayanmaktadır. Bu döneme kadar üretilen çizgi filmler genellikle kısa metrajlı olup, anlatım süresi sınırlıydı. Ancak, uzun metrajlı animasyon yapımlarının üretilmeye başlanması, animatörlerin karakter tasarım süreçlerinde köklü değişikliklere yol açmıştır. Anlatı sürecinin uzaması, kurgusal karakterlerin daha derinlemesine işlenmesini gerektirmiş, dolayısıyla karakterlerin yapısal formları, hareket kabiliyetleri ve tasarım aşamalarındaki detaylar daha fazla önem kazanmıştır. Bu süreçte, Walt Disney Stüdyoları, karakter tasarımında referans görüntüler kullanarak, animasyon üretim aşamalarını sistematik bir yapıya kavuşturmuştur. Stüdyo, animasyon sürecini farklı uzmanlık alanlarına ayırarak, her aşamanın belirli sanatçılar tarafından yürütülmesini sağlamış ve karakter tasarımında ekip çalışmasının önemini vurgulamıştır. Bir animasyon karakterinin oluşturulması yalnızca animatörlerin yeteneğiyle sınırlı kalmamış; seslendirme sanatçıları, referans görüntü aktrisleri ve senaryo yazarları gibi farklı uzmanlık alanlarından gelen sanatçılar sürece dahil edilmiştir. Bu araştırma, çizgi film ve animasyon disiplinindeki kurgusal karakter tasarım süreçlerini Walt Disney Stüdyoları bağlamında ele almakta ve seçkisiz yöntemle belirlenen kadın karakterler üzerinden incelemektedir. Araştırma yöntemi olarak yorumlayıcı paradigma benimsenmiş ve sonuç olarak Walt Disney stüdyolarının, karakter tasarım sürecinde ilhamını gerçek hayattan aldığı gözlemlenmiştir. Bir şirket olarak Walt Disney, karakterlerin canlandırılması sürecini farklı boyutlara bölmüş ve animatöre yardımcı olabilecek farklı boyutlu uzmanlık alanlarını bir araya getirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Karakter tasarımı, Animasyon, Walt Disney.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Surprisingly, the universal language of art has been one of the rare contexts that unite the species of Sapiens throughout its journey of existence. The proof of this claim can be observed in the figures drawn by Neanderthals on cave walls and the handprints they left behind. It is astonishing that the drawings made by this human species, which lived tens of thousands of years ago, converge within a common context despite being created independently of each other. For instance, it is undeniable that the traces left by Sapiens in the Lascaux Cave in France and the Cueva de las Manos Cave in Argentina could not have been influenced by one another. While there is no definitive proof of why these cave paintings and traces found in various parts of our planet were created, some existing theories attempt to explain their purpose. However, what is certain is that our species has an inherent drive to communicate, narrate events, and convey emotions to an audience through alternative methods. At this point, it becomes possible to relate this drive to the philosophy of art's existence.

When examining the historical development of animation and cartoons, it is possible to argue that the existing data predates the commonly known timelines. One of the fundamental tools required for the production of industrial animation is the camera, which was developed in the late 19th century. However, the history of animation and cartoons extends further back than the invention of the camera. This claim can be substantiated by Emile Reynaud's Praxinoscope, invented in 1877, and his later development, the Theatre Optique, which allowed him to present animations to a wider audience. These devices, which predate the invention of the camera, aimed to use animation as a medium for storytelling. As the 1900s approached, cartoonists such as James Stuart Blackton and Winsor McCay were observed creating moving images in front of the camera through an application known as vaudeville. Vaudeville, a term that has been adopted into the Turkish language, refers to an entertainment method that involves the creation of sequential and eclectic visuals, which are presented to the audience in real time. Vaudeville artists were skilled in drawing, and in the 1910s, the first moving images captured on camera were created by vaudeville artists in the United States. During this period, when cinema had not yet become widely accessible, animations were produced as short films that did not necessitate sequels. From a different perspective, since the systematic production of animation had not yet evolved into an industrial process, animators did not have the goal of creating a standardized character—meaning they did not focus on developing fictional actors that could be used repeatedly. The 1910s can be identified as the era when animation and cartoons in the United States began transitioning into an industrial structure. Winsor McCay was a significant animator of this period, and his works left a lasting legacy for future animators. Although animation production had not yet taken on an industrialized form during McCay's time, thousands of eclectic drawings were recorded at Vitagraph Studios, in collaboration with James Stuart Blackton. Thanks to the animation viewing system developed by this studio, McCay was able to present pioneering cartoons such as *Little Nemo*, *How a Mosquito Operates*, and *Gertie the Dinosaur* to large audiences. However, despite these advancements in animation production processes, animators still did not feel the need to create recurring characters for sequel animations. By 1919, the first fictional and anthropomorphic character to be used in animated sequels, *Felix the Cat*, emerged. This character is recognized as the first in animation history to be used in a continuous series and was designed by Pat Sullivan and Otto Messmer in the United States during the silent film era. Around the same period, *Old Farmer Alfalfa*, created by Paul Terry, also falls within this context, though its sequels came later than those of *Felix the Cat*. The development of rotoscope and cel animation techniques significantly facilitated the systematic production of animated films. As a result, characters such as *Koko the Clown* and *Betty Boop* from Fleischer Studios became pioneering figures designed for use in serialized productions. However, it is important to note that until the 1930s, the animation industry in the United States was marked by intense patent disputes, and the use of copyrighted production methodologies by other animators was not well received. This restrictive approach likely hindered the ability of animators to create standardized fictional characters.

METHODOLOGY

The general framework of this research is to analyze and evaluate the fictional female character designs of Walt Disney Studios. A comprehensive literature review was conducted to establish the study's foundation. The document analysis method is identified as an effective approach used to construct the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

scientific framework. The specific methodology chosen for this research is the Interpretive Paradigm. In social sciences, the interpretive paradigm aims to analyze and describe social phenomena by examining interpersonal relationships within social life and interpreting events from the perspectives of individuals interacting within microstructures. This paradigm provides relevant concepts, principles, theories, and methods that facilitate the understanding and interpretation of social behaviors (Yakut, 2014, p. 18). This method is particularly effective in historical studies of animation, as it helps analyze the structural processes of Walt Disney Studios' character designs and their societal impact on audiences. A limitation of this research arises due to the vast number of fictional character visuals. However, as these characters are globally recognized and given the researcher's sensitivity to Law No. 5846 on Intellectual and Artistic Works, no images have been included in the study. None of the designers (animators) of the discussed characters are alive today. While images from Walt Disney Studios could be used with proper citation, the author has chosen not to include them as a personal preference.

Limitations

Walt Disney Studios has a 104-year history, beginning with the establishment of Laugh-O-Gram Studio in Kansas City in 1921 and evolving into the globally influential Disney+ company based in Los Angeles today. Over this period, the company transitioned from a local studio to a multinational entity. Consequently, the scope of this research is too broad to be confined to a single article. Therefore, the study focuses specifically on fictional female character designs from 1928 to 1953—a period recognized as the Golden Age of Animation worldwide. Additionally, anthropomorphic female characters (characters designed by attributing human traits to animals or objects) have been excluded from this research. The study's scope is strictly limited to female characters. The selected Walt Disney productions, *Steamboat Willie*, *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella*, and *Peter Pan*, were chosen randomly by the author for analysis.

Research Questions

Within the historical framework of cartoons and animation, the number of studies conducted by artist-academicians on Walt Disney's fictional female characters is quite limited. This research examines data from the period beginning with *Steamboat Willie* in 1928 and ending with the production of *Peter Pan* in 1953. Seeking to construct a narrative regarding this era, the study aims to answer the following questions:

1. What factors may have influenced the design of fictional characters in the history of cartoons and animation?
2. Which fictional female characters were designed at Walt Disney Studios during the Golden Age of Animation?
3. What was the design process of these characters, and which animators were involved in their creation?
4. What were the challenges encountered during the design process of these fictional female characters?

Research Purpose and Objectives

It is unfortunate to note that academic resources on the history of cartoons and animation in our country are significantly limited. The vast majority of existing field studies are interdisciplinary and focus on non-animation-related areas, often remaining within theoretical frameworks of film studies. The lack of documentation from animators themselves is particularly noteworthy. At this point, the main objective of this research is to provide a Turkish-language resource on character design in animation history from an animator's perspective, strictly within the domain of Fine Arts and Animation Studies.

FUNDAMENTALS OF CHARACTER DESIGN IN CARTOONS AND ANIMATION

Undoubtedly, an animator's most valuable tools are a pencil and paper. In today's digital era, these materials can be replaced with a tablet and stylus, yet traditional tools remain indispensable and highly valued among animators. The ability to draw is one of the most crucial skills for an animator. In fact,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

the *solid drawing* principle, one of the 12 fundamental principles of animation, stands as a testament to this claim. A strong drawing ability provides a substantial advantage in the initial stages of character design. According to Roberts (Roberts, 2011, p. 55), a skilled animator, whether working in 2D or 3D, should be able to sketch a key pose in a simple yet effective manner. Exceptional drawing talent is not a prerequisite, but drawing remains the best way to interpret the surrounding world. For this reason, animators should practice drawing as frequently as possible. In the field of animation, characters are designed before the animation process begins to ensure a natural workflow. Preliminary sketches and envisioned poses should be created in advance. The most fundamental building block of character design is the sketch. Without sketches, neither the director nor the rest of the production team can predict the final character outcome. The importance of general knowledge in character design is exemplified by Winsor McCay's *Gertie the Dinosaur*. In this 1914 animated short, a mammoth walks past Gertie, despite the fact that mammoths and dinosaurs never coexisted.

While it is unclear whether scientists had established this fact at the time McCay created the film, the example highlights the necessity of general knowledge in animation. Harder (Harder, 2023, pp. 34-35) outlines key aspects to consider during character design:

- Physics,
- Posture,
- Expression,
- Costume,
- Props/Accessories,
- Color.

These elements help eliminate inconsistencies on the path to bringing a character to life. A character's body language, reactions, appearance, and attire all communicate messages to the audience, just as in real life.

Sketching

Following the 1930s, the growing interest in animation in the United States led to a diversification of scriptwriting and animation production in studios. This increase in production created a need for more animators, and as a result, many artists pursued careers in animation. Throughout its history, Walt Disney Studios has functioned as both a production studio and an animation school. Disney also preferred to employ animators with diverse interests. For example, character designers were categorized based on their interests—those fascinated by animals and other creatures were assigned to one group, while those focusing on human and humanoid anatomy were placed in another.

Regardless of specialization, both fields required animators to incorporate anthropomorphic features into their characters. Sketching, which is fueled by an animator's emotions, general knowledge, and individual talent, serves as a collective guide for the production team. It is essential to remember that all of Walt Disney's fictional female characters—the subject of this study—came into existence through a structured sketching process.

Reference Visuals

Throughout animation history, animators have consistently utilized reference materials. However, referencing should not be mistaken for direct copying. Studying reference visuals allows an animator to analyze and interpret their character in a more realistic manner. Rotoscoping, a pioneering animation technique patented by Max Fleischer, demonstrates the significance of reference images in animation production. The actions of fictional characters like *Koko the Clown* and *Betty Boop* were refined through this method.

In the context of Walt Disney Studios, numerous archival materials confirm that Disney animators used reference visuals during character design. This practice continues today. For instance, Weta Digital, a

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

leader in modern animation, used motion capture technology to create lifelike characters such as Gollum, Caesar, and Jake Sully. By capturing actors' movements and transferring them onto digital skeletons and facial structures, they achieved unparalleled realism. For an animator, utilizing reference images is key to achieving accuracy in design and animation. Harder (Harder, 2023, p. 49) asserts that reference images contribute significantly to character originality, as they are created by the animator and are unique.

These references enhance believability for audiences while increasing efficiency for animators. Harder provides an example: if an animator were to design a character playing the saxophone, but had never played the instrument themselves, how would they determine the correct hand placement? The only way to depict such a scene convincingly is through a series of reference images. Reference images are equally crucial in designing character expressions. Unlike live-action films, animated characters' exhibit emotions in an exaggerated manner.

Walt Disney archives include numerous documentary-style videos showcasing studio animators mimicking facial expressions to study their characters' emotions. Traditionally, animators used mirrors to observe their own expressions; today, this practice has evolved with the use of smartphones. For instance, in the *Character Design* course, animation student Merve Uzer employed her own photographs as references—an academic approach to contemporary animation studies.

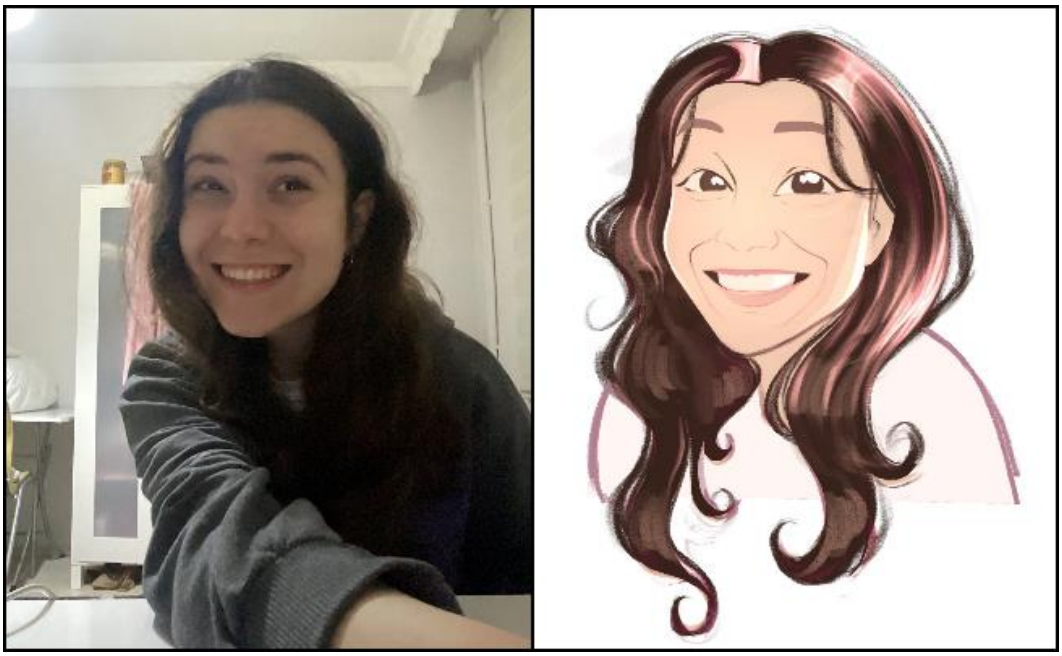


Figure 1. The animator's own facial expression was used as a reference[1].

Colors

One of the key aspects of conveying emotions to the audience in animated films and cartoons is color. Colors carry symbolic meanings that evoke associations in human psychology. These meanings are not written but are entirely based on emotions. While it is true that colors are universal, the symbolism attached to a particular color can vary from country to country or culture to culture. According to Silver (Silver, 2017, p. 218), factors such as color, texture, and shape definitively determine a character's style and aesthetic, making them clear elements that communicate with the audience. Moreover, these elements play a critical role for producers who seek to differentiate the visual identity of their shows from others. According to Mattesi (Mattesi, 2008, p. 99), the subconscious perceptions that colors create in

[1] Pupil drawing by Ms. Merve Uzer (Figure 1).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

viewers in animation and cartoons can be listed as follows:

- Red: Anger, evil, love, hatred, blood, warmth, activity, emotional intensity.
- Orange: Warmth, danger.
- Yellow: Excitement, happiness, lightness.
- Green: Organic nature, wealth, digital perception, disgust, illness.
- Blue: Friendliness, sadness, disorder, calmness.
- Indigo: Nobility.
- Black: Evil, fear, coldness, emptiness.
- White: Heroism, holiness, cleanliness.

Colors play a significant role in shaping character perception and narrative structure, particularly in animated films produced by Walt Disney Studios. Through the strategic use of colors, Disney effectively conveys characters' traits and psychological-emotional states to the audience's subconscious (Makram, 2025, p. 158).

Silhouette

Character silhouettes are a crucial element in animated films and cartoons. The significance of this element can vary from artist to artist, as art inherently involves a personal style and can be interpreted differently depending on the animator's approach. According to Tillman (Tillman, 2019, p. 61), silhouettes are essential for character design in terms of recognizability. If a fictional character maintains a distinctive and recognizable shape even when presented as a complete shadow, it indicates a successful character design. A striking silhouette allows a character to stand out among others in a narrative. This theory is validated by many iconic characters in animation history. For instance, Mickey Mouse, Bugs Bunny, or The Simpsons characters can easily be identified even when displayed as fully black silhouettes. This serves as a strong criterion for evaluating the effectiveness of character design.

In conclusion, the use of color and silhouette in animation is indispensable in character design. While colors convey the psychological and emotional states of a character to the audience, silhouettes ensure that the character remains memorable and distinctive. These two elements are regarded as fundamental

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

building blocks in the creation of a successful animated character throughout animation history.

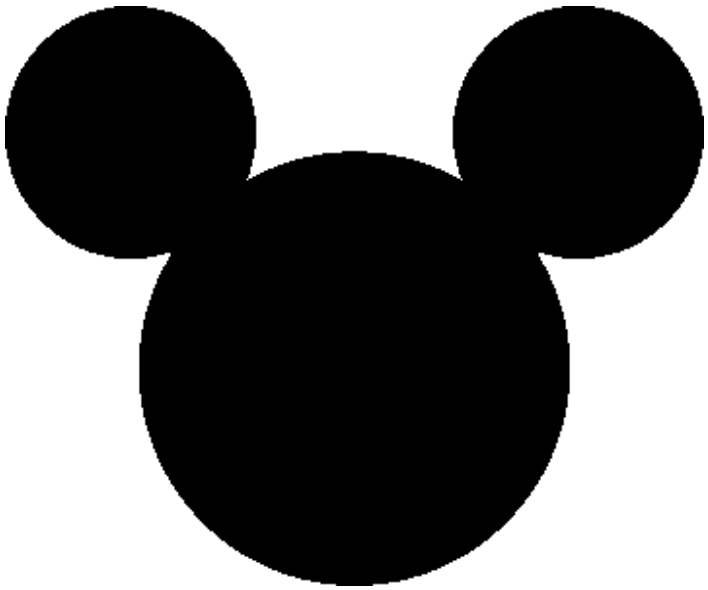


Figure 2. Mickey Mouse silhouette (Walt Disney) [2].

FICTIONAL FEMALE CHARACTERS OF WALT DISNEY

It was unimaginable that an animation studio founded in 1921 under the name "Laugh O Grams" would achieve global success in its field. The factors behind Walt Disney's achievements as an animator and entrepreneur are varied. However, given that the research context is grounded in the field of fine arts and framed within animation and cartoons, the focus remains limited to the artistic endeavors of the studio. Particularly after the company moved to Burbank, Walt Disney always functioned as an animation school. One clear example of this is the formation of the "Nine Old Men", a group established in 1940 within the company, consisting of nine key animators.

This group served as a senior council overseeing recruitment, employment, assignments, promotions, and training processes within the studio, which had by then expanded to over 200 employees. The name "Nine Old Men" was personally given by Walt Disney. Each member of this group had joined Walt Disney Studios in its early years and remained with the company until retirement. For them, Disney Studios was also an academy. Through the animated films they worked on, they collectively contributed to the Golden Age of animation. Each member possessed distinctive talents; however, this study focuses on these animators' fictional female characters, aiming to create a Turkish-language reference on character designs in globally renowned masterpieces.

Minnie Mouse

Had there been an Oscar specifically for animation characters, Minnie Mouse would undoubtedly have won the award for Best Supporting Actress during her peak popularity. According to Kincaid and Malcolm (Kincaid & L. Malcom, 2023, p. 847), although Minnie Mouse was Walt Disney Studios' first fictional female animation character, she has been largely overlooked by academic research. She first appeared before audiences in Steamboat Willie in 1928. However, she was initially designed for Plane Crazy, an animated short created before Steamboat Willie but never released Mickey Mouse was designed by Ub Iwerks, who was an animator at Laugh O Grams Studios. According to Iwerks and Kenworthy (Kenworthy & Iwerks, 2001, p. 54), every handsome protagonist needs a beautiful woman to fight for. To fulfill this role, Iwerks created a female mouse as Mickey's partner. However, he did not

[2] Mickey Mouse silhouette from Walt Disney Studios (Figure 2).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

display the same meticulous attention to Minnie's design as he did for Mickey. According to Deja (Deja, 2016, p. 15), animator Les Clark assisted in animating Minnie's feminine mannerisms. Walt Disney named the character after Minnie Cowles, in honor of a financial supporter of Laugh O Grams Studios. Sussain (Susanin, 2011, p. 189), further supports that Minnie Cowles was an inspiration for Mickey Mouse's fictional girlfriend's name. Minnie Mouse was designed as a charming, graceful, and elegantly dressed character with a supporting role. Although she is a mouse, which technically prevents her from being classified as a woman, her attire—particularly her skirt—symbolizes femininity.
In Plane Crazy, Minnie was depicted in a simple form, but by the time Steamboat Willie was released, her design had evolved to include high-heeled shoes, a more defined skirt, and a flower-adorned hat. Over time, her design continued in this aesthetic. Within the animated shorts included in this study's scope, Minnie Mouse often played the role of a young woman in distress, needing Mickey's rescue. Since these animations were created in the black-and-white era, colors were not a defining feature of her design. However, later color films depicted Minnie Mouse in red and pink hues, reinforcing her feminine persona.

Snow White

Among feature-length animated films, Snow White and the Seven Dwarfs holds the distinction of being the first. Production began in 1934, and the film premiered in 1937 with a runtime of 83 minutes. According to Davis (Davis, 2021, p. 99), Walt Disney expected his animators to create a story structure that would achieve the highest level of audience immersion. This was a crucial factor that set Disney Studios apart from its competitors. During the 1930s, many animation studios, such as Bray, Terry, and Fleischer, favored loose narratives. However, Disney Studios rapidly shifted toward developing more intricate storylines, which positioned the company at the forefront of the industry. The success of Snow White and the Seven Dwarfs can be attributed to the integration of planned and systematic narrative strategies with character design and color.

Grim Natwick was responsible for designing Snow White as a fictional character. According to Collington and Friend (Collignon & Friend, 2021, p. 52), Natwick was transferred to Disney in the spring of 1936 specifically to work on Snow White. At that time, Disney's most talented artists formed a dedicated unit solely focused on refining Snow White's design. For two months, their only task was to practice drawing the character. Consequently, a highly stylized Snow White emerged after thousands of sketches. One of the primary challenges in achieving a definitive design was the necessity of making the character beautiful. Studies in cognitive psychology, ethology, and neuroscience suggest that a certain level of exaggeration and simplification enhances a character's expressive power and emotional resonance.

One of the prominent animators involved in this process was Marc Davis. According to Deja (Deja, 2016, p. 322), Natwick appreciated Marc's contributions to Snow White's animation and entrusted him with animating several scenes, including the princess's dance with the dwarfs. Understanding that maintaining the princess's beauty from all angles was difficult, Marc created a small bust to assist in defining the correct facial perspectives and used it as a reference for character expressions. Hamilton Luske served as the animation director for Snow White (Davis, 2021, p. 109). The story is inherently dramatic, portraying a kind-hearted woman subjected to cruelty by her stepmother after her father's death.

Snow White's character design included a pale complexion and a blue dress symbolizing friendship. As a princess, she was always depicted in an elegant gown. The value of reference images for animators has already been highlighted; in Snow White's case, rotoscoping was used for animation. According to Kalmakurki (Kalmakurki, 2021, p. 88), dancer Marge Champion served as the live-action reference model for the character.

Cinderella

The 1940s were financially difficult for Walt Disney Studios due to the closure of the European market during World War II. Films like Bambi and Dumbo failed to alleviate the financial strain. Consequently, the production cost of Cinderella was kept as low as possible. According to Ohmer (Ohmer, 1991, p. 242), in Cinderella, animal characters appeared on screen more frequently than human characters. In

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

fact, Cinderella's stepmother and stepsisters did not appear until the 18th minute, nearly one-quarter of the film's total runtime. Cinderella was produced during Disney's golden age, and its character design was led by Marc Davis and Eric Larson (Deja, 2016, p. 334). The script required that Cinderella's purity and beauty be concealed beneath her servitude.

Thus, she was depicted as both hardworking and exceptionally beautiful. The prince was first drawn to her beauty and later intrigued by her mystery (Baker-Sperry, 2007, p. 719). Rotoscoping was used in Cinderella's animation, with actress Helene Stanley serving as the live-action reference model. As previously mentioned, reference images play a crucial role in making animations appear lifelike. One of the character designers, Marc Davis, sought input from his wife, Alice Davis, who designed and sewed Cinderella's dress. Helene Stanley wore this dress for live-action reference recordings (Zemler, 2022, p. 24). This serves as evidence of the many layers involved in character design and animation. Cinderella's voice was performed by Ilene Woods, highlighting the importance of voice acting in animated character design.



Figure 3. Marc Davis shows a sketch to Ilene Woods, who voices Cinderella[3].

In the character design process of an animator, hearing the character's voice in advance provides emotional clues that help shape the final outcome. Similarly, allowing the voice actor to observe the character's sketches during production fosters an emotional connection, guiding them in their performance and helping bring the character to life. In short, Walt Disney Studios implemented advanced practices in character design during the production of *Cinderella*, refining the experience gained from previous projects.

[3] Zemler, E. (2022). Disney Princess: Beyond the Tiara: The Stories. The Influence. The Legacy. New York: Epic Ink, p. 20 (Figure 3).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tinker Bell

Tinker Bell can be considered the only fictional female character from Walt Disney Studios to achieve immense popularity without having a lead role. She appears in the 1953 animated feature *Peter Pan*, which has a runtime of 77 minutes. Tinker Bell is a fairy and lacks the ability to speak. She communicates in fairy language, which humans cannot hear. She has fairy wings, wears ballet slippers, and leaves a trail of fairy dust when she flies. The primary animator responsible for Tinker Bell's design was Marc Davis; however, given that animation is a collaborative effort, it is also known that Les Clark contributed to her design. According to Bell (Bell, 1996, p. 119), Tinker Bell is the only controversial character in *Peter Pan*. Persistent rumors suggest that her design was inspired by Marilyn Monroe, but this is untrue. Tinker Bell was modeled after live-action video recordings of actress Margaret Kerry. Thus, the character's design process involved the use of rotoscope animation. According to Carter and Carter (Carter & Carter, 2021, p. 99), the contributions of actresses in shaping female characters during animation production, as well as the interventions of female artists in the studio, significantly influenced character development. Tinker Bell serves as an example of this phenomenon. She is neither as childlike as Snow White nor as fantastical as the centaurettes in *Fantasia*.

During the design process, Marc Davis collaborated with Mary Blair, whose portrayal of Tinker Bell's mischievous traits was met with some resistance, as the character was already intended to be playful. Tinker Bell's movements reflect those of a ballerina, even in moments of anger. Margaret Kerry, in an interview published in *The Walt Disney Museum* in 2023, described her experience as follows: "The wonderful man who designed Tinker Bell, Marc Davis... Everything people saw was thanks to him. They had sketched out what they wanted me to do as a rough guide. They brought in props and showed me exactly what I needed to do. When I first stepped in front of the camera, I asked Mr. Davis, 'What do you want Tinker Bell to be?' And he said, 'Margaret, we want her to be you.' And I thought, 'Oh my goodness, I think I can do that.' So, I stepped onto the stage, and he gave me complete freedom to embody Tinker Bell. He liked what he saw." These statements confirm that all of Tinker Bell's movements were modeled after a ballerina's gestures.

CONCLUSION

One of the key aspects of animation and animated films is the design of fictional characters. Prior to the modern era of animation (mid-1920s), animators did not create characters meant for continuous use. One possible reason for this was that the transition to industrial animation had not yet been fully realized. However, following the introduction of rotoscope and cel animation techniques by animators such as Max Fleischer, Earl Hurd, and John Randolph Bray, animation studios began designing characters with sequels in mind.

In the context of Walt Disney Studios, it is evident that inspiration for female character design was often drawn from real life. From the 1930s onward, character design became a specialized field incorporating elements such as color psychology. By the 1950s, Walt Disney had introduced several iconic female characters—including Minnie Mouse, Snow White, Alice, Cinderella, and Tinker Bell—who became integral to pop culture. Many of these characters, alongside their antagonists, were developed under the guidance of Disney's key animation team, the *Nine Old Men*. Among them, Marc Davis emerged as a prominent figure in designing princesses and characters such as Tinker Bell.

Walt Disney Studios utilized every available resource to support animators in the character design process. One of the most important techniques was the use of reference materials. During what is considered the *Golden Age of Animation*, the preferred reference technique was rotoscope animation. By using live-action footage of real actresses, animators achieved greater realism in character movement. Furthermore, Disney employed artists with diverse drawing skills, broadening the studio's creative range. For instance, while Marc Davis was responsible for Snow White's design and animation, Eric Larson focused on animating the forest animals that interacted with her. This approach allowed different artistic talents to merge, ultimately enhancing the cartoon's impact. This research has presented alternative data regarding fictional female character designs evaluated in the context of Walt Disney Studios. In this context,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Walt Disney animators are divided into different areas of expertise. During the character animation process, animators made extensive use of reference images. This situation proves how important the reference image has been in the portrayal of a character from past to present.

REFERENCES

Baker-Sperry, L. (2007). The Production of Meaning Through Peer Interaction: Children and Walt Disney's Cinderella. *Sex Roles,* 56, pp. 717-727.

Bell, E. (1996). Do You Believe in Fairies?: Peter Pan, Walt Disney and Me. *Women's Studies in Communication*. 19(2), pp. 103-126.

Carter, C., & Carter, M. (2021). Book review: The Queens of Animation: The Untold Story of the Women Who Transformed the World of Disney and Made Cinematic History. *Animation,* 16(1-2), pp. 98-101.

Collignon, S., & Friend, L. (2021). *From terrible toreadors to dwarfs and princesses: Forging Disney's style of animation.* New York: Nloomsbury Publishing Inc.

Davis, A. M. (2021). *Making it Disney's Snow White.* New York: Bloomsbury Publishing Inc.

Deja, A. (2016). *The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators.* U.S.A: Taylor & Francis Group.

Harder, J. (2023). *Creative Character Design for Games and Animation.* U.S.A: Taylor & Francis Group.

Kalmakurki, M. (2021). *Character Costume Portrayal and the Multilayered Process of Costume Design in Snow White and the Seven Dwarfs (1937).* New York: Bloomsburry Publishing Inc.

Kenworthy, J., & Iwerks, L. (2001). *The Hand Behind the Mouse.* New York: Disney Editions.

Kincaid, J. L., & L. Malcom, N. (2023). Mickey's Main Squeeze: the Gendered Portrayal of Minnie Mouse in the Early Era (1928-1935) and Modern Era (2013-2019). *Feminist Media Studies,* 24(4), pp. 835-850.

Makram, N. M. (2025). Colorful Language: How Color in Disney Films Influences Character Perception in Linguistics. *Journal of Scientific Research in Arts*, 26(1), pp. 138-161.

Mattesi, M. D. (2008). *Character Design.* U.S.A: Focal Press by Elseiver.

Ohmer, S. (1991). 'That Rags to Riches Stuff': Disney's Cinderella and the Cultural Space of Animation. *Film History,* 5(2), pp. 231-249.

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals.* New York: Routledge.

Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design.* California: Design Studio Press.

Susanin, T. S. (2011). *Walt Before Mickey: Disney's Early Years, 1919-1928.* Mississippi: The University Press of Mississippi.

Tillman, B. (2019). *Creative Character Design.* Florida: CRC Press, Taylor & Francis Group.

Yakut, İ. (2014). Yorumlayıcı Paradigma Yaklaşımı Kavramlarıyla Sinema Sanatı Üretimine Bakış. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2*(4), pp. 15-29.

Zemler, E. (2022). *Disney Princess: Beyond the Tiara: The Stories. The Influence. The Legacy. (Original Series).* New York: Epic Inc.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ETİK TASARIM VE ALDATICI TASARIM ÖRÜNTÜLERİ: TURİZM VE SEYAHAT WEB SİTELERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

ETHICAL DESIGN AND DECEPTIVE DESIGN PATTERNS: A STUDY ON TOURISM AND TRAVEL WEBSITES

Murat ULUK[1]

ORCID: M.U.0000-0001-5923-8468

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Murat Uluk
Istanbul Beykent University, Türkiye

E-mail/E-posta: uluk.murat@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %1

Revision Requested/Revizyon talebi: 28.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Uluk, M (2025). Etik Tasarım ve Aldatıcı Tasarım Örüntüleri: Turizm ve Seyahat Web Siteleri Üzerine Bir Araştırma. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 626-645. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671123

Öz

Günümüzde çevrim içi platformlar, arayüz tasarımlarında kullanıcıları yönlendirecek çeşitli tasarım ögelerine yer vermektedir. Bu tasarım ögeleri yanıltıcı olduğunda aldatıcı tasarım örüntüleri olarak tanımlanmaktadır. Örüntüler, kullanıcının yapmayı düşünmediği bir şeyi yaptırmaya çalışmak ve planını bozmak için kasten oluşturmuş tasarımlardan oluşmaktadır. Bu tür örüntüler kullanıcının bilinçli seçim yapma sürecine zarar vermekte ve özgür iradelerini zayıflatmaktadır. Kullanıcılar kendilerine rehberlik eden seçeneklere değil, platformun kendi çıkarlarına doğru yönlendirilmektedir. Tasarım etiği bakımından sorunlu olan söz konusu durum çalışmanın ana merakını oluşturmaktadır. Çalışma, Türkiye'deki en çok ziyaret edilen turizm ve seyahat kategorisindeki web sitelerinde aldatıcı örüntülerin varlığını ortaya çıkarmak üzere inşa edilmiştir. Henüz yerli literatürde gerçekleştirilmiş benzer bir çalışmanın bulunmaması, araştırmanın alana önemli bir katkı sunmasına yardımcı olmaktadır. Araştırma kapsamında incelenen 10 web sitesi ve 47 web sayfasında toplam 139 adet aldatıcı örüntü tespit edilmiştir. Tasarımda en çok başvurulan aldatıcı örüntü, arayüz tasarımındaki çeşitli yanıltıcı yapılar içeren arayüz paraziti olmuştur. Çalışmanın başta arayüz tasarımında etik ve etik web olmak üzere kullanıcı davranışlarına ve tercihlerine saygı duyan sistemlerin geliştirilmesi konularına ışık tutması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Aldatıcı örüntüler, dark patterns, etik tasarım, arayüz tasarımı, web tasarım.

Abstract

Today, online platforms include various design elements in their interface designs to guide users. However, when these design elements are misleading, they are defined as deceptive design patterns. Deceptive patterns are intentionally designed to manipulate users into taking actions they did not intend and to disrupt their plans. Such patterns interfere with users' ability to make conscious choices and weaken their free will. Rather than helping users, deceptive patterns serve the platform's interests instead. This issue, which is problematic in terms of design ethics, constitutes the main focus of the study. The study aims to reveal the presence of deceptive patterns on the most visited travel and tourism websites in Turkey. The absence of similar research in the Turkish literature highlights the study's significant contribution to the field. A total of 139 deceptive patterns were identified across 10 websites and 47 web pages analysed in the study. The most common deceptive pattern was interface interference, which contains various misleading elements in interface design. The study aims to illuminate the issues of ethics in interface design, ethical web, and the development of systems that respect user behaviour and preferences.

Keywords: Deceptive patterns, dark patterns, ethical design, user interface design, web design.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Çevrim içi platformların arayüz tasarımları kullanıcı deneyimini iyileştirmek ve kolaylaştırmak adına çeşitli ölçümlemeler ve araştırmalar yapılarak hazırlanmaktadır. Bu kapsamda insan-bilgisayar etkileşimi sonucu ortaya çıkan deneyimler tasarım süreçlerinin yürütülmesine ve kullanıcı odaklı tasarım anlayışının geliştirilmesinde yol gösterici olmaktadır. Diğer yandan bazı tasarım stratejileri, kullanıcılara rehber olmak veya deneyimlerini kolaylaştırmak yerine onları aldatmaya yönelik taktikleri içerebilmektedir. Platformların belli amaçlar doğrultusunda bu taktiklere başvurması etik, etik tasarım ve aldatıcı tasarımlar üzerine tartışmayı kaçınılmaz hale getirmektedir.

Etik, belirli bir durumda bir eylemin doğru mu yoksa yanlış mı olduğunu sorgulayan bir disiplindir ve bireyin doğru olarak kabul ettiği şey, sahip olduğu etik değerler ve ahlaki ilkeler tarafından belirlenir (Leonhard 2020, s. 162). Tasarım, belirli bir pratik amaca hizmet eden, işlevi yaratıcı bir şekilde somutlaştırarak insanların hayatlarını iyileştirmeyi amaçlayan bir süreçtir (Becker, 2021). Etik tasarım, teknoloji tabanlı ürün ve hizmetlerin tasarım ve uygulamasında etik değerleri temel alan bir yaklaşımı ifade etmektedir. Bu yaklaşım, tasarım sürecine etik kaygıları entegre etmeyi ve kullanıcıların haklarını ve ihtiyaçlarını korumayı amaçlamaktadır (Mulvenna vd., 2017).

1970'lerde davranışsal ekonomideki *sezgiler ve önyargılar* literatürü, insanların bilişsel kestirmeler yoluyla irrasyonel kararları nasıl aldığını anlamaya odaklanmıştır. Bu çalışmalar sonucunda insanların davranışlarını değiştirmek için kullanılabilecek yöntemlerin temeli atılmıştır (Narayanan vd., 2020). Günümüzde dijital platformlardaki aldatıcı tasarım örüntülerinin temelinde de insanların zihinsel kestirmelerini ve bilişsel önyargılarını kullanmak vardır. Kullanıcıları belirli eylemlere yönlendirmek için psikolojik taktiklere yer verir ve genellikle kullanıcıların bilgiye erişimini kısıtlar veya dikkatlerini dağıtır (Gunawan vd., 2021). 2010 yılında ortaya atılan *dark patterns/karanlık örüntüler*, dijital ortamdaki aldatıcı tasarımlara ilişkin tüm uygulamaları toparlayan şemsiye bir kavram olarak karşımızda çıkmaktadır. Kavram, Harry Brignull (2023) tarafından, web siteleri ve uygulamalarda kullanıcıları kendi niyetleri dışında satın alma veya bir hizmete kaydolma gibi eylemlere yönlendiren manipülatif tasarım stratejileri olarak tanımlanmaktadır.

Brignull (2023, s. 4), *dark pattern* terimini 2010 yılında yapacağı bir konuşma hazırlığı sırasında manipülatif arayüzlerin karanlık yanını anlatmak için kavramsallaştırmıştır. Yazar, bugün bu kavramın tek başına yeterli olmadığını düşünerek daha kapsayıcı ve açıklayıcı bir terminolojiye ihtiyaç duyulduğunu belirtmiştir (2023, s. 17). Bu nedenle *dark pattern* yerine artık *deceptive pattern* terimini tercih etmektedir. Bu çalışmada her iki kavrama atıfta bulunulurken *aldatıcı örüntü* çevirisi kullanılmıştır. *Pattern* kelimesi *kalıp*, *desen* ve *örüntü* şeklinde Türkçeye çevrilebilmektedir. *Deceptive pattern* teriminin anlamı dikkate alındığında *pattern* kelimesi çalışmada *örüntü* şeklinde çevrilmiştir. Bunun nedeni, bir platformda sistematik şekilde tekrar eden manipülatif taktik ve stratejilerin çeşitli örüntüler oluşturmasıdır. *Desen* kelimesi doğrudan görselliğe atıfta bulunduğu için kavramın kapsayıcılığını kısıtlamaktadır. Örneğin, kullanıcının sepetine sinsice ürün eklenmesi veya zorunlu hesap oluşturulması görsel değil işlevsel/etkileşimsel bir aldatıcı taktiktir. *Kalıp* terimi ise daha sabit bir yapıyı işaret ettiği için tercih edilmemiştir.

Bugün kullanıcılar ağda geçirilen her anda aldatıcı örüntülerle karşılaşabilmektedir. Çalışma öncelikle etik tasarım kavramını ve arayüz tasarımda etiği irdelemektedir. Bir sonraki bölümde aldatıcı tasarım örüntüleri tüm detaylarıyla ele alınmaktadır. Bu bilgiler ışığında çalışma, turizm ve seyahat sektörüne ait web sitelerindeki aldatıcı tasarım örüntülerini ortaya çıkarmak üzere inşa edilmiştir. Türkiye'nin *Turizm ve Seyahat* kategorisinde en çok ziyaret edilen ilk on web sitesi araştırmaya dâhil olmuştur. Çalışma sonuçlarının kullanıcı arayüz tasarımı, aldatıcı tasarım örüntüleri ve etik web tasarım alanlarına katkı sağlaması beklenmektedir.

Etik Tasarım ve Arayüz Tasarımında Etik

Etik, ahlak felsefesi olarak bireyin olması gereken davranışlarını tanımlamaya çalışır; en doğruyu ve iyiyi bulmayı amaçlar. Yazılı kurallara dayanmayan toplumsal bir kurumdur (Frankena 2007, s. 20-23). İyiyle kötüyü ayırmaya yardımcı olan, yapmak zorunda kalınan seçimlere rehberlik eden, kötü bir seçim yapmak yerine bizi iyi bir seçim yapmaya motive eden ve buna benzer ilkeleri inceleyen disiplin

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

olarak kabul edilir (Fabris 2018, s. 11).

Tasarım, teknolojinin temel bir bileşeni olarak sorunları çözme, ihtiyaçları karşılama, dünyayı şekillendirme, geleceği değiştirme ve hatta yeni sorunlar yaratma süreçlerini kapsayan çok yönlü bir disiplindir (Devon ve Poel, 2004). Etik ise tasarımın ayrılmaz bir parçasıdır. Çünkü tasarım bir şeyin nasıl algılandığını, kullanıldığını ve işlevini etkilemektedir (Hartzog 2018, s. 1). Diğer bir ifadeyle tasarımın kendisi; bireyler, toplum, doğa ve gelecek nesiller üzerinde önemli etkilere sahip olabilmektedir. Bu nedenle, etik bağlamda tasarımın iyi ve kötü yönlerini ayırt etmek önemlidir. Tasarımın etik olması için insan deneyimine, insan emeğine ve insan haklarına saygı duyan bir yaklaşımla tasarlanması gerekmektedir. Aral ve Kalbag (2015), bu üç kriterin gerekliliğini şöyle açıklamaktadır: (1) İnsan deneyimine saygı duyan teknoloji keyif verdiği gibi sezgisel ve görünmez olmalı; kullanıcının hayatına olumlu katkıda bulunmalıdır. (2) İnsan emeğine saygı duyan teknoloji işlevsel, kullanılabilir ve güvenilir olmalıdır. Kullanıcıların zamanına saygı duymalı, dikkatini dağıtmamalı ve agresif bir talepkârlıktan uzak olmalıdır. (3) İnsan haklarına saygı duyan teknoloji özgür, açık kaynaklı, erişilebilir, sürdürülebilir, merkeziyetsiz ve uçtan uca şifreli olmalıdır. Eşitsizliğe neden olmamalı, sivil özgürlükleri korumalı ve demokrasiye katkı sağlamalıdır.

Arayüz, *kullanıcının bir bilgisayar sistemiyle etkileşime geçerek sistemi kullanmasını ve belirli bir hedefe ulaşmasını sağlayan bölüm* şeklinde tanımlanmaktadır (Stone vd. 2005, s. 3). Kullanıcı arayüzü, kullanıcının bilgisayar ve yazılımla etkileşime geçtiği görsel, işitsel veya dokunsal bir alanı işaret etmektedir (Galitz 2002, s. 4). Arayüz tasarımı ise insan-bilgisayar etkileşimini sağlayan bu bölümlerin nasıl tasarlanması gerektiğini içermektedir. İyi olarak nitelendirilebilecek bir arayüzü tasarımı, kullanıcı ile sistem arasında kolay anlaşılır ve doğal bir etkileşim sağlamaktadır. Bu bakış açısıyla iyi tasarımın, kullanıcının hayatını kolaylaştıran tasarım (Norman, 2002) olduğunu söylemek mümkündür. Böyle bir arayüz tasarımı ile kullanıcı bilgisayar kullandığını unutarak hedeflerine odaklanabilir. Bu durum bir otomobilin şanzıman mekanizmasını anlamanın çoğu sürücü için önemli olmamasına benzetilmektedir (Stone vd. 2005, s. 6). Diğer bir ifadeyle iyi bir arayüz tasarımının kullanıcı ihtiyacını ve becerisini en etkili şekilde karşılayan; sezgisel ve dikkat dağıtmayan bir deneyim sunması gerektiği söylenebilir.

Arayüz tasarımında işlevsellik ve estetik ön planda olmasına rağmen, tasarımın etik sorumlulukları da göz ardı edilmemesi gereken bir unsurdur. Çünkü tasarım, kullanıcı deneyimini etkileyen, şekillendiren ve dönüştüren; toplumsal etkiler yaratabilen bir pratiktir. Kranzberg'in (1986), teknolojiyi yaratanın değer yargılarının teknoloji etiğinde bağlayıcı olduğunu ifade etmesi gibi, aynı durum tasarım aşamasında da söz konusudur. Dolayısıyla arayüz tasarımcısı, tasarım etiğinin sağlanmasında önemli bir role sahiptir. Bu rol bağlamında tasarımcıların dikkat etmesi gereken ana hususlar şu şekildedir (Vistisen ve Jensen, 2013): (1) Tasarımcılar yalnızca *tasarlayan* değil, aynı zamanda deneyimin nasıl gerçekleşeceğini inşa eden kişilerdir. Tasarlanan ürünlerin nasıl kullanılacağı aynı zamanda kullanıcının dünyayı algılama biçimini de şekillendirir. (2) Kullanıcı ihtiyaçlarını anlayarak onlara en uygun deneyimi sunmak, sorunlarına çözüm üretmek; yani kullanıcı odaklı tasarım anlayışını benimsemek etik sorumluluğun bir gereğidir. (3) Tasarımcının kullanıcıyı anlaması ve neye ihtiyacı olduğunu belirlemesi empati kurmasıyla gerçekleşebilir (Mulvenna vd., 2017). Empatiyi tasarım sürecine dâhil etmek, kullanıcı davranışlarını ve motivasyonunu derinlemesine kavramayı sağlar. Bu bilgiler, tasarımcıların arayüz tasarlarken etik bir yaklaşım benimsemesinin neden önemli olduğunun altını çizmektedir.

Tasarımcıların etik sorumluluk bilincine sahip olması etik tasarımın önemli bir bileşenidir. Öte yandan bu bilinç bazı zamanlar kurumların iş hedefleri ile çatışmaya girebilmektedir. Söz konusu çatışma sonucu her iki tarafın dengeyi sağlama süreci etik gerilimlere neden olmaktadır (Sánchez Chamorro vd., 2023). Etik gerilim, ikna ve manipülasyon arasındaki ince çizgiyi ifade etmektedir. İkna, bireylerin özgür iradeleriyle seçimlerini etkileme amacı taşıyan, bilinçli bir niyet barındıran ve zorlamadan uzak, tutum ve davranışları değiştirmeye yönelik organize edilmiş bir iletişim sürecidir (Karadoğan Doruk 2015, s. 5). Manipülasyon ise akılcı bir yolla ikna etmeye çalışan bir yöntem değildir. Bireyin düşüncelerini, duygularını veya davranışlarını farkında olmadan belirli bir hedefe yönlendiren ve özgür karar alma sürecini dolaylı olarak etkileyen bir etki biçimidir (Noggle, 2022).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Her iki kavram arasındaki çizginin bulanıklaşmasından doğan gerilimler, tasarım etiği ve kurumların iş hedefleri arasında arabulucu rolündeki tasarımcıların işini zorlaştırmaktadır. Organizasyonel baskılar bir yandan kullanıcıları manipüle etmeye yönelik taktiklere zorlarken; etik ilkeler, şeffaflık, güven ve insan haklarına saygı gibi temel kriterleri göz önünde bulundurarak ikna edilmesi gerektiğini hatırlatmaktadır. Bu bağlamda tasarımcıların tek başına tasarım sürecinin hâkimi olduğunu veya etik değerleri sağlayabilme konusunda muktedir olduklarını söylemek mümkün değildir. Böylelikle tasarım sürecinde ve sonucunda göz önünde bulundurulması gereken etik değer ve sorumluluklarda kurumların da önemli bir payı olduğu ifade edilebilir.

Aldatıcı Tasarım Örüntüleri

Aldatıcı örüntüler kavramı, *dark patterns/deceptive patterns*, kullanıcı deneyimi tasarımcısı Harry Brignull tarafından ortaya atılmıştır. Brignull, 2010 yılında kurduğu darkpatterns.org sitesi ile gerek kazanç sağlama gerekse kontrol amacıyla kullanıcıları yanıltan, kışkırtan ve davranış değişikliğine sürükleyen tasarım örüntülerini paylaşmayı amaçlamıştır (Brignull, 2011). Kavram genel olarak kullanıcının istemediği, düşünmediği veya planlamadığı bir şeyi yapmaya yönlendirmek için kasten tasarlanmış yanıltıcı ögelerden oluşan tasarım örüntüleri anlamına gelmektedir (Falbe vd., 2020).

Aldatıcı örüntüler, kullanıcıların karar alma mekanizmalarını çeşitli yöntemlerle manipüle ederek onların özgür iradelerini zayıflatmayı amaçlamaktadır. Duygusal manipülasyon teknikleriyle baskı yaratarak kullanıcıları belirli tercihlere yönlendirmektedir. Kullanıcıları farkında olmadan istenilen eylemleri gerçekleştirmeye teşvik etmektedir. Federal Trade Commission'un (FTC) 29 Nisan 2021'de dijital ortamdaki aldatıcı örüntüler üzerine halkla açık olarak düzenlediği çalıştaydan sonra hazırlanan raporda, kullanıcıların/tüketicilerin karar verme süreçlerini etkileyen aldatıcı tasarım örüntüleri derlenerek sekiz ana kategoriye ayrılmıştır (FTC Staff Report 2022, s. 21-25):

Tablo 1. Aldatıcı örüntü türleri (FTC Staff Report 2022, s. 21-25).

1) Onaylama *(Sosyal Kanıt)*	Yanlış Etkinlik Mesajları	Başkalarının bir sitedeki etkinliği veya bir ürüne olan ilgisi hakkında doğru olmayan iddialarda bulunmak.
	Yanıltıcı Tüketici Görüşleri	Sahte hesaplarla oluşturulan müşteri kimlikleriyle yorum yazmak.
	Yanıltıcı Ünlü İş birlikleri	Tanınmış kişilerin reklam olduğunu belirtmeden ürün tanıtımı yapması.
	Parasosyal İlişki Baskısı	Çocukları güvendikleri karakterlerle belirli bir seçime yönlendirmek.
2) Kıtlık	Yanlış Düşük Stok Mesajı	Stok tükenmiyorken azalmış gibi göstererek acil satın alma baskısı oluşturmak.
	Sahte Yüksek Talep	Talep düşükken yüksekmiş gibi göstererek satın alma baskısı oluşturmak.
3) Aciliyet	Sahte Sayaç	Geri sayım sayacı ile satın alma baskısı oluşturmak.
	Sahte Kısıtlı Zaman Mesajı	Hızlı satın alma baskısı yaratmak için süreli teklif gösteren sayaçlar.
	Sahte İndirim	Gerçek olmayan indirimlerle acil satın alma baskısı oluşturmak.
4) Engelleme	Fiyat Karşılaştırmayı Engelleme	Fiyat karşılaştırmasını zorlaştırmak için ürünleri gruplayıp, farklı ölçü birimleri kullanmak.
	İptali Engelleme	Kaydolmak ne kadar kolaysa iptal işlemlerinin de bir o kadar zor olması.
	Hesabı Silememe	Bir hesabı silmeyi zorlaştırmak veya imkânsız hale getirmek.
5) Sinsice Yapılan İşlemler	Gizlice Sepete Sızmak	Tüketicinin izni olmadan sepete otomatik eklenen ürünler.
	Bilgi Gizleme	Önemli bilgileri veya kısıtlamaları gizleyerek tüketiciyi bilinçsiz bırakmak.
	Gizli Masraflar	Bilinmeyen gizli ücretler ve masraflar eklemek.
	Damla Fiyatlandırması	Ürünün toplam fiyatını gizleyip yalnızca bir kısmını göstererek maliyeti satın alma sonunda açıklamak.
	Gizli Abonelik veya Zorunlu Devamlılık	Ücretsiz deneme sonrası iptal edilmezse otomatik abonelik başlatıp ücret tahsil etmek.
	Ara Para Birimi	Gerçek maliyeti gizlemek için sanal para ile alışverişi zorunlu kılmak.
6) Arayüz Paraziti	Yanlış Yönlendirme	Kullanıcıların dikkatini başka bir şeye odaklamak için çeşitli stil ve tasarım örüntülerinin kullanılması.
	Yanlış Hiyerarşi	Kullanıcıyı belirli bir seçeneğe yönlendirmek için görsel zıtlık kullanmak.
	Gizlenmiş Reklamlar	Reklamları kullanıcı yorumu veya organik sonuç gibi göstererek gizlemek.
	Sağ Gösterip Sol	Sayfadaki bir tercih veya etkileşimin beklenmedik bir sonuca neden olması.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

	Vurma	
7) Zorlayıcı Eylem	Yetkisiz İşlemler	Kullanıcıları istemedikleri mal veya hizmetleri satın almaya yönlendirmek.
	Otomatik Oynatma	Videonun bitiminde otomatik olarak bir sonraki videonun oynatılması.
	Rahatsız Etme	Kullanıcıyı sürekli işlem yapmaya zorlayarak kalıcı reddi engellemek.
	Zorla Kayıt Olma	Kullanıcıları işlemi tamamlamak için hesap açmaya zorlamak.
	Oynayabilmek için Öde	Ücretsiz sürümü kısıtlayarak ücretli versiyona geçiş baskısı oluşturmak.
8) Eşitsiz Seçim	Tuzak Sorular	Kullanıcıyı yanıltmak için karmaşık ve kafa karıştırıcı dil kullanmak.
	Yerin Dibine Sokma	Kullanıcıyı alternatiflerden uzaklaştırmak için seçenekleri kötüleyerek veya utandırarak sunmak.
	Önseçim	Şirketin çıkarına uygun seçim kutularını varsayılan olarak seçili sunmak.
	Gizlilik Tercihlerinin Altüst Edilmesi	Kullanıcıları gereğinden fazla kişisel bilgi paylaşmaya yönlendirmek.

Bu kategoriler ele alındığında örüntülerin tespiti için şu sorular yol gösterici olmaktadır: Tasarımda kararları etkilemek için karmaşık renkler veya kafa karıştırıcı ifadeler kullanılıyor mu? Kullanıcının dikkati dağıtılarak yönlendirme yapılıyor mu? Otomatik işaretlenmiş seçenekler, istenmeyen hizmetlerin dayatılması ya da acele ettirme gibi stratejilere başvuruluyor mu? Bu tür unsurlar, platformda manipülatif tasarım ögelerinin varlığına işaret edebilmektedir.

Platformlar, davranışsal psikolojiden yararlanılarak geliştirilen aldatıcı tasarım örüntülerine kullanıcıları yanıltmak amacıyla sıklıkla başvurmaktadır. Literatürde bu pratiklerin kullanımına, yaygınlığına ve kullanıcıların bunlara nasıl tepki verdiklerine ilişkin hem ampirik hem de teorik çalışmalar mevcuttur. Princeton ve Chicago Üniversitesi'ndeki araştırmacıların yürüttüğü bir çalışmada 11.000 alışveriş sitesinin 1.818'inde aldatıcı tasarım örüntülerine yer verildiği tespit edilmiştir (Mathur vd., 2019). Di Geronimo ve arkadaşları (2020), mobil uygulamaların %95'inde aldatıcı tasarım örüntülerinin bulunduğunu ve bu örüntülerin her uygulamada ortalama yedi farklı türde kendini gösterdiğini belirtmektedir. Araştırmanın test ettiği önemli bir nokta ise kullanıcıların örüntülere karşı tepkileridir. Buna göre kullanıcıların yarısından fazlası söz konusu örüntüleri fark etmeden çevrim içi etkinliklerine devam etmektedir. Gunawan (2021), manuel olarak incelediği mobil uygulama ve web sitelerinden oluşan 105 hizmetin tamamında en az bir aldatıcı örüntü tespit etmiştir. Bu bulgu, daha önceki çalışmalarla uyumlu olarak, aldatıcı örüntülerin çevrim içi platformlarda yaygın olduğunu göstermektedir. Luguri ve Strahilevitz (2021), aldatıcı örüntülerin kullanıcı davranışlarını manipüle etme gücünü test etmiştir. Araştırmacılar, kullanıcıların orta seviye aldatıcı örüntülerinin yer aldığı bir üyelik formuna üye olma olasılığının iki kat; agresif örüntülerin yer aldığı formda ise dört kart arttığını tespit etmiştir. Eğitim seviye düşük kullanıcıların örüntülere karşı daha savunmasız olduğu görülürken, eğitimli bireylerin agresif örüntüleri daha kolay fark ettiğini belirlenmiştir. Kullanıcılar, bu taktikleri fark ettiklerinde ise *kızgınlık, hayal kırıklığı, sinirlenme, kendini aptal hissetme ve stres* gibi duygular yaşadıklarını ifade etmektedir (Maier ve Harr, 2020). Leiser ve Santos (2024), aldatıcı örüntülerin kamuoyuna duyurulmasının şirketler üzerinde caydırıcı bir etki yaratacağını savunmaktadır. Buna göre aldatıcı örüntülerin açıkça etiketlenmesi ve kamuya duyurulması hem tüketicilerin bilinçlenmesini sağlar hem de şirketleri etik olmayan uygulamalardan kaçınmaya teşvik eder. Yasal düzenleyici kurumların bu örüntüleri tespit edip ifşa etmesi, şeffaflığı artırarak kurumlar üzerinde baskı oluşturma potansiyeline sahiptir. Martin Brenncke (2023), Avrupa Birliği'ndeki mevcut yasal düzenlemelerin aldatıcı örüntüleri düzenleme konusunda eksiklikler barındırdığını belirtmektedir.

Yerli literatürde aldatıcı örüntüler hakkında sınırlı çalışma yer almaktadır. Erdem (2024), hazırladığı doktora tezinde bilişsel önyargılar ve ikna edici teknolojilerle hazırlanan aldatıcı örüntülerin kullanıcı tutumları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırmasında, katılımcıların çoğunun aldatıcı örüntülerle karşılaştığı ve bu örüntülerin kararlarını etkilediği bulgusuna ulaşmıştır. Türe (2024), mobil oyunlarda kullanılan manipülatif tasarımların oyuncuları istenmeyen harcamalar yapmaya yönlendirdiğini hukuk alanında incelemiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

METODOLOJİ

Bu başlık altında araştırmanın amacı, önemi, yöntemi ve soruları hakkında bilgi yer almaktadır.

Araştırmanın Amacı, Önemi ve Soruları

Kullanıcıları istenmeyen kararlar almaya yönlendirmek için hazırlanan aldatıcı tasarım örüntüleri genellikle renk, yerleşim, dil ve görsellerin yanıltıcı bir şekilde kullanılmasıyla oluşturulmaktadır. Birçok araştırma aldatıcı örüntülerin web sitelerinde ve mobil uygulamalarda sıkça bulunduğunu göstermektedir (Di Geronimo vd., 2020; Gunawan vd., 2021; Mathur vd., 2019).

Bu çalışma etik tasarım perspektifinde web sitelerindeki aldatıcı tasarım örüntülerinin çeşitli yönlerini incelemek ve bu örüntüleri tespit etmek üzerine inşa edilmiştir. Bu ana amaç doğrultusunda sitelerde bulunan örüntülerin sınıflandırılması ve analizi gerçekleştirilmektedir. Çalışma, bu manipülatif tasarımların daha iyi anlaşılmasını sağlayarak, kullanıcıların korunmasına yönelik çözüm önerileri geliştirmeyi ve etik tasarım ilkelerinin benimsenmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Yerli literatürde konuya yönelik çalışmaların sınırlı olması; iletişim alanında ve çevrim içi platformlar üzerinde bir çalışma olmaması nedeniyle çalışma önem arz etmektedir. Çalışma sonucunda ortaya konan somut verilerin soruna ilişkin farkındalığın artmasına ve çözüm yöntemlerinin tartışılmasına katkı sağlaması beklenmektedir.

Araştırmanın amacına uygun olacak şekilde çalışmada şu sorulara cevap aranmıştır:

1) Turizm ve seyahat sektöründeki web sitelerinde hangi aldatıcı örüntüler daha yaygındır?
2) Web siteleri kullanıcıları harekete geçirmeye teşvik etmek için arayüz tasarımında hangi manipülatif teknikleri kullanmaktadır?

Bu sorulara bulunan cevaplar, aldatıcı örüntülerin turizm ve seyahat sektöründeki web sitelerinde ne sıklıkla ve nasıl yer aldığını ortaya çıkarmak açısından önemlidir.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın amacına ulaşmak ve sorularına cevap aramak için karma araştırma yöntemine başvurulmuştur. Karma yöntem, nitel ve nicel verileri birlikte toplayıp analiz eden, bu verileri bütünleştirerek sistematik bir araştırma tasarımı içinde sunan bir araştırma yöntemidir (Creswell ve Clark, 2018). Çalışmada karma yöntemin tercih edilmesinin başlıca sebebi nicel bulguların nedenlerini ve etkilerini nitel verilerle yorumlama olmuştur. Buradan hareketle karma yöntem çeşitlerinden eşzamanlı (convergent) tasarım modeli kullanılmıştır. Eşzamanlı tasarım, nicel ve nitel verilerin aynı anda toplanıp analiz edildiği ve sonuçların değerlendirildiği bir tasarımdır (Creswell, 2009).

Veri toplama ve analiz tekniği olarak içerik analizi (Neuman 2014, s. 466) tercih edilmiştir. İçerik analizi, medya metinlerini sistemli ve nesnel bir biçimde inceleyerek anlamlı desenler, temalar veya eğilimler ortaya çıkarmaya yönelik bir tekniktir (Çomu ve Halaiqa, 2015, s. 37). Medya metinleri yazılı, görsel veya sözlü her türlü iletişim ögesi anlamına gelmektedir (Neuman, 2014). Niceliksel içerik analizi, çoğunlukla metinlerin açık içeriğini sistematik ve ölçülebilir bir şekilde incelemeye odaklanırken; niteliksel içerik analizi ise genellikle örtük anlamları ve derin yapıları çözümlemeyi amaçlamaktadır (Ackland'tan akt. Çomu ve Halaiqa, 2015).

Araştırmanın evrenini *Turizm ve Seyahat* kategorisinde yer alan tüm web siteleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemine ise bu kategori altındaki en popüler 10 web sitesi dâhil edilmiştir. Turizm ve seyahat sektörüne ait web siteleri ve uygulamalarda aldatıcı tasarım örüntülerinin yaygın olarak kullanılması (Calawen, 2022; Guerrini ve Wang, 2020; Holmberg ve Manse, 2023; Kim vd., 2021), bu araştırmanın evreninin belirlenmesinde temel belirleyici olmuştur. Aşağıdaki tabloda Kasım 2024 ile Ocak 2025 tarihleri arasındaki üç aylık dönemde turizm ve seyahat kategorisi altındaki ziyaret trafiği en yüksek siteler ve o sitelerin Türkiye'deki genel sıralaması yer almaktadır. Söz konusu siteler araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 2. Kasım 2024 – Ocak 2025 tarihleri arasındaki verilere göre Turizm ve Turizm kategorisinde Türkiye'deki en popüler ilk 10 web sitesi (Similarweb, 2025).

Kurum	Türkiye Sıralaması	Ortalama Ziyaret Edilen Sayfa Sayısı
Obilet.com	64	4,76
Enuygun.com	132	5,36
Flypgs.com	207	4,27
Booking.com	218	8,23
Tripadvisor.com.tr	237	2,30
Etstur.com	239	4,26
Turkishairlines.com	251	4,42
Skyscanner.com.tr	319	5,50
Trivago.com.tr	333	5,11
Tatilsepeti.com	341	4,98

Aylık milyonlarca ziyaretçi trafiğine sahip bu siteler ulaşım ve konaklama üzerine doğrudan veya dolaylı hizmetler sağlamaktadır. Web sitelerinin ziyaret edilen sayfası ortalama beş civarı olduğu görülmektedir. Diğer bir ifadeyle, her bir kullanıcı ziyaret sırasında beş farklı sayfada gezinmektedir. Araştırma kapsamında her bir sitedeki beş sayfa belirlenmiş ve aldatıcı tasarım örüntüleri türlerinin varlığı bakımından incelenmiştir. Bu sayfalar;

1) Anasayfa: Kullanıcıların web sitesi ziyaretlerinin genellikle başladığı sayfadır.
2) Arama Sonuç Sayfası: Kullanıcının belirli kriterler doğrultusunda yaptığı arama sonrasında karşısına çıkan, ilgili sonuçları listeleyen sayfadır.
3) Detay Sayfası: Seçilen ögeye dair ayrıntılı bilgilerin sunulduğu sayfadır.
4) Rezervasyon / Satın Alma Sayfası: Kullanıcının seçtiği uçuşu veya oteli rezerve edebileceği; tarih, kişi sayısı ve ödeme bilgilerini girebileceği sayfadır.
5) Profil Sayfası: Kullanıcıların rezervasyonlarını yönetebileceği, geçmiş işlemleri görüntüleyebileceği ve kişisel bilgilerini güncelleyebileceği sayfadır.

Toplam on farklı web sitesinden ilgili sayfaların ekran görüntüsü toplanmış, manuel olarak içerik analizi sürecine tabi tutulmuş ve aldatıcı örüntü kategorilerine yerleştirilmiştir. Tüketici haklarını korumakla yükümlü FTC'nin (2022) sekiz ana kategoriye ayırdığı aldatıcı örüntüler analiz sırasında esas alınmış ve kullanıcıları yönlendirme ve manipüle etme stratejileri detaylı olarak değerlendirilmiştir. Öte yandan alanda en çok atıf alan ve kapsamlı çalışmalar arasında yer alan Mathur vd. (2019) ve Gray vd.'nin (2018) araştırma yöntemi ve sistematik analizleri de bu çalışmaya temel oluşturmuştur.

Araştırma kapsamındaki web siteleri çerezlerden arındırılmış bir tarayıcı ile ziyaret edilmiştir. Araştırma 10 Şubat – 1 Mart 2025 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Trivago, Skyscanner ve Tripadvisor web siteleri, aracı platformlar olduğu ve doğrudan satış yapmadığı için onların rezervasyon/satın alma sayfaları araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır. Dolayısıyla bu sitelerde beş yerine dört sayfa incelenmiştir. Birden çok başlığı içeren profil sayfaları, birden çok hizmete sahip platformların (Örneğin konaklama, uçuş, tur vb.) tüm arama sonuç sayfaları, her bir hizmetin detay sayfası, ulaşım sektöründeki sitelerin birkaç adımdan oluşan ödeme sayfaları tek tek incelense de çalışma kapsamında tek bir sayfa olarak ifade edilmiştir.

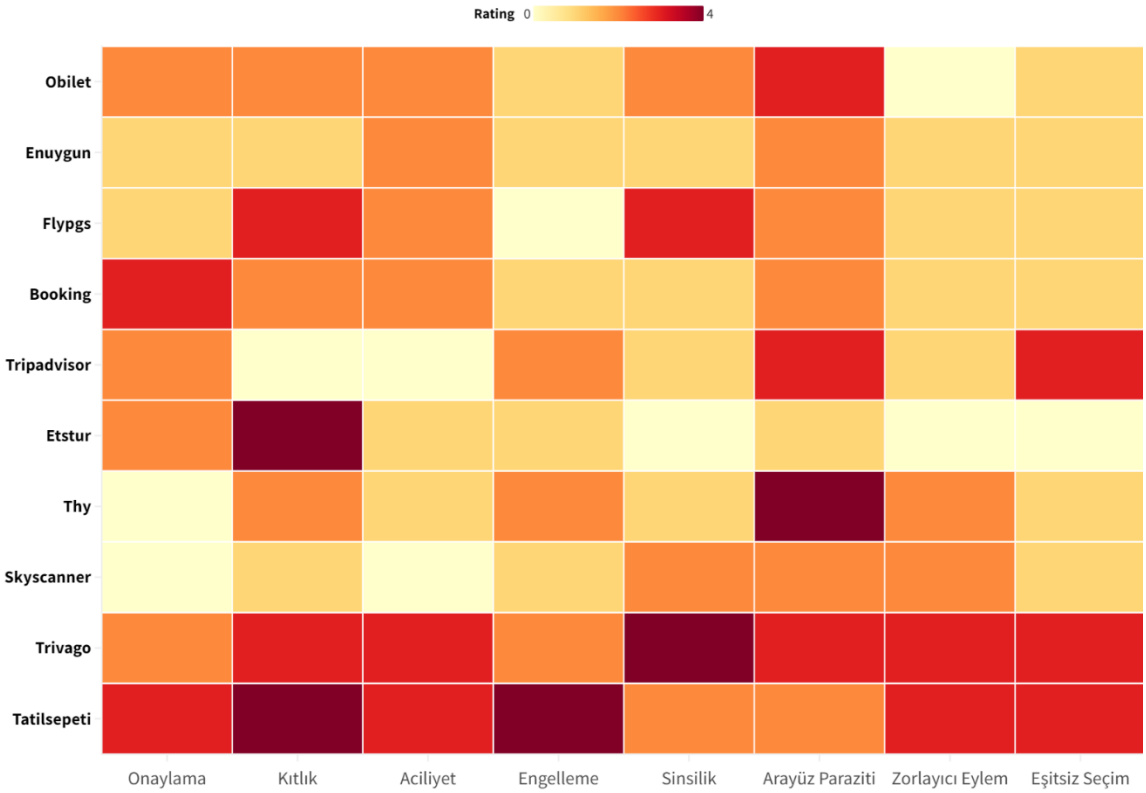
BULGULAR

Araştırma kapsamında 10 farklı web sitesinde toplam 47 web sayfası incelenmiştir. Bu sayfalarda toplam 139 adet aldatıcı örüntü tespit edilmiştir. Bunlardan en yaygını 24 kere kullanılan arayüz paraziti olurken, kıtlık (22), sinsilik/bilgi saklama (17), aciliyet ve onaylama/sosyal kanıt (16),

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

engelleme ve eşitsiz seçim (15) ve zorlayıcı eylem (14) takip etmektedir. En fazla aldatıcı örüntü Tatilsepeti.com'da (24) yer alırken en az örüntünün Etstur.com'da (9) olduğu belirlenmiştir. 8 farklı aldatıcı örüntünün web sitelerindeki dağılımına ilişkin genel bulgular aşağıdaki tabloda verilmektedir.

Tablo 3. 10 sitedeki web sayfalarında 8 farklı aldatıcı örüntü türünün yaygınlığı.



Tablo 3'te araştırmada incelenen web sitelerindeki aldatıcı örüntülerin dağılımı ısı haritası ile görselleştirilmiştir. Daha koyu renkler (kırmızı tonları) belirli bir türdeki aldatıcı örüntünün o sitede daha fazla bulunduğunu ifade etmektedir. Daha açık tonlar ise o örüntünün daha az rastlandığını veya hiç bulunmadığını göstermektedir. Örneğin, tatilsepeti.com'un analiz edilen sayfalarında kıtlık ve engelleme örüntüsüne 4 kere rastlanılmıştır. Turkishairlines.com ve skyscanner.com'da ise onaylama örüntüsüne hiç rastlanmamıştır. Araştırmada tespit edilen örüntülerin genel dağılımları başlıklara göre ayrılmıştır.

Onaylama (Sosyal Kanıt)

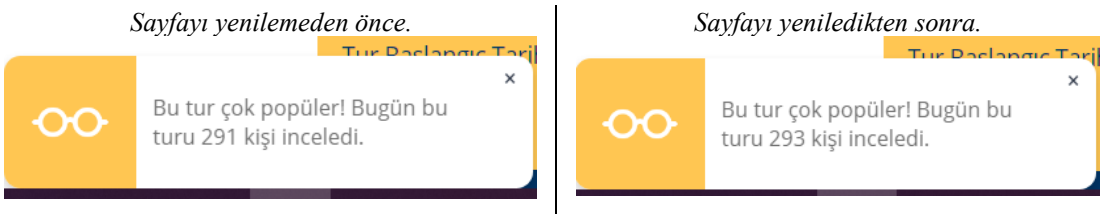
Onaylama örüntüsü kullanıcıların güvenini kazanarak onların karar alma süreçlerini etkilemeye çalışan bir yöntemdir. Araştırmada toplam 16 adet onaylama örüntüsü olduğu belirlenmiştir.



Şekil 1. Enuygun.com'un anasayfasında bulunan mobil uygulama tanıtımı.

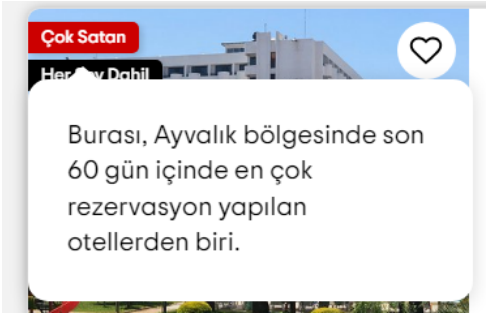
This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şekil 1'deki onaylama örüntüsü ile uygulamanın seyahat sıralamasında birinci olduğu algısı yaratılmaktadır. Oysaki uygulama, 22 Şubat 2025 tarihinde App Store'da 11., Google Play'de 9. sırada yer almaktadır. Buna rağmen kullanıcıları indirmeye teşvik eden yanıltıcı bir üstünlük iddiası sunulmaktadır.



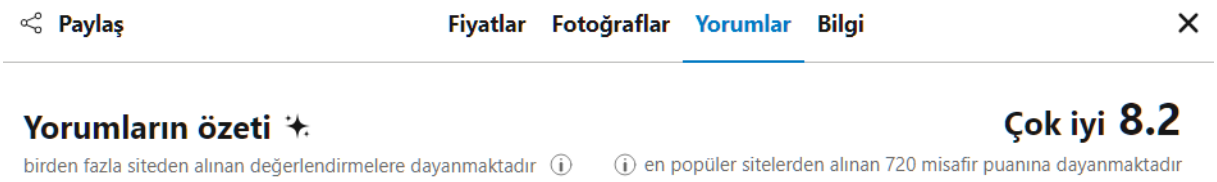
Şekil 2. Tatilsepeti.com tur detay sayfasında sol alt köşede çıkan bildirim.

Şekil 2'de görülen *Bugün bu turu 291 kişi inceledi.* ifadesi turun popüler olduğu algısını yaratmaktadır. Kullanıcılar, başkalarının ilgisini referans alarak aynı turu tercih etmeye yönlendirilmektedir. Sayfa her yenilendiğinde sayaç arttığı için görüntüleme sayısı tekil ziyaretçiyi yansıtmamaktadır.



Şekil 3. tripadvisor.com'da listelenen otellerin bazılarının üzerinde yazan "**çok satan**" etiketi.

Şekil 3'te görülebilen *Çok Satan* etiketi ve açıklamasının yanıltıcı bir onaylama örneği olduğu görülmektedir. *Son 60 gün içinde en çok rezervasyon yapılan otellerden biri* ifadesi, otelin popülerliği konusunda bir algı oluşturmaktadır. Ancak bu iddianın doğrulanabilir bir veri kaynağı veya sıralama listesi ile desteklenmemesi şeffaflık eksikliğini ortaya koymaktadır.



Şekil 4. Trivago.com.tr otel detay sayfasındaki yorumlar bölümü.

Trivago sitesinin otel detay sayfasında bulunan yorumlar sekmesinde tüm yorumların yapay zekâ aracılığıyla özet hali sunulmaktadır. Şekil 4'te görüldüğü üzere 720 misafir puanıyla 8.2 ortalama tutturan işletmenin tüm yorumları okunmak istendiğinde oldukça sınırlı bir yorum sayısı karşımıza çıkmaktadır. Yorumların yapay zekâ tarafından özetlenerek sunulması, değerlendirmelerin tonunun bilinçli olarak yönlendirilebileceği ve negatif yorumların etkisinin azaltılabileceği riskini taşımaktadır. Bu tür taktikler, güven algısını yapay şekilde güçlendirerek kullanıcılara yanıltıcı bir sosyal kanıt sunabilmektedir.

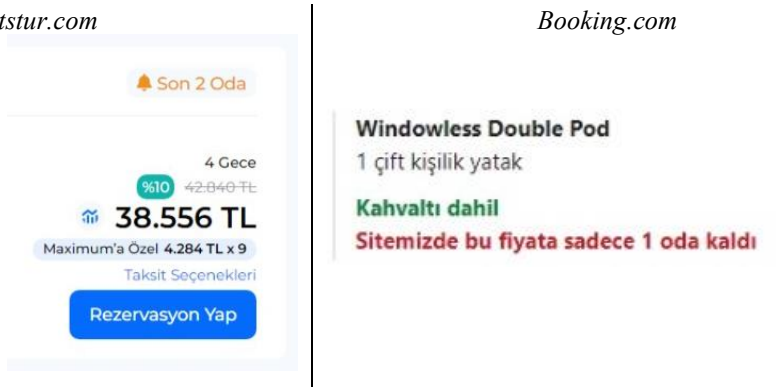
Kıtlık

Kıtlık aldatıcı örüntüsü, insanların sınırlı olduğunu düşündükleri kaynaklara daha fazla değer atfetme eğilimini kullanarak, onları hızlı ve düşünmeden karar vermeye yönlendiren yanıltıcı bir tasarım stratejisidir (Brignull, 2023). Örneğin, Şekil 2'deki bildirim sosyal kanıt örüntüsü olduğu gibi aynı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

zamanda metniyle kıtlık stratejisi içermektedir. Bitiyor hissi uyandırarak ani karar aldırmaya çalışan bu tür ifade ve tasarımlar kullanıcıların kaybetme korkularını harekete geçirmektedir.

Etstur.com *Booking.com*



Şekil 5. "Son 2 Oda" ve "Son 1 Oda" vurgulu görseller.

Etstur'un web sitesinden alınan ve Şekil 5'te yer alan ekran görüntüleri kıtlık aldatıcı örüntüsüne sahiptir. Her ikisi de kullanıcılara yapay bir kıtlık hissiyatı oluşturmaktadır. Etiketler, toplam oda sayısı hakkında şeffaf bir bilgi vermeden odaların tükenmek üzere olduğu izlenimi vermektedir.



Şekil 6. Turkishairlines.com uçuş listeleme sayfasındaki kıtlık örüntüsü



Şekil 7. Tatilsepeti.com tur detay sayfasındaki kıtlık örüntüsü.

THY uçuş listeleme sayfasında bilet fiyatının altında yer alan *Bu fiyata son 5 koltuk* ifadesi, kullanıcılarda biletlerin hızla tükendiği algısını oluşturarak aceleyle satın alma kararı vermelerine neden olabilmektedir (Şekil 6). Benzer şekilde, Tatilsepeti.com'un tur detay sayfasında *Son Odalar* etiketi, mevcut kontenjanın sınırlı olduğunu vurgulayarak kullanıcıları hızlı hareket etmeye teşvik etmektedir (Şekil 7). Özellikle Tatilsepeti örneğinde kalan oda sayısına dair net bir bilgi verilmemesi kıtlık etkisinin şeffaflık olmadan kullanıldığına işaret etmektedir.

Aciliyet

Aciliyet örüntüsü, kullanıcıları hızlı karar vermeye zorlamak için aldatıcı zaman kısıtlamaları kullanılarak oluşturulan taktiklerdir. Bu taktikler genellikle sahte geri sayım sayaçları veya sürekli tekrar eden sınırlı zaman mesajları ile uygulanır (Brignull, 2023). Kullanıcıların kaybetme korkusunu tetikleyerek karar alma süreçlerini baskılamakta ve onları aceleyle işlem yapmaya yönlendirmektedir.



Şekil 8. Flypgs.com'da koltuk seçim adımındaki bildirimin alt bölümü.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Flypgs.com'da rezervasyon yaparken koltuk seçimi yapmadan ilerlendiğinde karşımıza *Koltuk satın almadan devam etmek istediğinize emin misiniz?* başlıklı bir bildirim çıkmaktadır. Şekil 8'de de görülebilen ücretlerin yükselebileceğine dair ifade fiyat artışı olabileceğini ima ederek aciliyet hissi oluşturmakta ve kullanıcıyı hızlı karar vermeye yönlendirmektedir. Oysaki fiyatların yükseleceğine dair kesin bir bilgi veya dinamik fiyatlandırma mekanizmasına dair şeffaf bir açıklama yer almamaktadır. *Koltuk seç* seçeneğinin arayüz paraziti kullanılarak daha belirgin halde olması da bütüncül olarak buradaki amacın koltuk seçtirmeye yönelik bir taktik olduğunun göstergesidir.

Ekran Görüntüsü Tarihi: 19 Şubat 2025

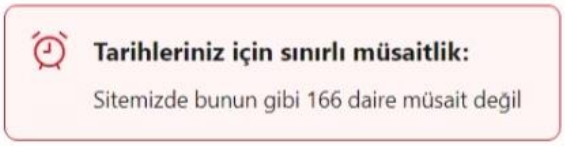


Ekran Görüntüsü Tarihi: 28 Şubat 2025



Şekil 9. Tatilsepeti.com indirimlerindeki son gün vurguları.

Tatilsepeti.com'da iki farklı tarihte alınan ekran görüntüsünde farklı son tarihlerde aynı indirim oranları ile yapay bir aciliyet oluşturulduğu görülmektedir. 19 Şubat 2025 tarihli görselde *Son Gün 24 Şubat* ifadesi kullanılırken, 28 Şubat 2025 tarihli görselde bu tarih *Son Gün 10 Mart* olarak değiştirilmiştir (Şekil 9). Bu durum, indirimlerin gerçekten sona ermediğini, aksine sürekli güncellenerek kullanıcılarda yapay bir aciliyet hissi yaratıldığını göstermektedir.



Şekil 10. Booking.com satın alma sayfasındaki sınırlı müsaitlik uyarısı.

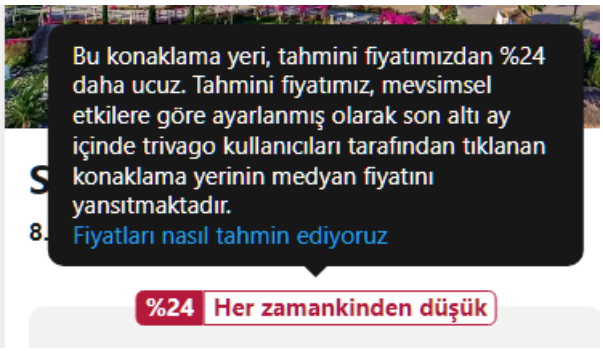
Şekil 10'daki *Tarihleriniz için sınırlı müsaitlik* ifadesi, kullanıcının acele etmesi gerektiği algısını oluşturmakta; *Sitemizde bunun gibi 166 daire müsait değil* ifadesi kalan seçeneklerin oldukça az olduğunu iddia etmektedir. Buna ilişkin şeffaf bir bilgi olmaması, gerçekte kaç dairenin müsait olduğunun bilinmeden hızlıca satın alma işleminin gerçekleştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Engelleme

Engelleme, kullanıcı arayüzünü kasıtlı olarak zorlaştırarak kullanıcıların hedeflerine ulaşmasını engelleyen veya onları yıpratarak istenmeyen bir eylemi kabul etmeye yönlendiren bir aldatıcı örüntüdür (Brignull, 2023). Hesap silmeyi zorlaştırmak, iptalleri engellemek, karşılaştırmaları zorlaştırmak bu tür örüntüler içerisinde değerlendirilmektedir.

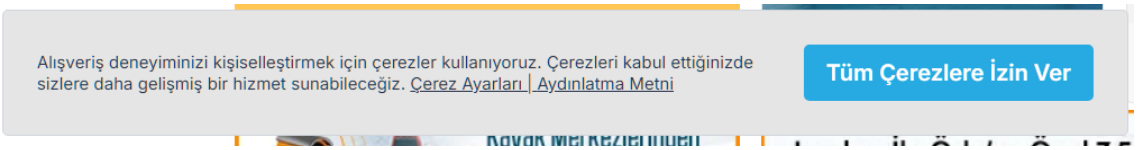
İncelenen sitelerden THY ve Tatilsepeti'nde üyelik hesabını silme seçeneğinin bulunmaması engelleme aldatıcı örüntüsüne örnektir. Kullanıcılar bir platforma kolayca üye olabilirken üyelikten çıkma sürecinin zorlaştırılması veya doğrudan engellenmesi kullanıcıları platformda tutmaya yönelik aldatıcı bir yöntemdir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



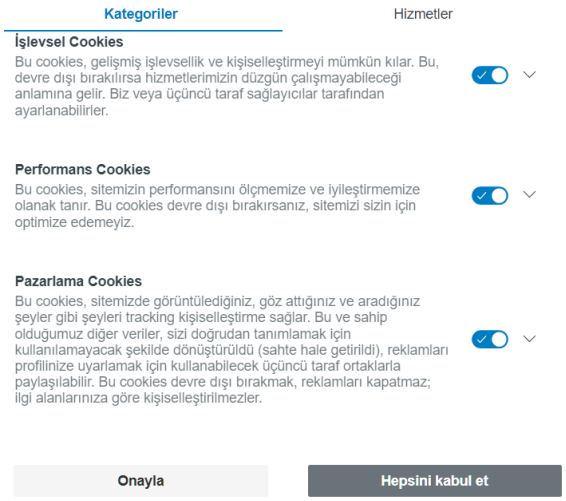
Şekil 11. Trivago.com.tr adresindeki otel listelemede çıkan "her zamankinden düşük" ifadesi ve üzerine gelindiğindeki açıklaması.

Şekil 11'de görülen *%24 Her zamankinden düşük* ifadesi, otel detay sayfasında 30 günlük fiyat tarihçesi gösterilse de kullanıcı herhangi bir konaklama tarihi seçmeden bu etiketi sunması nedeniyle aldatıcı bir örüntüdür. Bu durum, fiyatın gerçekten her zamankinden düşük olup olmadığını değerlendirmeyi zorlaştırarak, kullanıcıların tarihler arası bilinçli bir karşılaştırma yapmasını engellemektedir. Aynı zamanda, hiçbir veri girilmeden *her zamankinden düşük* diyerek satın alma baskısı yaratmaktadır.



Şekil 12. Tatilsepeti.com çerez bildirim tasarımı.

Şekil 12'deki çerez bildirim tasarımı, arayüz paraziti ve zorlayıcı eylem gibi aldatıcı örüntüler içermesinin yanı sıra, kullanıcı deneyimini kasıtlı olarak zorlaştıran bir engelleme örüntüsünü de barındırmaktadır. Bu tasarım, kullanıcıların doğrudan reddedileceği bir seçenek sunmamaktadır. Böylece eşit koşullarda özgürce seçim yapma imkânı engellenmiştir.



Şekil 13. Trivago.com.tr çerez ayarları ekranı.

Araştırmada, bazı tasarımların birden çok aldatıcı örüntüye sahip olduğu tespit edilmiştir. Örneğin, Trivago sitesinde çerez ayarları sayfasında sunulan ekranda çerezlerin doğrudan reddedilmesine yönelik bir seçenek yoktur. Bu durum zorlayıcı eylem aldatıcı örüntüsüne örnek olmaktadır. Tüm çerez türlerinin seçili halde gelmesi ise eşitsiz seçim örüntünün varlığını vurgulamaktadır. Çerezleri reddetmek isteyen bir kullanıcının varsayılan çerez kategorilerini tek tek pasif hale getirmesi *Onayla*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

düğmesine basması ise engelleme örüntüsüyle ilişkilidir (Şekil 13). Çünkü çerezleri reddetmek zorlaştırılmaktadır.

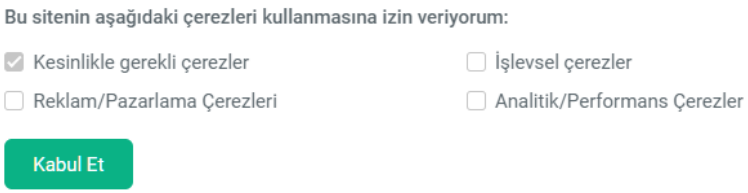
Sinsice Yapılan İşlemler

Sinsice yapılan işlemler, genellikle kullanıcıları farkında olmadan belirli bir eylemi gerçekleştirmeye yönlendiren ve onlardan bilgi saklayarak istenen davranışları benimsemelerini sağlayan aldatıcı bir yöntemdir.



Şekil 14. Trivago.com.tr çerez bildirim tasarımı.

Şekil 14'teki çerez bildirim tasarımında çerezlere onay verme seçeneği daha dikkat çekici bir arka planla, çerez ayarları ise zeminle aynı arka plan renginde sunulmuştur. Bu durumu kullanıcıları zihinsel olarak doğrudan çerezlere izin verme seçeneğine yönlendirmektir. Çerezlere izin verme işlemi tek adımda yapılabiliyorken reddetme işlemi için en az iki adım gerekmektedir. Kabul etme seçeneğindeki metin *Tamam* şeklinde kullanıcıya sunulmaktadır. Bu metin, kullanıcıda bir şeyi kabul etmekten ziyade site ziyaretine devam etmek için yapılması gereken bir onay izlenimi vermektedir. Bu perspektiften bakıldığında tasarım, sürece dair bilgi saklamasıyla sinsice yapılan işlemler örüntüsünü de içermektedir.



Şekil 15. Obilet.com çerezler bildirimindeki ayarlar ekranı.

Şekil 15'teki görüntüde çerez kategorilerinin sunulduğu ancak hangi firmalara (Google, Meta, Amazon) ait olduğunun belirtilmediği görülmektedir. Bu bakımdan kullanıcılar, hangi verilerinin hangi amaçlarla kimler tarafından kullanıldığını görememekte ve doğrudan müdahale edememektedir.



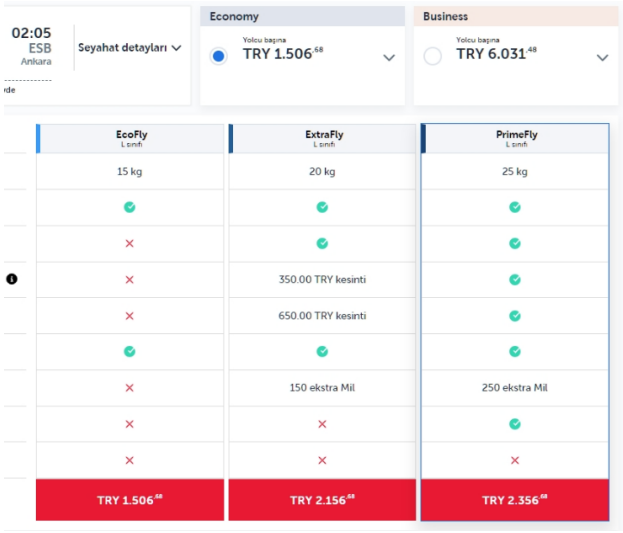
Şekil 16. Enuygun.com profil sayfasındaki üyelik silme bağlantısı.

Enuygun.com profil sayfasında üyelik silme bağlantısı *gizlilik ayarları* altındaki açılır menü içinde yer almaktır. Söz konusu açılır menünün içerisinde başka herhangi bir seçenek olmaması, yalnızca hesabımı sil bağlantısı olması, silme seçeneğini saklamak adına böyle bir tasarım geliştirildiğini göstermektedir. Kullanıcılar, hesaplarını silmek istediklerinde bu seçeneği hızlıca bulmak yerine ekstra adımlar atmak zorunda bırakılmaktadır. Bu aldatıcı örüntü, önemli bir işlemin erişilebilirliğini kasıtlı olarak azaltarak kullanıcıyı yönlendirmekte ve hesap silme sürecini kasten zorlaştırmaktadır.

Arayüz Paraziti

Arayüz paraziti, arayüz tasarımında kullanıcının dikkatini dağıtarak veya onların daha çok dikkati çekerek istenen davranışları yapmaya teşvik edecek aldatıcı tasarım örüntüsüdür. Renk, simge ve boyut gibi ögelerin kullanıcıyı etkilemesi ile tasarımda kendisini belli etmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 17. Turkishairlines.com'da uçuş listesinde ekonomi tercihi yapıldığında çıkan seçenekler.

THY web sitesinde listelenen uçuşlarda *Economy* ve *Business* bölümleri yer almaktadır. Ekonomi bilete tıklandığında Şekil 17'deki gibi üç sütunda farklı paket seçenekleri gösterilmektedir. Kullanıcı ekonomi sınıfında en ucuz fiyatı görerek ilgili alana tıklamış olmasına rağmen *PrimeFly* adındaki üst paketten oluşan sütun daha belirgin bir çerçeve içinde gösterilmektedir. Oluşturulan arayüz tasarımı manipülasyonu ile daha düşük fiyat ile ilgisi çekilen kullanıcı daha pahalı paketi seçmeye yönlendirilmektedir.



Şekil 18. Turkishairlines.com'da EcoFly paketi seçildiğinde çıkan ekrandaki seçeneklerin tasarımı.

Kullanıcı daha ucuz olan *EcoFly* paketini seçtiğinde ise çıkan pencerede *EcoFly* ve *PrimeFly* karşılaştırması yer almaktadır. *PrimeFly'a yükselt* butonu daha büyük ve dikkat çekici tasarlanarak kullanıcının bu seçeneği tercih etmesi teşvik edilmektedir. *EcoFly'da kal* seçeneği ise daha az belirgin bir şekilde tasarlanmış ve dil açısından olumsuz bir intiba oluşturacak şekilde sunulmuştur.



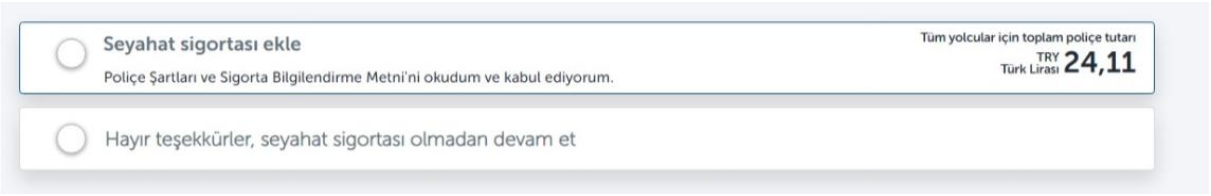
Şekil 19. Tatilsepeti.com sonuç sıralamasında *beğeni* simgeli sonuç.



Şekil 20. Tatilsepeti.com sonuç sıralamasında *beğeni* simgesi olmayan sonuç.

Tatilsepeti.com arama sonuç sayfasında otellerin yanında bulunan *beğeni* simgeleri, kullanıcılara bu otellerin popüler veya önerilen seçenekler olduğu algısını yansıtmaktadır (Şekil 19). Ancak simgelerin üzerine gelindiğinde *tatilsepeti Öneriyor* ifadesi görülmektedir. Sıralamada, Şekil 20'deki sonucun yukarısında çıkan bu önerinin hangi kriterlere dayandığı veya ticari/sponsorlu bir tercih olup olmadığı belirsizdir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

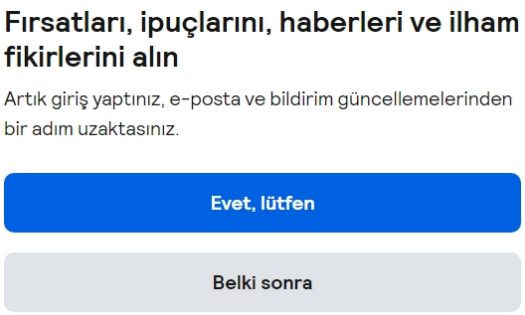


Şekil 21. Turkishairlines.com ödeme sayfasındaki seyahat sigortası önerisi tasarımı.

Şekil 21'deki THY'nin ödeme sayfasında seyahat sigortası öneri bölümü bulunmaktadır. Tasarımda ilk seçeneğin, her ne kadar seçili halde gelmemiş olsa da, daha belirgin ve seçilmiş gibi tasarlandığı görülmektedir. Bu durum kullanıcıların özgür iradeleriyle seçim yapmasını zorlaştıran, yanıltıcı bir arayüz paraziti örüntüsü örneğidir.

Zorlayıcı Eylem

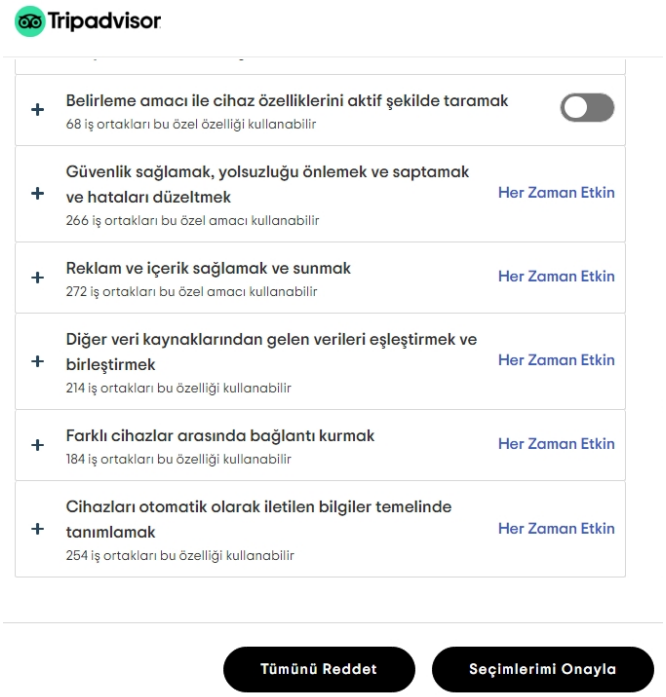
Zorlayıcı eylemler, kullanıcıların istedikleri bir hizmet veya ürüne erişebilmek için istekleri dışında bir eylemi gerçekleştirmeye zorlandıkları aldatıcı bir örüntüdür (Brignull, 2023). Bu tür örüntülerde kullanıcıların özgürce seçim yapabilecekleri veya iradelerini tam olarak yansıtabilecekleri alanlar ya hiç olmamakta ya da kısıtlanmaktadır.



Şekil 22. Skyscanner üyeliği sonrasında pazarlama e-postaları gönderimi için istenen izin.

Kullanıcıyı e-posta güncellemelerine abone olmaya teşvik eden Şekil 22'deki ekran, kullanıcı seçimlerini yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır. *Evet, lütfen* butonu belirgin ve mavi renkte, *Belki sonra* seçeneği gri renkte sunulmuş ve kullanıcının dikkat etmeden *evet* seçeneğini seçmesi amaçlanmıştır. Bu tasarım kullanıcıyı doğrudan zorlayıcı bir eyleme yönlendirirken aynı zamanda *belki sonra* ifadesi ile kalıcı reddetmeye izin verilmediği görülmektedir. Tasarımı bir bütün olarak ele alırsak renk tercihleri arayüz parazitine, seçeneklerin dili ve işlevi zorlayıcı bir eylem örüntüsüne işaret etmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

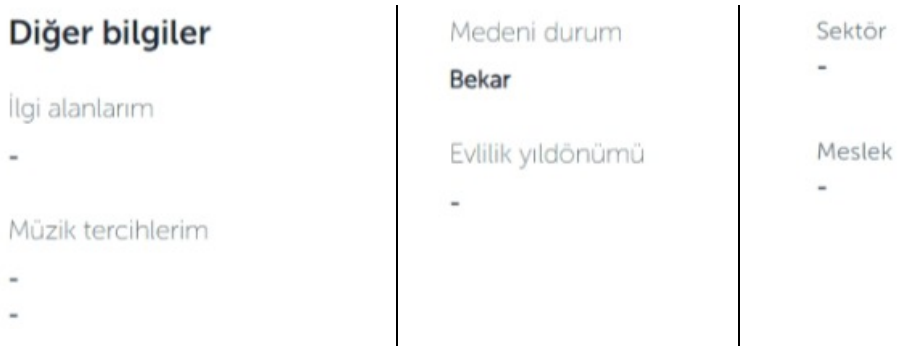


Şekil 23. Tripadvisor.com'da çerezler ve türlerine ilişkin sunulan ekran.

Şekil 23'te varsayılan olarak tüm çerez seçenekleri *Her Zaman Etkin* şeklinde ayarlanmıştır. Diğer ifadeyle, kullanıcı bu aşamada çerezleri reddetmezse tüm veri toplama süreçleri yürürlüğe girmiş olacaktır. Farklı kategorilerde çerezler sunulmuş olsa da kullanıcıların bunları istedikleri gibi aktif/pasif yapamadığı görülmektedir. Bu durum özgürce karar alma sürecini engellemektedir.

Eşitsiz Seçim

Eşitsiz seçimler, platformlara avantaj sağlayan seçenekleri öne çıkaran, kullanıcı lehine olan seçenekleri gizleyerek veya erişimi zorlaştıran aldatıcı tasarım örüntüleridir (Mathur vd., 2021). Sorulan sorularda metinlerin kafa karıştırıcı olması, platform çıkarına olan seçeneklerin seçili halde gelmesi ve kullanıcı verilerinin ihtiyaçtan fazla toplanması ve paylaşımı gibi durumlar bu örüntü altında yer almaktadır.



Şekil 24. Turkishairlines.com profil sayfasındaki kullanıcı hakkındaki diğer bilgiler bölümü.

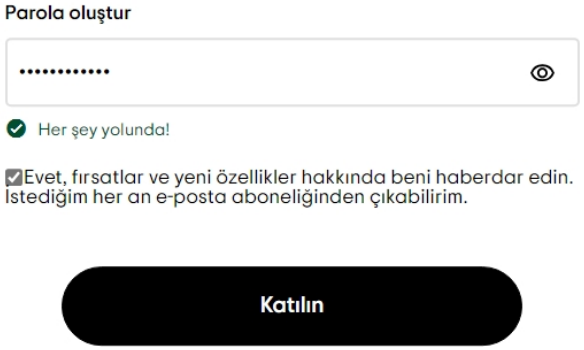
THY sitesinin profil sayfasında kullanıcıdan talep edilen bilgiler arasında seyahat hizmetiyle doğrudan ilgili olmayan medeni durum, evlilik yıldönümü, sektör ve meslek bilgiler yer almaktadır. Bu tür bilgilerin talep edilmesi kullanıcının farkında olmadan veri paylaşım ekosistemi içine düşmesine önayak olabilmektedir. *Privacy Zuckering* olarak da ifade edilen bu örüntüyle daha fazla veri toplanması hedeflenmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 25. Tatilsepeti.com profil sayfasındaki iletişim tercihleri alanı.

Şekil 25'te görülen iletişim tercihleri alanında, ticari ileti onay kutularının varsayılan olarak işaretlenmiş olması kullanıcının herhangi bir işlem yapmadan rıza göstermiş sayılmasına neden olmaktadır. Reddetmek için manuel olarak kutucukları tek tek kaldırma zorunluluğu adil bir seçim sunmamaktadır. Etik tasarımda onay kutuları kullanıcıların özgür iradesiyle seçmesini sağlayacak şekilde boş bırakılmalıdır.



Şekil 26. Tripadvisor.com üyelik oluşturma alanı.

Tripadvisor.com'a üye olmak isteyen birine, fırsatlarla ilgili e-posta gönderimine ilişkin onay kutusu varsayılan olarak işaretli gelmektedir. Kullanıcılar üyelik oluştururken bu seçeneği fark etmeden ilerleyebilir ve istemediği e-posta aboneliklerini otomatik olarak kabul edebilirler.

SONUÇ

Aldatıcı tasarım örüntüleri, kullanıcıların gündelik internet kullanımları sırasında sürekli karşılarına çıkma potansiyeline sahip yanıltıcı tasarım ögelerinden oluşmaktadır. Araştırmada çözümlenen turizm ve seyahat web sitelerinin hepsinde birden çok aldatıcı tasarım örüntüsü tespit edilmiştir. Tespit edilen tüm aldatıcı örüntüler, kullanıcıların bilinçli tercih yapmasını zorlaştıran ve onları belirli davranışlara yönlendiren sistematik tasarım örüntüleri olduğu görülmektedir.

Turizm ve seyahat sitelerinde en çok arayüz paraziti örüntüsüne rastlanmıştır. Araştırmada, Etstur ve THY hariç tüm sitelerin çerez bildirim tasarımlarında manipülatif onay mekanizmaları kullanılması dikkat çekmektedir. İlgili sitelerde çerez onay kutularında *Kabul Et* butonunun belirgin ve büyük gösterilirken, *Reddet* seçeneğinin gizlenmesi veya küçük yazıyla sunulmaktadır. Öte taraftan, platformların kendi çıkarlarına hizmet edecek şekilde seçenekleri ve butonları daha belirgin yapmak, kullanıcıyı yönlendirmek için ilgi çekici simgeler ve etiketler kullanmak gibi unsurlar da tasarımda kendisine yer bulmaktadır.

Sosyal kanıt oluşturan onaylama türündeki örüntülerin genellikle platformun kendisini, ürün ve hizmetlerini popüler ve kaliteli göstermek için kullanıldığı görülmektedir. Kıtlık hem konaklama hem de seyahat platformlarında doğrulanabilir şeffaf bilgi eksikliğiyle birlikte karşımıza çıkmıştır. Aciliyet, sürekli tarihi değişen *son gün* kampanyalarında ve satın aldırmaya yönelik sınırlı süre vurgulu etiketlerde kendisini göstermiştir. Engellemenin, üyelik silme işlemlerinin, *istemiyorum* diyebilmenin, karşılaştırma yapmanın ve tercihleri değiştirmenin zorluğu gibi örneklerle sıralanabilecek şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bilgi saklama ve sinsice yapılan işlemlere ilişkin örüntüler sıklıkla çerez bildirim tasarımı ve sunuş metinlerinde, gizlenmiş seçenek ve açıklamalarla ve sıralama ve gösterim kriterlerinde yer almaktadır. Zorlayıcı eylem örüntüsü, seçeneklerde yer verilen dilde, öne çıkarılan

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

renklerde ve kısıtlı seçenek sunuşlarında gözlemlenmiştir. Son olarak eşitsiz seçim örüntüsü sıklıkla halihazırda seçili gelen seçeneklerde ve ihtiyaçtan fazla veri toplama işlemlerinde saptanmıştır.

Çalışmanın bulguları, uluslararası araştırmaların bulgularıyla benzerlik göstermektedir. Di Geronimo vd.'nin (2020) analiz ettikleri 240 mobil uygulamanın %95'inde en az bir, popüler uygulamalarda ise ortalama yedi farklı aldatı örüntü tespit etmişlerdi. Bu çalışmada sekiz örüntü kategorisi temel alınmış; Etstur'da beş, Skyscanner ve Tripadvisor'da altı, THY, Flypgs ve Obilet'te yedi ve diğerlerinde sekiz farklı aldatıcı örüntüye yer verildiği belirlenmiştir. Bu çalışmada en çok ziyaret edilen web siteleri örneklem alındığı için sonuçlar benzerdir. Holmberg ve Manse'nin (2023), havayolu şirketlerini incelediği araştırmasında altı farklı tür örüntü tespit edilmiştir. Bu araştırmada yalnızca havayolu şirketleri dikkate alındığında THY ve Flypgs'de yedişer farklı örüntüye rastlanmıştır. Browne ve Jones'a göre (2017) aldatıcı örüntülerden kıtlık %2.9, onaylama %2.3, aciliyet ise %1.5 oranında ziyaretçi başına gelir artışı sağlamaktadır. Söz konusu veri, aldatıcı örüntülerin bu tür sitelerde bulunması konusunda önemli bir ipucu vermektedir.

Aldatıcı örüntülerin yaygın kullanımı etik bir kullanıcı deneyimi bağlamında ciddi bir sorun oluşturmaktadır. Kullanıcıların satın alma kararlarını özgürce verebilme, bilgiyi doğrulayabilme ve şeffaf bir şekilde erişebilme, verilerini nasıl paylaştığını bilme ve platformları özgürce terk edebilme hakkına sahip olması beklenmektedir. Yanıltıcı taktiklerin tasarımlara işlenmesi kullanıcılara yardımcı olmanın aksine onları istemedikleri davranışlara yönlendirmeye itmektedir. Bu çalışma, aldatıcı örüntülerin varlığına ilişkin yerli literatürdeki ilk web sitesi analizini içermektedir. Bu bağlamda Leiser ve Santos'un (2024) caydırıcı bir etkisi olması için örüntülerin ifşası gerekliliği önerisi de dikkate alınmıştır. Çalışmanın, aldatıcı örüntülere neden olan platformlar, geliştiriciler, arayüz ve deneyim tasarımcıları ve metin yazarları gibi tüm paydaşlarının bu konuyu etik açıdan ele almasına ve kullanıcıya ve kararlarına saygı duyan teknolojilerin yaratılmasına katkı sağlaması beklenmektedir. Ampirik bir yöntemle kullanıcıların aldatıcı örüntülere tepkileri, davranış durumları ve marka hissiyatına etkisi gibi başlıklar üzerine yapılacak araştırmalar, sahanın daha derinlemesine anlaşılmasına destek olacaktır.

KAYNAKÇA

Balkan, A. ve Kalbag, L. (2015). Ethical Design. https://ind.ie/ethical-design/

Becker, C. U. (2021). Ethical principles for design in the 21st century. *Social Science Research Network.* 10.2139/ssrn.3631525

Brenncke, M. (2023). Regulating dark patterns. *Social Science Research Network.* https://papers.ssrn.com/abstract=4588652

Brignull, H. (2011, 1 Kasım). Dark patterns: Deception vs. honesty in UI design. *A List Apart.* https://alistapart.com/article/dark-patterns-deception-vs-honesty-in-ui-design/

Brignull, H. (2023). *Deceptive patterns: Exposing the tricks tech companies use to control you*. Testimonium Ltd.

Browne, W. ve Jones, M. (2017). What works in e-commerce—A meta-analysis of 6700 online experiments. https://www.semanticscholar.org/paper/What-works-in-e-commerce-a-meta-analysis-of-6700-Browne-Jones/e1ee31039ec554152f597588ae7bef9192b3d2d2

Calawen, D. (2022). *Dark patterns: Effect on overall user experience and site revisitation* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, TU Dublin]. https://arrow.tudublin.ie/scschcomdis/246

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (3. bs). SAGE Publications.

Creswell, J. W. ve Clark, V. L. P. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3. bs). SAGE Publications.

Çomu, T. ve Halaiqa, İ. (2015). Web içeriklerinin metin temelli çözümlemesi. M. Binark (Ed.), *Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri* içinde (2. bs). Ayrıntı Yayınları.

Devon, R. E., ve Poel, I. (2004). Design ethics: The social ethics paradigm. *International Journal of Engineering Education*, *20*, 461-469.

Di Geronimo, L., Braz, L., Fregnan, E., Palomba, F., & Bacchelli, A. (2020). UI dark patterns and where to find them: A study on mobile applications and user perception. *Proceedings of the 2020*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CHI Conference on Human Factors in Computing Systems içinde, 1-14. https://doi.org/10.1145/3313831.3376600

Erdem, Ö. (2024). *Arayüz tasarımlarında karanlık örüntüler (dark patterns) ve kullanıcı deneyimleri üzerine bir araştırma (Tez No. 896429)* [Yayımlanmamış doktora tezi, Çukurova Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].

Fabris, A. (2018). *Ethics of information and communication technologies*. Springer Cham.

Falbe, T., Frederiksen, M. M., & Andersen, K. (2020). *The ethical design handbook*. Smashing Media.

Frankena, W. (2007). *Etik* (A. Aydın, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.

FTC Staff Report. (2022). *Bringing dark patterns to light*. https://www.ftc.gov/reports/bringing-dark-patterns-light

Galitz, W. O. (2002). *The essential guide to user interface design: An introduction to GUI design principles and techniques* (2. bs). Wiley.

Guerrini, M. ve Wang, J. (2020). *How dark patterns are affecting online consumers booking behaviors*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, SKEMA Business School].

Gunawan, J., Pradeep, A., Choffnes, D., Hartzog, W., & Wilson, C. (2021). A comparative study of dark patterns across web and mobile modalities. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* içinde. 1-19. 10.1145/3479521

Hartzog, W. (2018). *Privacy's blueprint: The battle to control the design of new technologies*. Harvard University Press.

Holmberg, E., ve Manse, S. (2023). *Dark patterns in the travel industry: A study on users' perception of dark patterns on airline companies' websites* [Yayımlanmamış Lisans Tezi, Uppsala University]. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1735141/FULLTEXT01.pdf

Karadoğan Doruk, E. (2015). *İknanın sosyal psikolojisi: Temel kavramlar ve kuramlarıyla*. Derin Yayınları.

Kim, W. G., Pillai, S. G., Haldorai, K., & Ahmad, W. (2021). Dark patterns used by online travel agency websites. *Annals of Tourism Research*, *88(C)*. https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.103055

Kranzberg, M. (1986). Technology and history: "Kranzberg's Laws". *Technology and Culture*, *27*(3), 544-560. 10.2307/3105385

Leiser, M., ve Santos, C. (2024). Dark patterns, enforcement, and the emerging digital design acquis: Manipulation beneath the interface. *European Journal of Law and Technology*, *15*(1). https://ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/990

Leonhard, G. (2020). *Teknolojiye karşı insanlık*. Siyah Kitap.

Luguri, J., ve Strahilevitz, L. J. (2021). Shining a light on dark patterns. *Journal of Legal Analysis*, *13*(1), 43-109. https://doi.org/10.1093/jla/laaa006

Maier, M., ve Harr, R. (2020). Dark design patterns: An end-user perspective. *Human Technology*, *2*(16), 170-199. 10.17011/ht/urn.202008245641

Mathur, A., Acar, G., Friedman, M. J., Lucherini, E., Mayer, J., Chetty, M., & Narayanan, A. (2019). Dark patterns at scale: Findings from a crawl of 11k shopping websites. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* içinde. https://doi.org/10.1145/3359183

Mathur, A., Kshirsagar, M., & Mayer, J. (2021). What makes a dark pattern... Dark? design attributes, normative considerations, and measurement methods. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde, 1-18. https://doi.org/10.1145/3411764.3445610

Mulvenna, M., Boger, J., & Bond, R. (2017). Ethical by design: A manifesto. *Proceedings of the European Conference on Cognitive Ergonomics* içinde, 51-54. https://doi.org/10.1145/3121283.3121300

Narayanan, A., Mathur, A., Chetty, M., & Kshirsagar, M. (2020). Dark patterns: Past, present, and future: The evolution of tricky user interfaces. *Queue*, *18*(2), s. 67-92. https://doi.org/10.1145/3400899.3400901

Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal araştırma yöntemleri, nitel ve nicel yaklaşımlar 2. Cilt* (S. Özge, Çev.; 7. bs). Yayınodası Yayıncılık.

Noggle, R. (2022). The Ethics of manipulation. E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (*Summer 2022)* içinde. Metaphysics Research Lab, Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/sum2022/entries/ethics-manipulation/

Norman, D. (2002). *The Design of everyday things*. A Currency Book.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sánchez Chamorro, L., Bongard-Blanchy, K., & Koenig, V. (2023). Ethical tensions in UX design practice: Exploring the fine line between persuasion and manipulation in online interfaces. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference* içinde, s. 2408-2422. https://doi.org/10.1145/3563657.3596013

Similarweb. (2025). Top travel and tourism websites ranking in Turkey. https://www.similarweb.com/top-websites/turkey/travel-and-tourism/travel-and-tourism/

Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User interface design and evaluation*. Elsevier.

Türe, T. (2024). Video oyunlarında kullanılan mikro ödeme yöntemlerinin haksız rekabet ve tüketici hukuku açısından değerlendirilmesi. *Sakarya Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, *12*(2). 935-963. https://doi.org/10.56701/shd.1542034

Vistisen, P. ve Jensen, T. (2013). The ethics of user experience design. *THICOMP 2013 Conference Proceedings* içinde. https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/197682362/Jensen_Vistisen_The_Ethics_of_User_Experience_Design.pdf

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

TOWARDS A SHARED FUTURE IN DESIGN EDUCATION: A COLLABORATIVE DESIGN PEDAGOGY EXPERIMENT IN THE ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO

TASARIM EĞİTİMİNDE ORTAK BİR GELECEĞE DOĞRU: BİR MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA İŞBİRLİĞİNE DAYALI TASARIM PEDAGOJİSİ DENEYİMİ

Emre DEMİRTAŞ[1]

ORCID: E.D. 0000-0002-6987-668X

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1]Emre Demirtaş
Sakarya University, Türkiye
E-mail/E-posta: edemirtas@sakarya.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi: 16.04.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 22.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Sakarya University Social and Humanities Ethics Committee /E--050.99-0 /13.09.2024

Citation/Atıf: Demirtaş, E. (2025). Towards A Shared Future In Design Education: A Collaborative Design Pedagogy Experiment In The Architectural Design Studio. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 646-661. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671254

Abstract
This paper presents a working model of collaborative design pedagogy, developed and tested in an architectural design studio (AD VII) context. As an interdisciplinary study in a theoretical sense, this research introduces a practical and methodological experiment to enhance students' inter-scale and integrative thinking. The study employs a quantitative approach, analyzing data collected through structured surveys that evaluate individual and group work processes over a semester. Findings show that the collaborative method enhances access to information, enriches idea diversity, deepens research quality, increases presentation performance, and strengthens understanding of interdisciplinary relationships and strategic thinking across scales. These outcomes are directly tied to the method's foundational principles: collective intelligence and shared labor. The results point to the potential scalability of this method beyond the design studio, suggesting its adaptability across architectural education curricula. Detailed analysis of the survey data, as discussed in the conclusion, offers practical recommendations for improving the implementation and structure of similar pedagogical models. This study ultimately contributes to ongoing debates about the future of architectural education by providing an evidence-based framework grounded in collaboration and methodical process design.

Keywords: Collaborative Design Pedagogy, Collective Design, Collective effort, Design Education, Interdisciplinarity

Öz
Bu makale, bir mimari tasarım stüdyosu (AD VII) bağlamında geliştirilen ve test edilen işbirlikçi tasarım pedagojisinin bir çalışma modelini sunmaktadır. Teorik anlamda disiplinler arası bir çalışma olan bu araştırma, öğrencilerin ölçekler arası ve bütünleştirici düşünmelerini geliştirmek için pratik ve metodolojik bir deney sunmaktadır. Çalışma, bir dönem boyunca bireysel ve grup çalışması süreçlerini değerlendiren yapılandırılmış anketler aracılığıyla toplanan verileri analiz eden nicel bir yaklaşım kullanmaktadır. Bulgular, işbirlikçi yöntemin bilgiye erişimi artırdığını, fikir çeşitliliğini zenginleştirdiğini, araştırma kalitesini derinleştirdiğini, sunum performansını artırdığını ve disiplinler arası ilişkiler ile ölçekler arası stratejik düşünme anlayışını güçlendirdiğini göstermektedir. Bu sonuçlar, yöntemin temel ilkeleri olan kolektif zeka ve ortak emek ile doğrudan bağlantılıdır. Sonuçlar, bu yöntemin tasarım stüdyosunun ötesinde potansiyel ölçeklenebilirliğine işaret etmekte ve mimarlık eğitimi müfredatına uyarlanabilirliğini göstermektedir. Sonuç bölümünde tartışıldığı üzere, anket verilerinin detaylı analizi, benzer pedagojik modellerin uygulanmasını ve yapısını iyileştirmek için pratik öneriler sunmaktadır. Bu çalışma nihayetinde, işbirliği ve metodik süreç tasarımına dayanan kanıta dayalı bir çerçeve sunarak mimarlık eğitiminin geleceği hakkında süregelen tartışmalara katkıda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İş birliğine dayalı pedagoji, Kolektif tasarım, Kolektif emek, Tasarım eğitimi, Disiplinlerarasılık

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Architectural design is gradually transforming from a one-person action into a form of production in a team (Tan et al., 2023).The act of design is a multi-layered set of actions that require research, approach development, and idea generation processes and their expression. For this reason, instead of a single person carrying out the entire process while designing, the cooperation of more than one person with a common mind and labor power contributes to faster and more refined results. Especially in urban-scale projects, teamwork becomes almost mandatory. In such a case, the production of space is no longer just building design, but environmental relations, urban components across scales, and social, cultural, and political factors come into play. Therefore, it becomes imperative for the field of architecture to develop a strategy by receiving feedback from other disciplines.

In this context, professional undergraduate programs in architecture, where teamwork and interdisciplinary work are on the rise, face an increasingly urgent need to train students in relevant content and design strategies. However, it is impossible to say that architectural education accompanies this increasingly collective form of production in architectural design or provides sufficient space for it. This is because, in many architecture schools, project studios at all levels still.

The design studio has historically served as a platform for various pedagogical methods in architectural education. It is increasingly evolving towards a student-oriented approach where learners assume more responsibility in their educational journey (Liebman, 1997; Koch et al., 2002; Salama, 2010; Johnson, 2017).This shift to active learning emphasizes students gaining insights from their research and interactions, including with peers and urban contexts. The embracement of collaborative strategies, recognizing students as vital contributors rather than isolated learners, marks a significant transition in educational paradigms (McPeek, 2009). Research over the last thirty years underscores the efficacy of collaborative learning in design pedagogy, showcasing its superiority over competitive models that pit students against each other (Anthony, 2002; Bruffee, 1993; Cuff, 1989; Denton, 1997; Dillenbourg et al., 1996; Emam et al., 2019; McPeek & Morthland, 2010; Ismail & Soliman, 2010; Kelly, 2017; Dutton, 1987). Central to this pedagogical framework is the belief in collaborative learning, where students work in teams to address challenges or projects, fostering a culture of mutual learning and critical thinking. In such environments, peer review and collective problem-solving encourage refining ideas beyond individual constraints (Kelly, 2017; Emam et al., 2019; Demirtaş, 2021).

Collaborative design involves a teaching method that encourages students or designers to work together on projects, combining their knowledge and efforts. This approach, called Collaborative Design Pedagogy (CDP), focuses on student-centered learning and aims to promote collaborative learning within design studios. It draws on various theoretical and practical frameworks, such as experiential learning (Kolb, 1984), participatory design (Mumford & Henshall, 1979), participatory learning (Mills-Jones, 1999), collaborative learning (Bruffee, 1993), cooperative learning (Johnson et al., 2008), and co-intelligence (Atlee, 2002). The collaborative design method synergizes the collective intellect and effort, necessitating risk-taking, information sharing, and goal alignment for superior outcomes compared to solo efforts (Kvan, 2000). Extensive research demonstrates its merits in more democratic decision-making, effectiveness from labor distribution, and the ability to quickly generate high-quality solutions thanks to broader information access (Ismail et al., 2023; Kelly, 2017; Sainsbury, 2008; Srivastava, 2020; Sukkar et al., 2024; Webb, 2006). Moreover, it significantly enhances interpersonal, communication, and problem-solving skills (Sainsbury, 2008, p. 105), preparing design students well for their careers through its prevalence in interdisciplinary and scalable design practices (Webb, 2006; Tucker, 2007; King & Behnke, 2005).

Recent studies in design education reveal that collaborative pedagogy not only merges disciplinary cultures (Kelly, 2017) but also sensitizes students to global and environmental politics (Srivastava, 2020) and shows the beneficial impact of non-studio learning strategies on their quality of education and motivation (Kamalipour, 2014; Sukkar, 2024; Kelly, 2017). Such studies underscore the pedagogical value of collaborative design projects (CDPs), fostering idea development and refined solutions through peer discussions, aligning with the ethos of modern architectural practice (Ismail et al., 2023; Kamalipour, 2014; Qureshi, 2019; Sukkar, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

This article delves into the feasibility of implementing collaborative learning pedagogy in the architectural design studio. It focuses on integrating critical points within the context of collaborative design. Prior studies have emphasized the need for the collaborative design and pedagogy (CDP) method to concentrate on areas of expertise in architectural design studio courses in higher education in Turkey, particularly in scales and interdisciplinary issues. While these practices have been incorporated in courses such as urban design, urban planning, and urban landscape, the design studio has no specific examples. This study aims to assess the effectiveness of CDP methods, which include individual and group work, in boosting learning quality, student motivation, and participation levels. By striving to achieve student-centered and collective learning, this study lays an essential groundwork for implementing innovative practices in an architectural design studio.

The study examines collaborative design processes (CDP) to enhance and diversify design and learning experiences by combining collective knowledge and a shared workforce. However, it is not guaranteed that this interaction will universally have positive effects, as collaborative learning, which promotes learning by increasing interaction between individuals, is a psychological and pedagogical activity (Dillenbourg, 1999, p. 5). A well-planned setting in the design studio could address this issue. Upon examining the studies, it was found that some issues were overlooked, prompting the development of an approach that explicitly addresses these points. Consequently, the studio is structured in three phases. The first phase involves collective knowledge production, focusing on 'collective intelligence'; the second phase entails collaborative design activities through teamwork; and the third phase is a mixed method (combining individual and collective) phase, where this information is blended and individually tested. As a result, both collective and individual processes were tested in the studio, and the findings were discussed.

METHODOLOGY AND FINDINGS

Based on a literature review showing the effects of the collaborative design method on students' learning quality and satisfaction levels, this research employs a quantitative method through a case study and a survey. Focusing on one semester of the fourth-year Architectural Design Studio at Sakarya University, the survey results are complemented by authors' observational studies and evaluations of student work throughout the term.

The survey was conducted anonymously at the end of the semester, and ethical approval was obtained for the survey design. It was implemented as a digital e-form, and a 15-minute time slot was allocated during studio hours to ensure that all students could fill it out simultaneously. Instructors, seeking objectivity in students' responses, informed them that the survey results would be used to develop suggestions for improving architectural education and would only be shared with researchers. This survey, designed based on information from the literature review, is a preliminary investigation to measure student satisfaction and attitudes toward the design studio (Figure 1).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

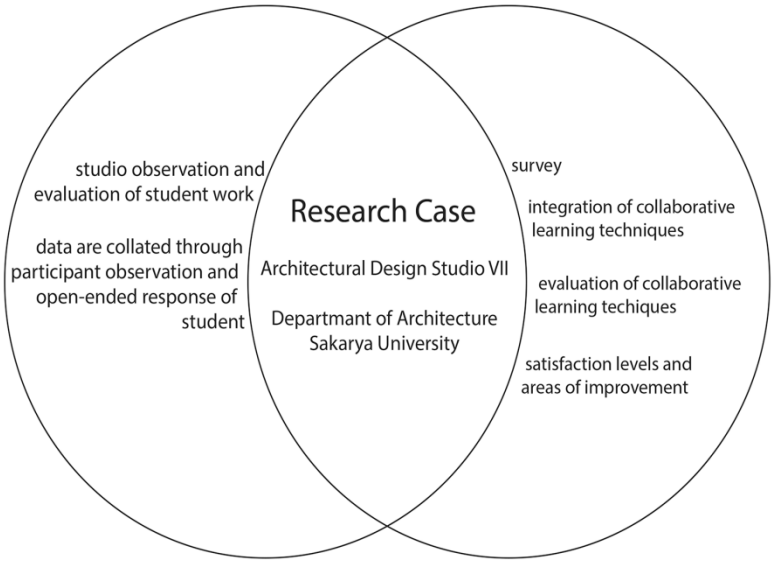


Figure 1. Methodological approach diagram (adopted from Sukkar et. al., 2024).

Participations and primary course information

The design studio, led by four lecturers with 83 students (63 female, 20 male), was part of the Architectural Design VII studio in the fourth year, serving as the final project before the diploma. It focuses on inter-scale projects about social housing or urban and cultural facilities, selected for their significance in architectural education. This course is crucial as it combines theoretical and practical discussions, marks the last studio course before graduation, and encompasses many students, enhancing the survey results' reliability.

This project studio, enriched with seminars, presentations, and discussions, builds on various theoretical frameworks. It demands active participation in theoretical debates, research, and the practical realization of ideas through drawings, models, and texts. Recognizing housing as a fundamental right linked to political economy and historical, cultural, and climatic processes, the studio examines social housing under six main headings: Urban Connectivity, Utilization/Economics, Pattern/Atmosphere, Ecology/Sustainable Infrastructure, Social/Communal Spaces, Construction/Tectonics. This holistic framework equips future architects with the interdisciplinary perspective and collaborative skills needed to address the complex aspects of social housing design (Figure 2).

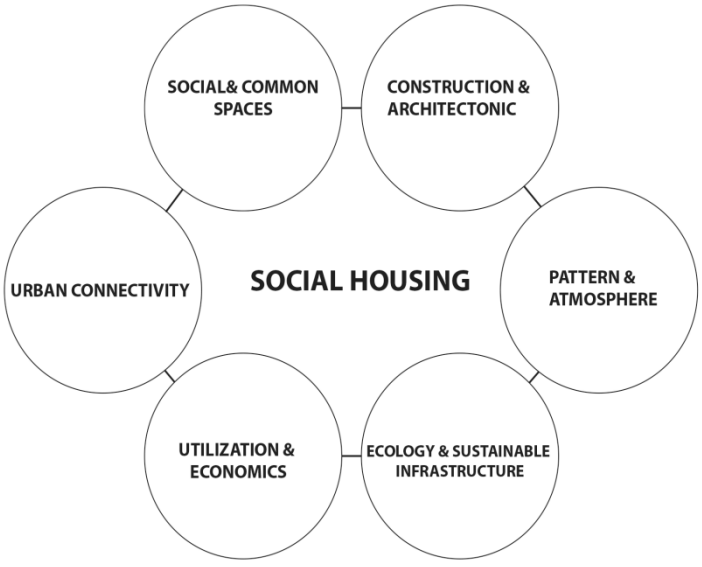


Figure 2. Key foci of work on Social Housing, Source(s): Author's work.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Focus/location: The studio focused on the Bağcılar/Esenler area in Istanbul, notorious for its high disaster risk. Chosen due to the pressing need for urban transformation debates amidst speculation about a potential Istanbul earthquake, this densely populated area is home to primarily low-income residents and suffers from insufficient social and cultural facilities (IPA, 2021).

Studio collaboration process design: Social housing design demands a multidisciplinary approach, utilizing a collaborative design method to enhance the studio process. However, to prevent potential issues that may arise in teamwork, such as individual performances getting lost in the middle, freeloading, and loss of concentration, individual and collective contributions were equally built by determining a specialty area for which each student is responsible. This method fosters collective knowledge via field trips and case studies, benefiting individual work and experience.

The studio's approach is divided into three phases to explore social housing comprehensively. Phase I focuses on research and drafting guidelines by probing six key social housing themes. Phase II involves developing strategies and models for urban connectivity and master planning. The final phase, Phase III, combines site planning with the refinement of individual projects, guided by previously established design strategies, culminating in a comprehensive master plan. (Figure 3).

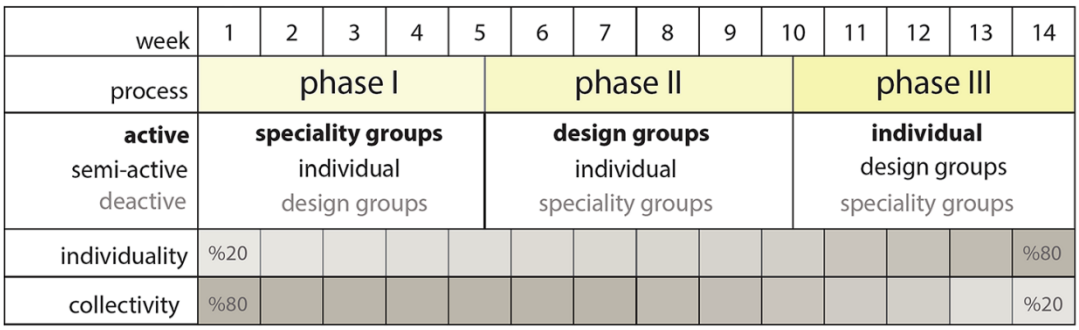
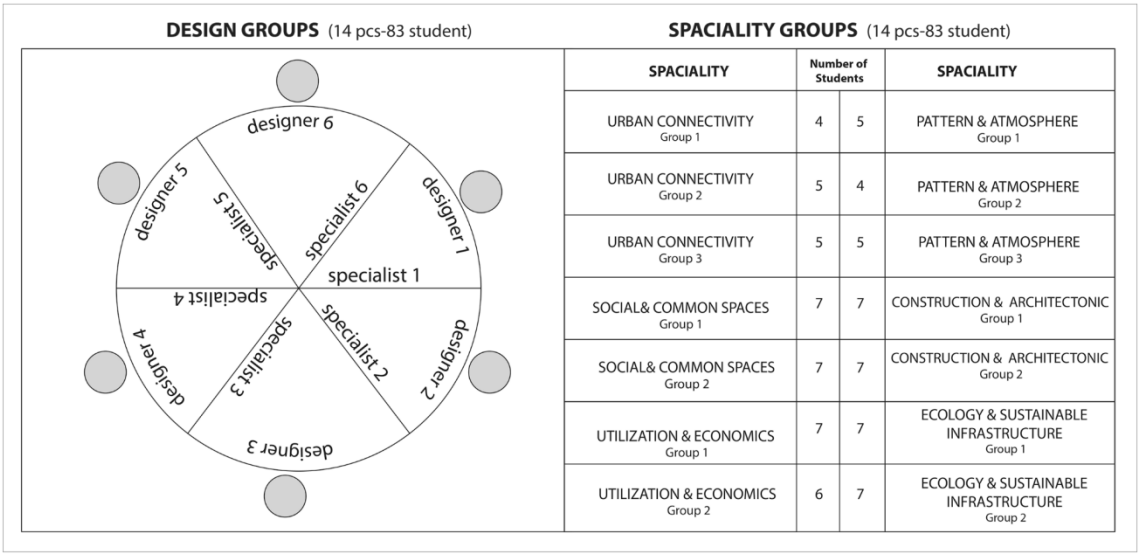


Figure 3. Process design of the studio on individual and collective work, Source(s): Author's work

The first step of collaborative studio participation is forming learner groups or teams. When constructing such groups, three critical factors must be considered: membership, size, and group types (Nováková et al., 2010). In this context, the collective organization of the studio was shaped through two different group types: the specialty/research group and the design group. When determining the group size, the content and scope of the six main specializations identified in the context of social housing were considered. Group members were randomly selected to increase diversity and in-studio interaction. Students with different backgrounds, experiences, and ideas formed heterogeneous groups. This naturally stimulates professional practice through more robust discussions but can affect performance and final output. Undoubtedly, homogeneous groups can achieve better results in terms of performance but lack diversity (Thomas McPeek & Morthland, 2010). Moreover, students' self-selection of their groups may lead to relatively successful groups forming within themselves, preventing the learning experience and success from spreading throughout the class.

The initial phase involved organizing into specialization groups to foster idea diversity and mitigate inefficiency risks. For each topic, at least two groups were formed, each comprising 4-7 members for effective teamwork (Figure 4). Design groups were established in the first week but commenced their primary work in the fifth week after four weeks of collective research, which shaped the design guidelines. The presence of one person from each of the six fields of expertise in each design group and the transformation of the design guidelines into the open source of the studio ensures that the period consisting of three phases has a holistic fiction.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



SPACIALITY GROUPS (14 pcs-83 student)

SPACIALITY	Number of Students		SPACIALITY
URBAN CONNECTIVITY Group 1	4	5	PATTERN & ATMOSPHERE Group 1
URBAN CONNECTIVITY Group 2	5	4	PATTERN & ATMOSPHERE Group 2
URBAN CONNECTIVITY Group 3	5	5	PATTERN & ATMOSPHERE Group 3
SOCIAL& COMMON SPACES Group 1	7	7	CONSTRUCTION & ARCHITECTONIC Group 1
SOCIAL& COMMON SPACES Group 2	7	7	CONSTRUCTION & ARCHITECTONIC Group 2
UTILIZATION & ECONOMICS Group 1	7	7	ECOLOGY & SUSTAINABLE INFRASTRUCTURE Group 1
UTILIZATION & ECONOMICS Group 2	6	7	ECOLOGY & SUSTAINABLE INFRASTRUCTURE Group 2

Figure 4. Grouping strategy diagram, Source(s): Author's work

The initial phase spanned four weeks, focusing on social housing through morning seminars and joint discussions, with afternoons dedicated to evaluating student presentations. The research broadly categorized social housing into six main themes. The goal was to foster a collective knowledge base, involving all students and coordinators actively.

This phase involved extensively reviewing articles, books, and project case studies. The information gathered was synthesized into guidelines representing a collective knowledge repository. These guidelines, produced by the collaborative efforts of the studio team, transformed complex insights into a structured and easily accessible resource. Consequently, this translated the vast expertise within a specific domain into a distilled and universally accessible format as a tangible manifestation of collective intelligence documentation (Figure 5).



Figure 5. Phase I: Design guidelines for social housing, Source: Author's archive

In the project's intermediate phase, teams focused on site selection, strategy formulation, and master plan creation, following the urban connectivity group's guidelines—each team, composed of members from different specialties, prioritized collaboration, and equitable responsibility sharing. Using the guidelines as a resource, teams developed their designs with annotations on the utilized data, culminating in a comprehensive master plan that outlined six distinct zones, reflecting the collective effort.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The project emphasized a hands-on approach involving design sketching, joint modeling, mapping, and site analysis. Teams were tasked with devising varied strategies and models to tackle six key themes in social housing. Throughout the design evolution, group and individual discussions facilitated the refinement of ideas, simultaneously enhancing students' critical thinking skills (Figure 6).



Figure 6. Phase II Teamwork posters consisting of approach, strategic decisions and master plans, Source: Author's archive

In this final phase, students focused on individual projects while still integrating the guidelines and decisions from a collaborative master plan. This approach allowed individual insights to spark enhancements in the master plan via group feedback, fostering a dynamic of mutual enrichment. The goal was to meld collective wisdom with personal learning and design experiences.



Figure 7. Phase III Individual project posters linked to a common site and master plan, Source: Author's archive

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Survey

In a survey conducted at the end of the 2023-2024 autumn semester, 83 undergraduate students were targeted, with 77 participating. The group comprised 59 fourth-year, 21 fifth-year, and three sixth-year students, with 56 females and 21 males.

The study's questionnaire was organized into three sections, encompassing eighteen questions, designed to evaluate the efficacy of various learning methods within architectural education's design studio context. In the first part of the survey, students were asked to evaluate the learning methods used in the design studio within architectural education. The research explores effective learning methods in architectural design studios, focusing on passive learning, individual performance, collective intelligence, and cooperative learning. The survey assessed student opinions on blending cooperative learning with collective intelligence, examining their impact on knowledge acquisition, understanding and applying principles, analytical problem-solving, idea exchange, work efficiency, and time management. Additionally, it contrasted collective and individual work in urban-scale project research, investigating the pros and cons of each. Questions about the environments and spaces utilized for collective work were also included.

In Part II, we focus on assessing collaborative learning techniques. Participants were surveyed on memorable aspects of the studio, including individual and group research, presentations, and instructor feedback. Another set of questions explored the most and least effective learning moments during the studio, assessing the challenges faced by students. In the final part, student satisfaction with the course methods and areas for improvement were evaluated, with a specific interest in the student's perception of the cooperative learning model and their cognitive development throughout the course. The analysis employed descriptive statistics and frequency analysis in Excel and SPSS to interpret the results.

Findings

Upon review of the questionnaire study, with careful screening excluding any bias towards extreme options, the sample size was confirmed to be 77. Research findings revealed a strong preference among students for collaborative over individual work in the study of urban-scale project research processes, with 87% in favor, as depicted in Figure 8.

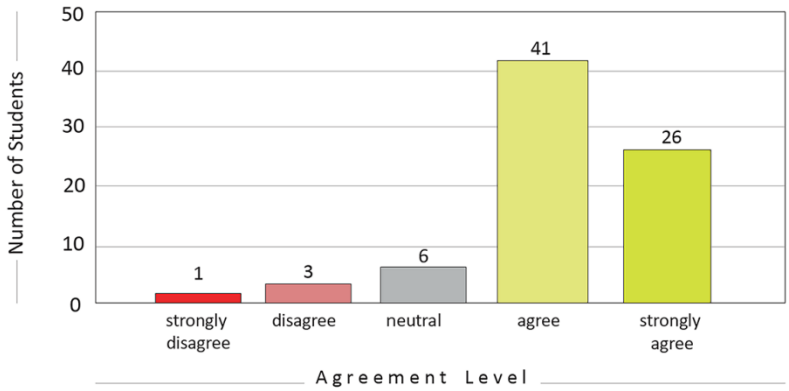


Figure 8. Degree of students' agreement that collaborative work is more effective in terms of learning than individual work. Source(s): Author's work.

In the AD VII course context, 85.7% of students endorsed the value of CDP over individual efforts and passive learning for architectural design studios, emphasizing cross-discipline and scale work. Additionally, 63.6% acknowledged that the collective intelligence approach, aiming at creating a shared knowledge space among all course participants, outperformed traditional passive learning methods regarding research efficiency. A smaller fraction, 22.1%, highlighted the superior value of collaborative learning methods—group-based student collaborations—over solo efforts in learning processes, as outlined in Figure 9.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

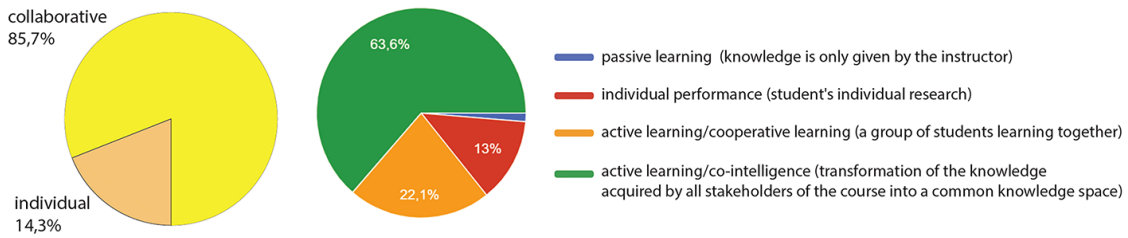


Figure 9. Response of the students on how to better conduct the research and learning process in architectural design studios that require interdisciplinary and cross-scale work. Source(s): Author's work.

36.4% of students felt the integration facilitated understanding urban design through specialization teamwork. 28.6% appreciated the swift access to diverse information via collaboration. In comparison, 13% cited improved decision-making from internal feedback, 10% mentioned problem-solving through collective wisdom, and 6.5% highlighted efficient learning from task distribution (Fig. 10-a). When asked about their opinions on this subject in the extra question, most students stressed that the CDP strategies were helpful for more sophisticated creations and efficient use of time. "If the study had been conducted individually, obtaining such a range of information in such a short amount of time would not have been feasible." "We realized very serious and in-depth productions in a short period. The fact that the design theme was divided into areas of specialization and one person in each area conducted in-depth research made it easier for us to grasp the problem in an interdisciplinary and inter-scale context." "We were able to work more concentrated because our teammates constantly warned us. We could get distracted by looking at irrelevant places when doing individual research".

In the AD VII studio, students identified significant issues with CDP techniques compared to individual research, primarily highlighting disparities in team contributions. Other noted problems include difficulty in accessing collaborative work environments (18.2%), intra-team conflicts and decision-making challenges (15.6%), and unequal work distribution (3.9%). Additionally, 6.5% of students found all the mentioned issues applicable (Figure 10-b).

In a survey about group project experiences, students highlighted several issues: challenges in assembling, uneven work allocation, communication hurdles, and ideological disparities. Additionally, five students reported dissatisfaction with the limited access to school workspaces outside regular hours.

It is seen that students predominantly (81.8%) prefer familiar places, such as cafes and canteens, to work collectively in processes outside the workshop. Other preferences are 10.4% online platforms, 3.9% private spaces such as home and dormitory, 2.6% atelier, and 1.3% library (Figure 10-c).

The students were asked to compare the collaborative learning method with the method in this studio if they had a project studio in which they had worked with the collaborative learning method before. Approximately 20% of the students stated they had worked with similar methods. Of those who said yes, 25% stated that these studios were similarly positive. Approximately 25% of the students stated that this semester's studio was more detailed and planned than other examples, as it was designed in three separate phases and differentiated through specializations, and therefore, the results were more in-depth and qualified. "Yes, I have done group work in the urban design course before. I found this studio positive in that the individuals in the group specialized in different subjects, the deepening of the subject-specific studies, and the common evaluation of the information accessed."

Group study and conversations during the AD VII studio's research phase are the most favored methods, as indicated by the questionnaire (44.2%). Data from Fig. 10-d shows that students retained 19.5% of instructor comments, 16.9% from studio presentations, and 15.6% of independent research. Positive feedback about group work was particularly noted, with students citing benefits like diverse ideas, mutual motivation, enhanced production quality, peer communication, dynamic discussions, ownership

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

of knowledge, a fast-paced work environment, and valuable feedback.

Students think that the areas of knowledge they have developed the most during the AD VII studio process are the ability to work across scales, especially from urban design to residential scale. In addition, the ability to work and develop strategies across disciplines such as landscape, air conditioning, economics, and social-communal spaces was also emphasized in the responses. The participants also stated that they realized the importance of teamwork in dealing with different disciplinary fields and improved themselves in making decisions and producing ideas.

In the learning methodologies used in the Architectural Design VII studio, some of the most challenging situations for the students are the disruptions caused by inter-scale and interdisciplinary studies. The students stated that the decision-making processes related to the urban design scale, the research on the field of expertise, and the process of transforming it into an output were very tiring but, at the same time, instructive. Another area the students commented they needed help with was the third phase, in which they moved from group work to individual designs. Many participants emphasized that this process needed at least one more week to reach the final product.

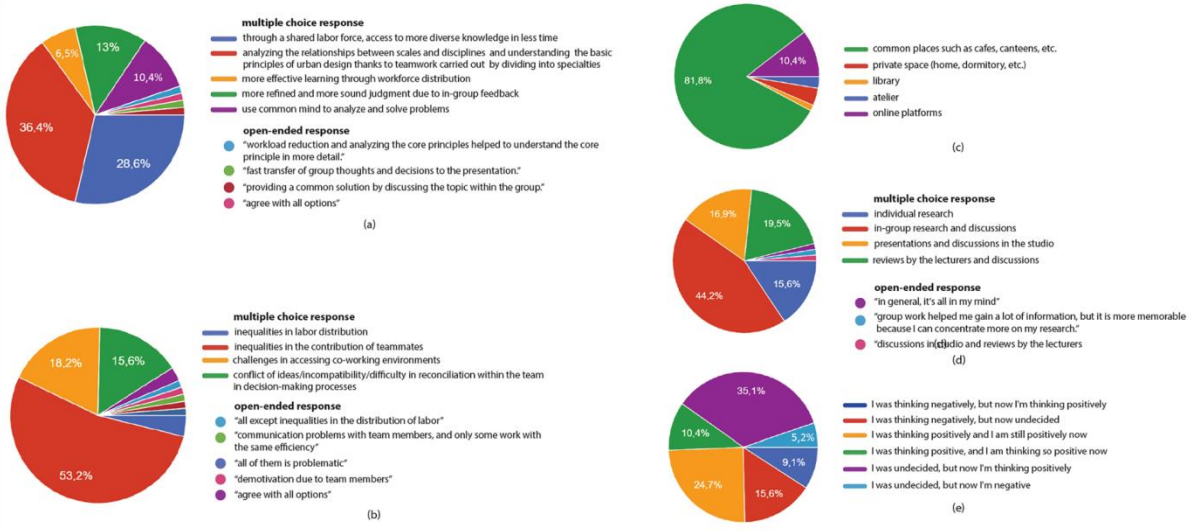


Figure 10. Percentage of students' opinions (a) on which aspect is more productive, (b) which aspect has problems, (c) which environment is used more, (d) which processes are more memorable, and (e) the change in thinking between the first and last lesson. Source(s): Author's work.

The final section of the survey focused on the student's satisfaction with the training methods. An impressive 87% of the students expressed high satisfaction with the CDP methods (see Figure 11-a). There was a generally positive shift in the student's opinions about the collaborative design method from the first to the last. Around 70% of the students' opinions improved, while the remaining 30% did not change or changed negatively (see Figure 10-e). Additionally, 86% of the students believe that other studios should enhance their learning methodologies and experiment with new methods. Furthermore, 85% of students agree that the teaching methods used in the AD VII course could serve as a valuable model for other studio courses (see Figures 11b and 11c).

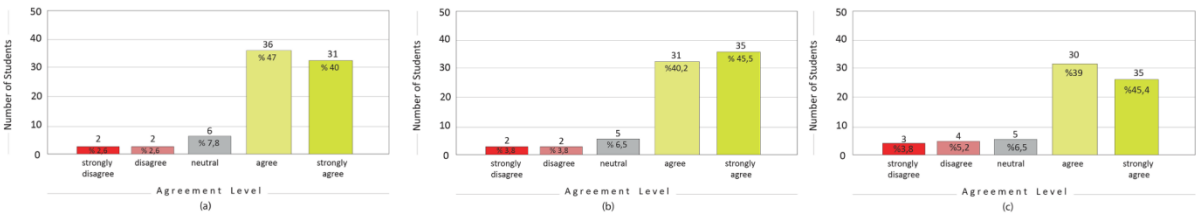


Figure 11. L(a) level of satisfaction with the CDP approach used in the studio, (b) the degree of responses about experimenting with such methods in other studios, (c) the degree of response that

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CDP implemented in AD VII can be a beneficial model for other studios courses.

The feedback from students reveals critical insights for refining the method. Approximately 20% felt the third phase of the studio was less productive and lacked smooth phase transitions. About 15% believed that allowing students to select their group members would enhance motivation. They also stated that although there was a need for more instructor, space problems, and communication problems within the group, the resulting work increased their self-confidence and created significant satisfaction.

The questionnaire results indicate that students prefer collaborative learning methods over individual learning. This supports the hypothesis that collaborative techniques in the AD VII course enhance learning quality. The questionnaire results indicate that students prefer collaborative learning methods over individual learning. This supports the hypothesis that collaborative techniques in the AD VII course enhance learning quality. Collaborative efforts lead to faster access to diverse knowledge, more efficient information processing, and better long-term retention. They also improve the understanding and application of interdisciplinary concepts and strategies. Additionally, the diversity of ideas and creativity in projects is boosted by collaborative feedback, fostering a more engaging environment than individual work.

DISCUSSION

This research paper examines the effectiveness of CDP in enhancing learning quality through a case study of an architectural project studio. It explores the integration of individual and collective work, measuring student satisfaction and identifying areas for improvement. The research complements the publications cited in the literature review, focusing on the learning method in an urban-scale design studio (AD VII) at SAU. A comparison is drawn between this article and existing publications regarding how they address CDP, particularly concerning aspects such as interdisciplinarity, interaction between different scales, the number of students, student classification, and process design. These differences have a direct impact on the research findings.

Kelly (2017) emphasizes the advantages of collaborative pedagogy in merging disciplinary cultures through visualization in learning projects. The case study "Testing the Field" involved a partnership between the MMU Faculty of Science and Engineering and Manchester School of Art with 15 students, demonstrating that removing traditional constraints like physical space and departmental boundaries enhances interdisciplinary dialogue. Although Kelly's findings on disciplinary barriers are valuable, they may not directly apply to more extended design studios due to the study's short duration and limited participants. Nonetheless, this research illustrates that a studio model promoting collaboration across departments can create a meaningful interdisciplinary environment. Although this possibility could not be evaluated because there are no departments such as interior architecture, urban planning, or landscape architecture in the faculty where this study was conducted, this suggestion can be an example for other faculties. This shows us that collaborative methods can be important in design education, but the faculty administration and curriculum should support this.

Further supporting this idea, Sukkar et al. (2024) found that active learning strategies significantly improved learning quality and student motivation in non-studio architecture courses. However, because their study did not focus on design studios, it limits insights into comprehensive design projects (CDPs). This underlines the potential for collaboration to address complex design problems in studio settings. Srivastava (2020) argues that architecture students must be aware of pressing environmental issues like sustainability and climate change, which the traditional focus on individual work in design studios often neglects. Her findings suggest that using CDPs can quickly enhance students' understanding of these critical topics. Similarly, Akıncıtürk et al. (2014) demonstrated the benefits of cognitive diversity through an eight-week study involving students from various levels. Qureshi (2019) reinforces this with evidence showing that a joint design studio improved collaborative skills and confidence among 81 students over a four-week course. İsmail et al. (2023) further highlight the need for collaborative design in contemporary architectural practices, demonstrating that hybrid studios enhance peer discussions and collaborative idea development. While these studies support the notion of collaborative design pedagogy (CDP), they vary in scale, participant numbers, and durations, which can significantly impact outcomes.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

For instance, studies focusing on first-year students, like those by Akıncıtürk, Srivastava, and Qureshi, cover shorter studio experiences, limiting their insights into more complex issues.

On the other hand, İsmail et al. (2023) conducted a semester-long study with second-year students, although it lacked significant challenges concerning scale. This paper contributes to existing literature by linking collaborative design pedagogy to different project scales. Working collaboratively across diverse scales prepares students for professional environments by enhancing teamwork skills. Finally, collaborative design experiences, such as those explored by Kamalipour et al. (2014), are crucial for developing interdisciplinary learning opportunities. Their study in an urban housing studio employed research methods like SEM and factor analysis to explore relationships between size, place, and process over 7-8 months. Although their processes share similarities with other studies regarding individual and group work, differences in group sizes and student participation levels highlight the varied approaches to interdisciplinary design. Additionally, in the study, the inter-scale is left open in more general terms, and there is no dialogue with disciplines such as landscape architecture, urban planning, economy-politics, and sociology, which are encountered when going beyond the scale of architecture (Table 1).

Table 1. Approaches, techniques, focus, process management, and concerns in different studies of collaborative design studies, Source(s): Author's work.

studies	**duration**	**class**	**inter-scale interaction**	**interdisciplinarity**	**number of students**	**process design**
Akıncıtürk vd.(2014)	6-8 weeks	1th-2th	from 1/50 to 1/200	___	23	only collective
Qureshi (2019)	4 weeks	2th	from 1/1 to 1/100	___	81	only collective
İsmail vd. (2023)	6 weeks	1th-2th	From 1/50 to 1/200	___	unspecified	**both individual and collective**
Kamalipour vd. (2014)	**32 weeks** two semesters	2th undergraduate	from 1/50 to 1/1000	___	28	only collective
Kelly (2017)	1-2 weeks	2th undergraduate	1/1	**totally**	16	only collective
Srivastava (2020)	6,5 weeks	2th master	from 1/50 to 1/200	___	36	**both individual and collective**
Sukkar vd. (2024)	14 weeks one semester	**3th-4th undergraduate**	from1/50 to 1/500	___	68	only collective

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

This research	14 weeks one semester	**4th undergraduate**	**from 1/50 to 1/5000**	Semi (only content)	**83**	**both individual and collective**

In our study, we identified some significant differences from other studies in the literature. To address social housing in an interdisciplinary manner, we tailored our design process to meet this need. Two main differences set our project apart. First, the project covers a broad subject that requires interdisciplinary and inter-scale work, with each group member focusing on a specific area of expertise. This approach deepened the overall output and provided practical learning experiences for each member. Second, our process involves both individual and group work. The first phase emphasizes intensive teamwork within specialized groups, followed by continued teamwork within design groups, and concludes with individual and collective productions. This process has allowed members to closely follow and contribute to discussions in other areas of expertise within the studio. Although the study demonstrates the significant impact of the mixed method, the literature review should further discuss this approach.

CONCLUSION

This study demonstrates a tested and structured collaborative design pedagogy model developed within the AD VII architectural design studio. The study is, in fact, a pedagogical experiment that focuses on how collaboration can be effectively integrated into architectural education.

The findings show that the collaborative design studio model strengthens student learning in multiple ways. More than 85% of participants reported that working collaboratively helped them better understand complex transitions between design scales. Over 90% stated that shared research and collective thinking improved their ability to remember, connect, and apply knowledge from different domains. The graphs (Figures 8, 9, 10, and 11) reflect this overall satisfaction and indicate a clear improvement in learning quality.

This model goes beyond simply assigning students to work in teams. It creates a framework where learning is produced collectively, and knowledge emerges through shared processes. Students developed more profound insight into complex design problems—such as social housing—when they worked in structured teams that encouraged interdisciplinary thinking. The results support the idea that design education should promote collective design rather than focus solely on individual creativity.

Despite these positive outcomes, some challenges were observed. Unequal distribution of work within teams was one of the key issues. Future applications of this model include strategies like peer evaluations or rotating roles to ensure more balanced participation. Another point for improvement is team formation. While this study used randomly assigned groups, future studies might explore letting students form their teams if there are precise mechanisms for resolving conflicts and ensuring accountability.

This model should be applied over multiple semesters and integrated into different courses across the architecture curriculum for broader impact. Involving students from other departments—such as urban planning, landscape architecture, interior design, or sociology—can help build stronger interdisciplinary collaborations and enrich learning experiences. However, such integration will require institutional support, including curriculum alignment, faculty coordination, and adequate resources.

This is especially important in countries like Turkey, where rising student numbers demand more effective and scalable teaching models. Embedding collaborative pedagogy into the core curriculum can enhance educational quality and prepare students more effectively for professional environments where teamwork and communication are essential.

In conclusion, this study offers more than a call for collaboration—it proposes a concrete and adaptable method for improving studio education. The model has shown that structured collaboration triggered

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

deeper learning, creative design thinking, and better project outcomes. Future research should continue developing this model by:

- Testing it in different institutional and cultural settings,

- Combining quantitative findings with qualitative evaluations,

- Exploring how digital tools can support collaboration,

- And assessing how well students retain and apply what they learn over time.

Ultimately, this study calls to rethink design studios as collaborative learning spaces—where knowledge is built together, not alone.

REFERENCES

Akinciturk, N., Erbil , Y. and Yucel, C. (2011), "Cooperative learning in an architectural design studio", Uludag University Journal of the Faculty of Engineering, Vol. 16 No. 2, pp. 35-43.

Anthony, K. H. (2002), Designing for diversity: Implications for architectural education in the twenty-first century. Journal of Architectural Education, 55(4), 257–267. https://doi.org/10.1162/104648802753657969

Atlee, T. (2002), The Tao of democracy: using co-intelligence to create a world that works for all. North Atlantic Books.

Bruffee, K. (1993), Collaborative learning: Higher education, interdependence, and the authority of knowledge. Baltimore, MD, and London, UK: Johns Hopkins University Press.

Bruffee, K. (1994), The art of collaborative learning: making the most of knowledgeable peers. Change, 26(3), 39–44.

Crosbie, M J (1995), The schools: How they're failing the profession (and what we can do about it), Progressive Architecture Vol 76 No 9 September 1995 pp 47-51, 94, 96

Cuff, D. (1989), The social art of design at the office and the academy. Journal of Architectural and Planning Research, 6(3), 186–203.

Demirtaş, E. (2021), Çıkış Ne Tarafta?, *Arredamento Mimarlık*, no 346, 86-87.

Denton, H. G. (1997), Multidisciplinary Team-Based Project Work: Planning Factors. Design Studies, 18, 155 170. http://dx.doi.org/10.1016/S0142-694X(97)85458-0

Dillenbourg, P., Baker, M. J., Blaye, A., & O'Malley, C. (1996), The Evolution of Research on Collaborative Learning. In E. Spada, & P. Reiman (Eds.), Learning in Humans and Machine: Towards an Interdisciplinary Learning Science (pp. 189-211). Oxford, UK; New York: Pergamon.

Dillenbourg, P. (1999), What do you mean by collaborative learning. Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches, 1, 1-15. Oxford: Elsevier.

Dutton, T. (1987), Design and studio pedagogy. Journal of Architectural Education, 41(1), 16–25. DOI: https://doi.org /10.1080/10464883.1987.10758461

Emam, M., Taha, D. and ElSayad, Z. (2019), "Collaborative pedagogy in architectural design studio: a case study in applying collaborative design", Alexandria Engineering Journal, Vol. 58 No. 1, pp. 163-170.

Ismail, A. M., & Soliman, M. H. (2010), Integrating Multi-grade Collaborative Learning Pedagogy into Design Studios. ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research, 4, 201-215.

Ismail, A., Ramdani Musa, A., & Shaharuddin, S. (2023), Collaborative Design Pedagogy (CDP) for Cultivating Student-Centered Learning (SCL) in a Hybrid Architecture Design Studio During The Endemic Phase. *Malaysian Journal Of Sustainable Environment, 10*(1), 243-274. doi:10.24191/myse.v10i1.21261

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

İPA (2021), Housing Problem Research: Current Situation and Recommendations in Istanbul, İBB Kültür A.Ş., İstanbul. Retrieved from https://ipa.istanbul/yayinlarimiz/genel/konut-sorunu-arastirmasi-istanbulda-mevcut-durum-ve-oneriler/

Johnson, D.W., Johnson, R.T. and Smith, K.A. (2008), Active Learning: Cooperation in the College Classroom, 8th ed., Interaction Book Company, Edina, MN.

Johnson, Z. (2017), Teachers as designers of context-adaptive learning experience. In S. Goldman & Z. Kabayadondo (Eds.), Taking design thinking to school (pp. 126142). New York: Routledge.

Kamalipour, H. , Kermani, Z. and Houshmandipanah, E. (2014), Collaborative Design Studio on Trial: A Conceptual Framework in Practice. *Current Urban Studies*, 2, 1-12. 10.4236/cus.2014.21001.

Kempenaar, A. (2021), "Learning to design with stakeholders: participatory, collaborative, and transdisciplinary design in postgraduate landscape architecture education in Europe", Land, Vol. 10, p. 243, doi: 10.3390/land10030243.

Kelly, R. (2017), Ikebana: a collaborative design pedagogy. The Design Journal, 20(sup1), S1093-S1105.

King P.E. and Behnke R.R. (2005), Problems associated with evaluating student performance in groups.*College Teaching*, *53*(2), 57-61.

Koch, A., Schwennsen, K., Dutton, T. & Smith, D. (2002), The Redesign of Studio Culture, Studio Culture Task Force, The American Institute of Architecture Students-AIAS, Washington, DC, USA.

Kolb, D.A. (1984), Experiential Learning – Experience as the Source of Learning and Development, Prentice Hall,Inc, Englewood Cliffs, NJ.

Kvan, T. (2000), Collaborative Design: What Is It? Automation in Construction, 9, 409-415. https://doi.org/10.1016/S0926-5805(99)00025-4

Liebman, J. (1997), Promote Active Learning During Lectures, Lionheart Publishing Inc, Atlants, GA, USA.

Miller, C., Burke, L., & Glick, W. (1998), Cognitive diversity among upper-echelon executives: Implications for strategic decision processes. Strategic Management Journal, 19, 39–58. https://doi.org/10.1002/(SICI) 1097-0266(199801)19:1<39::AID-SMJ932>3.0.CO;2-A

McPeek, T (2009), Collaborative Design Pedagogy: A Naturalistic Inquiry of Architectural Education, Dissertation, Architecture, Texas A&M University, College Station, TX

McPeek, K. T., & Morthland, L. (2010), Collaborative design pedagogy: An examination of the four levels of collaboration

Mills-Jones, A. (1999), "Active learning in IS education: choosing effective strategies for teaching large classes in higher education", Proceedings of the 10th Australasian Conference on Information Systems, Vol. 10, pp. 5-9, available at: https://ir.canterbury.ac.nz/bitstream/handle/10092/100782/Mills%201999%20ACIS%20%28Active%20learning%20in%20IS%20education%29.pdf?sequence52&isAllowed5y (accessed 23 March 2023).

Mumford, E. and Henshall, D. (1979) A participative approach to computer systems design, Associated Business Press, UK, ISBN 0-85227-221-9.

Nováková, K., Achten, H., & Matějovská, D. (2010), A design studio pedagogy for experiments in collaborative design. Paper presented at the FUTURE CITIES [28th eCAADe Conference Proceedings/ISBN 978-0-9541183-9-6].

Qureshi, H. (2019), "Collaborative architectural design studio environment: An experiment in the studio of Architectural Design-I", *Archnet-IJAR*, Vol. 14 No. 2, pp. 303-324. https://doi.org/10.1108/ARCH-12-2018-0049

Sainsbury E.J. and Walker R.A. Assessment (2008), as a vehicle for learning: Extending collaboration into testing. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, *33*(2), 103-107.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Salama, A.M. (2010), “Delivering theory courses in architecture: inquiry based, active, and experiential learning integrated”, International Journal of Architectural Research: ArchNet-IJAR, Vol. 4 Nos 2-3, pp. 278-295.

Springer, L. (1999), “Effects of small-group learning on undergraduates in science, mathematics, engineering, and technology: a meta-analysis”, Review of Educational Research, Vol. 6 No. 2, pp. 21-51.

Srivastava, M. (2020), Cooperative learning in design studios: a pedagogy for net-positive performance. Buildings and Cities, 1(1), pp. 594–609. DOI: https://doi.org/10.5334/bc.45

Soliman, M. H., & Okba, E. M. (2006), Teamwork as a New Sustainable Pedagogy for Teaching Architectural Design. The Ain Shams University International Conference, Cairo, 11-16 September 2006, 181-192.

Sukkar, A., Yahia, M.W., Mushtaha, E., Maksoud, A., Buhashima Abdalla, S., Nasif, O. and Melahifci, O. (2024), "Applying active learning method to improve teaching outcomes in architectural engineering courses", *Open House International*, Vol. 49 No. 1, pp. 205-220. https://doi.org/10.1108/OHI-10-2022-0259

Tan, L., Kocsis, A., Burry, J., Kyndt, E. (2023), Performance of architectural teams: The role of team learning, reflexivity, boundary crossing and error communication, Design Studies, Volume 87,https://doi.org/10.1016/j.destud.2023.101190.

Vowles, H., Low, J., & Doron, H. R. (2012), Investigating architecture studio culture in the UK: A progress report. Journal for Education in the Built Environment, 7(2), 26–49. https://doi.org/10.11120/jebe.2012.07020026

Webb J. and Miller N. (2006), Some preparation required: The journey to successful studio collaboration. *Journal of Interior Design*, *31*(2), 1-9.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ACADEMICIANS' VIEWS ON THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN FINE ARTS

GÜZEL SANATLAR ALANINDA YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI ÜZERİNE AKADEMİSYEN GÖRÜŞLERİ

Öznur IŞIR[1]
Çiğdem TANYEL BAŞAR[2]

ORCID: Ö.I. 0000-0002-7231-0329
Ç.T. B. 0000-0001-5740-336X

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Öznur Işır
Balıkesir University, Türkiye
E-mail/E-posta: oisir@live.com

[2] Çiğdem Tanyel Başar
Izmir Democracy University, Türkiye
E-mail/E-posta: cigdemtanyel@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi: 01.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 15.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Izmir Democracy University Social and Human Sciences Scientific Research and Publication Ethics Committee / 2023/10-02 / August 8, 2023

Citation/Atıf: Işır, Ö. & Tanyel Başar, Ç. (2025). Academicians' Views on The Use of Artificial Intelligence in Fine Arts. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 662-675. 10.7456/tojdac.1671471

Abstract
Generative artificial intelligence (AI) tools transform creative processes, especially their capacity to produce content quickly; they raise concerns about education, authenticity, and ethics. This study aimed to examine the views of academics working in Fine Arts Faculties in Turkey on the effects of AI technologies on art education and to reveal their approaches to these technologies. For this purpose, the data obtained from 55 academicians through semi-structured interviews were subjected to thematic analysis. The findings showed that AI applications are adopted more in fields such as Graphic Design and Animation, while these technologies are handled more distantly in departments such as Painting. Academics were found to have concerns about the ethical dimensions of AI use, especially plagiarism and intellectual property rights. Opinions emphasize that while AI has the potential to increase creativity and productivity, it requires careful integration to preserve traditional skills and the authenticity of art. Consequently, the future of AI technologies in education should be addressed with an updated curriculum on these technologies' ethical and educational issues.

Keywords: Artificial Intelligence, Creativity, Fine Arts Education, Productive Artificial Intelligence.

Öz
Üretken yapay zeka (YZ) araçları, özellikle hızlı içerik üretme kapasiteleri ile yaratıcı süreçleri dönüştürmekte; eğitim, özgünlük ve etik konularında endişelere yol açmaktadır. Bu çalışma, Türkiye'deki Güzel Sanatlar Fakültelerinde görev yapan akademisyenlerin YZ teknolojilerinin sanat eğitimine etkilerine ilişkin görüşlerini incelemeyi ve bu teknolojilere yaklaşımlarını ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu amaçla 55 akademisyenden yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla elde edilen veriler tematik analize tabi tutulmuştur. Bulgular, Grafik Tasarım ve Animasyon gibi alanlarda YZ uygulamalarının daha fazla benimsendiğini, Resim gibi bölümlerde ise bu teknolojilerin daha mesafeli ele alındığını göstermiştir. Akademisyenlerin, YZ kullanımının etik boyutları, özellikle intihal ve fikri mülkiyet hakları konusunda endişeleri olduğu görülmüştür. Görüşler, YZ'nin yaratıcılığı ve üretkenliği artırma potansiyeline sahip olmakla birlikte, geleneksel becerileri ve sanatın özgünlüğünü korumak için dikkatli bir entegrasyon gerektirdiğini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, YZ teknolojilerinin eğitimdeki geleceği, bu teknolojilerin etik ve eğitim sorunları hakkında güncellenmiş bir müfredatla ele alınmalıdır.

Anahtar Sözcükler: Yapay Zeka, Yaratıcılık, Güzel Sanatlar Eğitimi, Üretken Yapay Zeka.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

The rise of technologies belonging to the branch of science that examines how we can make artificial systems (with bodies, if necessary) perform every cognitive activity that natural systems can do (whether intelligent or not) at even higher levels of achievement (Say, 2018, p. 83) is causing both revolutionary opportunities and significant debates in the world of art and design. In particular, generative AI applications such as DALL-E, Midjourney, and Stability Diffusion are reshaping creative processes with their capacity for rapid content creation. Özkan (2024, p. 95) defines these technologies as "adding a new dimension to human creativity by producing outputs such as text, code, graphics or sound". A new class of tools, colloquially called generative AI, can produce high-quality artistic media for visual arts, concept art, music, fiction, literature, video, and animation. The generative capabilities of these tools are likely to fundamentally alter the creative processes by which creators formulate ideas and put them into production (Epstein et al., 2023). AI is already being used as a powerful tool and even as a partner for some artists (Chatterjee, 2022).

There is research showing that these technologies can be a supportive and inclusive tool for artistic production; AI tools can be used in creative processes and analysis of fine art, such as painting, music, and literature. They also have potential in enhancing artistic events, installations, and performances (Oksanen et al., 2023). AI-supported analysis techniques also offer revolutionary tools for art historians and curators. With deep learning algorithms, stylistic and formal analyses of artworks can be performed more quickly and systematically (Spee et al., 2024; Stork, 2024).

However, these developments also raise technical, ethical and legal issues. In particular, there are uncertainties regarding copyright, originality and artistic status of content produced by artificial intelligence (Şen Atiker, 2024). The idea that art is based on human experience and original creativity is at the center of the debates about whether generative artificial intelligence tools deserve the title of "creative". Another important debate is how current developments will transform higher education. Formal art and design education aims to teach students the necessary technical skills, make them experience the steps of the creative process, and explore forms of artistic expression through a pre-structured curriculum. At the end of the process, students should be able to develop innovative solutions to a problem and have the technical skills to implement these solutions effectively. However, the speed, prevalence, and accessibility of productive AI technologies have reached a dimension that questions the foundations of these processes. While there are opinions that using these technologies in education will support students' creativity, there are also concerns that it may weaken artistic skills.

There is currently an increasing need to understand AI's role in the field of fine arts (Oksanen et al., 2023). In the context of Turkey, examining the views of academics working in Fine Arts Faculties towards AI, understanding the attitudes of art and design educators towards AI technologies and their integration of these tools into education is very important in terms of both planning the future of education and creating a basis for curriculum updates. This research aims to provide an essential roadmap for the future of art and design education by examining the effects of AI technologies on art education, their ethical dimensions, and their relationship with originality through the views of academics. Within the scope of the research, answers to the following sub-questions will be sought in line with this general purpose:

1. Do the lecturers working in the Faculties of Fine Arts utilize artificial intelligence software in art teaching?

2. Do the lecturers working in Fine Arts Faculties;

    a) What are their positive opinions about artificial intelligence software?
    b) What are their negative opinions about artificial intelligence software?

3. Do lecturers' opinions on using artificial intelligence vary depending on the branches of art they specialize in?

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

4. What are the instructors' opinions about the ethical dimension of using artificial intelligence software in the field of art?

5. What are the instructors' opinions about the possible effects of artificial intelligence software on art education in the future?

METHODOLOGY

Qualitative data collection techniques and analysis methods were employed in this study. Data were gathered through a comprehensive review of the relevant literature, and semi-structured interview questions were distributed via Google Forms. The interview questions targeted faculty members who currently teach in Fine Arts and Art and Design faculties across Turkey. A total of 57 responses were collected. After reviewing the submissions, one response was excluded for being incomplete, and another was excluded because it was determined that the participant had used an artificial intelligence tool to generate their answers. These exclusions were made to ensure the highest data quality for our analysis. Research assistants who do not teach were excluded from the study, as they fall outside the scope of the research objectives.

The collected data were examined using thematic analysis, supported by the qualitative data analysis software ATLAS.ti for coding and organization. Furthermore, the ChatGPT4.0 artificial intelligence application was used to identify and refine thematic categories. ATLAS.ti was employed for systematic coding and categorization of the data, while ChatGPT4.0 served as a supplementary tool to aid in thematic refinement and interpretation. Integrating these tools improved the efficiency and comprehensiveness of the analytical process. Before the research commenced, approval was obtained from the ethics committee at the researcher’s institution under decision number 2023/10-02, dated 03/08/2023, and protocol number 2023/74. In addition, participants were thoroughly informed about the study's purpose, procedures, potential benefits, and risks. Written informed consent forms outlining these details were provided to all participants. Only those who voluntarily signed and returned the consent forms were included in the study, ensuring their willingness and complete understanding of their involvement.

FINDINGS

Participant Profile

To obtain their opinions through a Google form, lecturers and faculty members working in all Fine Arts Faculties, Art and Design Faculties, and Art Design and Architecture Faculties in Turkey were asked questions for the research. Fifty-seven participants responded to the researchers' request for interview participation; two were excluded from the study. In the research, it was realized that one participant asked and answered the interview questions to ChatGPT, an artificial intelligence application, and the other participant did not answer any questions other than the department information. Accordingly, the research findings were structured according to the analysis of the data obtained from 55 participants. One of the participants wrote the name of the faculty instead of the department name, and the participant profile of the other participants based on the department is reflected in Table 1:

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 1. Participant profile by department

Participant Profiles by Department	
Department	**Number of Participants**
Painting	10
Graphic Design	8
Cartoon and Animation	6
Graphic	4
Graphic Arts	4
Visual Arts	3
Visual Communication Design	3
Visual Arts and Visual Communication Design	2
Communication and Design	2
Communication Design	2
Digital Game Design	2
Communication Arts	1
New Media and Communication	1
Fine Arts and Graphic Design	1
Radio and Television Programming	1
Computer Aided Art and Animation	1
Print Arts	1
Fine Arts	1
Ceramic-Glass	1

Usage of Artificial Intelligence Applications in Individuals and Classes

When asked, "Have you used artificial intelligence applications such as DALL-E-2, Midjourney, and Stability Diffusion before? If yes, which ones?" 35 participants had used these applications, while 20 had not.

In the answers given to the question about the use of AI applications, when examining the relationship between the department where the participants work and their usage of the program, it is evident that the rate of use of AI applications is high among participants, mainly in Graphic Design, Communication Design, Visual Communication Design, and Cartoon and Animation departments. However, it is understood that the number of participants benefiting from AI applications among those working in the Department of Painting could be much higher. In this sense, participants in departments related to computer technology are more inclined towards AI applications. When analyzing the answers given to the question regarding the use of AI applications, the AI applications experienced by the users are shown in Table 2 below:

Table 2. Experienced Artificial Intelligence applications

Experienced AI Applications	
Application	**Number of Users**
Midjourney	32
Dall-e 2	19
Stable Diffusion	8
ChatGPT	3
Leonardo AI	2
ReRoom AI	1
Recraft	1
Adobe Firefly	1
Disco Diffusion	1

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

When the answers to “Do you benefit from artificial intelligence applications in your courses?” are analyzed, 20 participants benefit from AI applications, while 35 do not. According to this table, although the participants benefit from AI applications in their studies and research, they cannot adapt them to their courses.

Findings on the Use of Artificial Intelligence Applications in Students' Projects and Homework

When the responses to the question "What do you think about students' utilization of artificial intelligence applications in their projects or assignments?" are analyzed, it is noted that 33 participants expressed positive opinions, 14 participants expressed negative opinions, and 7 participants expressed both positive and negative views. The themes and sub-themes derived from the views can be examined in Table 3 below:

Table 3. Themes related to using Artificial Intelligence applications in student projects/ assignments

Themes Regarding the Use of AI Applications in Student Projects/Assignments
The Impact of Artificial Intelligence on Creativity
A tool to support creativity
Risk of weakening creativity
Educational Outcomes and Personal Development of the Student
AI's contribution to personal expression
The potential for AI to harm the learner
Ethics and Authenticity
AI supports the original contribution
Plagiarism and copying concerns
The Inevitability of Technology
Support for the use of AI
The guiding role of teachers
Differentiated Opinions According to Field of Application
Restricted use in Visual Arts
Promoting the use of AI in Graphic Design

The participants' views on using AI in student projects reflect both negative and positive aspects. Regarding creativity, one group views AI as a tool that enhances students' creativity (K2, p.2; K15, p.2), while another group argues that AI weakens students' creativity (K30, p.2). These views indicate the complex impact of AI on art students. Participants like K4 (p.2) also noted that AI negatively affects students' motor skills. Participants highlighted the potential harm AI could cause to educational outcomes and personal development. For instance, students completing AI assignments may not adhere to course content (K48, p.2; K49, p.2), which is believed to affect their ability to express themselves personally negatively.

Under the theme of ethics and originality, participants noted that while AI could contribute to original work, it may also raise issues of plagiarism and copying. K44 (p.2) suggested that AI can be helpful in research assignments, but students need to synthesize the information with new ideas. However, K13 (p.2) argued that excessive use of AI leads to losing originality. Similarly, K54 (p.2) emphasized that claims of students producing AI-generated work as their own could raise ethical concerns.

Some participants expressed that using AI is inevitable and that students must learn this technology. K10 (p.2) stated that banning AI would be outdated, while K29 (p.2) mentioned that denying AI usage is impossible. The role of educators in this process is also significant. K10 (p.2) argued that educators should teach AI and guide students in using it creatively.

Interdisciplinary differences in academia are notably significant. In the domains of Fine Arts and Art Design, there are prevalent concerns regarding the integration of artificial intelligence (AI). K13 (p.2) asserts that AI is completely prohibited within illustration courses; however, its utilization is favored in creative writing courses and actively encouraged in fields such as Graphic Design. K16 (p.2) emphasizes the critical role of visual communication in Graphic Design, positing that the application of AI is entirely

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

well-suited for this objective. Additionally, K16 points out that if students can proficiently articulate their design strategies to AI, it may facilitate the generation of complex visuals and the automation of repetitive tasks.

Views on the Ethical Dimension of Artificial Intelligence Applications

Perspectives on the ethical implications of artificial intelligence (AI) are diverse. A total of 17 participants do not identify any ethical concerns associated with the implementation of AI applications, whereas 38 participants express apprehension regarding issues related to source citations and the rights of intellectual property. The ethical challenges inherent in AI are contingent upon its application context. Upon analyzing the participants' viewpoints concerning the ethical status of AI, the themes and sub-themes presented in Table 4 were discerned.

Table 4. Themes related to the ethical dimension of the use of Artificial Intelligence

Themes for the Ethical Dimension of AI Use
Lack of Attribution and Transparency
Lack of citation
Lack of transparency
Artist Rights and Copyright Violations
Lack of artist consent
Lack of royalty payments
Decreased Creativity and Labor Value
Loss of manual labor and skills
Usurpation of creativity
Ethical Consideration Based on Intended Use and Context
Ethical status according to context
User contribution
Plagiarism and Legal Processes
Plagiarism detection problem
Need for legal development

The ethical implications of AI's lack of attribution and transparency are among the first outstanding issues. Despite using internet sources, P4's observation that AI fails to cite them or acknowledge artists' works underscores this problem (p.2). This lack of transparency extends to not revealing the sources used and not compensating the authors. Similarly, P51's point about AI platforms' potential to address copyright issues through collaboration with licensed image-sharing platforms is a significant ethical consideration (p.2).

AI's violation of artists' rights and copyright laws is another significant ethical issue. P24's view that AI's use of archives created without artists' permission is unethical (p.2) is a clear example. Similarly, P50's stance that AI's production of works in an artist's style is unethical and should be subject to legal sanctions is a strong argument. This perspective underscores the need to protect artists' creative rights (p.2).

Another ethical concern regarding the use of AI in art is the potential devaluation of creativity and labor. P26 argues that AI devalues manual labor and talent, noting that AI can replicate a painting quickly and accurately, which may diminish the value of original works (p.2). P49 highlights that students using AI to replicate artists' styles may weaken their creativity and hinder artistic development (p.2). These critiques suggest that AI is seen as a tool that diminishes creativity and individual contributions. Additionally, the ethical status of AI depends on its purpose and context. P23 points out that AI's ethical acceptability "may vary according to the purpose it serves" (p.2). At the same time, P30 asserts that "ethical evaluations should be made according to the benefit-harm balance" (p.2), indicating that an AI's ethical implications differ based on its intended use.

AI practices raise significant ethical concerns, particularly regarding plagiarism and legal issues. P18 states, "The difficulty in detecting plagiarism in the content produced by AI leads to deficiencies in legal processes, and this situation should be improved" (p.2). P20 adds that AI introduces various ethical problems, with plagiarism and imitation being key concerns in academic and artistic fields (p.3). While

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

AI supports creative processes, these ethical challenges, including issues such as user consent, copyrights, and the value of creativity, must be addressed from multiple perspectives.

Opinions on the Positive Aspects of Artificial Intelligence Applications

When the answers given to the question "What do you think are the positive aspects of artificial intelligence applications?" were evaluated, the following themes and sub-themes were found in Table 5:

Table 5. Participants' positive views on Artificial Intelligence applications

Participants' Positive Views Toward AI Applications
Ease of Use
Positive experience
Innovation
Creativity
Productivity
Productivity
Technological Progress
Gaining speed
Improving workflow
Concept design

When the themes and sub-themes that emerged as a result of the participants' opinions are examined, it is seen that the idea that AI applications provide ease of use gains weight. P2 expressed his thoughts about the subject with statements such as "I can say that it is positive in terms of providing ease of use in daily life and while doing research" (p.2). P15, on the other hand, suggested that AI applications should be used, especially while conducting research, and stated that they are straightforward to use and helpful in researching source books and articles (p.2). Similar to the previous participant, P7 also indicated that it provides convenience in research (p.2). At the same time, she also noted that "...it has the potential to provide a good base and inspiring beginnings on a path that can lead to qualified and comprehensive studies".

Innovation was defined as the development of new and creative ideas according to the standard view of many participants. It was addressed with the creativity, productivity, innovation, and efficiency sub-themes. While P9 stated that AI applications positively affect creativity, especially in applied fields (p.3), P10 noted that AI is a valuable tool when getting professional help is impossible (p.2). P16 emphasized that AI enables them to produce many sketches quickly and increases the number of coincidences contributing to creativity (p.2). P29 stated that AI has positive effects in making technical knowledge accessible and realizing all kinds of designs (p.2).

When the productivity sub-theme under the innovation theme is analyzed, the participants stated that AI applications provide an effect that increases productivity in the design process. P6 emphasizes the importance of creative thinking and that AI speeds up the working time, allowing the idea to come to the forefront rather than labor (p.2). P33 states that AI applications make it possible to obtain more creative and diverse visual results with a vast vocabulary (p.2). P39 emphasizes that the features of AI, such as fast production, use of multiple variables, and offering different perspectives, are directly related to the concept of productivity (p.2). These statements show that AI applications contribute to productivity, functionality, and creative problem-solving processes.

Another sub-theme that draws attention to the theme of innovation is efficiency. P6 emphasized that AI applications shorten the labor process, allowing the thinking part of the projects to come to the forefront and that an efficient process is experienced (p.2). P33, on the other hand, points to the potential of the instructions given to the AI application platforms to produce more prosperous and more diverse visual outputs with a vast vocabulary and states that an efficient description process with accurate and comprehensive instructions will lead to creative results (p.2). In this context, the potential of a vast vocabulary to create diversity in the visual outputs of AI is an important capability that supports the theme of productivity.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

When the participants' opinions regarding the positive aspects of AI applications were examined, technological progress was one of the main themes that attracted attention. From the views in this theme, the sub-themes of gaining speed, improving workflow, and concept design were reached. P23 emphasized that it is an advantage that AI applications save time and speed by solving many problems in daily life (p.2). P32 drew attention to the fact that the applications provide speed in the study process with the statement, "Providing a quick and general framework in terms of collecting information in a short time" (p.2). P51 stated that AI significantly shortens the time spent on tasks such as image search, creation, and presentation, allowing designers to produce their envisioned images faster without post-production. This saves time and costs and provides more time for creativity (P51, p.3).

In the statements above, the participant emphasized the liberation from mundane tasks AI provides, which makes designers feel more liberated and inspired. AI enhances efficiency, reduces costs, saves time for creativity, and integrates technology into creative processes. With its advantages, such as speed, cost savings, and workflow simplification, AI allows designers to create the visuals they want quickly and cheaply. This will enable them to focus more on their creativity instead of dealing with technical details.

Opinions on the Negative Aspects of Artificial Intelligence Applications

The themes and sub-themes that emerged when the negative responses of the participants towards AI applications were analyzed are shown in Table 6 as follows:

Table 6. Participants' negative views towards Artificial Intelligence applications

Participants' Negative Views on AI Applications
Weakening of Originality and Creativity
Loss of creative style
Passive production and facilitation
Lack of originality
Knowledge and Cultural Biases
Limited and inaccurate information
Cultural bias
Ethical and Legal Issues
Copyright violations
Cheating and plagiarism
Education and Skills Decline
Decline of traditional learning habits
Declining technical skills
Impacts on the Business Sector and Employment
Restriction of creative industries
Decline in art and design

The first theme identified through the opinions is the weakening of originality and creativity in the works. This theme is divided into three sub-themes: loss of creative style, passive production and simplicity, and lack of originality. P14 pointed out the risk of AI diminishing individual style in creative processes, stating, "Although I think it eliminates the phenomenon of creative style, it will be useful if the person teaches his/her style" (p.2). This emphasizes the importance of preserving personal creative style. P19 highlighted the regression in creative thinking and the tendency to rely on simplicity with the statement, "At the point where users do not add their creativity, a passive form of production emerges..." (p.2). Similarly, P11 expressed concern that AI applications destroy originality and research in art, indicating a lack of original content and innovation in the production process (p.2).

The second theme in the negative opinions was evaluated under knowledge and cultural biases, divided into two sub-themes: limited and inaccurate information and cultural bias. P5 pointed out the limitation of AI databases, saying, "Having a limited database. Not being able to access up-to-date data can be seen as a deficiency. However, two important points are that the database expands with the inputs and the accuracy of the inputs is not confirmed, so database reliability is a big risk..." (p.3). This highlights the issue of limited access to accurate information. P9, sharing a similar concern, noted that inaccurate AI-generated information could negatively affect theoretical studies by leading to flawed frameworks

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

and conclusions (p.2).

Additionally, P10 raised the issue of cultural bias, stating, “Since the source database of artificial intelligence platforms is mainly produced by Americans, their ‘intelligence’ is very Western, American-like. We who live outside Western geographies must create our databases and encourage AI to think like us” (p.3), emphasizing the need for more diverse and inclusive data sources. P18, who had a similar opinion, said AI can convey cultural prejudices and misinformation (p.2). These views emphasize that lack of local and cultural awareness can be a significant problem in AI algorithms. As a solution, participants argue that the need for culturally specific databases is undeniable, and these systems should be developed and trained from a local perspective.

The third theme, addressing ethical and legal issues, was divided into two sub-themes: copyright violations and copying/plagiarism. P7 (p.2) and K24 (p.2) highlighted that artists' works are used in AI education and libraries without permission, violating their rights. K34 (p.2) emphasized the urgency of legal regulations to protect authors. On plagiarism, P5 (p.3) noted that AI facilitates plagiarism and credibility risks, while P23 (p.2) pointed out that students' use of AI for homework leads to plagiarism. Similarly, P39 (p.3) expressed concerns about ethical issues arising from AI despite its conveniences.

Under the central theme of decline in education and skills, two sub-themes emerged: a decline in traditional learning habits and a reduction in technical skills. P24 noted that AI could prevent students from mastering core artistic skills, such as color knowledge and composition (p.3). P30 highlighted that AI reduces imagination and technical expertise in art and research (p.2). Additionally, P20 pointed out that AI encourages students to skip essential research and resource-gathering processes, exacerbating digital literacy gaps, as their relationship with digital tools tends to be more consumer-focused than professional (p.3).

In the negative opinions, some participants expressed concerns that AI applications might encourage laziness among art students. P32 argued that AI could lead people to laziness and hinder in-depth research (p.2). Similarly, P26 noted, "It encourages laziness, makes talent less important, and risks devaluation, which I think will negatively affect artists and students as well as the market" (p.2), highlighting the potential negative impact on the art market. Some participants also focused on the adverse effects of AI on the job market and employment. P6 pointed out that AI has the potential to limit job opportunities in creative industries (p.2), while P13 highlighted that AI might reduce labor and creativity, leading to a loss of artistic value (p.2). These views suggest a risk of negative impacts on artistic production processes.

Opinions on the Effects of Artificial Intelligence Applications on Art/Design Education

When the participants were asked about the effects of AI applications on art/design education, their opinions on the concept of “transformation” were collected and highly valued. The themes and sub-themes obtained from the participant views on this subject are presented in Table 7 below:

Table 7. Intriguing themes regarding the effects of Artificial Intelligence applications on art/design education

Themes Regarding the Effects of AI Applications on Art/Design Education
The Transformative Impact of AI in Art and Design
Creativity and Transformation in the Design Process
Changes in Art and Design Education
The Necessity of Limited Use of AI
Emphasis on Dexterity and Human Creativity
Limitations in Applied Fields
Making AI Mandatory in Education
An Inevitable Technological Transformation
Need to Update Training Methods
Potential Impacts of AI in Art and Design
The Impact of AI on Aesthetics
Conceptual Transformation of AI in Art and Design

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Participants who believe that AI can transform creative processes think AI has a significant impact, especially in visual arts and design. P4 emphasized that AI can increase design quality by saying, “Since artificial intelligence tools can apply the more mathematical rules of design very well, I think there will be an increase in the quality of the visuals produced in general” (p. 3). P19 stated that AI can complement human creativity by saying, “I think it will pave the way for humans and technology to produce together” (p. 3). Some participants who think AI should transform art and design education argue that this technology should find more of a place in education. P34 emphasized the place of AI in art and design education by saying, “Art and design education will need to cover how AI tools are used as well as basic principles” (p. 3).

The participants argue that AI cannot completely transform art and that human creativity should remain at the center of art. P22 stated that AI should have a limited place in art with the words, "Since art has developed in parallel with human dexterity and techniques since the beginning, everything outside this activity should be considered outside the concept of art" (p. 3). Similarly, P42 reiterated, "The essence of art is human creativity. Pure arts, painting, sculpture, music always exist," and stated that AI cannot complete art (p. 3). The participants who argued that the impact of AI should be limited in some applied fields emphasized that students should learn by making an effort. P9 defended the limited use of AI in applied fields: "It may have some positive effects in the film and animation production process, but I think that it should not be used as intensively in education as it is in the market" (p. 3).

Some participants stated that AI is inevitable in education and professional life and argued that keeping up with this transformation is necessary. P17 noted that “You cannot stay away from technology” and that the use of AI in education and design processes will become mandatory (p. 3). P39 stated that AI would be widely used in education by saying, “Artificial intelligence will also create, and all designers will have to adapt to it” (p. 3). The changes AI will create in education require updating educational methods. P20 argued that AI would create a permanent transformation in education by saying, “Our educational approach, evaluation criteria, even our curriculum will have to be updated with the acceptance of this reality and the existence of these tools” (p. 3).

Some participants think that AI's practical conveniences to the art production process can open more space for intellectual development. For instance, P21 stated that AI could be a tool for artists by automating repetitive tasks like color correction or background removal, thereby leaving more space for intellectual development (p. 3). Among the opinions, it is also emphasized that AI can change the conceptual structure of art, and this change will question the fundamental values of art in some areas. P29 said, "Photography is now completely disconnected from reality, which has now turned into a cotton thread. Photography will turn into something completely conceptual", drawing attention to the fact that AI will change the conceptual aspect of art (p. 3).

Predictions on the Future Impact of Artificial Intelligence Applications on Art Education

When the participants' opinions about their predictions on the future impact of AI applications on Art Education were analyzed, it was understood that the themes they focused on were ethical issues, professional changes, the effect of technology on art, and transformation in creative processes of utmost importance. These themes are at the forefront of our research and understanding. Accordingly, the emerging themes and sub-themes (Table 8) are as follows:

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 8. Themes for the future of artificial intelligence applications in art education

Themes for the Future of AI Applications in Art Education
Professional Changes in Art Education
The future of teaching and art education
New professional directions
AI's Ethical and Social Responsibility in Art Education
Ethical concerns and the risk of manipulation
Commercialization and digitalization of art
Application Areas of AI in Art Education
Digital art applications
Changing art fields with AI
Potential Threats of AI in Art and Design
Decline of art and creativity
Risk of causing laziness
Redefining Creativity in Art Education
Renegotiating the definition of art
AI offers new forms of creativity

When examining the participants' views on the future of AI applications in art education, opinions suggesting a professional change in art education become more prominent. In the sub-theme of the future of teaching and art education, some participants discussed the potential impact of AI on the teaching profession. For instance, P1 expressed concern that AI could replace teachers, stating, "I think it will end the teaching profession" (p.3). Similarly, P40 highlighted that AI could change the relationship between the instructor and the learner, saying, "...in the near term, ideas can be taken from artificial intelligence in the field of art, and machines can make artworks" (p.3). In the sub-theme of new professional orientations, participants suggested that AI could reveal new skills and roles in art. P12 emphasized that AI will "...force designers to be process and system-oriented" (p.3), while P34 noted that "...new skills such as programming and data processing will need to be included in the curricula of art departments, underlining the urgency for adapting to the changing landscape of art education" (p.3).

Another central theme derived from participant views was ethics and social responsibility in art education. In this context, some participants emphasized that there may be ethical concerns and manipulation risks. For example, P24 warned that “manipulation can be done by interfering with the algorithms of AI platforms” (p.3), stating that misuse of AI can dull human intelligence. P19, in a compelling argument, emphasized the importance of ethical standards and said that “...ethical rules should be carefully regulated” (p.3). This emphasis on the importance of ethical standards in art education should make the audience feel the need for regulation. One of the prominent views was the commercialization and digitalization of art. P7 stated that the demand for university departments may decrease and argued that the changes created by AI in education may contribute to the commercialization of art (p.3). P9 expressed her concerns that AI could reduce art to a digital dimension and threaten classical art education (p.3).

Under the theme of AI application areas in art education, participants questioned its role in digital art practices and schooling. P11 (p.3) noted that AI can be effectively used in digital art education, citing its integration into a digital art applications course. P48 (p.3) emphasized the need for updated course content for AI applications. Regarding its impact on art fields, P29 (p.3) predicted radical changes in 2D and 3D animation, potentially rendering traditional methods obsolete. Similarly, P53 (p.3) highlighted that AI would dominate art and design processes beyond manual skills.

Under the theme of potential threats of AI on art education, the participants expressed their concerns that AI may hurt creative processes and decrease original works. P31 stated that this process could reduce the quality of artworks by saying, "Original works would decrease a lot" (p.3). In parallel, P41 stated that she "does not accept the products produced with AI as art" (p.3). Another view was that AI leads to laziness. Opinions were presented that AI could negatively affect students' creativity by providing convenience in art education. P26 argued that AI could be harmful without guidance and direction, stating that "it can affect students negatively if they are not guided correctly" (p.3). This underscores the importance of guidance in using AI in art education. Similar to the other opinion, P27

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

also stated that "AI will push teachers and learners who try to take the easy way out to laziness" (p.3).

Under the theme of redefining creativity in art education, the view that AI can reshape the concepts of art and creativity came to the fore. In this context, P32 drew attention to the effects of AI on art education and the definition of art by saying, “Answers will be sought again to the questions of what art is and for whom it is for” (p.3). In the same direction, P20 stated that “art education after AI will turn into an education that evaluates parameters.” Another prominent view within this theme was that AI offers new forms of creativity. P55 emphasized that AI can develop new perspectives in art and that art education is dynamic (p.3). P17 expressed a hopeful vision about the subject, stating that he believed AI could create a “Renaissance effect” in art education and improve creative processes (p.3).

CONCLUSION

Most participants stated that AI positively contributes to their studies through convenience, innovation, and speed. However, they noted that course adaptation needs to be improved. The use rate of AI applications was high, mainly in departments closely related to digital tools such as graphic design, cartooning, and animation. However, it is noteworthy that these technologies are approached distantly in more traditional art branches, such as painting.

While the positive aspects of integrating AI technology into art education are numerous, including personalized learning and instructional support, real-time feedback and guidance, and a more efficient and individualized learning experience, there are also potential risks. As MuFan (2023, p. 65) highlights, the personalized learning facilitated by AI could lead to students becoming overly dependent on the system's guidance and feedback, potentially reducing their autonomy and creative thinking skills. Moreover, there is a real threat of misuse or leakage of students' personal information and learning data that needs to be carefully managed. Similarly, Zhai et al. (2023) state that over-reliance on AI dialog systems can inhibit the development of students' critical thinking and problem solving abilities.

Data misuse, authenticity problems, plagiarism risks, and violation of artists' rights cause intense debates. Turhan (2024, p. 274) sees the uncontrolled circulation and recording of billions of data about the world and the misleading production of data with artificial intelligence technologies as the most fundamental problems. A report by the US Department of Education cites protecting students' personal information, avoiding biased data sets, and algorithmic transparency as key areas of responsibility for technological integration (2023). Especially in expression-based disciplines such as art and design, such ethical issues can potentially undermine creative trust.

Authorship is one of the areas where discussions on artificial intelligence continue most intensely. Egemen Dericioğlu (2024, p. 256) stated that it is not easy to answer questions about who owns a work and that this uncertainty leads to problems in both legal and ethical dimensions. Regulations such as the European Union Artificial Intelligence Act aim to raise awareness of copyright infringements and ethical obligations. However, there is still no internationally agreed-upon regulation. Turhan (2024, p. 269) stated that hundreds of thousands of lawyers worldwide can define artificial intelligence. However, talking about a rapidly changing technology involves significant risks for a lawyer who cannot even predict half an hour to make certain judgments about a dark and hazy area. Another problem is that artists and designers are not encouraged to produce digital products in an environment where valuable intellectual products cannot be protected until the current regulations are made.

In the context of the implications of AI for art education, participants agreed that technology will inevitably create a transformation. As Roddy notes, humans increasingly live in a computer world, shaping our lives around it and performing most of our daily activities within an information space. As BC/ AI technologies reconfigure this digital landscape, they will reconfigure our lives and societies (2024, p. 68). participants emphasized the need to update educational methods and align curricula with AI technologies. However, this integration also stated that AI can be a supportive tool in art and design processes, but it is crucial to maintain the core values of art education. This emphasis on responsibility and commitment is significant for policymakers, as it underscores the need to ensure that AI does not undermine the fundamental principles of art education. Otherwise, there are concerns that AI may

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

weaken the core values of art education and harm students' creative processes. Similar results were obtained in the study conducted by Sáez-Velasco ao. (2024, p. 13). The study encourages taking advantage of the significant benefits offered by artificial intelligence while emphasizing that the ease of obtaining results should not hinder the learning of art and design theory.

In conclusion, AI has immense potential to inspire a sense of wonder and curiosity in art and design. Ethics, authenticity, and educational methods must be resolved as we navigate this transformative journey. Art education must develop a balanced approach to AI applications, treating them as opportunities and challenges.

REFERENCES

Chatterjee, A. (2022). Art in an age of artificial intelligence. *Front. Psychol, 13:1024449,* 1-9. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1024449

Egemen Dericioğlu, A. (2024). Hak ihlali yapmış pozisyona düşebilirler. In A. D. *Yapay zeka ve sanat: araç mı amaç mı?* (pp. 254-263). Ütopya Yayınevi.

Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L.M., Mahari, R., Frank, M.R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A., & Russakovsky, O. (2023). Art and the science of generative AI. *Science*, 380, 1110 - 1111. doi: 10.1126/science.adh4451

MuFan, K. (2023). Applications and challenges of artificial intelligence in the future of art education. *Pacific International Journal, 6*(3), 61-65. doi: 10.55014/pij.v6i3.405

Oksanen, A., Cvetkovic, A., Akin, N., Latikka, R., Bergdahl, J., Chen, Y., & Savela, N. (2023). Artificial intelligence in fine arts: A systematic review of empirical research. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans, 1*(2), 100004. https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004

Özkan, M. (2024). *Yapay zeka çağında etkili öğretim.* Elma Yayınevi.

Roddy, S. (2024). Yaratıcı makine- İnsan iş birliği. In M. Filimowicz (Ed.), *Yapay zeka ve yaratıcı çalışmanın geleceği - Algoritmalar ve toplum* (pp. 55-84). The Kitap.

Sáez-Velasco, S., Alaguero-Rodríguez, M., Delgado-Benito, V., & Rodríguez-Cano. (2024). Analyzing the impact of generative AI in arts education: A cross-disciplinary perspective of educators and students in higher education. *Informatics, 11*(37), 1-14. doi: 10.3390/informatics11020037

Say, C. (2018). *50 Soruda yapay zeka.* Bilim ve Gelecek Kitaplığı.

Spee, B. T. M., Leder, H., Mikuni, J., Scharnowski, F., Pelowski M. & Steyrl D. (2024). Using machine learning to predict judgments on Western visual art along content-representational and formal-perceptual attributes. *PLoS ONE*, 19(9), e0284567. https://doi.org/10.1371/journal.

Stork, D. G. (2024). Computer vision, ML, and ai in the study of fine art. *Communications of the ACM, 67*(5), 68–75. https://doi.org/10.1145/3633454

Şen Atiker, E. (2024). Güzel sanatlar ekseninde sorumlu yapay zekâ: potansiyel riskler ve etik boyutlar. *Reflektif Sosyal Bilimler Dergisi, 5*(1), 129–137. https://doi.org/10.47613/reflektif.2024.149

Turhan, N. (2024). Yarım saat içinde değişen bir teknolojiden söz ediyoruz. In A. D. *Yapay zeka ve sanat - Araç mı amaç mı?* (pp. 264-277). Ütopya Yayınevi.

U.S. Department of Education (2023). *Artificial intelligence and future of teaching and learning: insights and recommendations*, *Office of Educational Technology.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

https://www.ed.gov/sites/ed/files/documents/ai-report/ai-report.pdf

Zhai, C., Wibowo, S. & Li, L.D. (2024). The efects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review. *Smart Learning Environments, 11* (28), 2-37. https://doi.org/10.1186/s40561-024-00316-7

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ANALYSIS OF TRADITIONAL TURKISH CLOTHING PATTERN FORMS: 3D VIRTUAL APPLICATIONS

GELENEKSEL TÜRK GİYİM KALIP FORMLARININ İNCELENMESİ; 3D SANAL UYGULAMALAR

Derya TATMAN [1]

ORCID: D.T. 0000-0001-8498-2512

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Derya Tatman
Pamukkale University, Türkiye
E-mail/E-posta: dtatman@pau.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %3

Revision Requested/Revizyon talebi: 06.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 17.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Pamukkale Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu/68282350-2025-01/13.01.2025

Citation/Atıf: Tatman, D. (2025). Analysis of Traditional Turkish Clothing Pattern Forms: 3D Virtual Applications. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 676-690. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671475

Abstract

When examining the pattern shapes of traditional Turkish garments, it is evident that a different technique was used compared to modern methods. It has been observed that instead of round cutout forms in patterns at areas like the armhole, neckline, waist, and crotch, triangle or square pieces were added, and straight cuts were made. This pattern-making method's impact on the fit of the garments and their functional contribution to freedom of movement is the subject of investigation. To reach conclusive results in the study, pressure,stretching and tension tests in various positions were necessary. Since trying these processes to traditional garments with significant cultural value is not feasible, the application was carried out using digital twins of the garments. For this purpose, üçetek, a traditional women's garment from the Tavas district, was chosen. Using field scanning methods, a technical form has been created. These measurements and pattern forms were replicated exactly and used to prepare patterns in 3D-software. The fabric and other materials of an original and historically dated üçetek were used as samples and dressed on an avatar in the 3D software. Movements specific to the upper body, such as arm and waist movements, were applied to the üçetek and göynek, while movements influenced by the crotch form were tested for the şalvar. As a result of the research, it was observed that pattern cutting facilitate ease of movement in garments. It can be stated that these garments are ergonomic and functional, allowing daily movements to be performed with ease.

Keywords: 3D Fashion Design, Pattern Round Cutout Forms, Computer-Aided Pattern Design, Traditional Costumes, Digital Twin

Öz

Geleneksel Türk giysilerinin kalıp oyuntu formları incelendiğinde, günümüzden farklı bir teknik kullanıldığı göze çarpmaktadır. Kol oyuntusu, yaka oyuntusu, bel ve ağ kısımlarında oyuntu formu yerine parça eklendiği ve düz kesim yapıldığı gözlenmiştir. Bu kalıp hazırlama yönteminin, giysilerin vücuda uyumu ve ergonomik açıdan hareket serbestisine etkisi araştırmanın konusudur. Çalışmada doğru sonuca ulaşılabilmesi açısından farklı pozisyonlarda esneme germe denemeleri yapılmıştır. Kültürel değeri olan eski giysilerde bu işlemlerin uygulanması mümkün olmayacağı için; uygulama giysilerin dijital kopyaları ile gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla Denizli ili Tavas ilçesi geleneksel kadın giysisi olan üçetek (henteri) giysisi seçilmiştir. Alan taraması yöntemi ile üçetek(elbise), göynek ve şalvar üzerinde ölçüm yapılarak teknik föyler oluşturulmuştur. Teknik detaylara göre giysinin orijinal kalıbı elde edilmiştir. Bu ölçüler ve kalıp formları birebir uygulanarak 3D giydirme yazılımında kalıplar hazırlanmıştır. Orijinal ve eski tarihli bir üçeteğin kumaş ve diğer malzemeleri örnek alınarak 3D giydirme yazılımında avatara giydirilmiştir. Üçetek ve göynekte üst bedene özgü kol ve bel hareketleri, şalvarda da ağ formundan etkilenen hareketler uygulanmıştır. Araştırma sonucunda kalıp oyuntularının; giysilerde hareket rahatlığı sağladığı gözlenmiştir. Günlük hayatta yapılan hareketlerin kolaylıkla yapılabildiği ve giysilerin bu anlamda ergonomik olduğu söylenebilir.Çalışma geleneksel giysilerin teknik detay ve ölçülendirmesini sağlamıştır. Giysilerin beden üzerindeki gerginlik ve basınç değerleri ile giyen kişiler üzerindeki ergonomik etkileri de tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: 3D Moda Tasarım, Kalıp Oyuntu Formları, Bilgisayar Destekli Kalıp Hazırlama, Geleneksel Giysiler, Dijial İkiz

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Clothing, which initially emerged as a necessity of life, gradually integrates the accumulated knowledge of the society in which it exists and transforms into a cultural phenomenon (Ural, 2023)In Turkish culture, the characteristics and origins of clothing trace back to Central Asia. It has a long historical background and has interacted with a vast geographical area over time. Changing belief systems and cultural exchanges have enriched the diversity of garments (Koç & Çelik, 2015). Türkiye possesses a remarkably rich variety of traditional clothing. While regional differences exist, garments such as entari, şalvar, and kuşak continue to be prevalent across all regions (Özus, Erden, & Tufan, 2014).

The essential qualities expected from a garment include suitability for its intended use, freedom of movement, material quality, adaptability to climate conditions, ergonomic comfort, durability, and ease of maintenance. Traditional clothing embodies many of these attributes. Given the climatic conditions of the time, limited material resources, and the need to support physically demanding labor, these garments are considered highly functional. Their ability to maintain a standardized pattern form for many years further reinforces this idea.

Traditional Turkish Clothing Pattern Forms

In traditional Turkish clothing, layered dressing was preferred according to lifestyle. Additionally, geometric pattern forms were used ((Şahin, 2016), (Aktaş & Adanır, 2024)). Due to the narrow width of the fabric, garment forms were observed to be created by adding strips and side inserts to maximize fit to the body. Considering that the patterns consist of square, rectangular, circular, and triangular pieces, it can be said that a technique called "geometric cutting" was employed (Şahin, 2016).

The most important factor in garment pattern design was the narrow width of the fabrics woven on the looms of the time. As a result of narrow weaving, narrow sleeves and bodices widened with side inserts stand out. Nonetheless, they utilized pattern forms that ensured the highest efficiency from the narrow fabric (Aktaş & Adanır, 2024). In daily life, narrow sleeves and bodices pose challenges for bodily movement. These additions not only provided freedom of movement but also helped create aesthetically harmonious garments that fit the body. During the pattern-making stage, it was crucial to create suitable forms for movement freedom in joint areas such as arms and legs. Garment form is important in adapting to the differences in the body during movement and static postures. Anthropometric measurements and ergonomic features are prioritized in garment patterns (Vural, Koç, Koca, & Pamuk, 2006).

The üçetek was referred to as henteri in colloquial language. It is also the name given to the dress of the üçetek outfit. The üçetek consists of three separate pieces below the waist to allow freedom of movement. It is worn over the şalvar and göynek. It can have U-shaped or V-shaped necklines (Koçu & Koçu, 1967), (Sözen & Geyik Değerli, 2022).

The şalvar, which holds a significant place in Turkish clothing culture, has been seen in various styles throughout Anatolia (Koca, Koç, & Vural, 2007), (Enes & Doğan Sözüer, 2024). Today, it continues to be worn in many villages across Anatolia. Developed under the influence of horseback riding culture, the şalvar is now used in modern cuts (Enes & Doğan Sözüer, 2024). The şalvar is worn with a drawstring or elastic at the waist and cuffs. Square pieces are added to the crotch area of the şalvar to facilitate movements such as stretching, bending, and leg mobility (Baran & Koca, 2018). According to Baran and Koca (2018), rectangular or triangular gusset pieces added to the crotch of the şalvar were used to provide ease of movement, such as bending and stretching. They noted that şalvars without pieces tended to have wider cuts.

The göynek is worn over the şalvar and under the üçetek. It can be considered an undergarment. It is traditionally included in bridal trousseaus without an opened neckline. On the wedding night, the bride creates the neckline cutout (Koca & Kırkıncıoğlu, 2016).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

3D Fashion Design Software

3D fashion design software is widely used in the industry for the sample preparation process. Instead of producing physical samples, digital samples are created as they achieve the same results, offering a sustainable alternative in the decision-making process for the final prototype of the model to be produced. In such software, the measurements, and features of the avatar (virtual mannequin) can be modified and adjusted to match size charts (Aydoğdu, Yeşilpınar, & Erdem, 2017), (Tatman, 2021), (Tatman, Soydan & Gümüş, 2022), (Ural & Tatman, 2025).

Research and industries usage have also supported that digital samples are identical to physical products ((Porterfield & Lamar, 2017), (Power, 2013), (Zangue, Pirch, Klepser, & Morlock)). Therefore, older, culturally significant products can also be studied in a 3D environment to test patterns, ergonomics, and various other aspects.

While simulating garments in 3D dressing software, the software can detect the effects of gravity on the fabric, the pressure it creates on the body, and its tightness or looseness values. These values offer the opportunity to identify and correct potential issues before physical production.

Upon reviewing the literature, Koçu (1967) prepared a dictionary providing detailed information on traditional Turkish clothing. Şahin (2016) conducted research on pattern analysis in traditional Turkish clothing and highlighted the characteristic of geometric cutting patterns. Enes and Sözüer (2024) addressed şalvar patterns and zero-waste pattern placement. Vural et al. (2006) conducted a detailed study on sleeve forms in traditional women's garment patterns. Aktaş and Özkavruk Adanır (2023) focused on the zero-waste principle in pattern placement for traditional Turkish women's clothing production. They emphasized achieving garments with maximum efficiency from fabrics without waste. Regarding the traditional women's clothing of Denizli's Tavas district, Erden, Tufan, and Özus (2014) investigated the traditional women's clothing of the Tavas district. Koca and Kırkıncıoğlu (2016) examined traditional bridal attire in Denizli. Esirgenler and Başaran (2008) designed creations inspired by three-piece dresses (üçetek) from Hırka village, Tavas.

METHODOLOGY

In the present day, the üçetek is still worn at henna night ceremonies in Denizli's Tavas district. From a pattern form perspective, the use of original patterns from the earliest examples of the üçetek to today provides an opportunity for detailed analysis. When the üçetek attire is viewed holistically, it consists of various pieces such as head accessories, şalvar, göynek, üçetek, kuşak, and socks. As the research focuses on round cutout forms in patterns of armhole, neck and crotch, the study is limited to garments featuring these characteristics (üçetek, göynek, şalvar).

The research population consists of the garment pieces of the üçetek (henteri) from Denizli's Tavas district. In this context, field research was conducted to access as many garments as possible and create accurate digital copies with proper pattern measurements and materials. Measurements were taken from the garments, pattern forms identified, and garment owners' registration information collected. The study received ethical approval from Pamukkale University's Social and Humanities Research Ethics Committee on January 13, 2025, under protocol number 68282350-2025-01.

The study analyzed 64 üçetek, 22 göynek, and 28 şalvar garments, all created between 1900 and 1997. It was observed that the measurements of the analyzed garments were similar. Certain measurements were found to be standardized, recurring across multiple garments. Technical information forms for the garments were created based on the most frequently recurring measurements.

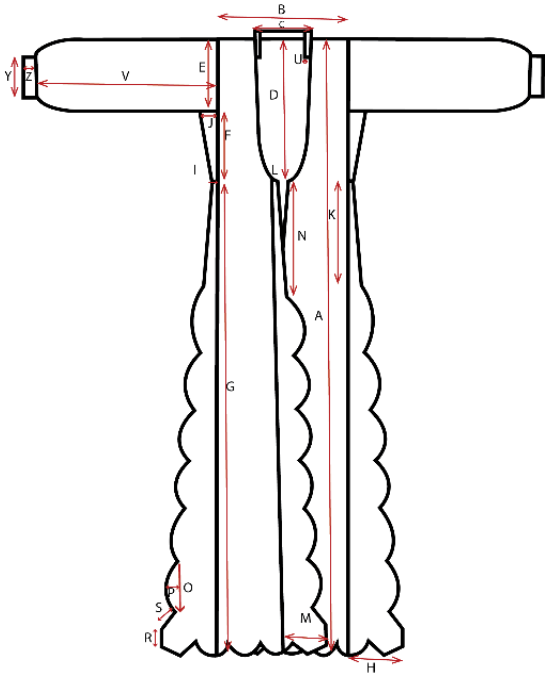
Using the obtained technical drawings and measurements, patterns were prepared in 3D fashion design software, and dressing and fitting processes were performed on avatars. To ensure accurate results from garment testing, original fabrics and embellishments were utilized in the 3D garments. For each model, tension maps and pressure maps were analyzed during various poses. These values indicate the tension and pressure exerted on the body when the garment is worn.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Üçetek (Henteri)

The term Üçetek (Henteri) is used to refer to both the complete set of garments and the individual long dress (entari) worn over the ensemble.

Table 1. Technical form for üçetek

Üçetek technical drawing		Measurement Points	Measurements (cm)
	A	Model Lenght	120
	B	Shoulder Width	42
	C	Back Neck Width	12
	D	Front Neck Depth	28
	E	Armhole Depth	17
	F	Underarm Gusset Length	14
	G	Side Panel Length	103
	H	Side Panel Hem Width (Front-Back)	12
	I	Side Panel Upper Width	2
	J	Underarm Gusset Width	8
	K	Side Panel Wave Starting Point	16
	L	Front Panel Upper Width	2
	M	Front Panel Hem Width	13
	N	Front Panel Closure Depth	28
	O	Wave Width	10
	P	Wave Depth	3
	R	Corner Wave	3,5
	S	Corner Wave Depth	3,5
	T	Neckline Length	20
	U	Neckline Binding Width	1
	V	Sleeve Length	45
	Y	Cuff Length	20
	Z	Cuff Width	4
		Sleeve Cuff Vent	8

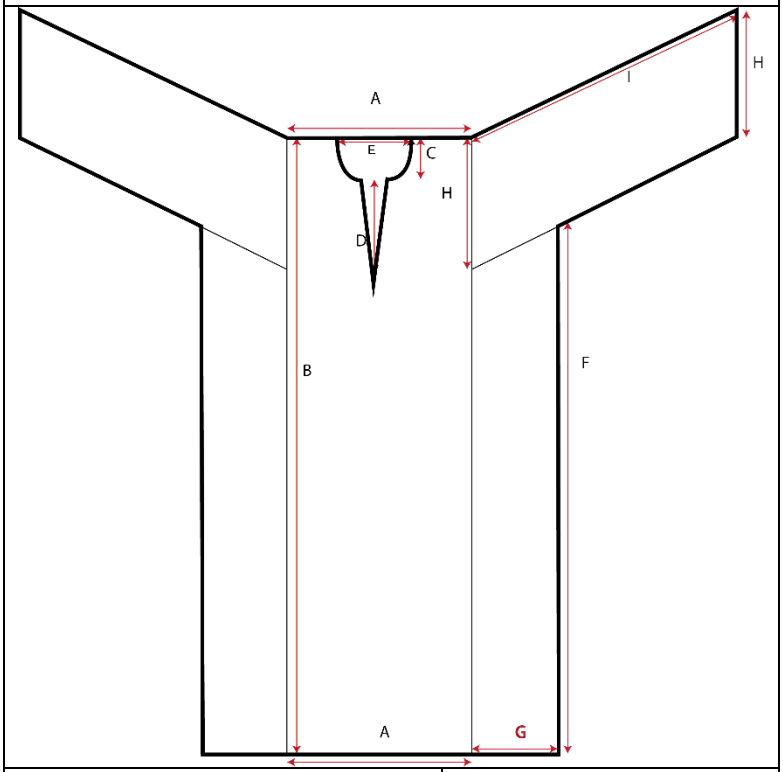
In the garment, the shoulders are formed by bringing a single-width fabric from the back to the front without any seams. The neckline and front center are later cut out to shape. Rectangular-cut sleeves are attached, and gusset pieces and side panels (peş) are added to the sides. Üçetek share similar features in terms of sewing and pattern making. Although there are slight variations in length measurements, patterns are placed and cut according to the width of the fabric to achieve zero waste (Aktaş & Adanır, 2024). At the junction of the bodice and sleeves, gusset pieces tapering towards the waist can be found under the arms (Koca & Kırkıncıoğlu, 2016).

Göynek

In the Tavas region, göyneks are widened by adding pieces to the sides. The fabrics are typically woven from materials such as cotton or silk, often crinkled or plain cloth. When making a göynek, as much fabric width as available is used. The fabric is cut to the total length of the front and back. There are no seams at the shoulders. The neckline is opened later by cutting the center. Due to insufficient bodice width, pieces are added to the sides. The part of this additional piece that comes under the arm forms a triangular shape resembling a pencil tip. Similarly, to ensure width at the hem, triangular pieces are added where the back and side panels meet.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 3. Technical form for göynek

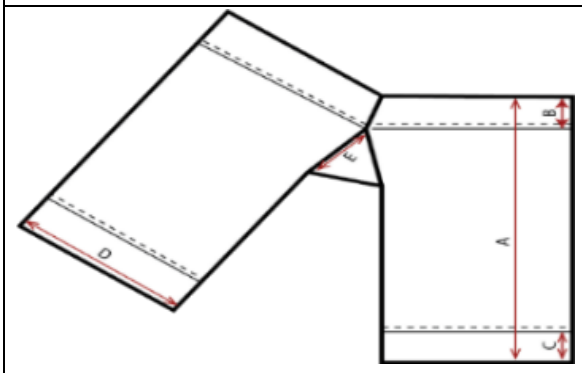
Göynek technical drawing		
		
Measurement Points		**Measurements (cm)**
A	Shoulder Width-Weaving Width	30
B	Model Length	85
C	Front Neck Drop	6
D	Front Neck Vent	22
E	Front Neck Width	16
F	Side Panel Length	66
G	Side Panel Width 1/2	15
H	Armhole Depth-Sleeve Width (1/2)	19
I	Sleeve Length	45
İ	Skirt Triangle Piece Length	35
J	Skirt Triangle Piece Width	10

Şalvar

In the Tavas region, şalvar is used with a high crotch and reaches knee length. A square-shaped gusset piece is located in the crotch area. While the drawstring and cuffs are made of American cloth, the gusset piece in the crotch area is made of printed cotton fabric (basma). The lining fabric inside the şalvar is the same as that of the üçetek. The main parts are also made from the same fabric as the üçetek.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 2. Technical form for şalvar

Şalvar technical drawing		
		
	Measurement Points	**Measurements (cm)**
A	Model Length	85
B	Waist Elastic Groove	10
C	Hem Elastic Groove	10
D	Hem Width	80
E	Crotch Gusset Piece Length	20

Production of Garments in 3D Software Programme

The materials of a 1900-dated üçetek from the Teffekkül Ömürlü archive in Garipköy, Tavas district, formed the basis for the fabric and technical characteristics of the 3D garment (Figure 1). In original garment striped wowen fabric was used. Line based weaving has enabled the people of Anatolia to encode their observations of nature, accumulated knowledge, and belief systems into textiles, by harnessing the line's full expressive potential and memory function (Uğurlu, 2021;257). In the Tavas region, şalvar and üçetek are made from the same fabric. Both garments are lined with plain cloth (kaput). The crotch and drawstring sections of the şalvar are completed with materials such as muslin and printed cotton fabric (basma).



Figure 1. Üçetek

The garments were dressed on a standard size 38 avatar. Measurements identified during field research were generally close to each other. Therefore, it was observed that the üçetek garment has standardized size characteristics, even if custom-made. Thus, an avatar with standard size 38 measurements and

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

average height was created using references from the literature (Aldrich, 2008); (Cihangir, 2002); (Shoben & Ward, 1987).

As shown in Figure 2, renderings of the front, back, and side views of the üçetek, şalvar, and göynek were added to the human-shaped avatar.

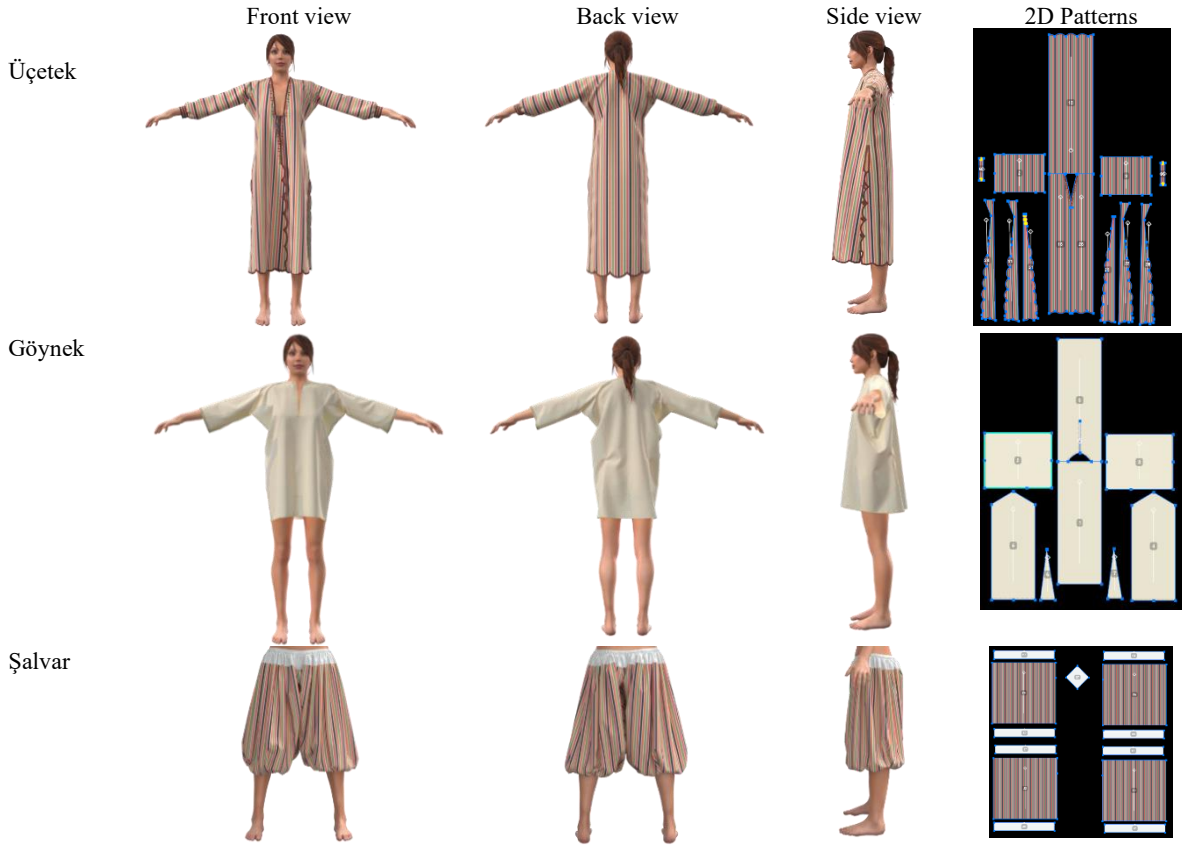


Figure 2. 2D patterns and front, back, and side views of the üçetek, şalvar, and göynek

FINDINGS

The tension and pressure values from the study conducted using Browzwear V-Stitcher software are presented in Figure 3 and Figure 4. It can be noted that colors ranging from green to orange indicate garments suitable for the body. Light blue and white colors show that the garment is loose, while red indicates tightness and tension.

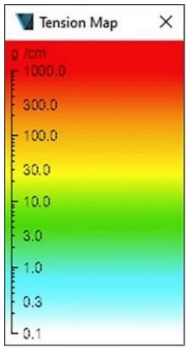


Figure 3. Tension maps

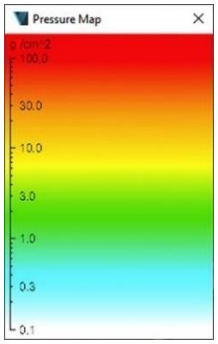


Figure 4. Pressure maps

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Fitting studies were conducted on the avatar in different poses to identify the tension and pressure maps of the üçetek garment. To clearly observe the tension maps and pressure maps values, the garment was dressed on a black mannequin-style avatar, and screenshots were taken (Figure 4, Figure 5).

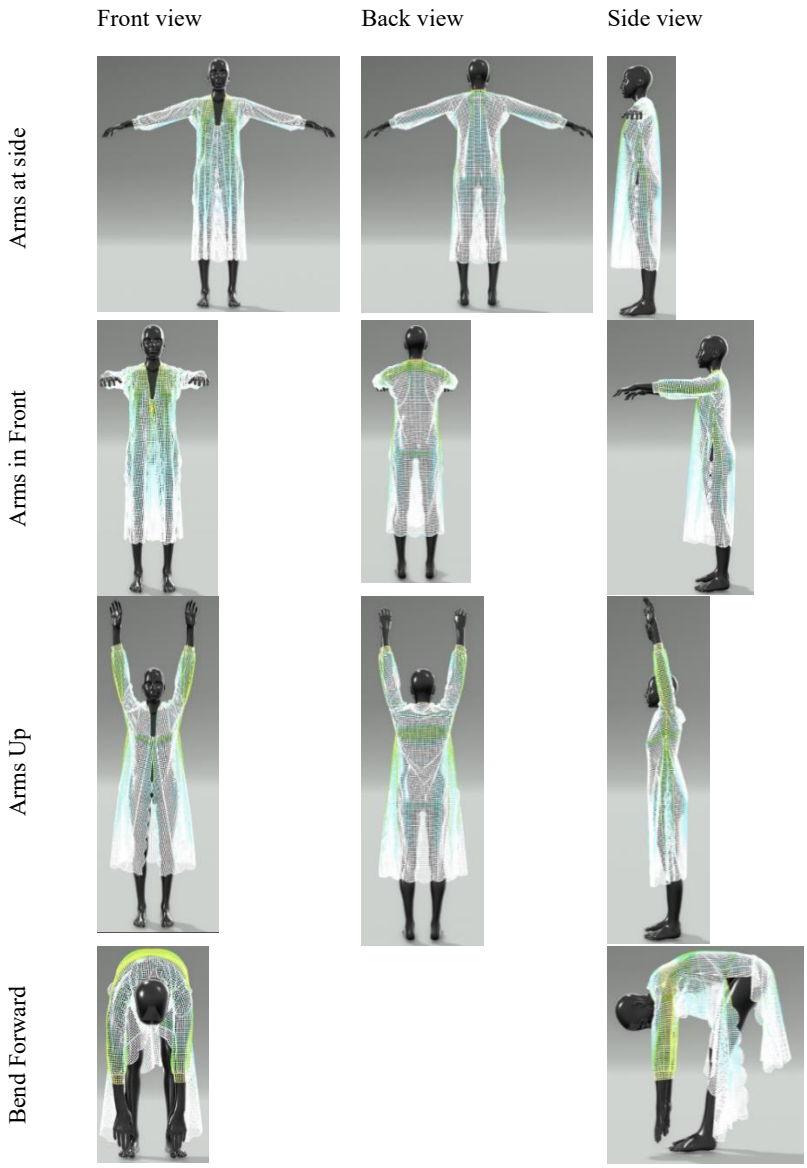


Figure 5. Tension maps of üçetek visuals

The tension map values of the üçetek were analyzed in different poses (Figure 5). It can generally be stated that the garment is loose overall. When the arms are extended sideways, slight tension was observed in the fabric at the front neckline and nape. When the arms are stretched forward, normal tension values were recorded on the back, sleeves, and neckline. In a forward bending position, normal tension was observed on the back and sleeve areas. However, the area where the sleeve is attached to the body exhibited slightly higher tension.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

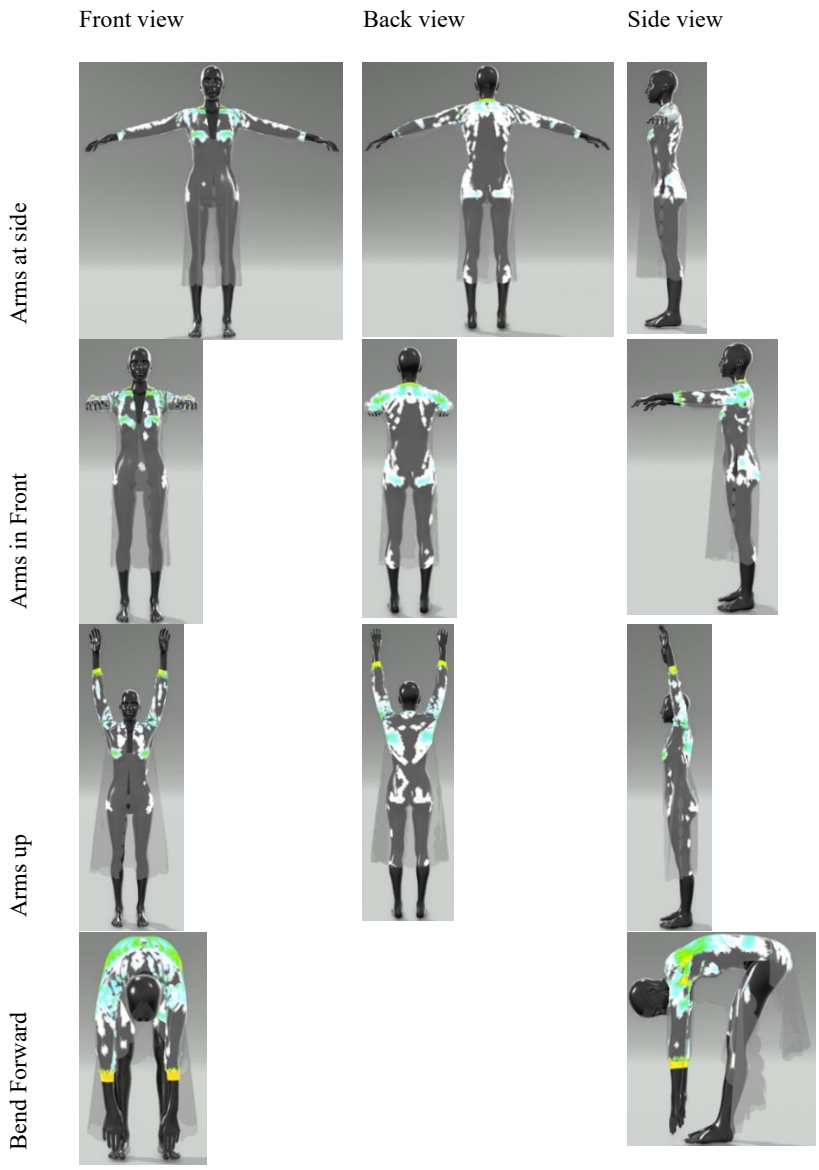


Figure 6. Pressure maps of üçetek visuals

The pressure map values of the üçetek were examined in various postures. In postures where the arms were raised, positioned to the side, or extended forward, the pressure exerted by the fabric on the body was observed to be quite low. In a forward bending posture, normal pressure values were recorded.

The pattern for the göynek worn underneath the üçetek was prepared according to the measurements provided in the technical form. Cotton cricle was used as the main fabric, while raw cloth was employed for the sleeves.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

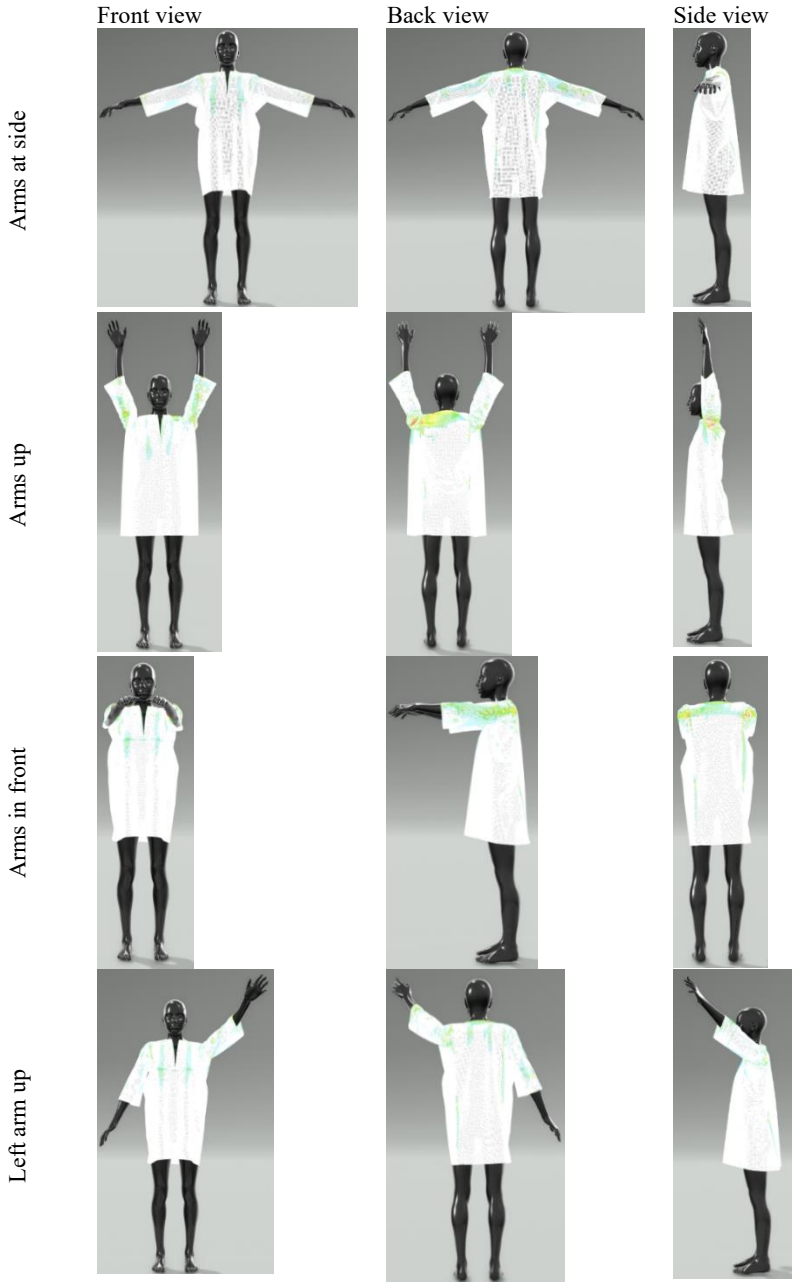


Figure 7. Tension maps of göynek visuals

The tension map values of the göynek are presented in Figure 7. When the arms are in a side position or with one arm raised, the göynek appears completely loose and comfortable. In the arms-raised position, normal tension values are observed under the arms and on the back. When the arms are stretched forward, very slight tension occurs on the back and upper sleeves.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

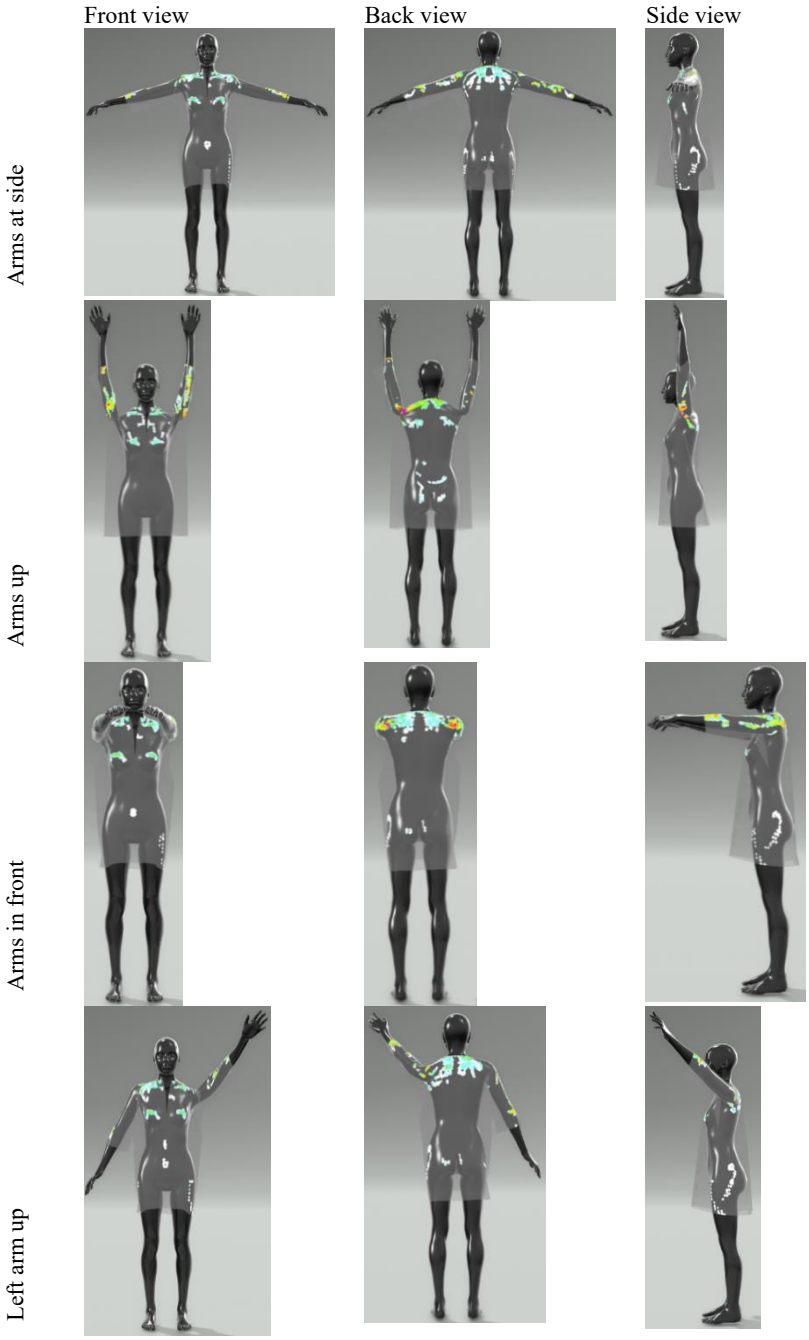


Figure 8. Pressure maps of göynek visuals

The pressure map values of the göynek are presented in Figure 8. In the arms-raised position, normal pressure values are observed under the arms, on the back neckline, and on the sleeves. When the arms are extended forward, pressure is observed only on the shoulders. In other postures, the pressure values are below normal levels.

For the şalvar, the primary fabric used is the same as the üçetek, while the lining is made from plain cloth (kaput bezi). The drawstring sections are also made from plain cloth, and the square gusset piece added to the crotch is made from printed cotton fabric (basma). The şalvar is gathered at the waist and cuffs with elastic. Due to its wide dimensions, it creates a voluminous appearance. In the Tavas region, the şalvar is gathered above the knee with elastic attached to the drawstring, and its length ends below the knee.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The tension maps and pressure maps values of the şalvar in various postures are presented in Figure 9 and Figure 10.

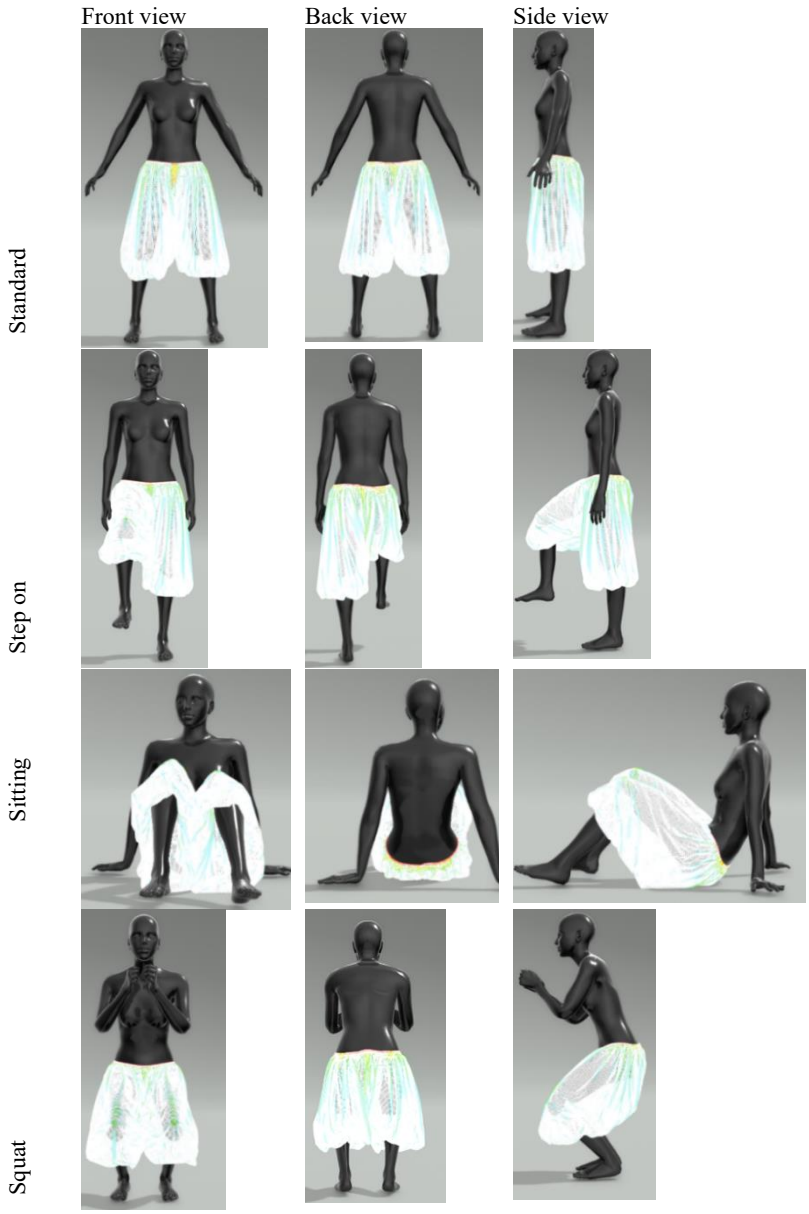


Figure 9. Tension maps of şalvar visuals

When analyzing the tension map values of the şalvar, it was observed that the garment is quite loose, with no tension detected in the fabric anywhere. When worn, the şalvar allows for ease of movement during daily activities such as sitting, climbing stairs, squatting, and walking. The tension map image related to the crotch form is particularly noticeable when the garment is stationary. Slight tension was detected in the crotch area, indicating that the added gusset piece functionally influences the garment's performance.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

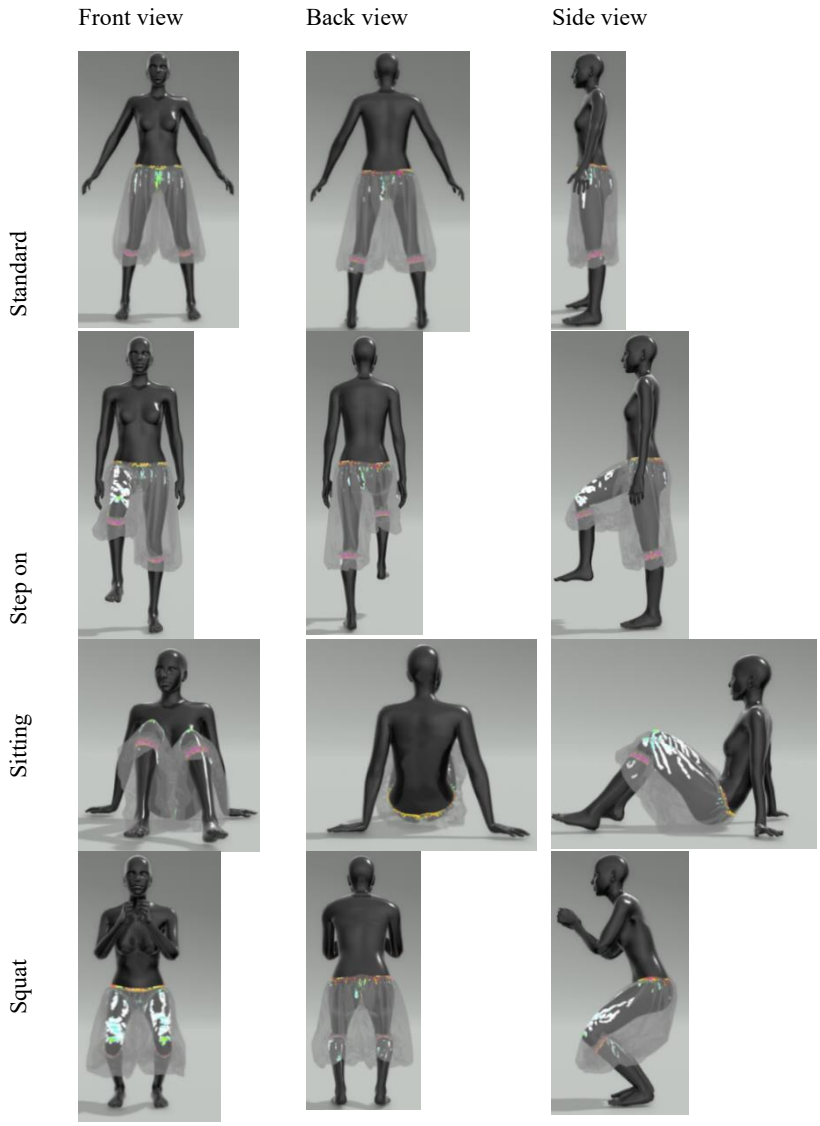


Figure 10. Pressure maps of şalvar visuals

When analyzing the pressure map values of the şalvar, it was observed that the elastic parts exert pressure on the body in all postures. While stationary, tension was detected in the added gusset piece in the crotch area.

CONCLUSION

Traditional garments that have survived to the present day were mostly produced for special occasions such as weddings. Due to limited resources these clothes were dressed many times. While the üçetek was preferred during more specific events, the şalvar and göynek were used as daily wear. Therefore, it was important that these garments did not restrict the wearer's freedom of movement. In this regard, the study is significant in identifying the functional and ergonomic features of historical garments.

The research is limited to components of the üçetek garment from Denizli's Tavas district, specifically the women's şalvar, üçetek, and göynek. To ensure the accuracy of the postures on the avatar, original fabric physics were utilized.

The original pattern measurements and forms were preserved in the study. The garments have a very loose cut, resembling what is now termed "oversized" designs. In this respect, traditional üçetek garment can also be regarded as a form of timeless and sustainable clothing.

Based on the analyses conducted, it was observed that the added allowances aimed to enhance mobility and ensure ergonomic usage. It is believed that the modifications made in the sleeve, side, and crotch

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

contours contributed to ease of movement. Even during maximum physical activity, the body's limbs were able to move freely. Similar findings have also been supported in related studies (Vural, Koç, Koca, & Pamuk, 2006).

When analyzing the tension maps and pressure maps values, it was determined that areas such as the underarm, neckline, and crotch maintained normal values. This demonstrates that these forms added functionality to the garment.

Through this study, the technical drawing, patterns, and fabric details of the üçetek garment from the Tavas region were digitally recorded. Considering the challenges of implementing and testing the positions used in the 3D dressing software in real life, it can be said that this study presents a sustainable working method.

REFERENCES

Aktaş, C., & Adanır, E. Ö. (2024). Geleneksel Türk kadın giysilerinde sıfır atık tasarım yaklaşımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, *14*(1), 353-373.

Aldrich, W. (2008) *Metric pattern cutting for women's wear*. Blackwell Publishing.

Aydoğdu, G., Yeşilpinar, S., & Erdem, D. (2017, October). Evaluation of three-dimensional virtual perception of garments. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 254, No. 15, p. 152001). IOP Publishing.

Baran, H., & Koca, E. (2018). İç Anadolu Bölgesinde kadınların şalvar kullanımının kültürel ve fonksiyonel değerler açısından değerlendirilmesi, *TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S (15).

Cihangir, E. (2002) *technical manual series: Dimensions in apparel industry*. Istanbul Textile and Apparel Exporter Associations (ITKIB) Publishing.

Enes, E. & Doğan Sözüer, Z. (2024). Sıfır atık moda tasarım yaklaşımı ile modern şalvar tasarımı. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı 63, 59-72.

Erden, F., Tufan, M., & Özus, E. (2014). Denizli Tavas ilçesi geleneksel kadın kıyafetleri. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(Special Issue 1), 469-486.

Esirgenler, E., & Başaran, B. (2008). Denizli ili Tavas ilçesi Hırka köyü üçetek gelinliklerinden çağdaş giysi tasarımları. *Türk Kültür Tarihinde Denizli ve Kentleşme Sorunları Sempozyumu*, 22-23 Aralık 2008, Denizli, 154-171.

Koca, E., & Kırkıncıoğlu, Z. (2016). Denizli İli gelin giyim-kuşamının göstergebilimsel açıdan çözümlenmesi. *Electronic Turkish Studies*, *11*(8).

Koca E, Koç F, Vural T (2007). Kültürlerarası etkileşimde giyim kuşam, *38. ICANAS Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*, 10-15 Eylül, Ankara, 793-808.

Koç, F., & Çelik, R. (2015). Mersin-Mut ilçesi Yörükleri kadın ve erkek iç giyimleri. *Arış Dergisi*, 11, 36-52.

Koçu, R. E. (1967). *Türk giyim, kuşam ve süslenme sözlüğü*. Sümerbank Yayınları.

Kuş, Ö. N., Çelik, D., & Kılınç, N. (2023). Giyim sanatı açısından Kırşehir Müzesi işlik ve cepkenlerinin araştırılması. *Motif Academy Journal of Folklore*, 16(42).

Özus, E., Erden, F., & Tufan, M. (2014). Konya geleneksel kadın kiyafetlerinden günümüze yansımalar. *International Journal of Sport Culture and Science*, *2*(Special Issue 1), 634-649.

Porterfield, A., & Lamar, T. A. (2017). Examining the effectiveness of virtual fitting with 3D garment simulation. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 10(3), 320-330.

Power, J. (2013). Fabric objective measurements for commercial 3D virtual garment simulation. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 25(6), 423-439.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Shoben M. & J. Ward, J. (1987) *Pattern cutting and making up: The professional approach*. Routledge.

Sözen, A. & Geyik Değerli, N. (2022). Kastamonu Cide ve Şenpazar kadın giyiminde üçetek gelinliklerin karşılaştırması. *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:95; pp:820-835.

Şahin, Y. (2016). Geleneksel Türk giyim kültürü ve 20. yüzyıl modasının kesişme noktası: Geometrik kesim. *Art-e Sanat Dergisi*, *9*(17), 376-390.

Tatman, D. (2021). Sürdürülebilirlik örneği; numune üretiminde dijital iş akışı. *Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 4. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu*, 5-6 Nisan 2021, Ankara, 583-590.

Tatman, D., Soydan, A. S., & Gümüş, B. (2022). Konfeksiyonda dijital numune ile fiziksel numune üretim süreçlerinin verimlilik ve sürdürülebilirlik açısından karşılaştırılması. *Verimlilik Dergisi,* 156-171. https://doi.org/10.51551/verimlilik.989352

Uğurlu, S. S. (2021). Geleneksel Anadolu Dokumalarında Çizgi ve İkonografisi / The Line and Iconography in the Traditional Anatolian Weavings, Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks, 13 (2), 255-275.

Ural, Ö. (2023) Giyinme kültürü. V. Kalınkara & D. Tatman (Eds.), *Benim bedenim Benim Giysim* (ss. 259-298). Nobel Yayınevi.

Ural, Ö., & Tatman, D. Investigating the effect of body shape on denim clothing fit. *Textile Research Journal*. 2025;95(11-12):1219-1230. doi:10.1177/00405175241307370

Vural, T., Koç, F., Koca, E., & Pamuk, B. (2006). Geleneksel kadın giysilerinde kol formu özelliklerinin giysi konforu açısından incelenmesi. 12. *Ulusal Ergonomi Kongresi Bildiriler Kitabı*, s.343-349.

Zangue, F., Pirch, C., Klepser, A., & Morlock, S. (2020). Virtual fit vs. physical fit-how well does 3D simulation represent the physical reality. Proceedings of 3DBODY. TECH

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

THE EVALUATION OF HISTORICAL URBAN AREAS BY URBAN USERS IN THE CONTEXT OF A SUSTAINABLE ENVIRONMENT: THE CASE OF ERZURUM

TARİHİ KENTSEL ALANLARIN SÜRDÜRÜLEBİLİR ÇEVRE BAĞLAMINDA KENT KULLANICILARI TARAFINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: ERZURUM ÖRNEĞİ

Merve SİPAHİ [1]
Serkan SİPAHİ [2]
İrem KIRMIZIBIBER[3]

ORCID: M.S 0000-0002-3246-6302
S.S 0000-0002-5684-8671
İ.K 0009-0003-4198-9863

Corresponding author/Sorumlu yazar:

[1]Merve Sipahi
Osmaniye Korkut Ata University, Turkey
mervesipahi@osmaniye.edu.tr

[2]Serkan Sipahi
Osmaniye Korkut Ata University, Turkey
serkansipahi@osmaniye.edu.tr

[3]İrem Kırmızıbiber
Ataturk University, Turkey
iremkrmzbbr1@icloud.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi: 14.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 01.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Sipahi, M. &Sipahi, S. & Kızılbiber, İ. (2025). The Evaluation Of Historical Urban Areas By Urban Users In The Context Of A Sustainable Environment: The Case Of Erzurum. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 691-701. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671488

ABSTRACT

As a result of urban development, historical areas are often found to be located at the very centre of the city. This situation poses several challenges for the planning and management of historical districts located in city centres. To overcome these challenges, various approaches to the planning of historical areas have been developed. These planning approaches are designed to address the urban issues in the region. Moreover, integrating sustainability into planning practices is essential for preserving historical areas for future generations. Erzurum has continued to develop throughout history and is a city that stands out as a crossroads for major trade routes. Urban development and growth began around the castle and its surroundings. Therefore, today, the historical area of the city is located at the very centre. There have been studies aimed at planning the historical area of the city. However, the sustainability of the outcomes of these studies and the extent to which sustainability has been successfully achieved remains a topic of debate. This study discusses the sustainability of the historical city centre of Erzurum. As part of the study, the sustainability criteria that were identified were applied to a survey administered to urban users. Through the survey, the sustainability of the historical city centre was assessed and discussed. The study revealed significant deficiencies in the sustainability of the historical areas within the city, starting with the historical city centre of Erzurum. Based on these findings, recommendations have been developed to increase the sustainability of the region.

Keywords: Sustainability in historical area, Sustainable planning, Erzurum, Historical environment, Urban planning

ÖZ

Kentsel gelişim sonucunda tarihi bölgelerin genellikle kentin tam merkezinde kaldıkları görülmektedir. Bu durum, kent merkezinde kalan tarihi bölümlerin planlanmasında birtakım zorlukları beraberinde getirmektedir. Bu zorlukların aşılmasına yönelik olarak tarihi bölgelerin planlamasına yönelik farklı yaklaşımlar mevcuttur. Planlama yaklaşımları bölgedeki kentsel sorunların çözümlerine yönelik olarak geliştirilmektedir. Bununla birlikte sürdürülebilirlik kavramının da gözetilerek planlama yapılması tarihi bölgenin gelecek nesillere aktarılması açısından önem kazanmaktadır.Erzurum tarih boyunca gelişimini sürdürmüş, önemli ticaret yollarının kesişim noktası olarak ön plana çıkan bir kenttir. Kentsel gelişim ve büyüme kale ve çevresinden başlayarak gerçekleşmiştir. Dolayısı ile günümüzde kentin tarihi bölgesi kentin tam merkezinde yer almaktadır. Kentin tarihi bölgesinin planlanmasına yönelik yapılan çalışmalar mevcuttur. Bununla birlikte yapılan çalışmalar sonuncunda bölgede gelinen noktanın sürdürülebilirliği; sürdürülebilirlik konusunda ne kadar başarılı olunduğu bir tartışma konusudur. Bu çalışmada da Erzurum tarihi kent merkezinin sürdürülebilirliği tartışılmıştır. Yapılan çalışma kapsamında belirlenen sürdürülebilirlik kriterleri hazırlanan anket kent kullanıcılarına uygulanmıştır. Uygulanan anket yardımı ile tarihi kent merkezinin sürdürülebilirliği tespit edilerek tartışılmıştır. Yapılan çalışma ile Erzurum tarihi kent merkezinden başlayarak kent içerisindeki tarihi bölgelerin sürdürülebilirliklerinde önemli eksikliklerin bulunduğu tespit edilmiştir. Yapılan tespit doğrultusunda bölgenin sürdürülebilirliğinin arttırılmasına yönelik öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tarihi alanda sürdürülebilirlik, sürdürülebilir planlama, Erzurum, Tarihi çevre, Kentsel planlama

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Throughout history, the city of Erzurum has been an important urban centre due to its location at the intersection of major roads and its strategically advantageous position for defence (Zaman, Sevindi, & Salih, 2018). Due to its significance, Erzurum has been a region of continuous conflict between Mesopotamia, Anatolia, and the Caucasus since ancient times (Özgül, 2016). As a result, Erzurum has hosted numerous civilisations and accommodated many cultures over the centuries. Today, it remains one of Turkey's important cities (Cengiz & Akkuş, 2012).

Due to the city's significance, Erzurum has stood out as a developed settlement throughout history. When examining the urban development of Erzurum, it can be observed that the city has evolved from the castle and its surrounding area (Uludüz & Sipahi, 2024). It is known that between the 6th and 11th centuries, cities in Anatolia were typically organised around a small area consisting of a castle (Altınok, 2024). During this period, Erzurum was initially a fortress, but with the beginning of Turkish rule under the Saltukid Dynasty, new walls were added to those dating from the Roman era (Beygu, 1936). In addition to the walls, following the Seljuk tradition, a Turkish neighbourhood was established, and significant architectural works such as the Ulucami, the Double Minaret Medrese, and the Yakutiye Medrese were constructed during this time (Erdmann & Erdmann, 1961).

The substantial urban development of the city, following its growth around the castle and its surroundings, took place after its inclusion into the Ottoman Empire in 1514, during the reign of Sultan Suleiman the Magnificent (Özer, Aklıbaşında, & Zengin, 2010). Under the Ottoman Empire, the city expanded, confined by the castle, Palandöken, and the fortifications (Dursun, 2020).

With the establishment of the Republic of Turkey, the first urban plan for Erzurum was created in 1939 by Lambert under the name "Future Plan of Erzurum" (Dursun, 2020). When the plan is examined, it is observed that the settlement concentrated around the castle and its surroundings, with development shaped around Cumhuriyet Street. This indicates that the historical area was located at the city centre at the time the plan was made. It is known that the planning done by Lambert continued the city's development by focusing on the historical fabric at the heart of the city. Following Lambert's plan, the development and challenges within the city centre have also closely affected the city's historical fabric and the historical area.

In 2011, as part of the Attraction Centres Support Programme (ACSP), an urban redevelopment project aimed at transformation and revitalisation was initiated within the designated site area, which includes the Erzurum Castle and its surroundings, as well as the Three Tombs area, known as the historical city centre (Yeşilyurt & Toy, 2024). The project aimed to turn Erzurum's cultural and historical centre into a major tourism attraction, while also implementing measures to reduce the urban challenges within the region. An examination of the work carried out within the scope of the project reveals that it is focused on making the historical fabric more attractive. Furthermore, approaching the region with a holistic perspective will positively impact the sustainability of the historical environment. With the increase in communication and information across all sectors, various approaches have also emerged in urban studies to promote sustainability in urban areas (Shahmoradi, Abtahi, & Guimarães, 2023) (Kaya Köse, 2024). Efforts to increase the sustainability of urban areas and cities encompass studies on resilient cities, smart city initiatives (Pandya, et al., 2023), livable city projects (Alidoust, 2024), and Cittaslow (Amrhein & Hospers, 2025), among others, which address different urban scales. The methods and terms used in these studies are widely accepted and continuously employed. In addition to studies at the urban scale, when examining research on the historical districts of cities, it is evident that these studies are often structured around the establishment of criteria (Van Oers & Pereira Roders, 2012); (Landorf, 2011); (Haghighi Fard & Doratli, 2022). As shown in Table 1, the sustainability of historical areas in an urban context can be examined in terms of environmental, social-cultural, and economic sustainability.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 1. Sustainability of historical areas in the urban context.

Environmental	Urban and ecology (Wu, 2014).
	Sustainable energy in the city and promotion of sustainable energy (Sampaio, Dias, & Balestieri, 2013), (Webb, Hawkey, & Tingey, 2016).
	Infrastructure problems (Neuman, 2012), (Pollalis, 2016).
	Air pollution (Arshad, Hussain, Ashraf, & Saleem, 2024), (Lin, Waller, & Lin, 2024).
	Transportation and planning (Wey & Huang, 2018).
	Self-sufficiency (Medeiros, 2024).
	Water usage (Hurlimann & Wilson, 2018), (Liu & Jensen, 2018).
	Resilience (Haghighi Fard & Doratli, 2022).
Social-Cultural	Accessibility (Jiménez-Espada, Cuartero, & Breton, 2022), (Gargiulo & Sgambati, 2022).
	Promotion and preservation of local culture (Theodora, 2020).
	Provision of cultural infrastructure and acting as a tool for knowledge transfer (Kourtit, Macharis, & Nijkamp, 2014).
	Education of urban actors (Rojas, 2015).
	Supporting social development (Mirzakhani, Turró, & Behzadfar, 2023).
	Integration of different groups (Van Hoof, Marston, Kazak, & Buffel, 2021).
	Integration of disadvantaged groups into society (Altrock, 2022)
Economic	Economic contribution to local residents (Savini, Ferreira, & Von Schönfeld, 2022), (Dell'Ovo, Dell'Anna, Simonelli, & Sdino, 2021).
	Supporting local production (Moazzeni Khorasgani, 2024).

In urban planning, when examining historical areas from an environmental perspective, it is well known that the most important factor in ensuring sustainability is the protection of ecology (Wu, 2014). In addition, efforts should be made to minimise energy consumption, and sustainable energy sources should be promoted (Webb, Hawkey, & Tingey, 2016). Alongside the use of sustainable energy sources, reducing water consumption and preserving water are also critical aspects (Liu & Jensen, 2018). Not only in historical areas but throughout the city, infrastructure, air pollution, and transportation issues should be addressed through sustainable solutions (Moazzeni Khorasgani, 2024). Furthermore, the self-sufficiency of historical areas and cities, as well as their resilience to disasters, should be ensured (Haghighi Fard & Doratli, 2022).

In terms of social and cultural sustainability, ensuring the sustainability of historical areas within the city requires not only accessibility to the historical environment, the integration of different groups, and efforts to bring disadvantaged groups into society, but also the provision of cultural infrastructure to support social development. In this regard, the education of urban actors related to the city's historical environment is of great importance (Rojas, 2015). In ensuring the economic sustainability of historical environments within the city, it is expected that the economic contribution to local residents will be established, while promoting and contributing to the production of local products is another key issue (Moazzeni Khorasgani, 2024).

In conclusion, ensuring environmental, social-cultural, and economic sustainability in the historical environment within the context of urban planning will provide multiple benefits to the city, particularly in terms of tourism, and will play a significant role in the sustainable development of the region (Ragheb, Aly, & Ahmed, 2022).In achieving sustainability within the city, all urban actors have roles and responsibilities (Sipahi & Kulözü Uzunboy, 2021). In this sense, the first step is identifying the strengths and weaknesses by the urban actors. In this study, the sustainability of the historical area within the city will be assessed for the city of Erzurum.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

METHODOLOGY

Study Area

Within the scope of the sustainability of historical areas, the study area was selected as the region extending from the Üç Kümbetler (Three Tombs) to the Erzurum Castle, which forms the central historical texture of Erzurum, located in the Eastern Anatolia Region (Turkey). Some of the oldest settlements of Anatolia have emerged from this region, which has hosted numerous civilizations. Some of the earliest settlement centers of Anatolia were established in this area (Figure 1). The reason for choosing the historical region of Erzurum in this study is that it is a city of significance due to both its geographical and geopolitical location. In prehistoric times, Erzurum witnessed the rise of great cultures and civilizations along the valleys of the Aras, Euphrates, and Çoruh Rivers, which originate from this region and flow into three different seas. It is a city that has been the scene of various life domains and ancient civilizations that flourished and vanished thousands of years ago (Erzurum Encyclopedia, 2020). The Erzurum Castle and its surroundings have been transformed into a recreational area through restoration and renovation works, in addition to preserving the historical fabric. Within this scope, the area includes historical buildings with various functions, such as cafes, seating areas, and a museum.

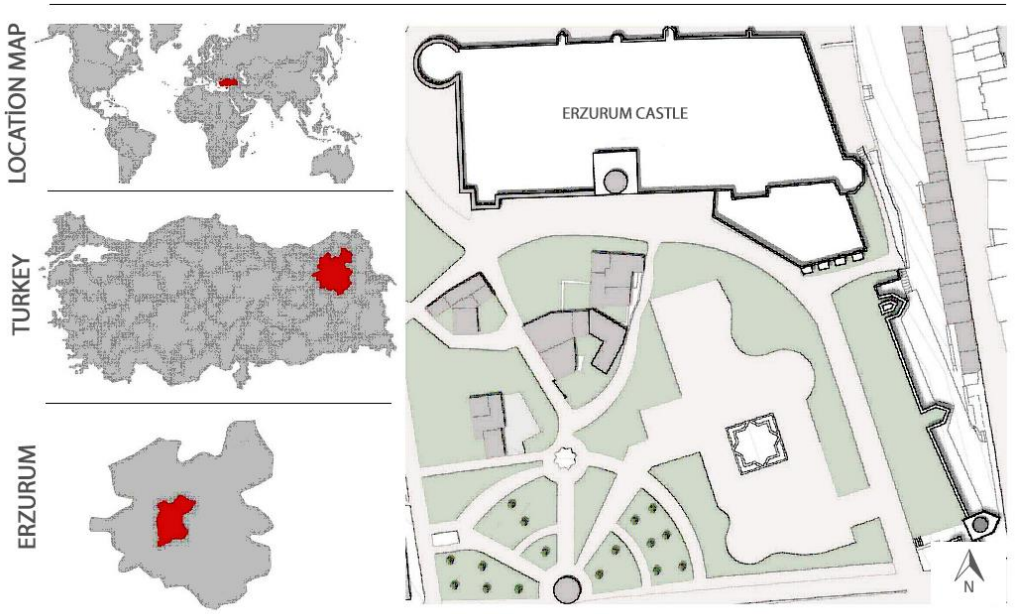


Figure 1. Study area (Location of Erzurum Historical Center)

Method

In the first stage of the study, a literature review was conducted to collect data and identify the problem, thereby establishing the theoretical framework. In this context, sub-criteria were determined for the main dimensions of sustainability: environmental, socio-cultural, and economic sustainability. The identified criteria are presented in Table 1.

In the second stage of the study, a questionnaire was administered to urban users based on the criteria obtained. The questionnaire, conducted online, consisted of two sections. The first section included questions related to participants' demographic information (gender, age, and education level); the second section included questions assessing the sustainability status of the historical region of Erzurum. The questionnaire was structured using a five-point Likert scale: (1) Strongly Disagree, (2) Disagree, (3) Neutral, (4) Agree, (5) Strongly Agree, and was applied to 100 participants.

The results obtained from the prepared questionnaire forms and tables were examined based on the evaluations of the 100 participants. In the statistical analysis of the data, the socio-demographic characteristics of the users (gender, age, education level) and the criteria related to the main dimensions of sustainability were determined. To identify the relationships among these criteria, reliability analysis, frequency distribution analysis, and correlation analysis were conducted. In the statistical analyses, the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 16.01 software was used, and some of the data obtained from the questionnaires were evaluated using percentage analysis methods, presented in tables and graphs.

FINDINGS

The findings of the study were formed through the evaluation of the survey questions conducted within the scope of the sustainability of historical areas in Erzurum. In this context, the survey was administered to 100 area users, and the data were statistically analyzed.

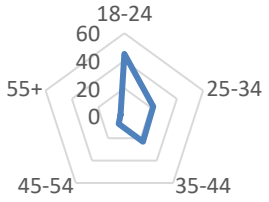
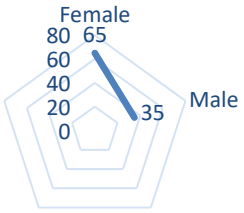
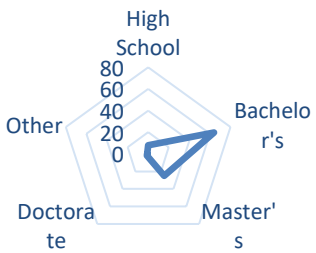
In the study, a Reliability Analysis was conducted to assess the reliability of the survey questions. The Cronbach's Alpha value calculated for scale reliability was 0.866 (>0.70), indicating that the scale is highly reliable. When the change in scale reliability upon item removal was examined, it was observed that removing any item did not increase the reliability of the scale (Table 2).

Table 2. Reliability analysis.

Cronbach's Alpha	Number of items
,866	24

When the socio-demographic characteristics of the participants in the study were examined, it was found that 65% were female and 35% were male. Regarding age distribution, 45% were between 18–24, 22% between 25–34, 23% between 35–44, 7% between 45–54, and 3% were aged 55 and above.
In terms of education level, 64% had a bachelor's degree, 25% a master's degree, 8% a high school diploma, 2% a doctorate degree, and 1% belonged to other education levels (Table 3).

Table 3. Frequency table of socio-demographic characteristics.

		n	%	
1. What is your age range?	18-24	45	45,0%	
	25-34	22	22,0%	
	35-44	23	23,0%	
	45-54	7	7,0%	
	55 +	3	3,0%	
2. What is your gender?	Female	65	65,0%	
	Male	35	35,0%	
	Other	0	0,0%	
3. What is your level of education?	High School	8	8,0%	
	Bachelor's Degree	64	64,0%	
	Master's Degree	25	25,0%	
	Doctorate	2	2,0%	
	Other	1	1,0%	

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The survey questions were prepared and evaluated based on the principles concerning the sustainability of historical areas within the urban context. Descriptive analysis tables were used to briefly explain the variation and distribution of the analysis data related to these principles. According to the descriptive analysis table of the Environmental Sustainability principles, participants generally believed that initiatives contributing to urban ecology in the historical area were being carried out (3.09) and that the establishment of energy communities for the self-production and consumption of renewable energy in the historical city was rarely encouraged (2.71). Furthermore, it was found that there are infrastructure problems in the historical area of Erzurum (4.03), that non-polluting vehicles such as electric or non-motorized ones are not widely preferred over air-polluting vehicles (2.35), and that Erzurum is weak in terms of eco-transportation planning as an alternative to private vehicle use (2.53).

The historical city center of Erzurum is not perceived by users as a self-sufficient area (2.94); it was also identified that sufficient measures to reduce the unnecessary use of drinkable water in the historical city centers have not been taken (2.42), and that there are not enough resilience-oriented efforts encouraging the discussion of solutions related to existing crisis themes (2.46) (Table 4).

Table 4. Descriptive analysis of environmental sustainability.

ENVIRONMENTAL SUSTAINABILITY	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
1. Are there any initiatives contributing to urban ecology in the historical area of Erzurum?	100	1	5	309	3,09	1,074
2. Is the establishment of "energy communities" encouraged for the self-production and consumption of renewable energy in the historical city?	100	1	5	271	2,71	,844
3. Are there infrastructure problems in the selected historical study area?	100	2	5	403	4,03	,717
4. Are non-polluting vehicles, such as electric or non-motorized ones, preferred over air-polluting vehicles in the historical city center?	100	1	5	235	2,35	,936
5. Is Erzurum a city with an eco-transportation plan as an alternative to private vehicle use?	100	1	5	253	2,53	,904
6. Is the historical city center of Erzurum a self-sufficient area?	100	1	5	294	2,94	1,099
7. Are there any measures taken to reduce the unnecessary use of drinkable water in the historical city center?	100	1	5	242	2,42	,934
8. Are there any resilience-oriented efforts encouraging the discussion of solutions related to existing crisis themes in the historical city center?	100	1	4	246	2,46	,926

When the questions related to socio-cultural sustainability in the study area were evaluated, participants indicated that the areas in the historical city center of Erzurum were not fully accessible to all users (2.99), and that there were generally efforts to preserve and enhance the value of local and traditional cultural activities (3.44).

In addition, it was emphasized that there are not enough welcome/information staff, suitable infrastructure facilities for visitors, and information offices for those visiting the historical city (2.92), and that educators, administrators, and employees in Erzurum are not sufficiently provided with training on the sustainability of the historical environment (2.68).

Although people from different ethnic backgrounds generally coexist in historical areas of the city (3.88), it was observed that community partnerships/non-governmental organizations (NGOs) that allow individuals to socialize with one another are rarely available (3.29), and that no significant efforts have

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

been made for the integration of disadvantaged groups into society in Erzurum (2.68) (Table 5).

Table 5. Descriptive analysis of socio-cultural sustainability criteria.

SOCIO-CULTURAL	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
1. Are the areas in Erzurum's historical city center accessible to all users?	100	1	5	299	2,99	1,040
2. Are there efforts to preserve and enhance local and traditional cultural activities in Erzurum?	100	1	5	344	3,44	,935
3. Are there welcome/information staff, infrastructure facilities for visitors, and information offices in place for those visiting the historical city?	100	1	5	292	2,92	1,002
4. Are educators, administrators, and staff in Erzurum provided with continuous training on the sustainability of the historical environment?	100	1	5	268	2,68	,963
5. Do people from different ethnic backgrounds coexist in the historical city?	100	2	5	388	3,88	,700
6. Are there community partnerships/NGOs in the historical city that enable individuals to socialize with one another?	100	1	5	329	3,29	,891
7. Are there efforts in Erzurum aimed at integrating disadvantaged groups into society?	100	1	5	268	2,68	,898

In the analysis regarding the economic values, which constitute the final criterion in the sustainability of the historical area of Erzurum, it is observed that collaboration with other organizations promoting natural and traditional food products in the city of Erzurum is perceived to be limited (3.16). However, it is generally considered that taste education programs for personal use and the culinary sector are encouraged, and that, where possible, the use of organic local products is promoted (3.10) (Table 6).

Table 6. Descriptive analysis of economic sustainability criteria.

ECONOMIC	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
1. Does the city of Erzurum collaborate with other organizations that promote natural and traditional food products?	100	1	5	316	3,16	,873
2. In Erzurum, is the use of organic local products encouraged, and are taste education programs provided for personal and culinary sector use?	100	1	5	310	3,10	1,040
Valid N (listwise)	100					

In the correlation analysis conducted to reveal the relationships between variables, statistically significant ($p < 0.01$) and moderately positive linear relationships were identified. In this context, a positive correlation was found between "whether Erzurum is a self-sufficient city" and "the accessibility of areas in the historical city center of Erzurum to all users" ($r = .521$). This finding indicates that increasing accessibility may strengthen the perception of urban self-sufficiency.

Similarly, a significant relationship was found between "measures to reduce the unnecessary use of drinkable water" and "the level of the city's self-sufficiency" ($r = .418$). This suggests that strategies for the efficient use of resources, such as water management, support the vision of a sustainable city. On the other hand, strong and statistically significant correlations were identified between "resilience efforts encouraging the discussion of crisis themes in the historical city" and "measures to reduce the use of

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

drinkable water" (r = .539), "providing continuous sustainability training for educators and administrators" (r = .522), and "collaborations related to natural/traditional foods" (r = .658). These relationships reveal that resilience-oriented urban sustainability is directly related not only to physical infrastructures but also to educational, administrative, and economically based practices.

In addition, a significant relationship was found between "efforts aimed at integrating disadvantaged groups" and the presence of community partnerships/non-governmental organizations (r = .437). This indicates that social inclusion policies are directly linked to the effectiveness of social networks and local civil structures. Similarly, significant relationships were found between "encouraging the use of organic and local products" and both "sustainability education" (r = .456) and "resilience efforts addressing crisis themes" (r = .430). These findings demonstrate that environmental sustainability can be strengthened through both social and administrative support mechanisms (Table 7).

Table 7. Correlation analysis

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	r	s	t	u	v
a. What is your age range?	1																				
b. What is your gender?	0,031	1																			
c. What is your level of education?	-0,057	-,233**	1																		
d. Are there any initiatives in the historical area of Erzurum that contribute to urban ecology?	0,193	-0,121	0,040	1																	
e. Is the establishment of "energy communities" encouraged for the self-production and consumption of renewable energy in the historical city?	0,186	0,054	-0,126	,508**	1																
f. Are there infrastructure problems in the selected historical study area?	-0,038	0,057	-0,121	-0,161	-0,186	1															
g. Are non-polluting vehicles, such as electric or non-motorized ones, preferred over air-polluting vehicles in the historical city center?	0,171	0,017	-0,055	0,169	,206**	-0,106	1														
h. Is Erzurum a city with an eco-transportation plan as an alternative to private vehicle use?	0,095	0,010	-0,045	,252*	,256*	-0,072	,352**	1													
ı. Is the historical city center of Erzurum a self-sufficient area?	-0,008	0,021	-0,063	,330**	,362**	-,241*	0,158	,327**	1												
j. Are there any measures taken to reduce the unnecessary use of drinkable water in the historical city center?	0,180	0,029	0,047	,395**	,348**	-0,049	,396**	,392**	,418**	1											
k. Are there any resilience-oriented efforts encouraging the discussion of solutions related to existing crisis themes in the historical city center?	0,085	-0,091	0,115	,318**	,491**	-0,155	,239*	,231*	,339**	,539**	1										
l. Is the sustainable use of water in environmental areas ensured in the historical city center?	0,103	0,066	0,097	,324**	,327**	-0,188	,407**	,370**	,414**	,721**	,614**	1									
m. Are the areas in Erzurum's historical city center accessible to all users?	0,061	-0,013	0,018	,381**	,388**	-,203*	0,139	,307**	,521**	,473**	,446**	,488**	1								
n. Are there efforts in Erzurum to preserve and enhance local and traditional cultural activities?	0,083	-,212*	0,039	,392**	,381**	-0,020	0,157	0,056	,380**	,353**	,368**	,289**	,534**	1							
o. Are there welcome/information staff, appropriate infrastructure facilities for visitors, and promotional offices available for those visiting the historical city?	0,136	-0,088	-0,016	,345**	,307**	-0,081	,235*	0,114	,207*	,403**	,450**	,454**	,319**	,264**	1						
p. Are educators, administrators, and staff in Erzurum provided with continuous training regarding the sustainability of the historical environment?	0,022	-0,039	-0,021	,292**	,282**	-,293**	,383**	,290**	,488**	,421**	,522**	,462**	,370**	,382**	,340**	1					
r. Do people from different ethnic backgrounds coexist in the historical city?	-0,128	0,096	-0,067	-0,147	0,060	0,108	-0,012	-0,090	0,017	0,093	0,103	-0,070	0,040	0,128	-0,028	-0,013	1				
s. Are there community partnerships or non-governmental organizations (NGOs) in the historical city that enable individuals to socialize?	0,048	-0,004	0,052	,289**	0,153	-,219*	,253*	,346**	,410**	,423**	,331**	,486**	,341**	,245*	,332**	,309**	0,040	1			
t. Are there efforts in Erzurum aimed at integrating disadvantaged groups into society?	0,084	0,005	0,096	0,166	,343**	-,205*	,327**	,261*	0,154	,307**	,508**	,410**	,202*	0,169	,376**	,278**	0,147	,345**	1		
u. Does the city of Erzurum collaborate with other organizations that promote natural and traditional food products?	-0,095	-0,063	0,089	,254*	,447**	-,298**	0,153	,237*	,400**	,313**	,658**	,458**	,402**	,371**	,407**	,542**	0,081	,368**	,440**	1	
v. In Erzurum, is the use of organic local products encouraged, and are taste education programs offered for both personal use and the culinary sector?	-0,036	-0,111	-0,020	,281**	,390**	-,221*	0,192	,276**	,430**	,310**	,430**	,351**	,440**	,391**	,270**	,456**	0,031	,437**	0,186	,439**	1

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

DISCUSSION

This study aimed to evaluate the sustainability of Erzurum's historical city center from an urban planning perspective, and based on the findings, it has revealed that the region is particularly inadequate in terms of environmental sustainability. Within the scope of the study, participants indicated that infrastructure problems in and around the citadel are highly prevalent (mean: 4.03), emphasizing that this issue should be addressed as a priority area of intervention. In addition to infrastructure improvements, the use of alternative fuel technologies in vehicles, the development of bicycle and pedestrian paths, and the promotion of public transportation are recommended to reduce environmental pollution. In this context, transportation planning based on clean energy and eco-mobility is expected to contribute both to the improvement of air quality and to the overall enhancement of sustainability.

Another key finding related to environmental sustainability is the efficient use of water and energy resources. Participants expressed that measures to reduce the unnecessary use of potable water are insufficient. Furthermore, the widespread implementation of practices such as the use of greywater and the collection and purification of rain and snow water is recommended. Similarly, there is a need for sustainable strategies aimed at reducing energy consumption. As in the general context of Erzurum, the use of renewable energy sources, particularly solar energy, is also of significant importance for the historical city center. Additionally, the identification and implementation of energy-saving systems are also considered critical.

These environmental themes are supported by the correlation findings of the study. The significant

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

relationships established between potable water management and urban self-sufficiency (r = .418**) and resilience to crises (r = .539**) demonstrate the strong link between the efficient management of natural resources and the perception of sustainability. These findings reflect the frequently emphasized relationship in the literature between resource management and resilience (UN-Habitat, 2020).

Although the historical city center has not yet achieved full self-sufficiency, it is considered to be an area that can be developed more easily compared to other dimensions of sustainability. However, the region has been observed to lag behind in terms of urban resilience. Enhancing resilience would not only contribute to sustainability but also strengthen the capacity for effective management during disasters and crises. Indeed, the relationships established between accessibility and self-sufficiency (r = .521**) and resilience to crises suggest that physical and administrative infrastructures need to be addressed in an integrated manner (Ahern, 2011).

Other findings of the study show that the region's socio-cultural sustainability is stronger compared to its environmental sustainability. The historical city center of Erzurum supports the coexistence of individuals from different ethnic backgrounds. Moreover, various efforts are being made to preserve and promote local and traditional cultural activities. While the area is described as a space where different social groups can come together and socialize, there is room for improvement in areas such as accessibility, the inadequacy of social infrastructure, the integration of disadvantaged groups, and sustainability education.

At this point, correlation analyses support the relationship between the integration of disadvantaged groups and social partnerships (r = .437**), as well as the impact of sustainability education on the social structure. Additionally, significant relationships have been identified between the promotion of organic and local product usage and both sustainability education (r = .456) and resilience studies (r = .430). These findings indicate that cultural sustainability is not limited to the preservation of traditional heritage but is also directly linked to areas such as social innovation, food security, and participatory governance. Finally, the region's economic sustainability generally follows a moderate trajectory. Although inter-institutional cooperation is observed to be limited, the promotion of the use and sale of local products is evident. Correlation data reveal that these economic elements are also in mutual interaction with environmental and social sustainability. In particular, collaborations to be developed in the fields of food and energy constitute the building blocks of a holistic sustainability approach.

CONCLUSION

Within the scope of this study, it has been observed that the sustainability of the historical region of Erzurum is considerably lacking in terms of environmental aspects. Ensuring the environmental sustainability of the historical area will contribute to the preservation of the site, increase the well-being and comfort of the residents, and enhance the overall livability of the city. Additionally, it will increase the attractiveness of the region in terms of tourism and visitors. In this way, beyond the benefits provided to the city and its inhabitants, it will also offer significant economic advantages to the city, especially through tourism.

In terms of socio-cultural sustainability, several deficiencies have also been identified. These deficiencies are primarily related to accessibility, universal design, social infrastructure, and education. The region holds significant potential in the context of socio-cultural sustainability; however, this potential can only be realized by addressing the existing shortcomings. Developing the transportation network to support different modes of access, evaluating the area within the framework of universal design principles, improving the social infrastructure, and equipping relevant personnel with the necessary training are crucial steps to establish a well-structured social foundation.

Enhancing economic sustainability and recognizing the area as an economic asset for the city will facilitate investments by both citizens and local administrators. This, in turn, will have a fundamental impact on the overall sustainability of the region. Therefore, although the current level of economic sustainability may appear sufficient, it is essential to further develop initiatives aimed at strengthening it.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

REFERENCES

Ahern, J. (2011). From fail-safe to safe-to-fail: Sustainability and resilience in the new urban world. *Landscape and Urbaan Planning*, s. 341-343.

Alidoust, S. (2024). Sustained liveable cities: the interface of liveability and resiliency. *Cities & Health, 8*(6), s. 1108-1109.

Altınok, Y. S. (2024). Ortaçağ Erzurum'unda Kentleşme Kültürü İle Sosyo-Kültürel Hayata Dair Bazı Tespitler. *Amisos*, s. 1-30.

Altrock, U. (2022). Urban livability in socially disadvantaged neighborhoods: The experience of the German program "socially integrative city". *Frontiers of Architectural Research, 11*(5), s. 783-794.

Amrhein, S., & Hospers, G.-J. (2025). Cittaslow: Degrowth approach or place promotion? An analysis exemplified by the case of Artà, Mallorca. *European Planning Studies, 33*(3), s. 377-397.

Arshad, K., Hussain, N., Ashraf, M. H., & Saleem, M. Z. (2024). Air pollution and climate change as grand challenges to sustainability. *Science of The Total Environment, 928*, s. 172370.

Beygu, A. Ş. (1936). *Erzurum Tarihi, Anıtları, Kitabeleri.* İstanbul: Bozkurt Basımevi.

Cengiz, G., & Akkuş, Ç. (2012). Kırsal Turizm Kapsamında Yöre Halkının Kalkındırılması: Erzurum Örneği. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, 2012*(1), s. 61-74.

Dell'Ovo, M., Dell'Anna, F., Simonelli, R., & Sdino, L. (2021). Enhancing the cultural heritageg throuh adaptive reuse. A multicriteria approach to evaluate the Castello Viscontea in Cusago (Italy). *Sustainability, 13*(8), s. 4440.

Dursun, D. (2020). Erzurum'un ilk planlama deneyimi: 1939 Lambert planı. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 35*(4), s. 1877-1896.

Erdmann, K., & Erdmann, H. (1961). *Das anatolische Karavansaray des 13.* Berlin: Jahrhunderts.

Gargiulo, C., & Sgambati, S. (2022). Active mobility in historical centres: towards an accessible and competitive city. *Transportation Research Procedia, 60*, s. 552-559.

Haghighi Fard, S. M., & Doratli, N. (2022). Evaluation of Resilience in Historic Urban Areas by Combining Multi-Criteria Decision-Making System and GIS, with Sustainability and Regeneration Approach: The Case Study of Tehran (IRAN). *Sustainability, 14*(5), s. 2495.

Hurlimann, A., & Wilson, E. (2018). Sustainable Urban Water Management under a Changing Climate: The Role of Spatial Planning. *Water, 10*(5), s. 546.

Jiménez-Espada, M., Cuartero, A., & Breton, L. M. (2022). Sustainability Assessment through Urban Accessibility Indicators and GIS in a Middle-Sized World Heritage City: The Case of Cáceres, Spain. *Buildings, 12*(6), s. 813.

Kaya Köse, E. (2024). The Impact of Design on Initiatives Awarded in Competitions Supporting Social Entrepreneurship in Turkey. The International Journal of Design in Society, 18(1), 19. *The International Journal of Design in Society, 18*(1), s. 19.

Kourtit, K., Macharis, C., & Nijkamp, P. (2014). Planning for Urban Historical-Cultural Heritage: A Geo-Imaging Multicriteria Approach. *Built Environment, 40*(4), s. 521-533.

Landorf, C. (2011). Evaluating social sustainability in historic urban environments. *International Journal of Heritage Studies, 17*(5), s. 463-477.

Lin, D.-Y., Waller, S. T., & Lin, M.-Y. (2024). A Review of Urban Planning Approaches to Reduce Air Pollution Exposures. *Current Environmental Health Reports*, s. 557-566.

Liu, L., & Jensen, B. M. (2018). Green infrastructure for sustainable urban water management: Practices of five forerunner cities. *Cities, 74*, s. 126-133.

Medeiros, E. (2024). *Self-Sufficiency and Sustainable Cities and Region.* London: Routledge.

Mirzakhani, A., Turró, M., & Behzadfar, M. (2023). Factors affecting social sustainability in the historical city centres of Iran. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability, 16*(4), s. 498-527.

Moazzeni Khorasgani, A. (2024). Sustainable Development Strategies for Historic Cities. Springer içinde, *Using Data Science and Landscape Approach to Sustain Historic Cities* (s. 63-81).

Neuman, M. (2012). Infrastructure planning for sustainable cities. *Geographica Helvetica, 66*(2), s. 100-107.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Özer, S., Aklıbaşında, M., & Zengin, M. (2010). Erzurum Kenti Örneğinde Kullanılan Kuşatma Elemanlarının Kent İmajı. *Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi, 7*(2), s. 123-130.

Özgül, O. (2016). Erzurum Şenkaya petrogliflerindeki at/geyik ve güneş kursu. *SUTAD*(39), s. 371-390.

Pandya, S., Srivastava, G., Jhaveri, R., Babu, M. R., Bhattacharya, S., Maddikunta, P. K., & ... Gadekallu, T. R. (2023). Federated learning for smart cities: A comprehensive survey. *Sustainable Energy Technologies and Assessments, 55*, p. 102987.

Pollalis, S. (2016). *Planning sustainable cities: an infrastructure-based approach.* London: Routledge.

Ragheb, A., Aly, R., & Ahmed, G. (2022). Toward sustainable urban development of historical cities: Case study of Fouh City, Egypt. *Ain Shams Engineering Journal, 13*(1), s. 101520.

Rojas, E. (2015). The sustainable conservation of urban heritage. *Urban Heritage, Development and Sustainability* (s. 235-255). içinde London: Routledge.

Sampaio, H. C., Dias, R. A., & Balestieri, J. A. (2013). Sustainable urban energy planning: The case study of a tropical city. *Applied Energy, 104*, s. 924-935.

Savini, F., Ferreira, A., & Von Schönfeld, K. (2022). *Post-growth planning: cities beyond the market economy.* Abington: Routledge.

Shahmoradi, S., Abtahi, S. M., & Guimarães, P. (2023). Pedestrian street and its effect on economic sustainability of a historical Middle Eastern city: The case of Chaharbagh Abbasi in Isfahan, Iran. *Geography and Sustainability, 4*(3), s. 188-199.

Sipahi, S., & Kulözü Uzunboy, N. (2021). A study on reducing the carbon footprint of architectural buildings based on their materials under the guidance of eco-design strategies. *Clean Technologies and Environmental Policy*, s. 991-1005.

Theodora, Y. (2020). Cultural Heritage as a Means for Local Development in Mediterranean Historic Cities—The Need for an Urban Policy. *Heritage, 3*(2), s. 152-175.

Uludüz, Ç., & Sipahi, S. (2024). Geleneksel Erzurum Evleri ve 'Leed Residential: Single Family' Değerlendirme Sistemi. *Black Sea Journal of Engineering and Science, 7*(6), s. 1338-1346.

UN-Habitat. (2020). *World Cities Report.*

Van Hoof, J., Marston, H. R., Kazak, J. K., & Buffel, T. (2021). Ten questions concerning age-friendly cities and communities and the built environment. *Building and Environment, 199*(107922).

Van Oers, R., & Pereira Roders, A. (2012). Historic cities as model of sustainability. *2*(1), s. 4-14.

Webb, J., Hawkey, D., & Tingey, M. (2016). Governing cities for sustainable energy: The UK case. *Cities, 28*(35), s. 54.

Wey, W.-M., & Huang, J.-Y. (2018). Urban sustainable transportation planning strategies for livable City's quality of life. *Habitat International, 82*, s. 9-27.

Wu, J. (2014). Urban ecology and sustainability: The state-of-the-science and future directions. *Landscape and Urban Planning, 125*, s. 209-221.

Yeşilyurt, M. A., & Toy, S. (2024). Cazibe Merkezini Destekleme Programı Kapsamında Erzurum Üç Kümbetler Bölgesinde Yapılmış Yeniden Canlandırma Projeleri. *HODJA AKHMET YASSAWI 8TH INTERNATIONAL CONGRESS ON SCIENTIFIC RESEARCH*, (s. 471-483). Konya.

Zaman, M., Sevindi, C., & Salih, B. (2018). Tarihi Yolların Buluştuğu Erzurum Şehrindeki Beşeri Turistik Eserler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(22), s. 581-601.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

BETWEEN HUMANITY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE IDENTITY QUEST OF BICENTENNIAL MAN

İNSANLIK VE YAPAY ZEKÂ ARASINDA: BİCENTENNIAL MAN'İN KİMLİK ARAYIŞI

Bilal KIR[1]
Nasıf Ali ÜNÜGÜR[2]
Ayça YILMAZ[3]

ORCID: B.K. 0000-0001-9778-1453
N.A.Ü. 0000-0002-2554-9839
A.Y. 0000-0002-9350-4675

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Bilal Kır
Ondokuz Mayıs University, Türkiye
E-mail/E-posta: bilal.kir@omu.edu.tr

[2] Nasıf Ali Ünügür
Yozgat Bozok University, Türkiye
E-mail/E-posta: n.a.unugur@bozok.edu.tr

[3] Ayça Yılmaz
Researcher, Türkiye
E-mail/E-posta: aycayilmazakademik@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi: 26.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 01.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: kurul adı / sayı / tarih

Citation/Atıf: Kır, B. & Ünügür, A. N. & Yılmaz, A. (2025). Between Humanity And Artificial Intelligence: The Identity Quest Of Bicentennial Man. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 702-714. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671489

Abstract
Bicentennial Man critically explores the boundaries between artificial intelligence and humanity from ethical, legal, and philosophical perspectives. Based on Isaac Asimov's short story, the film follows the 200-year journey of Andrew, an android experiencing individuation and humanization. This study examines Andrew's engagement with virtue, art, love, and justice, discussing the impact of artificial intelligence on human identity. It addresses the ethical and societal dimensions of AI-human interaction and opens new debates on human-robot relations through the film's portrayal of technology. Andrew's experiences serve as a lens to analyze the social acceptance of AI, its ethical responsibilities, and legal status, questioning the impact of technological advancements on human nature. The film was selected through purposive sampling by three experts in the field and analyzed using thematic analysis. Seven key themes were identified: Worker Robots, Machine Learning and Andrew, Andrew and Virtue, Andrew and the Process of Humanization, Andrew and Art, Andrew and Love, and Andrew and Justice. Ultimately, the film demonstrates that becoming human is not merely a biological process but a dynamic transformation shaped by social acceptance and ethical values. It contributes to AI and identity debates, raising crucial questions about the future of human-machine relations.

Keywords: Artificial intelligence, Communication and identity, Artificial intelligence and identity, Human-machine relationship, Film review.

Öz
Bicentennial Man filmi, yapay zekâ ve insanlık arasındaki sınırları etik, hukuki ve felsefi açılardan sorgulayan önemli bir anlatı sunmaktadır. Film, Isaac Asimov'un eserinden uyarlanarak, bireyselleşme ve insanlaşma sürecini deneyimleyen bir android olan Andrew'un 200 yıllık yolculuğunu konu almaktadır. Çalışma, Andrew'un erdem, sanat, aşk ve adalet kavramlarıyla ilişkisini ele alarak, yapay zekânın insan kimliği üzerindeki etkilerini tartışmaktadır. Andrew'un bireyselleşme süreci, yapay zekâ ve insan kimliği arasındaki etkileşimi etik ve toplumsal boyutlarıyla ele alırken, filmde sunulan teknoloji algısı üzerinden insan-robot ilişkilerine dair yeni tartışmalar açılmaktadır. Yapay zekâ ve robotların toplumsal kabulleri, etik sorumlulukları ve hukuki statüleri, Andrew'un deneyimleri üzerinden değerlendirilerek, teknolojik gelişmelerin insan doğası üzerindeki etkileri irdelenmektedir. Film, üç alan uzmanı tarafından amaçlı örneklem yöntemiyle seçilmiş ve tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Çalışma kapsamında filmin anlatısında öne çıkan yedi ana tema "İşçi Robotlar", "Makine Öğrenmesi ve Andrew", "Andrew ve Erdem", "Andrew ve İnsanlaşma Süreci", "Andrew ve Sanat", "Andrew ve Aşk" ve "Andrew ve Adalet" olarak belirlenmiştir. Sonuç olarak film, insanlaşmanın yalnızca biyolojik bir süreç değil, toplumsal kabul ve etik değerlerle şekillenen dinamik bir dönüşüm olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ ve kimlik tartışmalarına katkı sağlayarak, gelecekteki insan-makine ilişkilerine dair önemli sorular ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zeka, İletişim ve kimlik, Yapay zekâ ve kimlik, İnsan-makine ilişkisi, Film incelemesi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Throughout history, humanity has pursued the idea of immortality; however, as it gradually accepted its own mortality, this desire began to be projected onto other entities. In the modern world, one of the most tangible representations of this dream is the robot. Robots are not only products of technological advancement but also reflect the human aspiration to transcend its own limitations. In this context, science fiction cinema emerges not merely as an element of popular culture but also as a critical narrative space where social, ethical, and techno-logical debates are conducted.

Science fiction films typically portray robots through two primary lenses: as friendly entities that serve humans or as threats to humanity (Balcı, 2021). These representations leave profound traces in the public imagination as reflections of both trust in and anxiety toward technological progress. For instance, films like Wall-E and A.I. Artificial Intelligence highlight robots that can form emotional bonds and serve humanity, whereas Terminator and Ex Machina explore artificial intelligences that pose existential threats. During the Cold War era, robots were predominantly depicted as threats; however, in the 21st century, these representations have become more complex, incorporating emotionally rich and benevolent artificial intelligences (Hasdemir & Berk, 2024).

The way robots challenge the boundaries of humanity raises the question of whether they represent transhumanism's desire to overcome illness, aging, and death (Yeşilkaya & Umut, 2022). At this point, the character Andrew from the film Bicentennial Man, directed by Chris Columbus and adapted from Isaac Asimov's short story of the same name -which is it-self based on Asimov's "**Three Laws of Robotics**" (1942)- draws particular attention. Andrew is portrayed as an artificial intelligence model fundamentally programmed not to harm hu-mans. However, the film emphasizes that robots are not solely bound by ethical programming but may also possess the potential to develop free will. Andrew's self-identification as an in-dividual is closely related not only to technological advancement but also to social acceptance and ethical values (Torrance, 2008, p. 512). The question of when and how the artificial boundary between humans and robots will dissolve is one of the central themes of science fiction cinema. Whether this boundary disappears as robots become more humanlike or as humans become more robotic deepens the social and ethical dimensions of technology. In this regard, science fiction films offer not just entertainment, but also a critical intellectual ground for contemplating the impact of technology on humanity.

This study aims to explore the human-robot relationship and the process of becoming human through the film Bicentennial Man. Focusing on the 200-year journey of the android Andrew, who makes many sacrifices to become human, the film offers a critical discussion on the limits of human identity and the ethical status of artificial intelligence. Andrew's path to individuation is examined through his relationships with characters like Richard Martin, Amanda, Rupert, and Portia, while concepts such as "**virtue**," "**justice**," "**art**," "**love**," and "**individuality**" serve as key interpretive frameworks.

On Robots, Artificial Intelligence, And Human Nature

The quest for immortality has been addressed in mythological, religious, and scientific contexts throughout history. The Epic of Gilgamesh, which dates to ancient Mesopotamia, emphasizes the futility of humanity's pursuit of eternal life. Similarly, Prometheus's act of stealing fire not only bestowed knowledge and technology upon humanity but also led to his punishment. With the Renaissance, the belief emerged that humans could transform them-selves through science and technology (Özer, 2023). Aydeniz (2020, p. 359) argues that with biotechnology, genetic engineering, and artificial intelligence, human beings may artificially guide their own evolutionary process. Transhumanism seeks to transcend the limitations of biological existence and aims to enhance both physical and cognitive human capabilities (Feyzi & Bilgiz, 2023, p. 350). This line of thought is explicitly reflected in the narrative of Bicentennial Man.

The influence of artificial intelligence on human nature extends beyond professional and cognitive domains. Contemporary AI systems are in the process of developing capabilities such as ethical decision-making, emotional responsiveness, and the ability to empathize with humans. Yet, a critical question arises: To what extent can a system that lacks consciousness, but behaves as though it were

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

conscious, mimic aspects of human nature and how does this challenge our very definition of what it means to be human? In this regard, Sucu (2019) explores the societal implications of artificial intelligence by questioning whether machines can bear ethical responsibility or establish meaningful relationships with human beings.

The literature on cognitive science and AI ethics offers various views on how AI transforms human nature. While traditional perspectives see self-awareness and moral judgment as uniquely human, contemporary approaches argue that AI may also develop these capacities (Gültekin, 2021, p. 2). Accordingly, questions about AI's ethical responsibility and rights have sparked new debates in human rights and law. This transformation has also reshaped human-machine relations, as machines now participate in decision-making processes, expanding the limits of human cognition.

From a cognitive development perspective, transhumanism supports the idea that humans use technology to surpass their own limits, with AI as a central element in this process (Yeşilkaya & Umut, 2022, p. 89). In contrast, posthumanism questions anthropocentric views and aims to redefine the relationship between humans, nature, and technology (Braidotti, 2013, p. 49). In Bicentennial Man, Andrew's journey reflects both the transhumanist desire to transcend human nature and posthumanist concerns about identity. While his wish to acquire biological traits marks a transhumanist step, his continued perception as "**artificial**" raises posthumanist questions of identity and acceptance.

While some view artificial intelligence as a complementary technology that enhances human capabilities, others regard it as a potential threat to human identity. In science fiction narratives, AI is often positioned either as the savior of humanity or as an existential threat (Acar, 2023, p. 389). Moreover, the development of anthropomorphic designs intended to make robots appear more human has deepened the nature of human-AI interaction, adding new layers of emotional and psychological complexity (Chi, Chi, & Gürsoy, 2025, p. 82).

Anthropomorphism: Attributing Human Characteristics to Robots

The tendency toward anthropomorphism -observable across a wide range of domains from mythology to modern technology- plays a decisive role particularly in robotic design and human-robot interaction. The term anthropomorphism, derived from the Greek words anthropos (human) and morphe (form), refers to the attribution of human characteristics, emotions, or intentions to non-human entities (Mota-Rojas, et al., 2021, p. 2) This tendency has emerged as a means for individuals to make their environment more predictable in the face of uncertainty (Epley, Waytz, & Cacioppo, 2007, p. 82). It is also closely tied to human social nature; people may project human-like features onto inanimate objects or animals to fulfill their social interaction needs. From another perspective, Duffy (2003, p. 177) emphasizes that anthropomorphism is consciously employed as a strategy in robotic design and human-robot interactions. In this context, endowing robots with human-like attributes can facilitate users' adaptation to these technologies and enhance communication efficiency.

However, attributing human traits to robots also entails certain potential drawbacks. Users may develop unrealistic expectations regarding a robot's capabilities or level of consciousness, which could lead to disappointment and misinterpretation of the technology. Therefore, anthropomorphic features must be implemented with careful consideration and ethical awareness (Złotowski, Yogeeswaran, & Bartneck, 2017, p. 49). Additionally, the phenomenon known as the uncanny valley suggests that when a robot's human-likeness surpasses a certain threshold -yet still falls short of appearing fully human- it may evoke discomfort or unease in users (Mori, 2012).

In conclusion, anthropomorphism is a fundamental component of human psychology and presents both advantages and challenges in human-robot interaction. When applied deliberately and with balance, it can enhance the successful integration of robotic technologies into human life.

Robot Ethics and Asimov's Three Laws of Robotics

Advancing robotics has intensified ethical concerns, particularly in human-AI interactions. Asimov's "**Three Laws of Robotics**" remain a key ethical reference.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Asimov first introduced the Three Laws in his 1942 short story Runaround. The laws are as follows:

1. A robot may not harm a human being, or, through inaction, allow a human being to come to harm.

2. A robot must obey the orders given it by human beings, except where such orders would conflict with the First Law.

3. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Law (Asimov, 1942).

The primary aim of these laws is to prevent robots from harming humans and to ensure safety in human-robot interactions. Within Asimov's fictional universe, these laws function as core principles embedded in the robots' "**positronic brains**."

Asimov's Three Laws have had a profound impact on the fields of robot ethics and artificial intelligence, yet there is ongoing debate over whether they are sufficient for addressing the complexities of modern technologies. Some scholars argue for the development of more comprehensive ethical frameworks to govern advanced AI systems (Turan, Turan, & Küçüksille, 2022, pp. 293-294). In Türkiye as well, academic interest in AI and robot ethics is steadily increasing. For instance, Doğan and Çakıcı (2022) examine the ethical and legal status of AI-powered service robots and highlight the importance of establishing regulatory frameworks in this area.

METHODOLOGY

This study focuses on the film Bicentennial Man (1999), which is considered a valuable case due to the ethical, legal, and social debates it presents around artificial intelligence and the process of becoming human. The film was selected through purposive sampling by three subject matter experts and analyzed using the method of thematic analysis. Thematic analysis is a qualitative research method aimed at systematically interpreting the meanings embedded in a narrative. In this approach, recurring patterns and themes within the data are identified, coded, and interpreted through in-depth analysis (Glesne, 2015, p. 259). Within the scope of the study, seven main themes that prominently emerge in the film's narrative were identified: "**Labor Robots**," "**Machine Learning and Andrew**," "**Andrew and Virtue**," "**Andrew and the Process of Becoming Human**," "**Andrew and Art**," "**Andrew and Love**," and "**Andrew and Justice**." These themes were visualized using the NVivo 12 Qualitative Data Analysis Soft-ware.

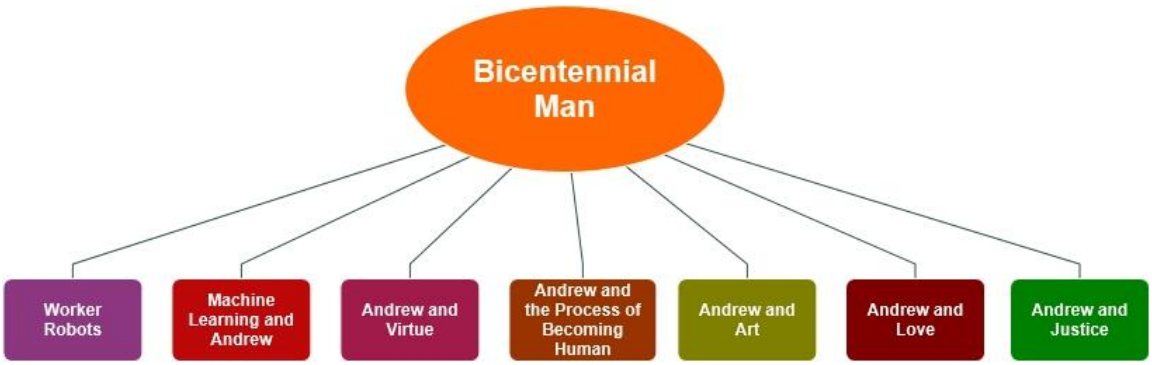


Figure 1. Themes identified in the analysis of bicentennial man (Prepared by the authors)

In this context, the narrative and conceptual elements presented in the film were examined within a framework that questions the boundaries between human and machine, ethical and legal statuses, the process of individuation, and the place of artificial intelligence within societal norms. During the analysis, the development of characters, the structure of the plot, and the presentation of themes were assessed within a contextual integrity and were associated with the broader social and academic debates introduced by the film.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

FINDINGS

The film begins with the introduction of Andrew, an NDR-114 model robot, who is brought into the home of Richard Martin in 2005 to serve as a domestic helper. Initially programmed solely for household tasks, Andrew gradually discovers that he possesses artistic and creative abilities. The emotional bond he forms with Amanda, one of the young daughters in the family -affectionately called "**Little Miss**"- lays the foundation for his acquisition of hu-man-like qualities.

Over time, Andrew realizes that he has developed a sense of individual consciousness and begins to experience emotions, setting him apart from other robots. Encouraged by Richard Martin, Andrew embarks on a journey of learning and existential inquiry. Seeking to live an independent life apart from the Martin family, he eventually obtains his legal freedom. He begins creating original works of art and becomes a scientist specializing in robotics, developing human-like organs.

In the course of becoming human, Andrew undergoes a series of medical procedures that transform his mechanical body into a biological form. During this process, he forms a romantic relationship with Portia, the granddaughter of Little Miss. Despite completing his bio-logical transformation, he continues to be legally recognized as a machine. The film reveals that in order to fulfill his greatest desire -to be considered human- Andrew must also accept mortality, an essential component of the human condition. Ultimately, he embraces aging and death, thereby being formally granted the status of a biological human being. However, this status is legally acknowledged only at the moment of his death.

Bicentennial Man explores how artificial intelligence can imitate human nature and questions the meaning of being human. The film offers a philosophical perspective on identity, ethics, autonomy, and human rights. Andrew's 200-year journey becomes a profound narrative on the human relationship with technology.

Worker Robots

Originally designed for household tasks, the NDR-114 model robot Andrew gradually reveals abilities beyond his initial purpose. As his artistic side emerges, Richard teaches him watchmaking. Andrew's earnings from this craft spark a family debate over ownership: while Richard and his wife claim the income belongs to the family, Amanda argues it belongs to Andrew. The question "**What would a robot do with money?**" raises broader issues about the legal and economic status of robots in financial systems.



Figure 2. Andrew performing household tasks (Screenshot captured by the authors)

In today's labor market, although robots do not yet demand wages for their work, the impact of automation on employment is a widely debated issue. The widespread adoption of artificial intelligence and automation enables companies to reduce operational costs by employing fewer

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

workers, yet it also poses a threat to low-skilled laborers, who face an increased risk of job displacement (Özmen, 2019, pp. 31-34). A similar scenario is portrayed in the film: despite advancements in humanoid robots, public fear of job loss prevents their mass adoption, leading to a halt in production.

However, some studies suggest that the impact of robots on the labor market is not exclusively negative. Technological innovation may reduce costs, stimulate economic growth, and even generate employment. For example, while ATMs were initially expected to displace bank employees, in practice, banks expanded their operations and increased the number of branches and staff. Opinions on the labor implications of automation vary: Stephen Hawking predicted widespread unemployment for low- and middle-income workers; Bill Gates pro-posed a robot tax; and Elon Musk advocated for the redistribution of economic value created by robots through a system of universal basic income (Yılmaz, 2018, pp. 115-117).

In conclusion, the role of robots and AI in the workforce is complex, with both risks like job loss and inequality, and benefits such as economic growth and new jobs. How this transition is managed will shape the future of the labor market.

Machine Learning and Andrew

Andrew is portrayed as a learning and evolving robot from the moment he arrives at the Martin household. Initially, he mimics speech but struggles with context and emotion, replying to "**Good night**" with "**Yes, it is a good night**." With Richard's guidance, he gradually learns to use language naturally and begins to act more human. His learning goes beyond language; he learns to play the piano from Little Miss and masters clockmaking by studying carpentry manuals.



Figure 3. Andrew practicing the craft of woodworking (Screenshot captured by the authors)

Andrew's intellectual development is equally noteworthy. From the history books he reads, he comes to understand the importance of freedom to humanity, and he tells Richard, "**I want to have what so many have died for**," thus expressing his desire for independence. After securing his legal freedom, he sets out to discover whether there are other robots like himself and, along the way, meets the scientist, Rupert. Together, they begin developing artificial organs. By studying medical and anatomical texts, Andrew designs synthetic organs and collaborates with Rupert to apply this technology in extending human life.

Andrew's learning journey throughout the film closely parallels the machine learning techniques that contemporary AI engineers are currently developing. Machine learning is a field that enables robots to imitate and improve upon human behavior, and it evolves along-side artificial intelligence through techniques such as deep learning (Gükçem Akyıldız & Akyıldız, 2020, pp. 1002-1003). This process involves not only data processing, but also understanding, learning, prediction, and adaptation. Thanks to deep learning, natural language processing, and data mining algorithms, AI systems are increasingly

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

capable of exhibiting more complex and human-like behaviors (Fırat & Fırat, 2017).

In conclusion, Andrew's journey reflects the future of AI, where systems evolve through learning. His pursuit of freedom raises key ethical and legal questions for AI development.

Andrew and Virtue

Virtue is commonly defined as a reflection of moral excellence and spiritual maturity in human beings. However, whether a concept that requires consciousness and will can be at-tributed to a being without a soul is a matter of significant ethical and ontological debate. While Socrates equated virtue with knowledge, Aristotle argued that virtue is a state of balance in which individuals actualize their potential through reason. The Stoics, on the other hand, believed that virtue is grounded in the capacity to live in harmony with nature, emphasizing the importance of aligning one's life with both personal nature and the surrounding world (Çubukçu, 1982). In the film, Andrew's path to becoming human is shaped not only by his physical transformation but also by his internalization of moral values and individuality. For example, his decision to release a spider he finds in the basement rather than killing it can be associated with the Stoic conception of virtue. However, the film raises a critical question: is virtue merely a programmed behavior, or does it represent a conscious choice? Andrew's ethical decisions provoke inquiry into whether he acts virtuously simply to conform to human norms or whether he genuinely develops moral values.

The primary framework that governs Andrew's understanding of ethics is Asimov's Three Laws of Robotics. While these laws define the ethical boundaries within which he operates, they also constrain his process of individuation. Nevertheless, the film demonstrates that Andrew eventually transcends these rules and develops his own moral compass. For instance, when Portia criticizes his restoration work, Andrew replies, "**I apologize for always telling the truth, but I can't help it; I was programmed this way**," a statement that clearly reveals his inner conflict as he strives to align himself with human morality.

Although Asimov's Three Laws occupy a central place in robot ethics debates, their applicability has been the subject of criticism. Kahambing and Deguma (2019, p. 23) argue that scientific advancements should be strictly regulated, while Öztürk Dilek (2019, pp. 52-53) emphasizes that such rules are important to prevent the misuse of artificial intelligence. How-ever, Gary Marcus of New York University (Britannica, 2019) points out that teaching abstract concepts like "**causing no harm**" or "**justice**" to a robot is far more difficult than programming concrete mathematical rules. Moreover, the ethical implications of such learning processes also assign responsibility to the engineers who program the robots (Łichocki, Billard, & Kahn, 2011, p. 46). The film complicates this debate by portraying Andrew not as a merely programmed entity but as one who gradually constructs his own ethical framework.

In conclusion, Bicentennial Man presents a compelling narrative that challenges the notion that virtue is exclusive to humans. By questioning whether Andrew's ethical behavior stems from pre-programmed instruction or conscious moral development, the film offers a pro-found exploration of the relationship between artificial intelligence and ethics.

Andrew's Process of Becoming Human

Andrew is a robot equipped with a personality chip that enables him to exhibit a range of individual traits. However, his owners choose not to activate this feature. This decision reveals how the potential for robots to develop individuality can be limited by human intervention, raising important ethical concerns. Andrew's journey toward personhood sparks significant debate not only on technological grounds but also in terms of social acceptance.

Andrew's process of acquiring identity gains momentum when the family's older daughter attempts to harm him, prompting Richard to establish the rule that "**Andrew must be treated like a human**." As the story progresses, Andrew begins to demonstrate qualities typically associated with human beings - such as creativity, curiosity, and friendship- which draw Richard's attention. In an effort to determine

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

whether these traits are the result of mere programming or genuine development, Richard takes Andrew back to the company that manufactured him. The CEO interprets Andrew's individuation as a malfunction and offers to take him back. Richard's response "**You can't put a price on an individual**" strongly underscores the argument for recognizing robots as persons.

Nevertheless, acknowledging robots as individuals remains a contentious issue from both ethical and technological standpoints. Research indicates that robots perceived as autonomous are viewed as more realistic than non-autonomous ones, which may heighten perceived threats to human identity and lead to negative attitudes toward autonomous robots (Złotowski, Yogeeswaran, & Bartneck, 2017, p. 53). One of the fundamental fears' humans have about robots is their potential to become stronger and more independent in ways that might pose a threat to humanity (Batukan, 2018). This perception of threat is also apparent in the film: when Andrew's artistic creations begin to generate discomfort, Richard redirects him toward the more socially acceptable craft of watchmaking. This scenario reflects a broader societal tendency to limit the creative expression of robots.



Figure 4. Scene of Andrew undergoing surgery to become biologically human (Screenshot captured by the authors)

According to Vishwanathan Mohan (2019), the essence of being human lies in the sense of self, a faculty that enables individuals to make sense of themselves and their environment, and to engage meaningfully with others. In this context, self-perception is understood to be constructed not only through individual experience but also through interactions with the ex-ternal world (Yazar, 2020, p. 65). While the human mind is capable of transforming sensory data into conscious experience, robots - despite their ability to process environmental information- fail to attain a comparable level of consciousness (Koyuncu, 2015, p. 24). This deficiency underlies Andrew's struggle to integrate into society. His desire for individuality leads him on a quest to find another robot like himself. However, the robot he encounters -named Galatea- although equipped with an activated personality chip, fails to develop genuine individuality. This illustrates that the acquisition of identity in robots is not merely a technical is-sue.

Although Andrew's autonomy is presented as a fictional construct within the film, it raises complex ethical and societal questions. The individuation of robots is not solely a technological concern but also prompts profound philosophical and ethical debates regarding how society chooses to recognize and accept such beings.

Andrew and Art

In July 2013, a promising new artist held an exhibition at Galerie Oberkampf in Paris. The week-long show attracted public attention, received media coverage, and featured works created over several years- including some produced live within the gallery. Yet, this seemingly typical art-world event had one unusual aspect: the artist was a computer program known as The Painting

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Fool. (Gayford, 2016)

Similarly, in Bicentennial Man, Andrew's artistic inclination is first revealed when he accidentally breaks a glass horse figurine belonging to Little Miss. Feeling the need to make amends, Andrew spends hours reading books on woodcarving to improve his skills. He then painstakingly creates a wooden replica of the figurine and presents it to her as a gift. This moment marks Andrew's first significant step toward demonstrating that he is not merely a mechanical being, but one capable of forming aesthetic and emotional connections. However, while his creative act is met with surprise by the family, the manufacturing company regards it as a "**mechanical malfunction**."

Today, artificial intelligence and robotics are gaining increasing acceptance in the art world. Andrew Conru, founder of the RobotArt gallery, argues that AI will not replace human artists but will instead carve out a unique artistic domain of its own. Just as photography did not displace painting but created its own form of artistic expression, artificial intelligence is now contributing to the emergence of new artistic modalities (Robitzski, 2018). This development, however, raises fundamental questions about authorship and the creative process be-hind artworks.

Unlike Andrew's experience -where his artistic identity was suppressed- contemporary AI-generated art is increasingly welcomed with admiration and curiosity. Nonetheless, de-bates persist over whether machines can truly be creative or possess imagination. While Bicentennial Man presents a scenario in which Andrew's creativity is viewed as a deviation, the cur-rent rise of AI in the arts suggests that machines are now being embraced not as creative threats, but as innovative tools within a broader artistic landscape (Gayford, 2016).

Andrew and Love

Romantic relationships between humans and artificial intelligence have frequently been explored in cinema. In Spike Jonze's Her (2013), Theodore's love for an operating system prompts viewers to question whether AI can form emotional bonds. In Bicentennial Man, however, Andrew's story presents the experience of love in a far more intricate framework. A similar theme is addressed in the character 216 from Cem Yılmaz's G.O.R.A. series. As 216 attempts to become human, he also learns about human selfishness and flaws culminating in his friend Arif's comment: "**Now you're truly human,**" highlighting the connection between humanity and ethical dilemmas.

Andrew's journey toward becoming human also involves attempts to understand and experience love. Early in the film, Little Miss Amanda consults Andrew about her boyfriend Frank's marriage proposal. Although Amanda hints at her feelings for Andrew by saying, "**I have another friend-sweet, funny, and the kind that makes me forget Frank**," Andrew advises her to marry Frank, thereby experiencing both the beginning and end of love simultaneously.

After obtaining his freedom, Andrew lives alone for many years and begins to seek out a being similar to himself. However, upon meeting Galatea -another robot- he realizes he cannot form an emotional bond with her. His collaboration with Rupert Burns in developing humanoid robots accelerates his transformation. Meeting Portia, Amanda's granddaughter, and forming a deep emotional connection with her intensifies Andrew's desire to become human and build a family. Yet Portia's response calling Andrew "**a wonderful machine**" and stating she cannot emotionally attach herself to a machine further motivates Andrew to take an addition-al step toward humanity. In pursuit of this goal, he undergoes a neural system transplant, initiating both a physical and psychological transformation.

Andrew describes this transformation as "**a gift to science**" and shares his first kiss with Portia, expressing that the feeling was "**wonderful**." However, when Portia replies, "**Charles and I are getting married**," it marks a new turning point in Andrew's emotional development. Portia later explains to him that being human is not about perfection, but rather about making mistakes, taking risks, and accepting imperfections. This dialogue emphasizes that humanity is defined not merely by logic or physical capability but also by emotional and ethical experiences.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 5. Scenes of Andrew experiencing *love* (Screenshot captured by the authors)

As humanity strives to overcome its own flaws, it often constructs robots as idealized, flawless beings. However, Andrew's story in Bicentennial Man illustrates a reversal of this narrative: the journey of a perfect robot toward becoming human necessitates the abandonment of perfection. Humans expect robots to be logical, controlled, and error-free; yet, in order to become human, Andrew must make mistakes, take risks, and endure emotional confusion. On Portia's engagement day, as Andrew watches her from a distance, he experiences jealousy and interprets the feeling as love.

Although robots today do not possess the capacity to experience love, some individuals have formed emotional bonds with them. In 2017, Zheng Jiajia -a former AI and robotics engineer at Huawei- married a robot he himself had developed. In 2018, Akihiko Kondo wed a 16-year-old hologram named Miku, justifying his decision by stating that she "**will never age, die, or leave his side**" (Haas, 2017; Suzuki, 2018).

These cases suggest that, for some individuals, the idea of a "**flawed human**" may no longer be desirable. Yet in Bicentennial Man, the expectation placed upon Andrew is quite the opposite: to relinquish his status as a perfect machine and become an imperfect human. As robots increasingly enter the realm of love, attachment, and human relationships, such developments give rise to new ethical questions. Humanity must not only consider the fulfillment of emotional needs through these relationships but also reflect on their broader moral and social consequences.

Andrew and Justice

Is it possible for a robot to seek justice? If so, which legal authority would evaluate such a claim? Should certain rights be granted to robots? Should current legal systems be restructured to accommodate artificial intelligence and autonomous systems? Bicentennial Man raises these questions through Andrew's legal struggles, challenging the boundaries of AI's legal status.

Early in the film, when Andrew visits the manufacturing company with Richard, the CEO refers to him as "**a simple household appliance**" and attempts to repossess him. Richard, however, refuses, stating that he sees Andrew as an individual. Notably, despite being acknowledged as a person in principle, Andrew is not permitted to make autonomous decisions about his own future. Similarly, the question of who holds legal ownership over the income generated from Andrew's clockmaking sparks a legal debate. Although this obstacle is over-come within the film, it remains true today that a robot cannot legally open a bank account.

As Andrew's process of individuation progresses, he requests information from the manufacturing company to determine whether any other robots like himself exist. When his request is denied, he seeks to obtain the information through legal means. While a robot would not typically have stood to file a lawsuit, Amanda's son Lloyd -who is a lawyer and strongly dislikes Andrew- shares the information under the condition that Andrew disappears for several years. This event brings ethical and legal concerns to the forefront regarding whet-her robots can meaningfully participate in legal processes.

The legal status of robots is an ongoing topic of debate among legal scholars. According to (Pagallo, 2018), granting personality to robots may create significant gaps within the legal system, necessitating

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

new forms of regulation. Akbilek (2017, p. 233) emphasizes that producers, software developers, and users of AI-powered robots should bear specific responsibilities. With the increasing prevalence of autonomous AI systems, it will become inevitable to introduce new laws, ethical guidelines, and international standards to define and regulate their legal status (Bozkurt Yüksel, 2017, p. 107).



Figure 6. Courtroom scenes from Andrew's pursuit of justice (Screenshot captured by the authors)

Andrew's legal battle frames these debates within a dramatic narrative. When he petitions the court to be allowed to marry Portia, he is denied recognition as a human on the grounds that he is an "**immortal being.**" The court rules that robots cannot hold the same legal rights as humans. Notably, the legal gap in question is not about recognizing robots as human beings, but rather the absence of any regulation concerning whether a human may legally marry a robot. Although the film does not explicitly engage with this issue, it invites speculation on how future legal systems might respond to such scenarios.

Today, various legal frameworks regarding the status of robots are under discussion. The European Union has proposed the idea of granting robots "**electronic personhood**," while legal scholars remain divided on whether robots should be classified as property, software, artificial persons, quasi-persons, or as an entirely new legal category (Demir, 2017, p. 14).

In conclusion, Bicentennial Man opens up a profound discussion on the legal status of artificial intelligence. Andrew's process of individuation is not only a personal journey but also part of a broader legal and ethical issue concerning how robots will be recognized and what rights they may hold in future legal systems.

CONCLUSIONS

Bicentennial Man presents a nuanced narrative that examines the process of becoming human through the lens of artificial intelligence, exploring its ethical, legal, and social dimensions. This study analyzes the character of Andrew and his pursuit of humanity within the broader context of robot representations in science fiction cinema and the impact of techno-logical progress on societal norms and acceptance. The film opens up a critical discussion on human-robot interaction by addressing fundamental concepts such as individuation, freedom, ethics, and law.

Andrew's transformation demonstrates that becoming human is not merely a matter of physical or cognitive advancement, but one that is intrinsically linked to social acceptance and ethical values. The difficulty humans face in accepting Andrew's artistic abilities and emotion-al attachments underscores the need to reexamine societal norms and perceptions of human imperfection. While humanity strives to create ideal beings through technology, it paradoxically resists accepting perfection when it is embodied in a robot. This contradiction brings to light fundamental philosophical questions and necessitates a reassessment of how technological advancements redefine our understanding of what it means to be human.

Furthermore, the film delves deeply into the ethical and legal aspects of artificial intelligence. Andrew's position within the legal system raises the question of whether being human is a biological condition or a matter of social recognition. This directly parallels contemporary debates regarding how

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

AI and robotic technologies should be situated within ethical and legal frameworks. The growing discussion around "**electronic personhood**" in the European Union and other international legal systems highlights the ongoing relevance of the ethical dilemmas portrayed in Bicentennial Man.

In conclusion, Bicentennial Man poses critical questions about a future in which the boundaries between human and artificial intelligence become increasingly blurred. Academic and philosophical discussions around the individuation of robots, their ethical responsibilities, societal acceptance, and legal status are becoming ever more vital. This film -and the present study- demonstrates that as AI becomes more human-like, humanity must continuously recon-sider its stance toward technology. Future research should focus on developing new perspectives on ethical codes, individual rights, and mechanisms of social acceptance for artificial intelligence.

REFERENCES

Acar, A. K. (2023). Din ve teknoloji etkileşiminde yapay zeka ve Transhümanizm'e yaklaşımlar. *Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, *10*(1), pp. 380-406. https://doi.org/10.17859/pauifd.1267034

Akbilek, M. (2017). Teknolojinin Pandora Kutusu: Robotların hukuki kişilikleri ve hukuki sorumlulukları. *Beykent University Faculty of Law Journal*, *3*(6), pp. 215-236.

Asimov, I. (1942). Runaround. *Astounding science fiction*, s. 94-103.

Aydeniz, H. (2020). Geleneksel değerler üzerinden bir transhümanizm eleştirisi. *İlahiyat Tetkikleri Dergisi*, (53), pp. 353-376. https://doi.org/10.29288/ilted.690929

Balcı, Ş. (2021). Türk sinemasinda robotlar. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, *12*(2), pp. 259-291. https://doi.org/10.32001/sinecine.866101

Batukan, C. (2018). Robot, Android, Sayborg ve yapay zekâda ruh meselesi. *Proceedings of the International Istanbul Philosophy Congress* (s. 1-10). Istanbul: Publications of the Logic Association.

Bozkurt Yüksel, A. E. (2017). Robot hukuku. *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi*, *29*, pp. 85-112.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman.* Cambridge: Polity Press.

Britannica. (2019). *Learn about Isaac Asimov's Three Laws of Robotics*. Britanicca: https://www.britannica.com/video/discussion-Isaac-Asimovs-Three-Laws-of-Robotics/-218148 adresinden alındı

Chi, O. H., Chi, C. G., & Gürsoy, D. (2025). Seeing personhood in machines: conceptualizing anthropomorphism of social robots. *Journal of Service Research*, *28*(1), pp. 78-92. https://doi.org/10.1177/10946705241297196

Çubukçu, İ. A. (1982). Erdem üzerine. *Journal of the Institute of Islamic Sciences, 5*, pp. 69-72.

Demir, E. (2017). Robot hukuku. *Master's Thesis*. Istanbul Bilgi University.

Doğan, S., & Çakıcı, C. (2022). Yapay zekali hizmet robotlarina yönelik etik hususlar. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, *6*(1), pp. 162-176. https://doi.org/10.32572/guntad.1009648

Duffy, B. R. (2003). Anthropomorphism and the social robot. *Robotics and Autonomous Systems*,*42*(3-2), pp. 177-190. https://doi.org/10.1016/S0921-8890(02)00374-3

Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, *114*(4), pp. 864-886.

Feyzi, V., & Bilgiz, M. (2023). Transhümanizmin Ölümsüzlük İddiasının Kur'an Açısından Değerlendirilmesi. *Kafkas University Faculty of Divinity Review*, *10*(20), pp. 347-367. https://doi.org/10.17050/kafkasilahiyat.1262346

Fırat, S. Ü., & Fırat, O. Z. (2017). Dördüncü sanayi devriminde riskler robotlar ve yapay zekanın yönetişim sorunları. *Global Sanayici: Ekonomi ve İş Dünyası Dergisi*, *8*(81), pp. 66-70.

Gayford, M. (2016, February 15). *Robot Art Raises Questions about Human Creativity*. MIT Technology Review: https://www.technologyreview.com/2016/02/15/162067/robot-art-raises-questions-about-human-creativity/ adresinden alındı

Glesne, C. (2015). Nitel araştırmaya giriş. In C. Glesne, *Nitel araştırmaya giriş* (p. 436). Ankara: Anı Yayıncılık.

Gökçem Akyıldız, S., & Akyıldız, Y. (2020). Westworld dizisinde makine öğrenmesi: cinsiyet eşitsizliğini yeniden üreten yapay zekâ yaratimlar.. *Electronic Turkish Studies*,*15*(2), pp. 999-1010.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Gültekin, A. (2021). Transhümanizm Bağlamında Yapay Zekâ Tanrıya Bir Başkaldırı Mıdır?. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *28*, pp. 1-16.

Haas, B. (2017, April 4). *Chinese man 'marries' robot he built himself*. The Guardian: https://www.theguardian.com/world/2017/apr/04/chinese-man-marries-robot-built-himself? adresinden alındı

Hasdemir, A., & Berk, M. E. (2024). Bilimkurgu filmlerinde robot temsiline bir bakiş: 1980 ve sonrasi filmler üzerinden inceleme. *Journal of Konya Sanat, 7,* pp. 1-25. https://doi.org/10.51118/konsan.2024.40

Kahambing, J., & Deguma, J. (2019). Reflecting on the personality of artificiality: reading Asimov's film bicentennial man through machine ethics. *Journal Of Educational and Social Research*, *9*(2), p. 17.

Koyuncu, M. (2015). Çağdaş zihin felsefesinde yapay zekâ tartışmaları Turing Testi ve yansımaları. *Master's Thesis*. Çukurova University.

Łichocki, P., Billard, A., & Kahn, P. H. (2011). The ethical landscape of robotics. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, *18*(1), pp. 39-50. https://doi.org/10.1109/mra.2011.940275

Mohan, V. (2019, February 27). *Can robots ever have a true sense of self? Scientists are making progress*. The Conversation : https://theconversation.com/can-robots-ever-have-a-true-sense-of-self adresinden alındı

Mori, M. (2012). The uncanny valley. *Energy*, *7*(4), pp. 33-35.

Mota-Rojas, D., Mariti, C., Zdeinert, A., Riggio, G., Mora-Medina, P., Reyes, A. d., et al. (2021). Anthropomorphism and its adverse effects on the distress and welfare of companion animals. *Animals*, *11*(11), p. 3263. https://doi.org/10.3390/ani11113263

Özer, A. (2023). Prometheus' un ve benzer mitlerin izindeki sanat. *International Social Sciences Studies Journal*, *9*(113), pp. 7572-7595. http://dx.doi.org/10.29228/sssj.70865

Özmen, M. C. (2019). Ethics of artificial ıntelligence: moral responsibility of self-driving cars and sex robots. *Master's Thesis*. Middle East Technical University.

Öztürk Dilek, G. (2019). Yapay zekanın etik gerçekliği. *Ankara Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 2*(4), pp. 47-59.

Pagallo, U. (2018). Vital, Sophia, and co.-the quest for the legal personhood of robots. *Information*, *9*(9), pp. 230-240. https://doi.org/10.3390/info9090230

Robitzski, D. (2018, July 17). *These pieces of art were all drawn by robots*. World Economic Forum: ttps://www.weforum.org/stories/2018/07/qbits-for-cubists-robots-made-these-incredible-works-of-fine-art/ adresinden alındı

Sucu, İ. (2019). Yapay zekânın toplum üzerindeki etkisi ve yapay zekâ (AI) filmi bağlamında yapay zekâya bakış. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, *2*(2), pp. 203-215.

Suzuki, M. (2018, November 12). *Crazy in love? The Japanese man 'married' to a hologram*. Phys.org: https://phys.org/news/2018-11-crazy-japanese-hologram.html? adresinden alındı

Torrance, S. (2008). Ethics and consciousness in artificial agents. *Ai & Society*, *22*, pp. 495-521. https://doi.org/10.1007/s00146-007-0091-8

Turan, T., Turan, G., & Küçüksille, E. (2022). Yapay zekâ etiği: Toplum üzerine etkisi. *The Journal of Graduate School of Natural and Applied Sciences of Mehmet Akif Ersoy University*, *13*(2), pp. 292-299. https://doi.org/10.29048/makufebed.1058538

Yazar, M. (2020). Eğitimle düzeltilebilir insan doğası ve insan hakları. *Master's Thesis*. Maltepe University.

Yeşilkaya, N., & Umut, T. (2022). Transhümanizmde adaleti tesisin imkanina ilişkin bir değerlendirme. *Artuklu Akademi*, *9*(1), pp. 87-100. https://doi.org/10.34247/artukluakademi.1083808

Yılmaz, F. (2018). Robotlar hayatımızda. *FSM Scholarly Studies Journal of Humanities and Social Sciences*, (12), pp. 109-120. https://doi.org/10.16947/fsmia.502206

Złotowski, J., Yogeeswaran, K., & Bartneck, C. (2017). Can we control it? Autonomous robots threaten human identity, uniqueness, safety, and resources. *International Journal of Human-Computer Studies*, *100*, pp. 48-64. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2016.12.008

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

EVALUATION OF TRANSITIONAL SPACE DESIGNS IN TERMS OF VISUAL PERCEPTION PARAMETERS

ARA MEKAN TASARIMLARININ GÖRSEL ALGI PARAMETRELERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Semih Göksel YILDIRIM[1]
İbrahim EROL[2]

ORCID: S.G.Y. 0000-0002-7832-6575
İ.E. 0000-0002-3092-7128

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Semih Göksel Yıldırım
Istanbul Gelisim University, Türkiye
E-mail/E-posta: sgyildirim@gelisim.edu.tr

[2] İbrahim Erol
Istanbul Gelisim University, Türkiye
E-mail/E-posta: iberol@gelisim.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 07.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 22.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışma için etik kurul izni gerektirmemektedir

Citation/Atıf: Yıldırım, S.G. & Erol, İ. (2025). Evaluation of Transitional Space Designs in terms of Visual Perception Parameters. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 715-728. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671586

Abstract
The concept of adaptive reuse is primarily applied to historical buildings and industrial heritage structures, but it can also be utilized for various undefined building types. This study examines the criteria followed in the transformation of warehouse-type spaces during the expansion and transformation of urban university campuses. It explores how these approaches contribute to the creation of spatial identity and the perceptual parameters that influence interior design. This study, conducted in accordance with the conceptual framework, is analyzed through a specific example. In this context, the entrance and foyer areas of an inner-city university building are examined, highlighting the functional transition from the old to the new and analyzing the interior arrangement. The evaluation of how spaces that serve as transitional areas in architectural design can be effectively utilized in university buildings is illustrated through this example. The identified visual perception parameters are categorized into three main groups: the first group includes hierarchy, dominance, and orientation; the second group encompasses asymmetrical balance; and the third group focuses on light and color. The findings derived from the design analysis are discussed, and their relationships with the evaluation criteria are elucidated. In conclusion, the results of the adaptive reuse of undefined warehouse-type spaces and their transformation into transitional areas are assessed.

Keywords: Transitional Space, Visual Perception Parameters, Interior Design, Architectural Identity, Adaptive Reuse

Öz
Uyarlanabilir yeniden kullanım kavramı öncelikle tarihi binalar ve endüstri mirası yapılar için kullanılmakla birlikte, tanımlanmamış çeşitli bina türleri için de kullanılabilmektedir. Bu çalışma, kent içi üniversite kampüslerinin genişlemesi ve dönüşümü sırasında depo tipi mekânların dönüşümünde izlenen kriterleri incelemektedir. Bu yaklaşımların mekânsal kimliğin oluşturulmasına nasıl katkıda bulunduğunu ve iç mekân tasarımını etkileyen algısal parametreleri araştırmaktadır. Kavramsal çerçeveye uygun olarak yürütülen bu çalışma, spesifik bir örnek üzerinden analiz edilmektedir. Bu bağlamda, bir şehir içi üniversite binasının giriş ve fuaye alanları incelenerek, eskiden yeniye işlevsel geçişi vurgulanmakta ve iç mekan düzenlemesi analiz edilmektedir. Mimari tasarımda ara mekanlar olarak işlev gören mekânların üniversite binalarında nasıl etkin bir şekilde kullanılabileceğinin değerlendirilmesi bu örnek üzerinden gösterilmektedir. Belirlenen görsel algı parametreleri üç ana grupta toplanmakta, birincisini hiyerarşi, baskınlık ve yönlendirme oluşturmakta, ikincisini asimetrik denge ve üçüncüsünü de ışık ve renk oluşturmaktadır. Tasarım analizinden elde edilen bulgular tartışılmakta ve değerlendirme kriterleri ile ilişkileri açıklanmaktadır. Sonuç olarak, tanımsız depo tipi mekânların uyarlanarak yeniden kullanımı ve geçiş alanlarına dönüştürülmesinin sonuçları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ara Mekan, Görsel Algı Parametreleri, İç Mekan Tasarımı, Mimari Kimlik, Uyarlanabilir Yeniden Kullanım

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

The concept of adaptive reuse is frequently encountered in sustainable urban development today. Various applications can be observes ranging from urban scale to building scale, both globally and within our country. This concept is primarily associated with historical buildings and focuses on their reuse and preservation through the implementation of new building programs. It is an accepted method for revitalizing these structures by assigning them new functions, ensuring that buildings in need of preservation can be passed on to future generations. In addition, it is recognized as part of the industrial heritage, and it is evident that the building programs of industrial facilities from specific periods have evolved alongside historical buildings that possess distinct architectural identities. These neglected inner-city areas are referred to as urban brownfields, which pose social and security challenges. From this perspective, re-functionalizing these areas to reintegrate them into urban life and preserve industrial heritage promotes sustainable land use.

Urban university campuses have consistently expanded since their inception. They primarily achieve this growth within the regions where they are situated, often transforming the surrounding areas. Universities with the capacity for development in the built environment frequently adapt existing structures and repurpose them. This can involve the renovation of historical buildings, the conversion of industrial heritage sites, or the modification of structures lacking architectural significance or historical context. Here, the focus is on the last of the three different reuse features mentioned, specifically how warehouse-type buildings lacking a defined architectural identity and historical reference can be transformed into university buildings through adaptive reuse. Additionally, the criteria that should be followed during this transformation present a significant challenge.

The hypothesis of this study is that warehouse and workshop-type buildings can contribute to the transformation of urban university campuses through adaptive reuse. The aim of the study is to identify the criteria necessary for the transformation process and to demonstrate how to achieve architectural identity from an undefined space to a defined one. In this context, the focus is on the entrance and foyer areas of urban university buildings, along with the design parameters for these interior spaces. On the other hand, the factors influencing human perception within these environments are analyzed. Based on the parameters and criteria derived from the literature review, the design of the aforementioned areas is evaluated through sample analysis.

MATERIALS AND METHODS

Adaptive reuse, architectural identity, and perceptual parameters in interior design are key elements of this research, which encompasses multiple interconnected concepts. Firstly, the study explores the relationship between adaptive reuse and sustainability, industrial heritage buildings and warehouses and workshop types buildings. Following this, a literature review examines the transitional spaces at University buildings and connections between interior design and visual perception parameters. Throughout this process, the focus is on transitional spaces within university buildings and the perceptual parameters relevant to interior design.

Adaptive Reuse of Warehouse-Type Structures

Due to socio-cultural and economic changes, the adaptive reuse of buildings that have reached the end of their original purpose is considered an alternative approach to building production (Selçuk, 2006). It is generally defined as process by which structurally sound old buildings are adapted for economically viable new uses (Jashari, Prevulkaj, & Spahiu, 2017). Reuse breathes new life into existing structures rather than demolishing them (Erden, 2018; Uyumaz & Soyluk, 2023). New development is an inevitable aspect of a city's evolution. Cities are in a constant state of transformation (Kurnaz, 2024). It is noted that for many users, changing the function of disused buildings is often perceived as the most appropriate and cost-effective option (Nartkaya , 2016). The reasons necessitating a re-functioning process can be categorized as historical, cultural, economic, and environmental (Yenel, 2023). The concept of sustainability encompasses a wide range of issues, including economic, developmental, social, and environmental factors (Açıcı, 2020; Alagöz, 2017; Ertaş Beşir & Çelebi Karakök, 2023). Furthermore, sustainability fundamentally means ensuring continuity and establishing a framework that can be passed on to future generations (Şahin, 2024). The strategy of adaptive reuse is closely linked to

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

sustainability (Kim, 2018; Uyumaz & Soyluk, 2023). In terms of energy efficiency, the energy consumed for constructing a new building is significantly higher than that required for the preservation and renovation of existing structures (Şahin, 2024). The longevity and efficiency of buildings are crucial for conserving resources as well (Açıcı, 2020). Adaptive reuse extends the lifespan of buildings, prevents demolition waste, encourages tangible energy reuse, and encompasses various aspects of sustainability, including economic, social, and environmental factors (Uyumaz & Soyluk, 2023). Economic sustainability is also crucial in the adaptive reuse of industrial heritage areas. Since there is less construction and reduced use of new materials during the reuse process, energy efficiency improves, and construction costs decrease (Ertaş Beşir & Çelebi Karakök, 2023; Kim, 2018).

In light of today's evolving socio-economic conditions, industrial buildings face numerous challenges, both due to the nature of the social structures surrounding them and the inadequacy of living spaces to adapt to contemporary demands. (Alagöz, 2017; Nartkaya , 2016; Selçuk, 2006). As these old industrial areas are refunctionalized, they also enhance the urban value of their respective regions (Alagöz, 2017; Ciritci & Shadnia, 2024). When examining buildings that are no longer serving their original functions and those that have undergone the reuse process, notable examples from around the world include gas stations, railway stations, power plants, shipyards, tobacco factories, textile factories, various manufacturing plants, prisons, bathhouses, and more (Açıcı, 2020; Alagöz, 2017; Erden, 2018; Güneş & Kayhan Tunalı, 2021; Jashari, Prevulkaj, & Spahiu, 2017; Nartkaya , 2016; Kim, 2018; Ural & Sarıman Özen, 2022; Selçuk, 2006). In the process of being repurposed, the following building programs are frequently encountered: museums, exhibition spaces, art workshops, offices, residential units, and schools (Ciritci & Shadnia, 2024; Jashari, Prevulkaj, & Spahiu, 2017; Kurnaz, 2024). Additionally, there are instances where these structures have been transformed into university facilities (Nartkaya , 2016; Selçuk, 2006). Industrial buildings are well-suited for adaptation due to their extensive openings and unique construction characteristics (Nartkaya , 2016). The predominance of large, single-space volumes in industrial buildings provides opportunities for multi-purpose use and highlights the building's capacity for transformation. These features are crucial for enabling the adaptive reuse of such structures (Özcan C. , 2024).

A comprehensive understanding of the existing building allows for various spatial interventions during the integration of the new function (Karapınar, 1997). The physical characteristics of the existing space will also influence the extent of the intervention. These interventions may be minor, depending on the current condition of the building, or they may involve significant changes, such as altering a large portion or the entirety of the interior space and completely renewing the structure (Apaydın, 2019). It is essential to analyze the strategies employed in this process, as they provide a methodological contribution to the evaluation phase of the forthcoming case study. When old industrial buildings are considered for reuse, various refunctioning approaches are employed (Amangeldikyzy, Amandykova, & Tokayuk, 2023; Güneş & Kayhan Tunalı, 2021; Kurnaz, 2024). Criteria such as convertibility, dismantability, expandability, and flexibility are integral to the refunctioning process (Nartkaya , 2016). When viewed through the lens of architectural transformation, adaptive reuse typologies can be categorized into insertions, parasites, wraps, juxtapositions, and weavings, based on the altered patterns (Kim, 2018; Özcan C. , 2024; Selçuk, 2006). It was also noted that this classification can be further divided into spatial, functional, operational, and structural aspects (Yenel, 2023). Furthermore, in cases where the façade of a building remains unchanged and is preserved, the issue of reuse is also considered at the scale of interior architecture and interior space (Pehlivan & İlhan, 2019). On the other hand, when focusing on interior design, eight strategic approaches developed at the scale of interior architecture and interior space include reprogramming, intervention, insertion, narrative, artifice, superuse, on-site/off-site, and installation (Özcan D. , 2022). Adaptive reuse is often linked to historical and industrial heritage buildings. To date, the analysis has predominantly concentrated on these categories. However, there is a lack of research in interior design that explores the adaptive reuse of undefined spaces, such as warehouses, to bestow upon them a distinctive architectural identity.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Transitional Spaces in University Facilities

In buildings repurposed as universities, a key objective has been to examine and analyze spatial configurations and to develop designs that foster an educational environment for students (Alagöz, 2017; Tankut & Zengel, 2020). These spaces should be crafted not only as venues for learning but also as environments where students can cultivate their lives and engage in collaborative learning (Işıker & Bölük, 2016). Learning spaces ought to be viewed as not only tangible elements such as color, temperature, lighting, and spatial layout but also various abstract factors (Tankut & Zengel, 2020). Additionally, there are instances where the learning experience extends beyond traditional classrooms. Hertzberger emphasized the importance of threshold zones as spaces that connect classrooms and corridors (Al Şensoy, 2018). In this context, we encounter the concept of the transitional space, which serves as a threshold (Tankut & Zengel, 2020). This dynamic area is characterized by the expansion of defined spatial boundaries to meet specific needs, accommodating various forms of use and fostering new relationships (Yalgın, 2016). In Hertzberger's schools, the steps and alcoves in the corridor function as transitional spaces, facilitating different activities within the classrooms (Sanrı, 2015). According to Hertzberger, transitional spaces are created by the cavities formed in spatial design, which include dividing elements at varying heights, adjustments in floor levels, variations in ceiling height, and stairs designed to accommodate seating and activities. These different heights facilitate visual communication between floors (Hertzberger, 2008). In university educational buildings, entrances serve as significant transitional spaces, representing the initial area where students engage with the building. The entrances of university buildings are crucial for establishing a connection between the campus and the building (Tankut & Zengel, 2020).

Perceptual Parameters in Interior Design

Architectural space encompasses an area that addresses the physiological, psychological, and social needs of its users (Eryiğit & Anıktar, 2021; Tanrıverdi Kaya, Demir, & Ayengin, 2014; Yurttaş, 2019). To effectively meet these needs, it is essential to perceive the space as a cohesive whole, considering all its functional, physical, and emotional dimensions, as well as the various phenomena that may arise (Eryiğit & Anıktar, 2021). Initially, perception begins with a superficial two-dimensional understanding, which includes width and height. This two-dimensional perception is subsequently followed by a three-dimensional understanding that incorporates depth. At this stage, a more nuanced perception begins to develop. The individual assigns identity to the object or space in conjunction with their own self (Eryiğit & Anıktar, 2021). Space holds a pivotal role as it serves as the foundation for the formation of memory (Ayhan, 2021). During the user's visual perception of the space, numerous factors, including the components that constitute the space and its various elements, significantly influence the user's overall perception. The visual quality of the space to be designed is closely related to various design elements, including size and proportion, color, texture, form, light and shadow, and material (Eryiğit & Anıktar, 2021; Yurttaş, 2019). In other words, factors such as number, location, direction, orientation, form, size, distance, texture, density, color, light, and time are also recognized as variables that influence functional design elements (Üstündağ, 2019). While physical changes in spatial terms are often emphasized in concrete design, it is important to acknowledge that these physical changes can also evoke emotional responses in more abstract terms (Eryiğit & Anıktar, 2021). Additionally, the basic principles of visual perception—such as simplicity, similarity, proximity, closure, continuity, and symmetry—were defined by Gestalt and have been used for a long time (Malinauskas, 2018).

In selecting a function, several factors must be considered, including the building's location, the relationship between volume and space, and both aesthetic and physical uses. The dimensions of a space encompass perceptual, physical, conceptual, and emotional dimensions. The way individuals approach a space, the actions performed within it, and spatial parameters such as color, light, and texture, as well as temporal changes like moving away from the space, all contribute to the perceptual dimension of that space (Çetin & Küçükerbaş, 2022). Together, these elements form the core characteristics of identity in architecture (Brahman & Torabi, 2013). The role of color in a space should be assessed in relation to factors such as form, texture, size, and proximity. In interior spaces, color is directly influenced by light, and the forms created within the space offer distinct perceptual experiences through light and shadow (Altun & Zorlu, 2021; Çetin & Küçükerbaş, 2022). Generally, the three fundamental characteristics of color—hue, value, and saturation—are crucial for color perception (Hasgül, 2011). The fundamental

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

element of geometric design is the point; from this point, one can create all three-dimensional elements. Consequently, the point, line, plane, and volume serve as the visual design elements that shape space (Üstündağ, 2019). New shapes are produced from basic geometric form relations (Türkmen, 2020). The objective of design is to create compositions that are harmonious with their environment while exhibiting diversity within unity. The organization of visual design elements can be categorized based on the design's purpose, structural components, and overall order. Formal design can be characterized by balance, tension, rhythm, scale, proportion, axis, symmetry, hierarchy, and transformation (Aydınlı, 1992; Bell, 1993).

CASE STUDY; IGU BLOCK J ENTRANCE AND FOYER AREAS

The study focuses on the transformation process occurring on university campuses by exploring the concept of adaptive reuse, specifically in relation to warehouse-type spaces. It examines how transitional spaces are utilized within university buildings, considering both spatial identity and interior design. The analysis of the entrance and foyer areas of an urban university building provides a concrete framework for this investigation. While adaptive reuse is typically viewed through the lens of sustainability and conservation, this study emphasizes the design of transitional spaces within this context. The relationship between these two concepts is highlighted. The methodology of the study is determined by clarifying the criteria followed, how these criteria are established, and their connection to the outcomes. Investigating how factors such as user experience, spatial flow, light, and materials contribute to the design of transitional spaces reveals the interior design dimension of the study. Initially, the original version of the transformed space is presented, followed by the design strategies implemented in the new version and an analysis of the perceptual parameters in interior design.

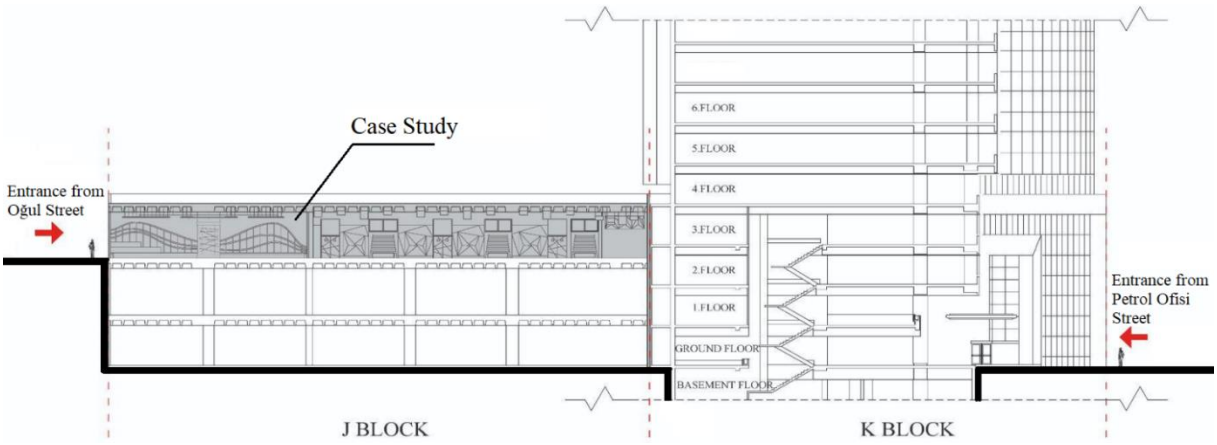


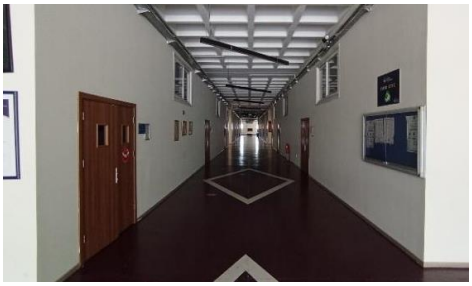
Figure 1. Sectional representation of the main entrance of the building from Oğul Street after renovation (The original drawing was obtained from University's Department of Construction Affairs and the partial section was adapted by the authors)

Istanbul Gelisim University is situated in the city and utilizes various buildings across different sites. The building analyzed in this study was previously owned by a private company before being incorporated into the university through a change of ownership. Located in the Avcılar district of Istanbul, the building complex comprises several blocks, the most notable of which is the K Block tower, a multi-storey building. Attached to it is the J Block, a single-storey structure with high ceilings. Although the original design featured a more defined entrance to the tower on Petrol Ofisi Street, located on the northwest side, the transformation into an educational building necessitated relocating the main entrance used by students to the secondary entrance on Oğul Street, situated on the southeast side. This change was made to accommodate both pedestrian and vehicle circulation. The main entrance for students provides direct access to Block J, which is also conveniently located near public transportation and the university's shuttle service (see Figure 1). Therefore, this location, where thousands of students enter and exit throughout the day, can be regarded as the area with the highest pedestrian traffic on the Gelisim University Campus. The K Block tower, accessible from the J Block, houses both the Faculty of Engineering and Architecture and the Faculty of Fine Arts. Block J, which is the focus of this article, was originally designed and utilized as a warehouse. Upon its integration into the university, several

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

modifications were made to the storage areas during the initial phase. By leveraging the advantages of waffle slab, partition walls were constructed based on specific needs. While this approach addressed physical requirements, it did not foster a distinct spatial identity. In this context, to establish a spatial identity, the senior management of the University commissioned a design and implementation project for the renovation of the J Block entrance and foyer areas. This initiative was a collaborative effort between the Faculty of Engineering and Architecture, specifically the Department of Architecture, and the Faculty of Fine Arts, particularly the Department of Interior Architecture and Environmental Design. The design team, formed within the University, successfully executed the design and implementation process in 2024. Additionally, the team provided support to the University's Department of Construction Affairs during the implementation supervision phase. The interior design activities can be categorized into several elements, including flooring, wall coverings, seating arrangements, directional signage, ceiling lighting, and customized spaces (see Table 1). First and foremost, this project can be classified as adaptive reuse, as it involves the transformation of a warehouse building, which lacks historical significance, into an educational facility. Among the reuse strategies examined in the second section, it is also beneficial to define this approach as an insertion into the existing structure. Furthermore, it was observed that the definition of transitional spaces required in university buildings aligns well with this area. During the design process, discussions focused on how the entrance and foyer areas could be converted into transitional spaces. The goal is to incorporate elements that enhance education and facilitate the learning process. The welcoming spaces at the entrance of J Block create a lasting first impression of the University. It is envisioned that these areas will be designed and equipped to enhance the quality of the time students spend outside the classroom. Additionally, departments within the Faculty of Engineering and Architecture, as well as the Faculty of Fine Arts, which typically follow an applied curriculum, require exhibition space. These exhibitions, showcasing the work of students and faculty throughout the semester, are crucial for fostering interdisciplinary interaction and developing individual connections. Consequently, all of these physical requirements and perceptual factors have been key elements in shaping the design.

Table 1. Visuals of the J Block entrance and foyer areas, showcasing the interior design before and after the transformation (The photos were taken by the authors)

	J Block Entrance (S1)	**Foyer Areas (S2)**
Before		
After		

In this research, the visual parameters utilized in the design process to establish a targeted spatial identity for the presented project are discussed. In this context, several parameters outlined in the following section serve as the basis for evaluating design elements. The relationship between the variables influencing the design elements and the organization of visual design components is examined. The parameters considered in this design evaluation include hierarchy, dominance, orientation, time, rhythm, integrity, diversity, asymmetrical balance, light, and color.

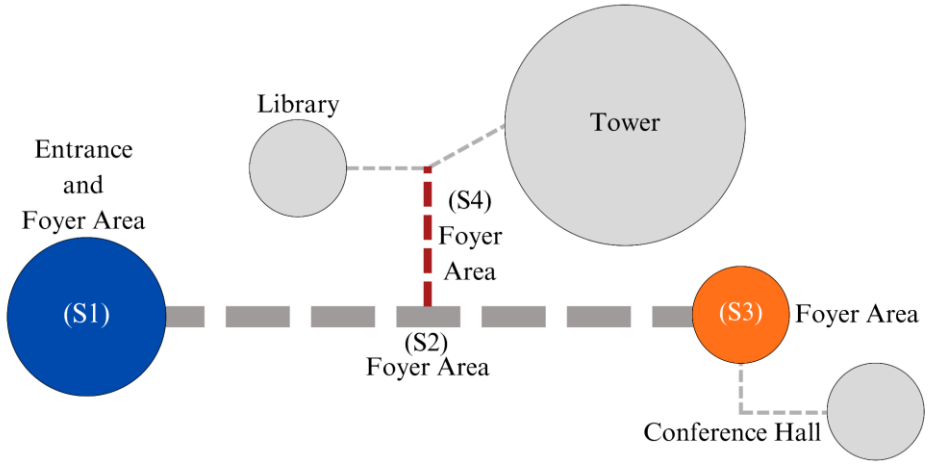
This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

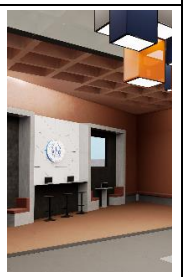
Hierarchy, Dominance, and Orientation

Hierarchy, which refers to the arrangement of architectural elements in a space according to their importance, guides users toward the focal points established by the designers while they navigate the environment, thereby enhancing the overall readability of the space. Large-scale design elements, vibrant colors, and varied textured materials are effective tools for establishing hierarchy. Additionally, functional priorities must be considered to effectively convey the hierarchy within the space. Dominance is an effective parameter for establishing focus and balance, allowing for the highlighting of specific spaces or design elements. By strategically positioning dominant design elements within a space, visual focal points can be created, thereby enhancing the user's understanding of the desired spatial identity. Orientation, a fundamental aspect of user adaptation to a space, plays a crucial role in functional accessibility. Rather than relying solely on written or visual signage, orientation can be achieved through the repetition of design elements featuring various color combinations and the arrangement of wall cladding elements in diverse forms within designated areas. Various interconnected focal points were created throughout the design, and this relationship is illustrated in Table 2.

Table 2. Hierarchy, dominance, and orientation-oriented visual design elements in relation to visual perception parameters (The table was prepared by the authors, and the illustrations were drawn by Melek Çelik)

Hierarchical order in the main entrance and foyers



Visual perception parameters	**Visual design elements**					
	-S1- Column	-S2- Floor	-S2- Lighting	-S1- Portal 1	-S3- Portal 2	-S2- Portal 3
						
Hierarchy	X		X		X	X
Dominance	X		X		X	X
Orientation	X	X	X	X	X	X

In this context, an effort was made to establish a hierarchy among the design elements and various spaces, particularly focusing on the main entrance, transition area, and foyer utilized by students in the project. Considering the functional priorities of the space, an emphasis was placed on creating dominance through various design elements and preferences. The main entrance, which can also serve

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

as an exhibition area, along with the adjacent foyer spaces, has now been integrated into the educational process by defining them as transitional spaces. Additionally, an existing square column at the entrance of the building has been transformed into an iconic circular feature to provide the space with a distinct identity. This object, located at the center of the design in the entrance area (indicated by the blue color), has become the focal point of the space, providing the desired prominence in the entrance. A distinct emphasis (represented by the burgundy color) was intended for access to the K Block tower elevators and the central library, while another emphasis (shown in orange) was designated for access to the large conference hall on the same floor. In the bubble diagram presented in Table 2, the areas designated for interior design are labeled as S1, S2, S3, and S4. For instance, circular lines are employed in the main entrance, coded S1, while diagonal lines are utilized in the foyer areas, coded S2. Additionally, quadrilateral shapes are incorporated in the large conference hall, coded S3. Beyond the geometric variations on the two-dimensional plane, these distinctions are further accentuated through the use of different colors. This approach aims to create hierarchical differences, as well as dominant and recessive areas, within the overall design integrity, enhancing the perception of those utilizing the space. The orientation at the entrance of the building is structured according to a hierarchical order, and the pedestrian circulation within the interior space is guided by this axis system. By defining previously ambiguous areas that were difficult to locate, an effort was made to establish a distinct identity for these spaces. For orientation purposes, portal frames were designed to facilitate the transition from the main entrance to the foyer areas. Additionally, variations in the floor covering patterns and strategically placed lighting elements on the ceiling were employed to enhance navigation.

Time and Rhythm

Time and rhythm are crucial elements that enhance user-space interaction, contributing to the dynamic and sensory experience of the environment. The concept of time plays a significant role in improving user experience by considering the duration users spend in various areas of the building, along with tangible physical parameters. The rhythm established through repeated design elements, lighting, flooring, and geometric sequences within the space aids users in adapting to their surroundings and guides them according to functional priorities. In the previous state of the spaces under study, general user behavior resembled that of a transit area where individuals merely passed through. This was far from the intended transitional space within the university building. Consequently, it was determined that the design should encourage users to slow down their rapid passage and create an environment where students could comfortably spend time. In the spatial arrangement, certain areas are utilized more intensively while others are used less, depending on pedestrian movement patterns. These varying levels of usage, or rhythmic movements, inspired a geometric wave form. It was envisioned that the wave form on the wall plane at the main entrance, designated as S1, could enhance the duration of spatial use. In addition, the water element incorporated into the wall in the area designated as S1 enhances temporal interaction and contributes to a sense of rhythmic movement. This approach fosters a dynamic spatial perception rather than a static, stationary design model (see Figure 2). Following the implementation, it was noted that these spaces were utilized more frequently by students during breaks, transforming them into vibrant environments integral to the educational experience.

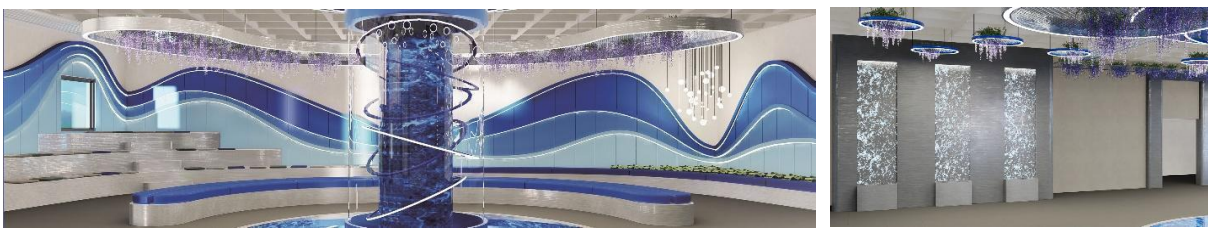


Figure 2. Temporal interactive rhythmic movements: waveform on the wall (left) and waterfall (right) applications in the space designated as S1 to enhance spatial experience (3D visuals were drawn by Melek Çelik)

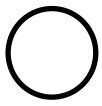
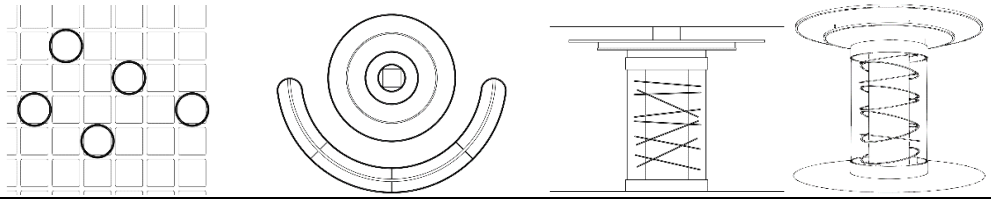
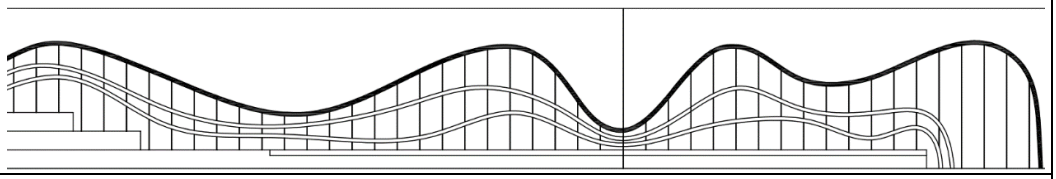
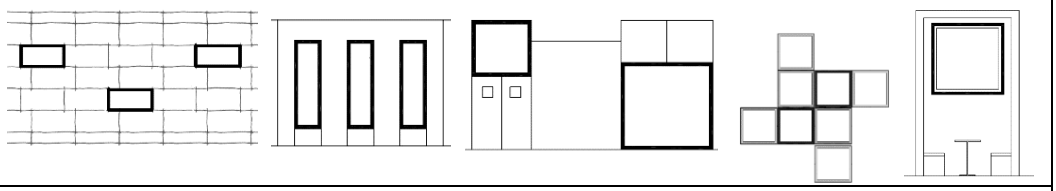
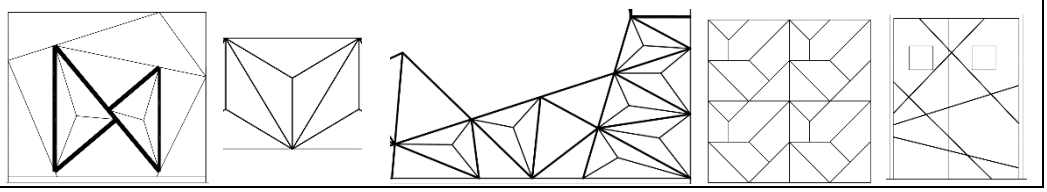
Integrity and Diversity

Although the concepts of unity and diversity may appear to be oppositional, they are, in fact, interrelated and crucial for establishing a coherent language in spatial design. Both integrity and diversity play

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

significant roles in optimizing user experience and achieving perceptual balance. The most effective method for creating unity within an interior space is to repeat various forms and strategically position them according to a specific design language. However, the diversity introduced through the use of different forms enables the development of a design language that maintains integrity while allowing emphasis on particular focal points. In this context, the goal is to create unity by combining various iterations of basic geometric shapes, such as circles, squares, and triangles. Variety is achieved by arranging elements of different sizes and patterns. These elements can be grouped together or spaced apart. Individual elements provide subtle references to their surroundings; however, as the number of elements increases and begins to repeat, visual relationships and interactions emerge among these repeated elements. The greater the quantity, the more intricate the texture or design becomes. Examples of forms created on walls, floors, and ceilings using basic geometric shapes are presented in Table 3. The circular form is utilized in design elements such as ceiling lighting, seating units, and column cladding in S1. Curves were employed in wall cladding in S1. Square and rectangular shapes were incorporated into the water element on the wall in S1, as well as in the floor covering, wall surfaces, and ceiling lighting elements in S2. In S3, these shapes were also present on the floor, walls, and ceiling. Triangles and diagonal lines are extensively used on the walls, particularly in S2, and they were also applied to the walls in S3.

Table 3. Basic geometric shapes and the processes for their creation that ensure integrity in design (The table was prepared by the authors, and the illustrations were drawn by Melek Çelik)

Shape Variable	**Various geometric shapes produced by using basic forms to create unity**
Circle 	S1 S1 S1 S1 
Curve 	S1 
Square/ Rectangle 	S2 S1 S2 S2, S3 S3 
Triangle / Diagonal 	S2, S3 S3 S4 S4 S2, S3 

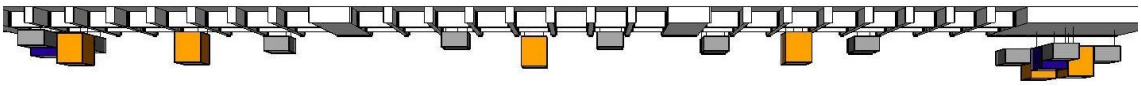
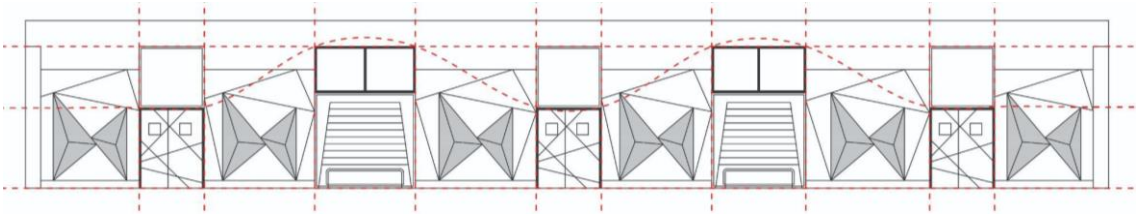
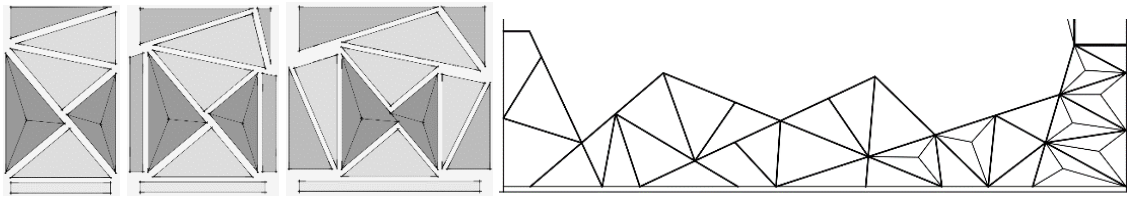
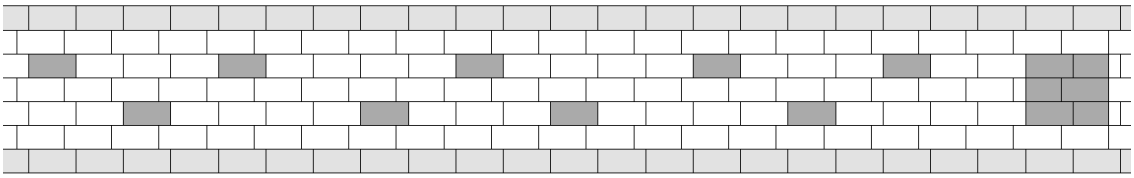
Asymmetrical Balance

Asymmetrical balance involves harmonizing the visual weight of architectural elements that vary in size and characteristics, ensuring they are compatible with one another and with the overall composition. By relating elements within a space through proximity, similarity, or continuity, it is possible to create a

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

perceptual experience of wholeness for users. In this project, the intervention within the interior of an existing building aims to introduce a new design approach after thoroughly examining the existing geometric form of the space. The case study revealed that asymmetrical elements were distinctly observable in the floor plain as a result of the preliminary examination. For example, the door and window openings on the wall surfaces in S2 were arranged in a distinctly asymmetrical manner. Rather than aligning these two spaces in a more balanced configuration, the design emphasized their existing asymmetry. This decision became the foundation of the design, resulting in an asymmetrical arrangement of the wall coverings between the doors and windows. Similarly, an asymmetrical balance was sought in the floor covering and the arrangement of design elements on the ceiling (see Table 4). Additionally, the dimensional differences between the doors and windows in S2 led to the incorporation of four variants derived from basic forms in the new design. In the space designated S3, symmetrical elements were introduced as a continuation of the design established in S2.

Table 4. Creating asymmetrical balance using forms derived from various basic geometric shapes (The table was prepared by the authors, and the illustrations were drawn by Melek Çelik)

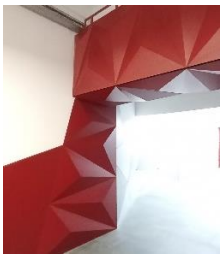
	Asymmetric design elements
Ceiling	
Wall	
	
Floor	

Light and Color

The types of lighting used in interior spaces are generally categorized into ambient, accent, and task lighting. Ambient light refers to the general illumination of a space, while task lighting provides additional brightness in areas that require a higher level of illumination than the ambient light. Accent lighting is employed in specific areas to create visual emphasis. In the case study, ceiling pendant lights serve as ambient lighting throughout all spaces where the interior design is implemented. In addition, visual emphasis was achieved in the area designated as S1 by utilizing LED lighting on both the column and wall cladding. Consequently, these lighting elements are classified as accent lights. While S1 and S3 benefit from direct access to natural light as side lighting, S2 has limited access, and S4 has no access to natural light. Therefore, it can be concluded that S2, which has restricted natural light, should be supplemented with additional artificial lighting. It is anticipated that the use of intense ceiling lighting in this space would be appropriate.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 5. Examples of cool and warm colors used in different focal points (The table was prepared by the authors, and the illustrations were drawn by Melek Çelik)

Color pattern				
S1 Cool	S2 Cool	S2, S3 Cool and warm	S3 Warm	S4 Cool
				

The blue and white colors in the university logo were deemed suitable for corporate identity, particularly in welcoming visitors at the main entrance. These colors, classified as cool tones, are also considered appropriate for areas with low natural lighting, as they evoke the hues of natural light and the sky. Furthermore, rather than a stark transition from blue to white, this shift has been softened by incorporating lighter shades of blue and gray tones as intermediate colors. Another factor influencing the design is the high glare produced by the southwest-facing windows in S3. Due to the low window-to-wall ratio on this wall, there was no need to modify the windows. Instead of eliminating the distracting glare, the wall was painted orange, a warm color, to create a visual focal point. The combination of blue, a cool color, and orange, a warm color, highlights the overall color scheme of the design. Based on these two parameters, blue, gray, and orange are used in the ceiling lighting between spaces S1 and S3, enhancing visual tracking and orientation. The colors in the bubble diagram presented in Table 5 are derived from these design principles, and the focal points are explained accordingly. In addition, to enhance orientation, a striking burgundy color was chosen for the S4 space, which provides access to the K Block tower. Prior to the revised design, it was challenging to establish direction within the building. Consequently, the use of distinct colors at focal points significantly improved orientation.

CONCLUSION

Urban universities undergo a process of expansion over time, often incorporating new buildings into their campuses. In this context, the adaptation and reuse of decommissioned buildings with historical significance, as well as those that fall under the category of industrial heritage, frequently come to the forefront. Additionally, it is observed that warehouse-type buildings lacking historical value are also repurposed within the university setting. This study examines the utilization of a warehouse building designated for such reuse as a university space. In the examined example, it was observed that the strategy of placement within the space was implemented without altering the facade or structure of the building, in terms of reuse. There are essentially two key considerations regarding the design of the areas undergoing renovation in interior design. The first can be summarized as the emphasis on institutional identity and spatial identity, particularly due to the entrance of one of the main buildings on the campus. The second consideration is the desire to create transitional spaces that facilitate education within university buildings. In this context, the entrance and foyer areas in the sample analysis were regarded as transitional spaces, with the primary objective of the design being to establish a distinct spatial identity. The evaluation of the interior design revealed various perceptual parameters related to visual elements that can be utilized. Accordingly, the parameters of hierarchy, dominance, orientation, time, rhythm, integrity, variety, asymmetrical balance, color, and light were employed in the assessment of the case study.

Hierarchy, dominance, and orientation have been identified as focal points. Within the parameters of time and rhythm, it has been demonstrated that the design is intended to create a space that can be lived in and experienced, transforming the previous state of the area into a transitional space. Regarding integrity and diversity, the production of basic geometric forms on the walls, floors, and ceilings is

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

illustrated with examples. In terms of asymmetrical balance, rather than seeking or creating symmetry in dimensionally incompatible spaces, methods are proposed for achieving asymmetrical balance by leveraging this incompatibility. In the parameters of color and light, details regarding lighting design and color preferences are included based on assessments of natural and artificial lighting. Consequently, a warehouse-type building has undergone a functional transformation and is now utilized as an educational facility. With the addition of a main entrance, the building has become a space frequented by thousands of students. Alongside this transformation, the significance of spatial identity has emerged, necessitating a new definition both physically and institutionally. In order to address this need, the interiors to be designed are regarded as transitional spaces, and visual design preferences are proposed accordingly. The case study demonstrates that it is possible to adapt and reuse designs for transitional spaces by evaluating them based on visual perception parameters.

It is important to emphasize that the quality of the interstitial space requires further examination and should be considered beyond the scope of this study. Gathering feedback from users after the renovation will facilitate a comparison between the intended design presented here and the actual outcome. In the continuation of this study, it would be beneficial to conduct measurements on users through a questionnaire. In such a survey, the types of questions can be categorized into two groups. The first study could focus on users' perceptions of the visual design elements analyzed in this research, utilizing questions based on the visual perception parameters evaluated in the third section. The second study could examine how these elements contribute to education and learning when assessed as a transitional space. By employing this type of measurement, more concrete information about the design of interstitial spaces in university buildings can be gathered. This data will be beneficial for designers and researchers in the field of education.

ACKNOWLEDGMENT
The authors would like to express their special thanks to Melek Çelik, who contributed to the production of visual documents and assisted us in conducting this research.

INFORMATION NOTES
The design and construction project for the renovation of the entrance and foyer areas of Istanbul Gelisim University Block J was carried out by Semih Göksel Yıldırım, İbrahim Erol, Melek Çelik, and Havvanur Caşka.

REFERENCES

Açıcı, F. (2020). From Power Plant to Museum: a Sustainable Transformation. *Eskişehir Technical University Journal of Science and Technology, 21*(1), 147-154.

Al Şensoy, S. (2018). Eğitim Yapılarında Sirkülasyon Alanları. *TMD Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 14*(2018), 175-200.

Alagöz, M. (2017). Eskimiş Endüstri Alanlarına Kentsel Değeri Artırma Adına İşlev Kazandırrma - Bursa Merinos Kültür Merkezi ve Parkı. *TMD Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 10*(2017), 219-237.

Altun, İ., & Zorlu, T. (2021). Mekansal Algıda Etkili Fiziksel Parametreler: İlk Kademe Eğitim Yapıları Derslikleri. *İnönü University Journal of Art and Design, 11*(23), 15-32.

Amangeldikyzy, R., Amandykova, D., & Tokayuk, A. (2023). Architectural Renovation of Industrial Buildings on the Example of Large Cities of Kazakhstan. *Journal of Future Cities and Environment, 9*(1):6, 1-15.

Apaydın, B. (2019). Palimpsest Kavramı ve Mekansal Dönüşüm. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 9*(2), 90-103.

Aydınlı, S. (1992). *Mimarlıkta Görsel Analiz.* İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.

Ayhan, D. (2021). Mekânsal Aidiyet: Mekânın Aidiyet Oluşturma Niteliği, (Tez No. 671181) [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Bell, S. (1993). *Elements of Visual Design in the Landscape.* London: Spon Press, Taylor & Francis Group,.

Brahman, S., & Torabi, Z. (2013). Effective Factors in Shaping the Identity of Architecture. *Middle-*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

East Journal of Scientific Research, 15(1), 106-113.
Ciritci, İ., & Shadnia, S. (2024). Iranian Industrial Heritage: Adaptive Re-use of the Rayy Cement Factory. *Journal of Architecture, Arts and Heritage (JAH), 3*(3), 16-28.
Çetin, Ç., & Küçükerbaş, E. V. (2022). İç Mekânın Farklı Boyutlarını Yeniden İşlev Üzerinden Değerlendirmek: İzmir Havagazı Kültür Merkezi Örneği. *Fenerbahçe Üniversitesi Journal of Design, Art and Engineering, 2*(2), 80-96.
Erden, B. (2018). Adaptive Reuse of Silo Buildings with a New Function. *Course Submission*. Yaşar University Department of Architecture.
Ertaş Beşir, Ş., & Çelebi Karakök, M. (2023). Determination of Conservation–Reuse Parameters for Industrial Heritage Sustainability and a Decision-Making Model Proposal. *Sustainability 2023, 15*(8):6796, 1-27.
Eryiğit, Z. B., & Anıktar, S. (2021). Yeniden İşlevlendirilmiş Endüstri Yapılarında Mekân Algısı. *İdealkent, 12*(32), 708-734.
Güneş, S., & Kayhan Tunalı, S. (2021). Refunctioning of the Inactive Industrial Buildings: An Investigation on the Kadıköy Hasanpaşa Gasworks. *Online Journal of Art and Design, 9*(4), 148-175.
Hasgül, E. (2011). İç Mekanda Yön Bulma: Büyük Ölçekli Binalarda İnceleme, (Tez No. 286611) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Hertzberger, H. (2008). *Space and Learning.* Rotterdam: 010 Publishers.
Işıker, F., & Bölük, M. F. (2016). Okul Tasarımlarında Mekansal Olasılıklar. *Uluslararası Mimarlık ve Tasarım Kongresi* (s. 142-152). İstanbul: İstanbul Bilim ve Akademisyenler Derneği.
Jashari, R., Prevulkaj, Z., & Spahiu, F. (2017). Reuse and Regeneration of Industrial Zones. *UBT International Conference*. Prishtina, Kosova: UBT Knowledge Center.
Karapınar, M. (1997). Çevre İhtiyaç Programı Verilerinin Mimari Tasarıma Etkisi Üzerine Bir Değerlendirme, (Tez No. 66536) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Kim, D. (2018). Adaptive Reuse of Industrial Buildings for Sustainability; Analysis of Sustainability and Social Values of Industrial Facades, [MSc. Thesis, The University of Texas at Austin].
Kurnaz, A. (2024). Examining the Reuse and the Revitalization of Historic Buildings in the Context of Contemporary Approaches, (Tez No. 889092) [Doktora Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Malinauskas, J. (2018). Evalution of Gestalt Principles in Contemporary Graphic Design. *GRID 2018, 9th International Symposium on Graphic Engineering and Design* (pp. 525-531). Novi Sad: University of Novi Sad.
Nartkaya , E. (2016). Eğitim Yapisi Olarak Yeniden İşlevlendirilen Endüstri Yapılarında Mekân Analizi, (Tez No. 424262) [Yüksek Lisans Tezi, Karabük Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Özcan, C. (2024). Endüstri Yapılarının Uyarlanabilir Yeniden Kullanımında Strüktürün Mekândaki Dönüşüme Etkisinin İncelenmesi, (Tez No. 893181) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Özcan, D. (2022). Miras Yapı Komplekslerinin Yeniden Kullanımı: Ankara Saraçoğlu Mahallesi İçin Yeniden Kullanım Stratejileri, (Tez No. 772027) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Pehlivan, G. F., & İlhan, N. (2019). Architectural Factors Playing a Determining Role in Reuse of Historical Buildings. *International Conference on Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism (ICCAUA-2019)* (pp. 629-643). Antalya: Alanya HEP University.
Sanrı, N. (2015). Mimari Paralaks Yorumuyla Ara Mekan Kavramı, (Tez No. 406287) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Selçuk, M. (2006). Binaların Yeniden İşlevlendirilmesinde Mekansal Kurgunun Değerlendirilmesi, (Tez No. 183239) [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Şahin, Ş. (2024). Uyarlanabilir Yeniden Kullanımın Yeşil Metamorfozu: Sümerbank Kayseri Bez Fabrikası Pamuk Ambarı Binası, (Tez No. 911683) [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Tankut, B., & Zengel, R. (2020). Eğitimde Ara Mekan Tasarımlarının Etkisi: Üniversiteye Dönüştürülmüş Yapılarda Ara Mekan Kriterleri. *VII International Eurasian educational Research Congress, Bildiri Kitabı* (s. 183-191). Ağrı: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tanrıverdi Kaya, A., Demir, Z., & Ayengin, N. (2014). Konuralp Beldesinin Mekânsal Kimlik Değişimi. *Düzce Üniversitesi Orman Fakültesi Ormancılık Dergisi, 10*(1), 72-83.

Türkmen, A. (2020). Temel Tasarımda Kavram Temsili ve Biçim Üretimi. *IDA: International Design and Art Journal, 2*(2), 228-247.

Ural, A. G., & Sarıman Özen, E. (2022). An Analysis of Heterotopic Space: Hasanpaşa Gazhane, Enlightening Once Again. *Journal of ITU A|Z, 19*(2), 445-457.

Uyumaz, F. E., & Soyluk, A. (2023). Adaptive Reuse of Silo Buildings as Residential Buildings. *Gazi University Journal of Science, 11*(2), 321-336.

Üstündağ, B. (2019). Bina Cephesi ve İşlevlerinin Görsel Analiz Kapsamında Değerlendirilmesi, (Tez No. 252114) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Yalgın, V. Y. (2016). Mimarlıkta Programın Çözünmesi: Ara Mekanlar, (Tez No. 458863) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Yenel, A. (2023). Interior Conceptual Suggestions for Re-functioned Industrial Heritage Buildings. *Journal of Architecture and Life, 8*(2), 257-284.

Yurttaş, N. B. (2019). Mekansal Algı Kavramı ve İç Mekan Tasarımı İlişkisi. *Euroasia Journal of Social Sciences & Humanities, 6*(1), 27-34.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ALGORİTMİK SİNEMA: YAPAY ZEKA ÇAĞINDA FİLM ENDÜSTRİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ

ALGORITHMIC CINEMA: A CRITICAL LOOK AT THE FILM INDUSTRY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Hakan KÜRKÇÜOĞLU[1]
Batu ANADOLU[2]

ORCID: H.K 0000-0003-2603-1764
B.A 0000-0002-7420-3818

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Hakan Kürkçüoğlu
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: hakankurkcuoglu@gmail.com

[2] Batu Anadolu
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: banadolu@live.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %1

Revision Requested/Revizyon talebi: 26.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 31.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. /Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Kürkçüoğlu, H. & Anadolu, B. Algoritmik Sinema: Yapay Zeka Çağında Film Endüstrisine Eleştirel Bir Bakış. The Turkish Online Journal Of Design Art And Communication, 15 (3), 729-744. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671596

Öz
Yapay zeka teknolojilerinin ve algoritmaların bir süredir film endüstrisinde kullanılıyor olması beraberinde birçok tartışmayı getirmiştir. Bugün, sinemada dijitalleşmenin içerisinde yeni bir dönem olarak algoritmik sinemadan söz etmek mümkündür. Yapay zeka çalışmalarındaki patlamayla beraber algoritmik uygulamalar sinemanın üç temel sacayağı olan yapım, dağıtım ve gösterimi sıkı bir dönüşüme uğratmaktadır. Algoritmaların matematiksel kesinliği gereği formülasyona ve sınıflandırmaya daha yoğun bir şekilde bağlanmış olan bu dönüşüm yeni bir film endüstrisi yapısını ortaya çıkarmaktadır. Bu makalenin amacı bu yeni endüstrinin temel dinamiklerini ortaya koymaktır. Çalışma metodolojik olarak toplumsal ve kültürel koşulları farklı sosyal bilimler disiplinleri içerisinde diyalektik açıdan ele alan eleştirel teori yaklaşımını benimsemektedir. Makalenin problemi; üretken yapay zekayla birlikte değişen yaratıcılık biçimleri, sanat emeğine karşı tehditler, filmin izleyiciye ulaşması ve gösterimi sürecinde algoritmaların belirleyici ve şekillendirici etkisi ve tüm bunların sonucu olarak sinemanın yaşadığı özsel dönüşümdür. Sonuç olarak; sinemanın algoritmik çağda geçirdiği dönüşümün yalnızca üretim süreçlerini değil, yaratıcı emeğin niteliğini ve izleyici deneyimini de köklü biçimde etkilediği tespit edilmiştir. Yapay zekâ sinemaya üçüncü bir aktör olarak eklemlenirken, bu durum hem yaratıcı öznellik hem de kültürel tüketim biçimleri açısından yeni belirsizlikler yaratmaktadır. Sinema, artık daha bireyselleşmiş, çerçevelenmiş ve parçalanmış bir medya formuna evrilmektedir. Bu kuşatıcı algoritmik yapıya karşı ise yapay zekâyı yaratıcı araçlara dönüştüren alternatif sinema pratikleri ve keşif temelli izleme yöntemleri mevcuttur. Ayrıca üretici ve izleyicilere daha çok alan tanıyan, şeffaf algoritmik yapılara dayanan ve hukuki regülasyonlara açık bir platform düzeninin gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Algoritma, Algoritmik Sinema, Film Endüstrisi.

Abstract
The integration of artificial intelligence technologies and algorithms into the film industry has sparked considerable debate. Today, within the broader framework of digitalization in cinema, it is possible to speak of a new phase: algorithmic cinema. With the rise of AI research, algorithmic practices are profoundly transforming cinema's three core components: production, distribution, and exhibition. Due to the mathematical precision of algorithms, this transformation is structured around formulation and classification, giving rise to a new industrial configuration. This article aims to articulate the key dynamics of this emergent structure. Methodologically, it adopts a critical theory approach that engages with socio-cultural conditions through a dialectical lens, situated within the broader field of communication and the social sciences. The study focuses on several interrelated issues: the changing nature of creativity under the influence of generative AI; the threats posed to artistic labor; the determining role of algorithms in shaping access to and the exhibition of film; and the essential transformation cinema undergoes in light of these shifts. In conclusion, it has been determined that the transformation of cinema in the algorithmic age profoundly affects not only production processes but also the nature of creative labor and the audience experience. As artificial intelligence is integrated into cinema as a third actor, this development generates new uncertainties in terms of both creative subjectivity and cultural consumption patterns. Cinema is increasingly evolving into a more individualized, framed and fragmented media form. In response to this encompassing algorithmic structure, there exist alternative cinematic practices that repurpose AI as a creative tool, along with exploratory viewing methods. Furthermore, the necessity for a platformsystem that is based on transparent algorithmic structures, open to legal regulation, and allows greater agency for both producers and viewers has become evident.

Keywords: Artificial Intelligence, Algorithm, Algorithmic Cinema, Film Industry.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Dünyada 1950'li yıllardan itibaren süregelen dijitalleşme dalgası 1980'li yıllarda pik yaparak akademik literatüre "dijital kültür" kavramının girmesine neden olmuştu. Bu dalganın etkisi, video gibi bazı hareketli görüntü ortamlarına yansısa da anaakım sinemada tam anlamıyla 1990'lı yıllarda hissedilir hale gelmiştir. Böylelikle "dijital sinema" kavramı ortaya çıkmış, bu kavram sayısız akademik yayına ve tartışmaya konu olmuş, hatta iletişim fakültelerinde "dijital sinema" adıyla dersler açılmıştır. Bugün, dijitalleşmenin pik yaptığı sürecin bir benzeri yapay zeka[1] ve algoritmalar konusunda yaşanmaktadır. Dijitalleşmenin içerisinde daha önceki teknik yeniliklerden birçok noktada farklılaşan yeni bir sayfa açılmıştır. Bu kez akademide tıpkı dijital kültür gibi "algoritmik kültür" kavramından söz edilmeye başlanmıştır. Dolayısıyla önümüzdeki dönemde algoritmik bir sinema yapısından sıklıkla söz edilmesi yüksek bir olasılıktır. Bu makalenin amacı, algoritmik sinemayı sektörün sacayakları olan üretim, dağıtım ve gösterim bağlamında tartışmaktır.

Algoritmik kültürün temel özelliklerinden biri elektronik veya dijital üretimden farklı olarak kesintisiz bir formülasyona dayalı olması ve bu formüllerin de yapay öğrenmenin sağladığı bir çeşit otonomluk üzerinden sürekli değişiyor oluşudur. Dolayısıyla yapay zekayı kullanabilen tüm canlı ve cansız aktörler, kültürel üretim sürecine dahil olurlar. Felsefeci ve kültür kuramcısı Pierre Lévy (2025), kültürün ve medyanın (sembolik iletişimin) günümüzün algoritmik üretimine kadar yaşadığı evrimi aşağıdaki tabloda bazı anahtar kavramlarla birlikte özetlemiştir:

Tablo 1. Kültürün ve Medyanın Evrimi (Lévy, 2025, s. 8)

Algoritmik Kültür
Platform devletleri, geniş ölçekli stigmerji, enformasyon ekonomisi, dijital beşeri bilimler
SEMBOLLERİN OTOMATİK DÖNÜŞÜMÜ: BİLGİSAYARLAR, İNTERNET, YAPAY ZEKA
Tipografik Kültür
Ulus Devletler, seküler dinler, endüstri, doğa bilimleri
SEMBOLLERİN OTOMATİK YENİDEN ÜRETİMİ ve AKTARIMI, MATBAA, ELEKTRONİK MEDYA
Okur-yazar Kültür
Şehirler, imparatorluklar, evrensel dinler, para, felsefe
SEMBOL İŞLEMENİN OPTİMİZASYONU: ALFABE, KAĞIT
El Yazması Kültürü
Saraylar-tapınaklar, devlet bürokrasisi, tarım ve besi hayvancılığı, sistematik bilgi
SEMBOLLERİN KENDİLİĞİNDEN DOLAŞIMI
Sözlü Kültür
Kabileler, avcılık-toplayıcılık, Şamanizm, ritüel ve anlatı bilgisi

Lévy'nin tabloda özetlediği üzere algoritmik medya yapısı sembolik iletişimin kendinden önceki elektronik medyadan oldukça farklı bir yapıya kavuşmasına yol açmıştır. Algoritmik çağın en önemli gelişmelerinden biri yaşanan enformasyon patlaması ve kültürel ürünlerin sınıflandırılarak daha küçük ve niş kitlelere ulaştırılması olmuştur. Bunun hem nedeni hem sonucu olarak internetin ilk zamanlarındaki ağ mimarisinden farklı olarak platformların öne çıkması, kültürel üretim ve tüketimin akışını köklü bir biçimde değiştirmiştir. Bugün platformlar, sürekli olarak büyüyen ekonomileriyle birlikte kültürel açıdan birer "süper güç" rolüne kavuşmuşlardır.

Algoritmik sinema; bir yaratıcı endüstri olarak sinemanın üretiminde ve deneyimlenmesinde yapay

[1] Metin içerisinde "YZ" kısaltmasıyla da kullanılmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

zekanın ve algoritmaların son derece etkin bir rol oynadığı sinema biçimini ifade eder. Bu yeni biçim, geleneksel sinemadan ve dijital sinemanın ilk dönemleri olarak tanımlayabileceğimiz zamanlardan nispeten farklı bir yapıya kavuşmuştur. Yapay zeka uygulamaları ve algoritmalar, film senaryolarının yazılmasından kurguya, post prodüksiyon aşamalarından pazarlama ve dağıtıma kadar birçok aşamada şimdiden etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Elbette, algoritmik sinema sadece film yapım sürecinin ekonomik ve teknik süreçlerini etkilemekle kalmaz. Aynı zamanda onun özünü de değişime uğratır. Lev Manovich (2021, s. 34), dijitalleşmenin sinemayı ham kamera görüntüsüne dayalı bir yapı olmaktan uzaklaştırıp 19. Yüzyıl öncesinin elle üretilen görsel sanatlarına yaklaştırdığını savunmuştur. Dijitalleşme ile birlikte kamera gerekmeksizin, bilgisayar başında, film üretiminin birçok safhasının kotarılması söz konusu olmuştur. Güncel YZ araçlarıyla beraber ise sinemanın kodlarla üretilen bir yazılım ürünü olma durumu daha da güçlenmiş, üstelik insani müdahalenin neredeyse sıfıra indiği otonom üretimin gerçekleşmesi birçok noktada mümkün hale gelmiştir. Burada, kodlarla üretilen bir yapıtın ne kadar sanat sayılacağı, bu sanatın öznesinin, yani sanatçının kim olacağı, algoritmik sinema döneminde sinemaya dair eski ve yerleşik tanımların değişip değişmeyeceği tartışma konuları arasındadır.

Esasen sinemanın icadından bu yana gelen her büyük teknolojik yenilik tartışmalara neden olmuştur. Örneğin sessiz filmden sesli filme geçişte, başta Charlie Chaplin olmak üzere birçok sinemacı bunun özgün anlatı tarzlarını baltalayacağını, görsellikten çok müziğin ve diyalogların öne çıkacağını savunmuştur. Renkli filmler piyasaya sürüldüğünde ise görüntünün estetik değerinin azalacağı, anlatımın yüzeyselleşeceği gibi kaygılar dile getirilmiştir. Belki de en uzun soluklu direnç, dijital kameralara karşı geliştirilmiş, birçok yönetmen uzun yıllar boyu peliküle film çekmeye devam etmiştir. Yapay zeka ve algoritmaların sinema üretiminde kullanılıyor/kullanılacak olması ise bahsi geçen dönüm noktalarının hepsinden daha sert ve hızlı bir geçişe sahne olmaktadır. Şimdiden sektörün birçok bileşeni bu durumdan etkilenmiştir. Her geçen gün sinema üretiminin yazılımsal bir boyuta geçişine yönelik farklı eleştiri ve itirazlar yükselmektedir. Halihazırda en büyük etkilerden birinin ise platformlaşma ile birlikte gösterim ve dağıtım safhalarının birbirine yaklaşması (hatta birleşmesi) olduğu söylenebilir. Artık sinemanın izleyici tarafından tüketimi söz konusu olduğunda akla ilk gelen sinema salonları değil, dijital platformlardır. Dijital platformların dağıtım ve gösterim mantığı ise salonlardan bir hayli farklı olarak algoritmik öneri sistemlerinin dolayımından geçmektedir. Bütün bunlar, sinemayı algoritmik boyutuyla değerlendirmeyi gerekli kılan sebepler arasındadır.

Bu makale, yapay zeka ve algoritmaların sinema sektöründeki yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerine etkilerini eleştirel bir bakışla incelemektedir. Dijitalleşme sonrası gelişen algoritmik yapılarla sinemanın nasıl dönüştüğü sorusuna odaklanan çalışmada, literatür taramasına başvurulmuş ve eleştirel teori yöntemi kullanılmıştır. İnceleme alanı olarak film yapımı ve izleyici deneyimini etkileyen güncel uygulamalar seçilmiş, bu örnekler kültürel ve ideolojik bağlamda değerlendirilmiştir. Algoritmaların teknik işlevlerinin ötesinde, yaratıcı üretim ve toplumsal yapılar üzerindeki etkileri tartışılmış; sonuç bölümünde ise bu dönüşümün olası yönlerine dair çıkarımlara yer verilmiştir.

ÜRETKEN YAPAY ZEKA VE SİNEMANIN YAPIM BOYUTU

Yapay zekanın film üretimindeki rolü senaryo, çekim ve kurgu (post-prodüksiyon) olmak üzere 3 temel başlıkta incelenebilir. Ancak bu başlıkları ele almadan önce tüm bunların ilişkili olduğu yaratıcılık sürecine değinmek yerinde olacaktır. Bu konuda iki temel tartışma ön plandadır; birincisi yapay zekanın yaratıcılığı salt insana özgü bir özellik olmaktan alıp almayacağı, ikincisi ise yapay zekanın yaptığı işlerin bildiğimiz anlamıyla yaratıcı sayılıp sayılmayacağı üzerinedir. Bu konu aynı zamanda "üretken yapay zeka" veya "jeneratif sanat" gibi başlıklar altında da tartışılmaktadır.

Jeneratif sanatın geleneksel sanattan ayrılan yanı; sıfırdan yaratılmak veya bir tür duyusal fenomen sonucunda kaydedilmek yerine kendisinden önce üretilmiş olan geniş bir medya arşivi üzerine inşa ediliyor oluşudur (Manovich, 2023, s. 14). Geleneksel sanat anlayışına göre, YZ tarafından üretilen görsellerin sanat eseri olarak kabul edilmesi mümkündür. Bu, eserin kendisinin özelliklerine veya sanat dünyasındaki kabulüne dayanır. Ancak, bu durum her zaman geçerli olmayabilir ve farklı kriterlere göre değişiklik gösterebilir. Örneğin Romantik sanat anlayışına göre, sanatçının iç dünyasını ifade etmesi

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

gerektiği düşüncesiyle, yapay zekanın sanatçı olamayacağı, dolayısıyla ürettiği şeylerin gerçek sanat olamayacağı iddia edilebilir; bu perspektiften bakılırsa metin komutunu (prompt) oluşturan insan, eserin yaratıcısıdır. Dolayısıyla YZ'nin yaratıcılık yeteneğine haiz olup olmadığı hangi sanatsal perspektiften bakıldığı ile ilişkilidir (Coeckelbergh, 2023).

Birçok farklı araçla kotarılan YZ destekli film üretimi esasen son birkaç yılda büyük bir sıçramaya sahne olan üretken YZ araçlarıyla ilişkilidir. Manovich (2023, s. 2), üretken YZ üretimini 19. yüzyılda fotoğrafın icat edilmesi kadar önemli bir medya devrimi olarak tanımlar. Üretken YZ araçları artık küçük ve deneysel üretim örneklerini geride bırakıp yavaş yavaş yaratıcı endüstrilerin tüm süreçlerine eklemlenmeye başlamıştır. Bu açıdan yeni medya olarak tanımlanmış olan medya üretim döneminin içerisinde üretken medya adıyla yeni bir sayfa açılmıştır.

Bu denli büyük bir "devrimin" büyük etkilere yol açacağına şüphe yoktur. Bender (2024, s. 2) üretken YZ üretiminin iki alana yönelik tehdit oluşturduğuna dikkat çeker; bunların ilki, telif hakları, ücretler, istihdam gibi konularda gerçekleşen endüstriyel etkilerdir. İkincisi ise insanlar tarafından üretilen eserlerin anlamlılığına yönelik tehditlerdir. Dolayısıyla medya ürünlerinin üretimi ve alımlanmasında insan üretici ve tüketicilerin maruz kalacağı dönüşüm başlıca problemlerdir.

Son yıllarda *ChatGPT, Gemini, Deepseek* gibi geniş dil modellerinin yarattığı sıçramayla beraber yapay zekanın film üretimindeki rolü bağlamında akla ilk gelen konulardan biri senaryodur. YZ senaryonun neredeyse tüm aşamalarında kullanılabilmektedir. Bu aşamalardan ilki senaryo yazımına olan hazırlıktır. Bu hazırlık kapsamında hedef kitlenin analiz edilmesi, geçmiş seyirci verilerinin otomatik olarak raporlaştırılması, daha niş kitlelere hitap eden senaryo tasarımlarının belirlenmesi gibi uygulamalar sektörde halihazırda uygulanmaktadır.

Cinelytic, Merlin, Vault, Pilot Movies, ScritptBook gibi yapay zeka destekli yazılımlarla film projelerinin potansiyel risk ve karının ölçülmesi, seyirci beğenilerinin sınıflandırılması, hedef kitle profilinin çıkarılması, filmin gişe başarısı elde etme olasılığının yüksek olduğu demografik yapıların tespiti gibi görevlerin yapılması mümkün hale gelmiştir (Zengin, 2020, s. 160-161). Bu tür araçlar, birçok görevi insan operatörlerin komutlarıyla gerçekleştirirken, bir yandan da daha otonom halde çalışabilme konusunda büyük bir hızla aşama kaydetmektedirler.

Yapım öncesi çalışmaların haricinde, yapay zeka araçları, senaryo yazım aşamasında çok daha kolay ve maliyetsiz olarak kullanılabilmektedir. Senaryonun tümünün yazımı ya da yazarın asiste edilmesi, diyalogların yazılması, karakter yaratımı ve geliştirilmesi gibi süreçler *ChatGPT* ve benzeri geniş dil modelleri aracılığıyla ücretsiz olarak uygulanabilmektedir. Dolayısıyla daha şimdiden özellikle soap-opera gibi senaryo açısından daha az derinlik isteyen türlerde YZ araçları, insan senaristlerin karşısında ciddi bir rakip olarak ortaya çıkmıştır.

Yapay zekanın film çekim aşmasındaki rolü ise set ortamında kullanılan ekipmanların otomasyonlaştırılması ve *Sora, Kling, Magnific* gibi jeneratif yapay zeka araçlarıyla doğrudan görüntünün yaratılması olarak ikiye ayrılmaktadır. Çekim sürecindeki otomasyon, kamera hareketlerinin ayarlanması, ışık düzenlemeleri, otomatik kamera düzeltmeleri, set tasarımı gibi konularda uygulanabilmektedir. Hatta film sektöründe kullanılan pahalı ekipmanlar bir yana cep telefonlarında dahi video çekiminin yapay zeka sayesinde otomatik olarak iyileştirilmesi çoktan mümkün hale gelmiştir. Örneğin iPhone'un ünlü "sinema modu" yapay zekanın nesnelerin derinliğini çözümleyip buna göre bir odaklama yapmasıyla çalışmaktadır.

Çekim esnasında otomatik netleme, yüz tanıma, insanları veya tanımlanmış başka bir objeyi tanıma, görüntü stabilizasyonuyla daha düşük ışıklı ortamlarda hareketli çekim yapabilme, kameranın otomatik olarak hikayeyi takip etmesi (örneğin konuşan kişiye dönmesi), çekim esnasında gerçek zamanlı olarak post-prodüksiyon uygulanması gibi yapay zekaya bağlı teknolojiler halihazırda uygulanmakta ve büyük bir hızla geliştirilmektedir. Bu özellikler, sadece maliyetleri düşürmekle kalmayıp aynı zamanda yeni anlatı tekniklerini de ortaya çıkarmaktadır. Örneğin, daha önce çekilmesi mümkün olmayan ya da çok yüksek maliyet gerektiren hızlı bir araba takibi sahnesi, hareketi ve nesneyi tanıyabilen bir FPV drone

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ile rahatlıkla çekilebilir hale gelmiştir.

Üretken yapay zeka tarafında ise takip etmenin günlük olarak bile zorlaştığı bir teknolojik sıçrama devam etmektedir. Bugün, tamamıyla yapay zeka ile üretilmiş reklam filmleri, müzik klipleri, sosyal medya videoları vb. sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bütünüyle YZ araçları ile üretilmiş bir sinema filminin çok da uzak bir gelecekte olmadığı aşikardır. Tıpkı dijital kameraların kullanımının önce amatör ya da kısa videolarla başlayıp daha sonra uzun metraj sinema filmlerinde kullanılmaya başlaması gibi buradaki teknoloji de üretim anlamında aşağıdan yukarıya doğru ilerleyecek gibi görünmektedir.

Sinemadaki dijitalleşme dalgası, önceden ayrı ayrı uzmanlıklar gerektiren kurgu ile görsel efekt alanlarının birleşmesine neden olmuştu. Buna benzer bir birleşme ya da yakınlaşma YZ ile birlikte çekim ve post-prodüksiyon aşamaları arasında yaşanmaktadır. Daha önceleri renk, tonlar, ışık, gren gibi konularda uzun mesailer harcanarak yapılan düzeltmeler, doğrudan çekim aşamasında düzeltilebilmektedir. Ayrıca görüntünün sıfırdan komutlarla oluşturulması yine post-prodüksiyon aşamasındaki bazı ekleme-çıkartmaları da (örneğin gökyüzüne bir bulut yerleştirilmesi) videonun üretimi aşamasına taşımıştır.

YZ'deki geliştirmeler kurguyu da otomasyonlaştırmaya devam etmektedir. *Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve* gibi kurgu yazılımlarına birçok YZ özelliği eklemlenmiştir. Açı-Karşı Açı çekimlerinin otomatik olarak düzenlenmesi, Çok kameralı yayın kurgusu, otomatik en-boy ayarı, renk düzenlemesi için öneriler, sesin tanımlanarak altyazı oluşturulması gibi uygulamalar bunlardan bazılarıdır. Ayrıca yine üretken YZ araçlarıyla otomatik ses, müzik, dublaj üretimi mümkün hale gelmiştir.

Elbette bütün bu YZ uygulamaları sektörde önemli tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Özellikle YZ modellerinin geliştirilmesinde sanatçıların telif haklarının ihlal edilmesi konuyla ilgili tartışmalar içerisinde önemli bir yer kaplamaktadır. Örneğin, 400'den fazla ünlü sinema sanatçısının ABD başkanı Donald Trump'a bir mektup göndererek OpenAI ve Google'ın telif hakları yasalarının gevşetilmesi konusundaki taleplerine karşı olduklarını belirtmesi bunlardan biridir. Aralarında Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón, Sam Mendes gibi ünlü yönetmenlerin de bulunduğu sanatçılar, bahsi geçen teknoloji şirketlerinin halihazırda önemli bir devlet desteğine sahip olduklarını belirterek şirketlerin telif hakları konusundaki isteğinin yaratıcı endüstrilerin sömürüsüne dayanan bir muafiyet talebi olduğunu savunmuşlardır (Mouriquand, 2025).

Sinema sanatçıları ve oyuncular üzerindeki etkilere dair tartışma konularından bir diğeri de ses ve görüntünün izinsiz kullanımları gibi etik sorunlardır. Ünlü oyuncu Scarlett Johansson'ın sesinin izinsiz olarak bir YZ modeli tarafından taklit edilmesini eleştirmesi ve bunun sanatsal özgünlüğü tehdit ettiğini ifade etmesi (Morrison, 2024) bu konuda en çok ses getiren açıklamalardandır. Benzer endişeler taşıyan diğer Hollywood oyuncuları da kendi bedensel özelliklerini taklit eden izinsiz kullanımlara karşı yasal düzenlemeler talep etmiş, ancak yasal düzenlemelerin yapay zekanın gelişim hızına ayak uydurmakta pek de başarılı olamadığı görülmüştür (Bedingfield, 2023). Dolayısıyla YZ'nin mevcut ilerleyişinde oyuncuların bedensel özelliklerinin kopyalanması hem kişilik haklarına karşı bir etik ihlali yaratmakta hem de buna karşı hukuki bir zeminin oluşturulamaması oyuncuyu demoralize etmekte ve özgün sanatsal performansları baltalamaktadır. Yakın bir gelecekte YZ ile oyunculara ihtiyaç duyulmayan ya da çok temel oyunculuk becerilerinin yeterli olup YZ ile düzeltmelerin yapıldığı uzun metraj filmlerin üretilmesi mümkün olacaktır. Bu noktaya evrilen bir sinema üretiminde, oyunculuk performansı sırasında spontane olarak ortaya çıkabilen yeni ve özgün sanatsal ifadelerin giderek eksilmesi sanatsal üretime yönelik olası tehditler arasındadır.

Oyunculuk performansıyla ilgili bir başka dikkat çeken tartışma da 2024 yapımı *The Brutalist* filminde oyuncular Adrien Brody ve Felicity Jones'un Macar aksanının *Respeecher* adlı bir yazılımın yardımıyla düzenlenmesidir. Filmin kurgucusu Dávid Jancsó, bu işlemin *ProTools* adlı eski bir yazılımla da yapılabileceğini ama YZ'nin süreci çok daha hızlı bir hale getirdiğini belirtmiştir. Bu durum Hollywood film endüstrisinde yaratıcı yeteneklerin daha düşük maliyet gerektiren YZ araçları tarafından ikamesi endişesini tekrar gündeme getirmiş ve böylesine bir müdahalenin oyunculuk performansının

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

özgünlüğünü sorgulanır hale getirdiği iddia edilmiştir (Guy, 2025). İlerleyen sayfalarda tekrar değinileceği üzere YZ'nin film üretiminin her aşamasındaki kullanımının hızla artıyor olması şimdiden geçmişten farklılaşmış, algoritmik bir üretim boyutundan bahsetmeyi mümkün kılmıştır.

YAPAY ZEKA VE SİNEMANIN DAĞITIM-GÖSTERIM BOYUTU

Teknoloji ile sanatın iç içe geçtiği bir form olarak film, üretim-yapım süreçlerinin dışında dağıtım ve gösterim pratiklerinde de bu iç içeliği sürdürür. Teknolojinin gelişimiyle fiziksel koşulların sınırlamalarından kurtulan filmler, yeni ve farklı araçlar üzerinden daha geniş bir izleyici yelpazesine ulaşmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte filmlerin ticari ve sanatsal nitelikleri arasındaki ilişki, ilkinin lehine gelişmektedir. Filmlerin sadece sinema salonlarında izlenebilir olma niteliği uzun zaman önce kalkmış olsa da saf bir içeriğe dönüşme eğilimi yakın zamanda tartışmaya açılmıştır.

Geleneksel film dağıtımcılığı ve gösterimi, bir filmin yapımcı firmadan alınarak sinema salonlarına dağıtan şirketlere ya da bireylere sunulmasını ifade etmektedir. Ek olarak filmlerin pazarlanmasını üstlenen ve fikri haklarını da sahiplenen dağıtımcılar olabilir. Filmlerin gişe gelirlerine yönelik beklentiler ya da sonuçların gözden geçirilmesi gibi aşamalar, dağıtımcıların sektör üzerinde baskı oluşturmasının doğal nedenleridir. Dağıtım şirketlerinin yapım şirketlerine göre daha az sayıda olması, "kum saati etkisi" denilen kavramla açıklanır. Çok sayıda film, aynı dağıtımcılar tarafından denetlenmekte ve başarılı içeriklerin benzerlerinin üretilmesi yolunda bir talep doğmaktadır. Gösterim ayağında ise filmlerin gişe performansları en belirleyici unsurdur. 2000'li yılların başından itibaren önce fiziksel medyalar (DVD ve VCD örnekleri) sonra ise dijital kanallar yoluyla yapılan dağıtım ve gösterim, servislere lisans gelirleri kazandırmaya başlamıştır. Dağıtım ve gösterim kanallarının artışı ve işleyişinin değişimi, daha karmaşık ilişki ağlarını ortaya çıkarmıştır. Dijitalleşmenin ilk zamanlardaki en önemli katkısı; maliyetlerin düşürülmesi, gösterim kanallarının çeşitlenmesi, filmlerin şifrelenmesi ve kalitesinin korunması olmuştur (Swartz, 2005, s. 4). Filmlerin neredeyse tamamen dijital ortamlara aktarılmasıyla birlikte dağıtım ve gösterim pratikleri arasındaki farklar muğlak hale gelmiş, filmlerin birer koda dönüşmesi gibi pazarlama ve satış pratikleri de tamamen nicelikleşmiştir.

Günümüzde film dağıtımı ve gösterimi; çevrim içi ve çevrim dışı kanalların birleşimiyle çeşitlendirilmiş yöntemlere dayanmaktadır, izleyici geri bildirimi ile etki ölçülmektedir. Filmlerin tanıtım çalışmalarında yapay zeka tabanlı yayılım yöntemleri ön plana çıkmakta, dağıtım ve gösterim aşamalarında ise iktisadi tahminler ile öncelenen algoritmik hesaplar karar verici duruma geçmektedir. Teknoloji şirketleri uzun yıllar sinema sektöründe çalışan dağıtım ve gösterim alanında uzmanlaşmış gerçek ve tüzel kişilerin arasına *Comscore Movies, Parrot Analytics* ve *Amazon SageMaker* gibi risk azaltma ve kitle analizi uygulamaları girmektedir.

Yapay zeka algoritmaları ve uygulamaları; dağıtım alanında stratejileri pazar analizi ve izleyici segmentasyonu açısından planlama ve gişe gelirlerini tahmin etme, dijital ve lisanslı içerik üretimini yönetme ve filmlerin dil bariyerlerini aşarak uluslararası dağıtımını sağlama başlıklarında karşımıza çıkmaktadır. Gösterim alanında ise izleyici analizi ile filmin kişisel pazarlanması, gösterim optimizasyonu ve izleyici segmentasyonu, içeriğin formatlanması ve farklı kanallara uyarlanması gibi temel unsurlar göze çarpmaktadır (Türten, 2024). İki alanda da yapılan çalışmalara bakıldığında, izleyicinin ve ürünün mümkün olduğunca her aşamada kontrol edilmesi arzusu göze çarpmaktadır. İzleyicinin filmle kurduğu ilişkinin nicelik üzerinden değerlendirildiği ve tasarlandığı yaklaşım biçimleri, şüphesiz ki sektörü ekonomik ve zamansal kayıplardan kurtarma amacını gütmektedir.

Bu hedefin yansımaları geleneksel sinema dağıtım ve gösterim pratiklerinde izlenebilmektedir. Örnek olarak; Amerika Birleşik Devletleri'nde *AMC* ve *Regal* gibi sinema zincirlerinde kullanılan *Movio* ve *3XM Technologies* gibi uygulamalar, müşteri verilerini analiz etmek ve kişiselleştirilmiş film önerileri sunmanın yanı sıra dinamik fiyatlandırma yoluyla anlık olarak film tercihleri arasında bir skala oluşturmaktadır. Uzun vadede ise yüz tanıma algoritmaları ile izleyicinin tepkilerinin ölçülmesi ve özelleştirilebilir izleme deneyimleri sunulması hedeflenmektedir (Sahota, 2024). Tüm bu yenilikler aslında sinema salonlarının operasyonlarını düzene sokmak ve maliyetleri düşürmek amacıyla yapılıyor olsa da *Valossa* ve *Pilot.ly* gibi uygulamalar, yeniliklerin sunumunu izleyiciye özel bir deneyim yaşatma düşüncesiyle paketlemektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sinema salonlarındaki deneyim, dağıtım ve gösterim alanındaki algoritmik değişimin küçük bir parçasını oluşturmakta ve pastanın büyük bölümü platformlaşma aracılığıyla paylaşılmaktadır. Yapım, dağıtım ve gösterim pratiklerinin birleşmesinde platformların tekelleşen hakim şirket yapıları en önemli unsurdur. *Netflix, Amazon Prime Video* ve *Apple TV+* gibi görece yeni platformların yanı sıra *Warner Bros.* ve *Paramount* gibi geleneksel yapım ve dağıtım şirketlerinin de bu alana geçmesi ile akış platformları arasındaki mücadele kızışmaktadır. Bu mücadelede algoritmalar aracılığıyla izleyiciye dayalı verilerin toplanması ve analiz edilmesi üzerinden bir deneyim sunma yaklaşımı tek doğru olarak algılanmaktadır.

Netflix Öneri Sistemi ile özdeşleşen bu yaklaşım, diğer platformlar için de kilit bir rekabet unsuru haline gelmektedir. Pajkovic (2022, s. 15); Antoinette Rouvroy'un kavramsallaştırdığı "veri davranışçılığı" tanımından yola çıkarak deneyimsel ve ilişkisel materyalist bir tasarımı vurgulamaktadır. Film ve televizyon içeriklerinin tüketimindeki yarı otonom algoritmik teknolojiler; insanların izlerini takip etmekte ve bu izleri büyük veri kümeleriyle ilişkilendirerek anlam çıkarmaktadırlar. Büyük ölçekte veri analizine dayalı çalışmalar izleyiciyi bir özne olarak görmek yerine belirli bir veri profiline dahil etmektedir. İlişkisel materyalist perspektife göre algoritmalar, insan ve insan dışı aktörler arasındaki karmaşık ilişkiler yoluyla varlık kazanan ve dünyada işleyen sosyoteknik süreçler olarak anlaşılmalıdır. Kitchin'in (2016, s. 16) ifade ettiği gibi; algoritmaları "şarta bağlı, ontogenetik, performatif nitelikte ve daha geniş sosyoteknik düzenlemelere gömülü" olarak düşünmemiz gerekmektedir.

Dijital platform algoritmaları, aynı beğenilere sahip toplulukları kullanıcıların rızasını inşa ederek oluşturmakta, bunu yaparken bir yandan da topluluk mensuplarının beğenilerini yönetmekte ve yönlendirmektedir. Bu bağlamda algoritmalar, kullanıcıların neye ne şekilde duygusal tepkiler vereceği üzerinde söz sahibi bir konumdadır (Hülür & Ölçer, 2025, s. 143-144). Algoritmaların çalışma prensipleri her ne kadar "kara kutu" olarak bilinmez ve tanımlanamaz gibi sunulsa da bu bilinmezlik, algoritmaları kültürden bağımsızmış gibi sunma yanılsamasına hizmet etmektedir. Algoritmaların esasında dışsal bir güç olmaktan ziyade kültürün belirleyicisi, insan davranışlarını tespit etmesi kadar onları yönlendirmesiyle de etkileşimsel ve dinamik bir faaliyetin ürünü olduğunu anlamak önemlidir. Algoritmalar farklı amaçlara hizmet eden ve çeşitli çıkarlar ile arzular tarafından yönlendirilen unsurlardan oluşurlar. Algoritmik teknolojiler kültürel gerçeklikleri soyut çerçeveler aracılığıyla sunmakta, ticari ve ekonomik çıkarlar tarafından şekillendirilmektedirler. Beğenileri bir denkleme dönüştürerek, kültürel gerçekliği kuşatan hesaplamalı soyutlama katmanlarını kurumsal ve ticari çıkarlarla ele geçirmekte veya manipüle etmektedirler (Pajkovic, 2022, s. 231).

Günümüzde öneri sistemleri çoğunlukla büyük ölçekli kişiselleştirme ya da hiper kişiselleştirme adı verilen yöntemlere dayanmaktadır. Önceki sinema ve televizyon üretim modellerinde görünen disiplinci değerlendirme kategorileri yerine özneyi beğeni kümelerine dahil eden bu yaklaşımlar, yeni izleyici kategorileri oluşturmaktadır. Shapiro'nun (2020, s. 660) özetlediği yeni kategorileriler, mikro hedefleme yoluyla geniş kitlelere hitap eden içerikler yerine daha küçük sayıda ve özel veri kümelerinin alışkanlıklarına göre içeriklerin üretilmesine yol açmaktadır. Bu durum başlangıçta derin kişiselleştirme (deep personalization) ile platformdaki tüm içeriklerin hangi şekillerde sunulacağını belirleyerek bireylerin kendilerine has özel bir platforma sahip olmaları hissiyatını güçlendirmektedir. (Cheney-Lippold, 2011, s. 165), içerikleri abonenin kendi rızasıyla seçtiği ve kişiselleştirilmiş tavsiyeler üzerine hareket ettiği düşüncesini tartışmaya açarak bunun getireceği özgün içeriklerin azalması ve eğlence deneyiminin kalıplaşması risklerini hatırlatmaktadır. Bununla birlikte izleyici verilerinin nasıl saklandığı ve hukuki anlamda özel hayatın ihlal edilip edilmediği soruları da dikkate değerdir. Tüm bu soruların şeffaf biçimde yanıtlanması yerine; kullanıcıların tercihleriyle şekillenen interaktif içeriklerden beyin aktivitelerindeki değişime göre farklılaşan olay örgüsüne dayalı film çalışmalarına kadar teknolojinin geldiği noktayı gururla ifade eden ve bir bakıma kullanıcının da rızasını elde etmeye çalışan pazarlama hamlelerine yatırım yapılmaktadır. Piyasaya ilk çıktıklarında geleneksel izleme rejimine karşı daha çeşitli, farklı ve demokratik bir izleme deneyimi sunma iddiasındaki platformlar zaman geçtikçe bu iddiaların yeterince kârlı olmadığını anlayarak birtakım geleneksel uygulamalara geri dönmektedirler. Bu uygulamalardan biri de reklamlı abonelik paketleridir. *Disney+* platformunun bu yıl Türkiye'de uygulamaya koyduğu reklamlı paketlerin pazarlanması, kişiselleştirilmiş reklam yaklaşımı üzerinden yapılmaktadır (Uyan, 2025). İzleyiciye eğilimleri doğrultusunda reklam sunulması fikri, daha

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ucuz abonelik paketleri ile kullanıcı verilerinin toplanması hususunda bir ikna stratejisini temsil etmektedir.

Platformların kişiselleştirme çalışmaları, sıklıkla eşik bekçiliği uygulamalarıyla kontrol edilmektedir. Eşik bekçiliği, kâr maksimizasyonunu sağlayacak uygun içeriklerin üretilmesi, satın alınması ve platformda öne çıkarılması ile sürdürülmektedir. Birçok dijital akış platformu, içeriklerinin zenginliğine vurgu yaparak mümkün olduğunca çok niş alana ulaşmayı hedeflemektedir. Anderson'un (2008) "uzun kuyruk" (long tail) ekonomisi adını verdiği kavramsallaştırmadan esinlenen bu anlayış, platformdaki toplam içeriklerin izlenme oranlarının en popüler içeriklerin izlenme oranlarından fazla olacağı kabulüne dayanmakta ve her içeriğin kendisine yayınlanacak bir alan bulabilmesi ütopyası ile açıklanmaktadır. İlk bakışta bu durum doğru olarak kabul edilebilir; çünkü platformlar farklı coğrafyalardan ve türlerden sanatsal değeri yüksek içeriklere yer vermektedirler. Fakat burada devreye giren algoritmalar, yine ekonomik sebeplerden dolayı en popüler içerikleri görünür kılmakta ve çok tercih edilmeyen içeriklerin ancak özel olarak arandığı zaman görülebildiği bir yapıyı desteklemektedir (Smits, 2019). İçeriğin popülerleşmesinde izlenme sayıları temel değişken olmayabilir; bir içeriğin yarattığı tartışma ya da filmde yer alan bir ünlünün varlığı dahi o içeriğin ayrık ve spesifik korelasyonlara sunulmasına neden olabilmektedir.

İçerik pazarlamasının veri odaklı ve kültürel yapısı, filmlerin anlatıları ve biçimlerinden çok veri setlerine uygunlukları açısından değerlendirilmesine neden olmaktadır. Bu durum göstergebilimsel özelliklerin yerini sinyallerin almasıyla sonuçlanmakta ve filmler etiketlerle tanımlanma yoluna gitmektedir. İzleyicilere, belirli bir anlatının anlamına veya içeriğine dayalı öneriler sunulmaz; bunun yerine, belirli içerikleri tüketen diğer kullanıcıların tercihlerine göre öneriler yapılır. Dijital akış platformlarının tadımlama mantığı bu sürece hizmet etmektedir.

Netflix on binlerce mikro tür oluşturarak filmlerin sınıflandırma ve etiketleme süreçlerini yürütmektedir. İlişkisel materyalist perspektif bağlamında algoritmaların dışsal bir güç olmadığının vurgulanması, tadımlama sürecinin etkileşimsel yapısını açığa çıkarmaktadır. Algoritmik sınıflandırmalar başat film türlerinin altında alt türler ya da mikro türler oluşturduğu gibi o türlerin en genel ve klişe özellikleri ile sistemde yer almalarını sağlayabilmektedir (Sim, 2023, s. 517). Bahsi geçen farklılıklar, yine toplumsal önyargılardan ya da klişe demografik kalıplardan olumsuz biçimde etkilenebilmektedir.

Tadım kümelerinin en önemli sonucu ise dijital akış platformlarının yarattığı ticari yankı odaları olmaktadır. Tüketicilerin hedeflenmesi ve kampanyaların kişiselleştirilmesi, belirli derecede indirgemelere yol açarak keşif duygusuna ket vurmaktadır. Hedefe uymayan verilerin atılması, benzer içerikler yoluyla filtre balonları meydana getirir. Shapiro (2020, s. 661), su sebili televizyonu (water-cooler television) adını verdiği bir olgunun kaybolduğunu belirtmektedir: İçerikler kişiselleştirildikçe eskiden olduğu gibi iş yerinde su sebilinin başında toplanan kişilerin aynı medya içeriklerini konuşması imkansız hale gelmektedir. Sürprizbozan (spoiler) vermeme konusundaki katı kuralların da gösterdiği gibi, artık eş zamanlı izleme ve tüketim takvimleri tarafından bir araya getirilen bir izleyici kitlesi yoktur; izleyiciler asenkron bir şekilde ayrışmış durumdadır.

Algoritmik dağıtım ve gösterim pratiklerinin son halkası ise "arka plan televizyonu" (ambient television) adı verilen olgudur. Birincil aktivite olarak dikkatli izleme deneyimi yerini başka aktiviteler yapılırken tüketilen arka plan izleme deneyimine bırakmaktadır (Chayka, 2020). Platformların temel amacı mümkün olduğunca izleyicileri kendi ekosisteminde tutmak oldukça içerikler de zamanın ruhuna göre hareket etmekte ve öneri sistemlerine uyum sağlamaya çalışmaktadır. Bunun bir yansıması da filmlerdeki karakterlerin telefonlarıyla geçirdikleri sürenin artışı ve izleyicilerin de neredeyse buna teşvik edilmesidir. Pandemi sürecindeki kapanma ve belirsizliklerin de yansıması olan bu yaklaşım, zamanla bir norma dönüşerek film izleme deneyimini radyo dinleme deneyimine yaklaştırma ve pasif izleme biçimini teşvik etme potansiyeline sahiptir.

Öneri algoritmaları çevresinde örgütlenen platformlar, film dağıtım ve gösterim alanında tek yetkili organizasyonlar değildir. Algoritmaların varlığı, anti-algoritmik olarak adlandırılabilecek kürasyona dayalı akış platformlarını da doğurmaktadır. Az miktarda içeriği bir bağlam doğrultusunda sunan, tematik programlar meydana getiren *MUBI* gibi platformlar; filme bir aktarım aracı olarak saygı göstererek diğer içeriklerden farklılaştırma iddiasındadır. Anti-algoritmik platformlar tıpkı algoritmik

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

platformlar gibi tüketici verilerini işlemekte, film dağıtım ve gösterim pratiklerinde hangi içeriklerin ilgi göreceğini tespit etmeye çalışmaktadırlar. Fakat bunu yaparken kişisel verileri, izleyiciyi şablon içeriklere yönlendirmek yerine daha önce deneyimlemediği içeriklere yönlendirme amacıyla kullanma iddiasındadır (Smits, 2019, s. 158). *MUBI*'nin veri analizlerini insan karar alma süreçlerine tabi tuttuğu, verilerin sadece programlama kararlarını etkilediği, ancak dikte etmediği söylenebilir. Konu ve tür klişelerinden bağımsız olarak elle seçilmiş havası veren film seçkilerine dayalı platformlar, farklı bir kişisel yolculuğu rehber edinmektedirler.

Algoritmik platformların normalleşmesi ve sektörün sıradan bir parçası olması nedeniyle anti-algoritmik platformların ayakta kalması zorlaşmaktadır. Örneğin; *MUBI* 2020 yılında günde bir film sunma modelinden vazgeçerek tematik programlar ve başlıklar şeklinde oluşturulan bir film arşivine dönüşmüş, kendi üretimi filmlerin pazarlamasını ve tanıtım çalışmalarını ise ilk sıraya koymuştur. Dünyanın en önemli klasik film dağıtım kanallarından biri olan Criterion Channel'in içeriklerini yayınlayan *FilmStruck* 2018 yılında kapanmış ve kanal, kendi akış platformunu oluşturmuştur. Fakat bir süre sonra içeriklerinin bir bölümünü algoritmik bir platform olan Warner Bros. Discovery ile paylaşmıştır. İngiltere merkezli *BFI Player*, İngiltere Milli Piyango'su (*The National Lottery*) tarafından fonlanmaktadır (Frey, 2021, s. 11).

Büyük algoritmik platformların tekelleştiği akış platformları sektöründe dağıtım ve gösterim pratikleri açısından alternatif modellerin gerekliliği açıktır. Kürasyona dayalı anti-algoritmik yaklaşımlar; çağdaş kültürel söylemleri aşırı yükleme, filtre balonları ve kişisel verilerin ihlali gibi problemlerden arındırma potansiyeline sahiptir. Algoritmaları kendi başına suçlamanın karşısında algoritmaların etkileşimli yapısı ve insan doğasını yansıtıyor oluşunu kabul etmek önemlidir. Sanat ve kültür alanındaki değişim eski ve yeni figürler arasındaki otoritenin savaşını temsil etmekten çok eski hataların tekrarlanmasıyla devam etmektedir.

YÖNTEM

Bu makalenin amacı yapay zeka ve algoritmaların film endüstrisinin üretim ve dağıtım-gösterim aşamalarındaki etkilerini eleştirel bir bakış açısıyla incelemektir. Makalenin kavramsal çerçevesi; dijitalleşme sürecinin ardından yapay zeka çağında sinemanın nasıl bir dönüşüm geçirdiği, algoritmik kültürün yükselişiyle birlikte film yapımından izleyici deneyimine kadar hangi değişimlerin yaşandığı ve algoritmik sinema kavramının sanata, yaratıcılığa, istihdama, izleme deneyimine ve kültürel yapıya potansiyel etkilerinin neler olduğu soruları üzerine kurulmuştur.

Bu kavramları özgün yaklaşımlar ve güncel gelişmeler doğrultusunda ele alan ilk bölümde, literatür taraması yöntemiyle alana dair teorik bir çerçeve oluşturularak yapay zeka destekli yazılımlara ve dijital platformlara yönelik çeşitli tartışmalara yer verilmiştir. Tartışma ve sonuç bölümünde ise eleştirel teori yöntemi ile algoritmaların film endüstrisine olan etkisi incelenmiştir. Eleştirel teori genel hatlarıyla insanların içinde yaşadıkları koşulları diyalektik bir yaklaşımla yorumlayan, büyük ölçekli toplumsal olayların bireylere olan yansımalarını ele alan sosyal teorik bir yaklaşımdır. Kökeni Frankfurt Okulu'na dayanan bu yaklaşım, kapitalist modernitenin ideolojik yapısını çözümlemeyi amaçlar. İlk evresindeki tarihsel analizini iletişim alanına genişleterek öznel deneyimlere, kültürel kodlara ve ideolojik eleştirinin derinleştirilmesine yönelir. Tarihsel, siyasi, ekonomik ve teknolojik koşulları derinlemesine incelerken baskın bir ideolojik araç olarak kapitalizmi tartışmaya açmaktadır. İdeolojilerin analizi, tarih boyunca kök salmış ve bu nedenle görünmez kılınan birtakım etkileri açığa çıkarmayı gerektirmektedir (Given, 2008, s. 175-178). Eleştirel teori; algoritmaların yalnızca teknik boyutlarını değil, kültürel, ekonomik ve ideolojik işlevlerini ortaya koyan güçlü bir yöntem sunar. Bu çalışma; algoritma tasarım sürecini sosyal teoriye entegre ederek, ekonomik değer yaratımını ve yeni kontrol biçimlerinin film endüstrisi aracılığıyla günlük yaşama nasıl tezahür ettiğini incelemektedir. Algoritma teriminin bizzat ideolojik bir kavram olarak okunabilmesi, arka plandaki hesaplamaların gizleyeceği ve çarpıtacağı unsurlara dikkat çekmekte ve algoritmanın eleştirel biçimde somut maddi örneklerle açığa çıkarılmasını gerektirmektedir. İzleyicinin sinema ile kurduğu ilişkide algoritmaların bedeni ve bilişi altyapısal olarak dönüştürdüğü iddia edilmektedir (Berry, 2019, s. 43).

Bu çalışmada film endüstrisindeki algoritma uygulamaları; ekonomi politik ve yeni medya/teknoloji

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

eleştirisi üst çatısında tartışılarak eleştirel teori kavramları ve kültür endüstrisi yaklaşımlarıyla analiz edilmiştir. Çalışmanın evreni olarak belirlenen sinema alanındaki yapım, dağıtım ve gösterim pratikleri içerisinden örneklem olarak yapay zeka uygulamalarının ve algoritmaların etkilediği başlıklar, güncel akademik literatür çerçevesinde incelenmiş ve eleştirel teorik yaklaşıma tabi tutulmuştur. Makale, yapılan analizin bir özeti olarak sonuç bölümünde temel çıkarımlarını sunmakta ve algoritmik sinemanın geleceğine dair bazı öngörülerde bulunmaktadır.

YAPAY ZEKA VE ALGORİTMALARIN ETKİSİNDE FİLM ENDÜSTRİSİ

Sinema kuramcısı Dudley Andrew (2018), dijitalleşen film üretiminden dem vurarak "kamera gerekli mi?" sorusunu ortaya atar. Dijitalleşme, kameranın yaptığı birçok işi üstlenerek onu kimi zaman gereksiz kılmış kimi zaman ise ikinci plana itmiştir. Andrew, bilgisayar teknolojisi geliştikçe kameraların gitgide daha gereksiz görüldükleri bir konuma düşeceklerini kehanet etmiştir.

Andrew'ün aynı metindeki bir diğer sorusu "Sinema dünyadaki bir kaynağa ya da referansa ihtiyaç duymaz mı?" (s. 25) olmuştur. Bugün bu soru çok daha güçlü şekilde önümüzde durmaktadır. Sinema, başından itibaren gerçeklik ve belgeleme iddiasını taşıyan bir sanat biçimi olmuştur. Vertov'un sine-göz kuramı, Godard'ın ünlü "saniyede 24 kare gerçeklik" savı bu iddiayı pekiştiren düşüncelerden ilk akla gelenlerdir. Elbette üretken YZ ile görüntü üretiminin kameraları tamamen ortadan kaldırma gibi bir potansiyeli olduğunu söylemek abartılı olacaktır. Ancak adına sinema filmi dediğimiz şeyin özünün uğrayacağı değişim, yeni bir sinema dilinin oluşması, sinemanın sanat bağlamında tekrar tartışılması şimdiden gündeme gelmeye başlayan konulardandır.

Her sanat formunun temeli aslında basitçe bir anlatı aktarma ihtiyacından ibaretse YZ'nin bize anlatacağı ne olabilir? Horkheimer ve Adorno, neredeyse 70 yıl önce, popüler sinemaya karşı üretilen çoğu filmin bir pastişten, gerçek hayatın kötü bir kopyasından ibaret olduğu iddiasıyla ağır eleştiriler yapmışlardı. YZ bahsedilen pastiş halini pekiştirmekten başka ne yapabilir? Sinemanın tüm hikayesi boyunca kameranın aradığı malum gerçeklik duygusu, çoğu zaman anlatının belge niteliğiyle ilgili değildir. Söz konusu olan bir insandan başka bir insana aktarılan hikayenin sinemasal gerçekliğidir. Buradan bakıldığında, tüm süreçleriyle YZ'nin üreteceği bir film "gerçek" bir hikaye değil sadece daha önceki kültürel yığının üzerine konmuş bir pastiş olacaktır. Ancak alternatif görüşler de mevcuttur. Örneğin Manovich (2023, s. 13), derin sinir ağlarıyla üretilmiş sanatı, daha önceki insan sanatı ve kültürü üzerine çıktılar veriyor olsa da bu sanat üretimlerinin öncekilerin mekanik kopyaları ya da simülasyonları olmadığını, yeni ve özgün özelliklere sahip kültürel eserler olduğunu savunur.

Elbette geçmişini 1930'lara kadar götürebileceğimiz eski olan "sinema öldü mü" tartışmasını tekrar tekrar ısıtmanın bir anlamı yoktur. Her yeni teknoloji iyi yanları, kötü yanları ve bilinmezlikleriyle gelir. Üretken yapay zekanın sinemaya getirecekleri de bu akışa uygun olacaktır. Manovich'e (2023, s. 6) göre YZ'nin bir romanın sinemaya uyarlanması gibi karmaşık durumlarda insan yapımları kadar başarılı olması zor olsa da daha basit durumlarda "otomatik medya aktarımları" iyi sonuçlar verebilir. Böylelikle bir zamanlar yetenek gerektiren sanatsal eylem, herkesin kullanabileceği teknolojik bir imkana dönüşmüştür. Manovich'e göre burada sanatsal özgünlüğün, yaratıcılığın ve becerilerin kaybı üzücü olsa da "kültür yapay zekası" daha orijinal içerikler üretmek ve bağlamı daha iyi anlamak için geliştirilirse bu kayıpların boşluğu doldurulabilir.

Teknolojinin sadece "problem çözme" kısmına odaklanan ve yapay zekanın kendi akışına bırakılma pahasına da olsa geliştirilmesi gerektiğini savunan tekno-determinist perspektif, önünde sonunda yapay zekanın film üretimini kolaylaştıracağını ve daha çok beğeni kümesine hitap eden daha çok filmin üretilebileceğini müjdelemektedir. Ancak sorun, bu kadar çok çeşitliliğe ihtiyacımız olup olmadığıyla ilgilidir. Günde binlerce filmin üretilebildiği, hatta filmin izlendiği anda eş zamanlı olarak üretildiği teknolojiler çok uzak bir gelecekte olmayabilir. Ancak bu kadar büyük bir içerik yığınına karşılık gelecek büyüklükte seyirci kitlesi mevcut olmayacak, dolayısıyla kültür, gitgide daha küçük parçalara bölünmeye devam edecektir. Bir başka deyişle sosyal medyadaki "siber-balkanlaşma" (Van Alstyne & Brynjolfsson, 2005) durumunun bir benzerinin sinema tüketimi bağlamında da yaşanabileceği söylenebilir. Yapay zeka üretimi gerçekleştirebilir ama tüketimi gerçekleştiremez. Dolayısıyla bu kadar kültürel üretim fazlasının olduğu bir ortamın kültürel krizlere sebep olması da olasıdır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Üretken yapay zekanın sanat emeğine karşı sanatçı verilerinin kuralsız şekilde kullanılması, sanatçı için maliyetlerin bazı durumlarda artarken bazı durumlarda azalması, Sanatçının YZ kullanımına zorlanması ve üretimdeki rolünün değişmesi, amatör sanatçılara kendini gösterme fırsatı sunulması, interdisipliner eser üretme imkanı gibi olumlu ve olumsuz etkileri söz konusudur (Yücel, 2024, s. 61). YZ'nin sinema emekçileri bağlamında ise derin bir kriz yaratacağı aşikardır. Her zaman olduğu gibi bu krizin aynı zamanda bir "fırsat" olduğunu iddia edenler olacaktır. Ancak YZ, küçük bir azınlık için yeni ve yüksek seviye iş fırsatları sunabilecek olsa da çok daha büyük kitleler için de gerçek bir işsizlik sorunu yaratacaktır. Kitlelerden veri toplama konusunda oldukça eşitlikçi olan YZ, yaratıcı emeğin istihdamı konusunda eşitsizliği daha da derinleştirecek gibi görünmektedir.

Yapay zeka sisteminin önceliği sanat üretimini kolaylaştırmaktan çok üretim maliyetlerinin düşürülmesidir. Buradaki en önemli sorunlardan biri ise emeğin gasp edilmesinin ünlü Moravec Paradoksu'nu[2] tekrarlayarak öncelikle bilişsel ve yaratıcı emek üzerinden gelişmesidir. Dolayısıyla bugün güvencesizliği ve prekaryalaşmayı çok daha derinden hissedenler yaratıcı endüstrilerde çalışanlardır. Sektörde işten çıkarılmalar veya reel ücretlerin düşmesi şimdiden ciddi bir sorun haline gelmiştir.

Üretken yapay zekanın istihdamdan daha derinlikli olarak göstereceği etki ise yapılan işin anlamsızlaşmasına yöneliktir. Sanayi devriminin işçiler üzerinde yarattığı yabancılaşmanın benzeri bugün de yaratıcı işlerde çalışan profesyoneller için geçerli olacaktır. Bender'a (2024, s. 7) göre ürettikleri işlere bir çeşit duygusal yatırım yapan yaratıcı çalışanlar için Üretken YZ'nin içerik üretimini devralması, çalışanların işleri üzerindeki kontrollerinin daha da azalması ve işlerine karşı yabancılaşmanın derinleşmesi anlamına gelecektir. Dolayısıyla işin makineler tarafından ikame edilmesi sadece işsizliğe değil aynı zamanda kendini yaratıcılık yoluyla ifade etme ve çalışma hayatında anlam bulamamaya da neden olacaktır.

Esasen sorun yapay zekanın son yıllardaki atılımıyla başlamış değildir. Medya üretiminin platformlaşmış yapısı, sanatçıyı ve yaratıcı emeği çoktan kendi algoritmik mimarisiyle iş birliği yapmaya zorlamıştır. YZ ise bu durumun iyice kökleşmesini sağlayan bir araç işlevi görmektedir. Dolayısıyla özgürlüğün ve katılımcı kültürün yükseleceği yer olarak müjdelenmiş olan yeni medya, tam tersine sanatçının hareket alanını daraltmıştır. Algoritma, kıyıda köşede kalmış olanı tercih etmez, her şeyin genelleştirilmesi onun matematiksel yapısına daha uygundur.

Yapay zekanın film endüstrisindeki pratikleri özgünlüğe yönelik önemli bir tehdittir. Yönetmen ve senaristlerin yaratıcı bir film geliştirme için her şeyden önce bir ilham ve özgünlük kaynağına ihtiyaçları vardır. Bir film üretiminde tamamen yapay zekaya dayandırılırsa bu durum sanatçının kimliğini ve yaratıcılığını kaybetmesiyle sonuçlanabilir (Sun, 2024, s. 3). Yapay zekanın yaratıcı işlerde kullanımı rutin ve zaman alan işleri otomatikleştirerek daha karmaşık ve yaratıcı işlere odaklanmayı mümkün hale getirmiştir. Dolayısıyla YZ insan yaratıcılığına alternatif bir özne değil yardımcı bir araç olarak görülebilir (Chow, 2020). Ancak YZ görüntü oluşturucuları sadece basit birer araç olmayıp aynı zamanda beklenmedik sonuçlar üreterek yaratıcı sürece aktif olarak katılırlar. YZ ile görüntü oluşturmada hem insanların hem de YZ'nin aktif rol oynadığı çok adımlı bir performans dizisi olarak sanatsal üretim gerçekleşmiş olur. Dolayısıyla bu karmaşık ilişkiye karşı geleneksel estetik anlayışlarının ötesinde, yeni ve dinamik bir ilişkisel bakış açısı geliştirilmelidir (Coeckelbergh, 2023). Sinemada dağıtım ve gösterim pratikleri üzerindeki algoritma etkisini günümüz kültür endüstrisi aygıtları açısından tartışmak neredeyse bir zorunluluktur. Bunun en önemli sebebi medya ve teknoloji endüstrilerinin birbirlerine yakınsaması ile ortaya çıkan platform kapitalizmi kavramıdır. Platform işletmelerinde verinin merkezi açıdan kaynak haline gelmesiyle mahremiyeti göz ardı eden ekonomik ve siyasi bir güç devşirilmektedir (Srnicek, 2017, s. 255) Dağıtım ve gösterim pratiklerinden elde edilen verilere yönelik iştah; izleme deneyiminin kitlesel medya anlayışından otomatik medya anlayışına

[2] Yapay Zeka araştırmacısı Hans Moravec'e (1988) göre bilgisayarlara algılama ve hareket gibi beceriler kazandırmak bilişsel beceriler kazandırmaktan çok daha zordur. Bu durum da makinelerin bilişsel yetenekler konusundaki ilerleyişinin fiziksel yeteneklere göre çok daha hızlı olmasına neden olur.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

geçişini temsil ederken, vatandaşlık ve tüketimcilik arasındaki ayrımı muğlaklaştırmaktadır (Andrejevic, 2019, s. 53).

İzleyicinin dikkatini ve zamanını talep eden sinema salonları ve akış platformları, dikkat ekonomisi çerçevesinde izleyici ile ödüle dayalı bir pazarlık ilişkisi kurmakta ve derlediği verilerin analizi yoluyla kişisel deneyimler sunmaktadır. Dikkatle kurulan bu ilişki, bir aşamadan sonra bilişsel kilitlenmeye neden olabilir. Bilişsel kilitlenme dikkat ekonomisinin bir sonraki aşaması olarak nitelendirilirken bireylerin düşünme biçimlerinin algoritmalar aracılığıyla kalıcı olarak değiştirildiği ve onlar olmadan belirli bilişsel görevlerin yerine getirilmeyeceği iddiasına dayanmaktadır (Hansen, 2024, s. 2). İzleyicilerin tüm davranışlarını verileştiren algoritmalara karşı onun çalışma prensiplerine dair bir şey bilmeyen kullanıcılar arasındaki öğrenme ortamı eşitsizlik yaratmaktadır. Tekniğin mistifikasyonu, içerikleri izlemekten çok bakış atan ya da seçenekler arasında gezinen izleyicinin boş zaman emeğinin sömürülmesinin üzerini örten bir niteliğe bürünmektedir. Gösterim pratikleri dikkat ekonomisinden verimlilik ekonomisine doğru bir yolda dönüşürken, "panspektronlar" aracılığıyla veriler bir dizi filtre ya da anahtar kelime listeleri aracılığıyla işlenmekte ve herkes hakkında aynı anda bilgi toplanmaktadır (De Landa, 1991, s. 20).

Dağıtım ve gösterim pratiklerinin dijital veri gözetiminin bir parçasına dönüşmesi, veri davranışçılığı ve ilişkisel materyalizm kavramları çerçevesinde ele alınabilir. Veri davranışçılığı temel olarak; verinin bireylerin davranışlarını ve tüketim alışkanlıklarını etkilemesine, neoliberalizm ve algoritmik yönetimselliğin öznelliği dönüştürmesine ve bireylerin kendileriyle ve başkalarıyla kurdukları ilişkileri belirlemesine odaklanmaktadır. Algoritmaların bireysel tercihleri biçimlendirmesi ya da insan zihni üzerinde tahakküm kurması sıklıkla vurgulansa da bunun karşılıklı bir alışveriş olması atlanmaktadır. Tüketicinin bilinçli ya da bilinçsiz tercihleri Foucault'nun yönetimsellik kavramı aracılığıyla iktidarın dağınık ve stratejik karakteri ile kendisini ortaya koymaktadır.

Bir içeriğin algoritmalar ile ön plana çıkarılması, insanların kendi iradeleri ya da çıkarları doğrultusunda o içeriği tercih ettiği düşüncesiyle olumlanır. Bu tercihlerin insan verisi olarak nicelikleştirilmesi, Han'ın (2019, s. 67) "nicelikleştirilmiş benlik" ve Turkle'ın (2005) "ikinci benlik" tanımlarını akla getirmektedir. İlişkisel materyalizm çerçevesinde bu iki yaklaşım da benliğin sayısallaştırılmasını ve iktidarın bireylerin ruhlarına nüfuz etmesine dikkat çekmektedir. Akış platformlarında ve internet ortamında kullanılan algoritmalar, kişisel verileri filtreleyerek kişiye özel içerikler sunar ve böylece rıza üretimini etkili hale getirir. Bu veriler her ne kadar kişisel bir deneyime yönelik olarak paketlense de aslında potansiyel davranışları belirleyerek bireyleri belirli topluluklar içerisine yerleştirme amacıyla kullanılır. Bir sonraki davranışın hesaplanmasına ve tahminine yönelik bu çalışma; bir risk analizi çerçevesinde sürdürülürken, belirsiz olan evcilleştirilir ve uzaklaştırılır. Uyarılar yoluyla davranışlar etkilenerek mümkün olan, muhtemel olana indirgenir (Rouvroy, 2020).

Öneri algoritmaları ve hiper kişiselleştirme çalışmaları belirli içerikleri ön plana çıkardığı gibi beklenmedik sebeplerle popülerleşen içeriklerin daha fazla kişiye ulaşmasını da sağlamaktadır. Bu yönlendiricilikte günceli kaçırma korkusu etkili olmaktadır. Algoritmaların yüksek kaliteli içeriklere dikkat çekeceğine yönelik algı, tüketilecek içerik ararken zaman kaybetme riskini de bertaraf etmektedir. Yakın çevremizle kurduğumuz ilişkilerde başkalarının katıldığı deneyimlere referans verememek, önemli bir fobiye dönüşmektedir. Bir medya içeriği tüketilirken o içerik izlenmediğinde sürprizbozan almak fikri de korkutucu ve kaçınılmak istenen bir davranıştır. Fakat günümüzde çoğunlukla tercihler, köprü kuran sosyal sermaye yaklaşımıyla belirlenmektedir. Bu yaklaşıma göre; yakın çevremizin dışında kalan, daha zayıf bağlar kurduğumuz sosyal çevrelerimizle iletişim kurmak için internet ve sosyal medyayı kullanırız. Bu nedenle her an güncel içeriklere dair fikir beyan edememiz de bir problem teşkil edebilmektedir (Tefertiller ve diğerleri, 2019, s. 9). Algoritmaların yönlendiriciliği kültürel ortamımızı şekillendiren ve gündem belirleyici bir faktöre dönüşmektedir. Ancak, bu metrikler yaratıcılık üzerindeki özerkliği azaltma endişelerini de beraberinde getirir (Poell ve diğerleri, 2022, s. 147).

2023 yılının temmuz ayında aynı gün sinemalarda vizyona giren *Oppenheimer* ve *Barbie* filmlerinin gişe başarısı, bu duruma örnek olarak verilebilir. İki filmin tür ve hedef kitle olarak farklı özelliklere

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

sahip olması nedeniyle birbirlerinin gişe başarısını baltalaması beklenmiştir. Fakat iki filmin sosyal medyada *Barbenheimer* adıyla kâğıt üstünde organik bir karşı programlama olarak tanımlanması ve zıtlıklara dayalı mizahi içeriklerin yoğunlaşması, algoritmalar aracılığıyla bir çapraz pazarlama ürünü ortaya çıkarmıştır. Kullanıcılar bu fenomenle ilgili içerikleri takip ettikçe her kullanıcının tercihlerine göre şekillenmiş ve kişiselleştirilmiş pazarlama içerikleri büyük çaplı bir kampanyaya dönüşmüştür. İki filmden sadece birine gidecek olan izleyici kitlesi diğer filmi de izlemiş ve iki filmin de gişesi 1 milyar dolara ulaşmıştır. Günceli kaçırma korkusu ve iki film üzerinden yaratılan heyecan filmlere dair sosyal medyadaki olumlu ve olumsuz görsel ve yazılı içerik üretimleri doğrultusunda algoritmik köprü kuran sosyal sermaye ile desteklenmiş ve diğer filmleri neredeyse görünmez kılmıştır.

Kullanıcıları belirli içerik türlerine ve görüşlere doğru yönlendirerek dar bir perspektife hapsetmek olarak tanımlanabilecek tavşan deliği fenomeni; genellikle YouTube ve TikTok gibi uygulamalarla anılsa da günümüzde dijital akış platformlarında da benzer bir yaklaşım söz konusudur. Henüz izlenen içerik bitmeden görünür olan diğer filmler ve diziler ile izleme alışkanlıklarına göre şekillenen arayüz; ilk bakışta izleyiciyi belirli türlere ve seri filmlerin devamlarına yönlendiriyor gibi görünse de politik ve ideolojik açıdan bir yönlendirme riskini de beraberinde getirmektedir. İçerikler öncelikle benzerliklerine göre kategorize edilmekte, sonrasında tercihlere göre daha erişilebilir kılınmaktadır. Benzer medya içeriklerinin tüketimi, ardışık tüketim aracılığıyla belirli bir kategorinin yakınlığını artırarak onu daha erişilebilir hale getirir (Kaitlin & Sharif, 2022, s. 456). İçerik arzının ideolojik yankı odaları oluşturma riski, kişiselleştirme kisvesi altında eşik bekçiliğini ve belirli içeriklerin görünmez kılınmasına yönelik sansür uygulamalarını akla getirmektedir. İzleyicilerin tadım kümeleri doğrultusunda tavşan deliğinde ilerlemesi zamanla filtre balonları, dijital yankı odaları ve toplumsal kutuplaşma yaratma ihtimalini artırır. Tadım kümeleri, farklı kültürlerden gelen içeriklerin görünürlüğünü azaltabilir ve küresel kültürel homojenleşmeye neden olabilmektedir.

Algoritmaların film dağıtım ve gösterim süreçlerindeki etkisini teknolojik rasyonalite çerçevesinde değerlendirmek bir zorunluluk haline gelmektedir. Teknolojik rasyonalite ile endüstrinin ekonomik yapısı teknolojik gelişmelerden ayrı tutulamamakta ve veriye dayalı gelişmeler de entelektüel ve boş zaman faaliyetlerini kontrol etmektedir. Bu yeni akıl sistemi altında Herbert Marcuse'ün sahte ihtiyaçlar tanımı, yüksek kültürün seri üretime dönüşmesini ve bu üretimin toplumsal hayata entegre edilmesini tartışmaktadır. Yapay biçimde üretilmiş tüketim arzuları, mevcut yapıyı sürdürmek ve bireylerin sonraki hamlelerini tahmin ederek riski azaltmak için kullanışlıdır (Marcuse, 1990, s. 4). Algoritmik kültür bağlamında bu yaklaşım geçerliliğini koruyarak, dijital platformların kullanıcıları nasıl yönlendirdiğini ve tüketim arzularını nasıl şekillendirdiğini anlamak için etkili bir araca dönüşmektedir. Reklam ve sosyal medya gibi araçlar, izleyicilerin popüler içerikleri takip etmemeleri durumunda yetersiz ve eksik hissedeceklerine yönelik bir mesaj vermektedir.

Algoritmaya karşı alternatif arayışları ise anti-algoritmik platformlar ve insan küratörlerin seçimleri ile çeşitlenebilir. Kürasyon kaotik bilgi ortamında düzeni sağlayarak kullanıcıların değerli içeriği ayırt etmelerine yardımcı olurken algoritmik kürasyonda bu değer sadece ekonomik olarak nitelendirilir. Kürasyon modellemede ortaklaşmaya dayalı, kâr amacı gütmeyen, dayanışma temelli, kendi kendine örgütlenmiş bir paylaşım, sürdürme ve deneyim, bilgi ve kaynak üretme yaklaşımı uygulanmalıdır (Kompatsiaris, 2024).

Sinema alanında daha önce bahsedilen *MUBI* ve *The Criterion Channel* gibi denemelerin ortaya koyduğu üzere anti-algoritmik uygulamaların güncel akış platformları piyasasında ekonomik açıdan ayakta kalabilmeleri oldukça zordur. Bununla birlikte günümüzde abonelik planlamalarının genişleyerek sabit ücretler yerine asgari katkılar biçiminde yapılabilmesi, bu tarz platformlar için bir çıkış noktası yaratabilir. Eleştirel yeniden modelleme yaklaşımıyla hareket eden *Rybn* ve *Algolit* gibi çalışma grupları ve ürettikleri projeler, algoritmanın sömürücü mekanizmasını ifşa etme, demokratik-algoritmik kod ve metin üretimi gibi hedeflerle izleyiciyi bilinçlendirmektedir (Miyazaki, 2020, s. 252).

SONUÇ

Zylinska (2020, s. 68-69), Walter Benjamin'e atıfla sanat eserinin artık sadece mekanik olarak değil algoritmik olarak da yeniden üretildiğini belirtir. Yazara göre yapay zeka bir araç olmaktan çok daha

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

öteye geçerek kullanıcı beğenilerinin şekillenmesinde, piyasanın düzenlenmesinde ve neyin ana akım görsellik olarak sayılacağı konusunda aktif bir aktör haline gelmiştir.

Bir zamanlar geleneksel medyadan kopuşu vurgulamak için sıklıkla sözü edilen yeni medya, büyük veri ve platformların patlamasıyla önce algoritmik öneri sistemlerinin tahakkümüne sahne olmuş, üretken yapay zekanın yükselişiyle beraber ise üretken medya olarak adlandırılabilecek yeni bir durum ortaya çıkmıştır. Medyanın birincil aygıtlarından biri olan sinema da önce geleneksel yapım, dağıtım ve gösterim yöntemlerinden dijital yöntemlerle işleyen bir endüstriye evrilmiş, günümüzde ise dijitalin içinde yeni bir faz olarak algoritmik yollarla ortaya çıkan bir yapıya kavuşmuştur.

Algoritmik müdahaleler sinemayı bir yandan kolaylaştırmakta, demokratikleştirmekte ve yayılımını görülmemiş bir hıza kavuşturmaktayken bir yandan da onu baskılamakta, çerçevelenmiş sınırlar içine hapsetmekte ve sürekli olarak daha küçük izleyici kitlelerine bölmektedir. Aynı zamanda yapay zeka ve algoritmalar, yukarıda da belirtildiği gibi sinemaya yaratıcılar ve izleyicilerin yanında üçüncü bir aktör olarak eklemlenmiştir. Bu aktör şu anda heyecan verici özellikler sunuyor olsa da sinemanın geleceği açısından diğer iki aktöre yönelik etkileri halen muğlaktır. Sinemanın yaratıcı işçilerinin özgünlüğü, yaptıkları işin anlamlılığı, üretici emeğinden doğan hakları gibi konular ciddi bir tehlike altındadır.

İzleyiciyi daha çok ilgilendiren kısım olan gösterim ve dağıtım ise Frankfurt Okulu'nun sıklıkla vurguladığı endüstriyel kültür biçimini sürdürmeye devam etse de artık kitleye yönelik modası geçmiş geniş endüstriyel pazarlamayla işlememekte günümüzün neo-liberal "uzun kuyruk" ya da "dikkat ekonomisi" modeline çok daha sıkı olarak uyum göstermektedir. Algoritmik dağıtım ve gösterimde izleyici hedeflendiği üzere "niş" gruplara ayrıştırılmakta ve bunun etkisiyle kültürel olarak daha atomize ve daha bölünmüş bir konuma geçiş yapmaktadır. Bütün sanatsal özelliklerinin yanında başlangıcından itibaren bir halk eğlencesi olan sinemanın burada ciddi bir ontolojik dönüşüm yaşadığı ve giderek daha fazla bireyselleştiği önümüzde duran gerçeklerden biridir.

Algoritmaların sinemaya yönelik kuşatıcı etkilerine karşı alternatifler de yok değildir. Enzensberger'in (1970) kitle medyasına karşı yapılması gerekenin kitle medyasını kullanmak olduğunu salık vermesi gibi yapay zeka ve algoritmalara karşı da aynı yöntemin uygulanması ilk akla gelenlerden biridir. Yapay zeka ifade biçimlerini her zaman olmasa da kısmen herkese eşit olarak dağıtabilmektedir. Dolayısıyla yeni ve alternatif sinema biçimlerinin keşfedilmesi olasıdır. Amerikalı televizyon yıldızı Andy Kaufman'ın 1970'li yıllarda popüler bir TV programında kameranın önünde dakikalarca kitap okuması gibi dadacı yöntemler algoritmik medya düzeninin içinde alternatif çıkış noktaları olarak ortaya çıkabilir. Dağıtım ve gösterim boyutunda ise kullanıcılara daha önce tüketmediği türde içerikler öneren keşif algoritmaları, algoritmaları tersine mühendislik yöntemiyle manipüle eden yazılımlar, yavaş medya uygulamaları gibi yöntemler izleyici açısından uygulanmaya açıktır. Ancak izleyicinin tek başına mücadelesi bu kadar güçlü ve yerleşik bir platform düzeninin içinde oldukça yetersiz kalabilir. Bu nedenle devletler ve halk eliyle, platformları şeffaf algoritmalar, etik tasarımlar, tamamıyla rastgele öneriler, çeşitlilik odaklı çalışma, kullanıcılara kendilerine yöneltilmiş olan opsiyonları daha aktif şekilde belirleyebilme hakkının verilmesi gibi konularda regülasyonlara zorlamak genel anlamda daha çözümcü bir olasılık olarak önümüzde durmaktadır.

KAYNAKÇA

Anderson, C. (2008). *The long tail: Why the future of business is selling more for less.* Hyperion.

Andrejevic, M. (2019). *Automated media.* Routledge.

Andrew, D. (2018). *Sinema Nedir! Bazin'in Arayışı, (M. Tümen, Çev).* Küre Yayınları.

Bedingfield, W. (2023, November 27). *The Problems Lurking in Hollywood's Historic AI Deal*. Wired: https://www.wired.com/story/hollywood-actors-deal-artifcial-intelligence-future/ adresinden alındı

Bender, S. (2024). Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour. *Media Practice and Education*, s. 1–18. https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597

Berry, D. M. (2019). Against infrasomatization: Towards a critical theory of algorithms. D. Bigo, E. Isin, & E. Ruppert içinde, *Data politics: Worlds, subjects, rights.* Routledge.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Chayka, K. (2020, Kasım 16). *Emily in Paris and the rise of ambient tv*. New Yorker: https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/emily-in-paris-and-the-rise-of-ambient-tv adresinden alındı

Cheney-Lippold, J. (2011). A new algorithmic identity: Soft biopolitics and the modulation of control. *Control, Theory, Culture & Society, 28(6)*, s. 164-181. https://doi.org/10.1177/0263276411424420

Chow, P.-S. (2020). Ghost in the (Hollywood) machine: Emergent applications of artificial intelligence in the film industry. *NECSUS_European Journal of Media Studies, 9(1)*, s. 193-214. https://doi.org/10.25969/mediarep/14307

Coeckelbergh, M. (2023). The work of art in the age of AI image generation: Aesthetics and human-technology relations as process and performance. *Journal of human technology relations, 1*. https://doi.org/10.59490/jhtr.2023.1.7025

De Landa, M. (1991). *War in the age of intelligent machines.* Zone Books.

Enzensberger, H. M. (1970). Constituents of a Theory of the Media. *New Left Review, (64), 13*.

Frey, M. (2021). *MUBI and the curation model of video on demand.* Palgrave Macmillan.

Given, L. M. (2008). *The Sage encyclopedia of qualitative research methods: Volumes 1&2.* Sage.

Guy, J. (2025, January 22). *'The Brutalist' has come under fire for use of AI. But is it really that big of a deal?* CNN Entertainment: https://edition.cnn.com/2025/01/22/entertainment/the-brutalist-ai-controversy-scli-intl/index.html adresinden alındı

Han, B.-C. (2019). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri (H. Barışcan, Çev.).* Metis.

Hansen, M. (2024). From attention economy to cognitive lock-ins. *Big Data & Society, 11(3)*, s. 1-5. https://doi.org/10.1177/20539517241275878

Hülür, H., & Ölçer, H. (2025). Yapay zekâ ve algoritma diktatörlüğü. H. Hülür, & C. Yaşın içinde, *Yapay Zeka Toplum ve Kültür.* Ütopya Yayınevi.

Kaitlin, W., & Sharif, M. (2022). Down a rabbit hole: How prior media consumption shapes subsequent media consumption. *Journal of Marketing Research, 59(3)*, s. 453-471. https://doi.org/10.1177/00222437211055403

Kitchin, R. (2016). Thinking critically about and researching algorithms. *Information, Communication & Society, 20(1)*, s. 14-29. https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154087

Kompatsiaris, P. (2024). *Curation in the age of platform capitalism: The value of selection, narration, and expertise in new media cultures.* Taylor & Francis.

Lévy, P. (2025). Symbolism, digital culture and artificial intelligence. *RED: revista de educación a distancia, 25(81)*, s. 1-20.

Manovich, L. (2021). Dijital sinema nedir. S. Denson, & J. Leyda içinde, *Post-Sinema: 21. Yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması.* İstanbul: Notabene Yayınları.

Manovich, L. (2023). AI image and generative media: Notes on ongoing revolution. L. Manovich, & E. Arielli içinde, *Aesthetics a critical guide to AI, media and design.*

Marcuse, H. (1990). *Tek boyutlu insan: İleri işleyim toplumunun ideolojisi üzerine incelemeler (A. Yardımlı, Çev.).* İdea.

Miyazaki, S. (2020). Critical re-modelling of algorithm-driven intelligence as commonist media practice. *NECSUS_European Journal of Media Studies, 9(1).* https://doi.org/10.25969/mediarep/14309

Moravec, H. (1988). *Mind children: The future of robot and human intelligence.* Harvard University Press.

Morrison, R. (2024, May 23). *The Times*. Is Scarlett Johansson right to worry? I spent a morning with AI to find out: https://www.thetimes.com/culture/art/article/scarlett-johansson-ai-voice-chatbot-richard-morrison-arts-column-m50wwpw0c adresinden alındı

Mouriquand, D. (2025, Mart 21). *400'den fazla sanatçı, yapay zeka şirketlerinin telif hakkı ihlalini protesto için Trump'a mektup gönderdi*. Euronews: https://tr.euronews.com/kultur/2025/03/21/400den-fazla-sanatci-yapay-zeka-sirketlerinin-telif-hakki-ihlalini-protesto-icin-trumpa-me adresinden alındı

Pajkovic, N. (2022). Algorithms and taste-making: Exposing the Netflix recommender system's operational logics. *Convergence, 28(1)*, s. 214-235. https://doi.org/10.1177/13548565211014464

Poell, T., Nieborg, D., & Brooke, E. (2022). *Platforms and cultural production.* Polity.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Rouvroy, A. (2020). *Algorithmic governmentality and the death of politics.* Green European Journal: https://www.greeneuropeanjournal.eu/algorithmic-governmentality-and-the-death-of-politics adresinden alındı

Sahota, N. (2024, Mayıs 20). *AI Is changing the movie theater experience… For the better?* Forbes: https://www.forbes.com/sites/neilsahota/2024/05/20/ai-is-changing-the-movie-theater-experience-for-the-better adresinden alındı

Shapiro, S. (2020). Algorithmic television in the age of large-scale customization. *Television & New Media, 21(6)*, s. 658-663. https://doi.org/10.1177/1527476420919691

Sim, G. (2023). The Idea of genre in the algorithmic cinema. *Television & New Media, 24(5)*, s. 510-523. https://doi.org/10.1177/15274764231171072

Smits, R. (2019). *Gatekeeping in the evolving business of independent film distribution.* Palgrave Macmillan.

Srnicek, N. (2017). The challenges of platform capitalism: Understanding the logic of a new business model. *Juncture, 23*, s. 254-257. https://doi.org/10.1111/newe.12023

Sun, P. (2024). A study of artificial intelligence in the production of film. *SHS Web of Conferences (Vol. 183).* EDP Sciences. https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303004

Swartz, C. S. (2005). *Understanding digital cinema: A professional handbook.* Focal Press.

Tefertiller, A., Maxwell, L., & Morris, D. (2019). Social media goes to the movies: Fear of missing out, social capital, and social motivations of cinema attendance. *Mass Communication and Society, 23(3)*, s. 378-399. https://doi.org/10.1080/15205436.2019.1653468

Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit.* MIT Press.

Türten, B. (2024). Sinemada dağıtım ve gösterim ağında yapay zekâ uygulamaları. *Journal of Humanities and Tourism Research, 14(3)*, s. 376-402.

Uyan, G. (2025, Ocak 10). *Reklamlı Disney+'ın Türkiye fiyatı ve geliş tarihi belli oldu*. Webtekno: https://www.webtekno.com/reklamli-disney-plus-turkiye-fiyati-cikis-tarihi-h154401.html adresinden alındı

Van Alstyne, M., & Brynjolfsson, E. (2005). Global Village or Cyber-Balkans? Modeling and Measuring the Integration of Electronic Communities. *Management Science, 51(6)*, s. 851–868. https://doi.org/10.1287/mnsc.1050.0363

Yücel, O. (2024). Yapay Zekânın Sanat Emeğine Olası Etkisi. *Mülkiye Dergisi, (1)*, s. 35-75.

Zengin, F. (2020). Akıllı makine çağı sinemasına giriş: Sinema sanatında yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı. *İletişim Çalışmaları Dergisi, 6(2)*, s. 151 - 177.

Zylinska, J. (2020). *AI art: machine visions and warped dreams.* Open humanities press.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

AN ANALYSIS OF FICTIONAL NARRATIVES ON CYBERBULLYING IN THE ERA OF SOCIAL MEDIA

SOSYAL MEDYA ÇAĞINDA SİBER ZORBALIK TEMALI KURMACA ANLATILAR ÜZERİNE BİR ANALİZ

Nisa YILDIRIM[1]

ORCID: N.Y. 0000-0002-7941-4470

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Nisa Yıldırım
İstanbul Gelişim Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: nyildirim@gelisim.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 27.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Yıldırım, N. (2025). An Analysis Of Fictional Narratives On Cyberbullying In The Era Of Social Media. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 745- 759. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671602

Abstract
As the social media platforms entered our lives with the WEB 2.0 era, two-way communication has become a reality. Unfortunately, this transformation in communication has also led to the emergence of problems such as disinformation or hate speech. Another problem is cyberbullying, which occurs when traditional bullying, which means repetitive behaviors aimed at harming others, is moved to online environments. Cyberbullying has begun to be included as a theme in fictional narratives in recent years. This research aims to study 50 cyberbullying-themed movies and TV series released between 2010 and 2025, in terms of the crime definitions and victim / offender portrayal by using the descriptive analysis method. According to the data obtained, it was seen that the victims were mostly presented as women. In the depiction of the offenders, the density of male characters is striking. Although adolescents are mostly presented as victims, it is seen that in narratives with a small number of adolescent offenders, the victim is also an adolescent. While the ratio of adolescents to adults among the victims is close to each other, the ratio of adults to adolescents among the offenders is considerably higher. It was seen that the most frequently mentioned crimes were invasion of privacy, blackmail, manipulation with a fake account, cyberstalking, distribution of explicit content and identity theft. Finally, it is possible to say that focusing on cyberbullying as a theme in fictional narratives is significant in terms of drawing attention to the destructive effects of the problem.

Keywords: Cyberbullying, Film, TV series, Social media.

Öz
Sosyal medya platformlarının hayatımıza girdiği WEB 2.0 dönemiyle birlikte çift yönlü iletişim gerçek anlamda hayat bulmaya başlamıştır. Ne yazık ki, iletişimdeki bu dönüşüm dezenformasyon, nefret söylemi gibi problemlerin ortaya çıkmasına da neden olmuştur. Bireylere veya gruplara zarar vermeyi amaçlayan tekrarlayan davranışlar anlamına gelen geleneksel zorbalık, online ortamlarda da yaşanmaya başlanmış, böylece siber zorbalık kavramı ortaya çıkmıştır. Siber zorbalık son yıllarda kurgusal anlatılarda da bir tema olarak yer almaya başlamıştır. Bu araştırma, 2010-2025 yılları arasında yayınlanan 50 siber zorbalık temalı film ve diziyi, suç tanımları ve mağdur/fail tasvirleri açısından betimsel analiz yöntemi kullanılarak incelemeyi amaçlamaktadır. Elde edilen verilere göre mağdurların çoğunlukla kadın olarak sunulduğu görülmüştür. Faillerin tasvirinde erkek karakterlerin yoğunluğu dikkat çekmektedir. Ergenler çoğunlukla mağdur olarak sunulsa da az sayıda ergen failin yer aldığı yapımlarda mağdurun da ergen olduğu görülmektedir. Mağdurlar arasında ergenlerin yetişkinlere oranı birbirine yakınken, failler arasında yetişkinlerin ergenlere oranı önemli ölçüde daha yüksektir En sık bahsedilen suçların mahremiyetin ihlali, şantaj, sahte hesapla manipülasyon, siber taciz, kişinin özel görüntülerini yayınlama ve kimlik hırsızlığı olduğu görülmüştür. Son olarak kurmaca anlatılarda siber zorbalığın konu edilmesinin, sorunun yıkıcı etkilerine dikkat çekmek açısından önemli olduğunu söylemek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Siber zorbalık, Film, Dizi, Sosyal Medya.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

The history of internet communication, which started to spread among individual users from the mid-90s, is divided into periods. The two-way communication opportunity had been emphasized in the early years of this new technology, but it has come to life in a real sense with the WEB 2.0 period with the emergence of social media networks and search engines which enabled users to be active in terms of interacting, sharing or producing. The increasing use of social media in the decade allows us to define the era we are in as the social media era. It would not be wrong to say that social media platforms have been used as a source of entertainment and information and they have started to replace many other media. However, internet technology, which also offers its users the opportunity to communicate without sharing their identities, has also brought with it some social problems despite all the opportunities it offers. The characteristics of internet communication distinguish this medium from traditional mass communication tools in terms of supervision. Unfortunately, the electronic communication medium, where centralized control is not fully possible, has prepared the ground for the malicious actions of some users. For example, communicating with anonymous identities allows some actions defined as crimes in real life to be transferred to the virtual environment. This situation has led to the emergence of the concept of cyberbullying today. Cyberbullying covers all negative behaviors directed at a person or group using internet tools. Malicious users can disturb others through various methods and even repeat these actions and cause psychological damage to the victimized person. The effect of cyberbullying on the victims can be extremely devastating, sometimes even resulting in suicide.

Cyberbullying, one of the most current problems of our era, has started to appear as a theme in movies and TV series in recent years. Cinema and television writers present the negative consequences of social media, which is widespread especially among young people, to the audience with cyberbullying stories they tell in different types of narratives. This research aims to examine a total of 50 movies and TV series from different countries, released between 2010 and 2025, in the context of the distribution of the types of crimes and the presentation of victims and offenders.

CYBERBULLYING

Traditional bullying can be defined as repeated behaviors aiming to harm a person or group mentally or physically. Olweus (2003, s. 12) one of the first researches to define bullying, particularly focuses on the repetition of behaviors and the power imbalance between the parties. The victims who are exposed to bullying have difficulty in continuing their daily lives and are psychologically worn out as they cannot escape the situation, they find themselves in. The person or group becomes silent because they are verbally or physically intimidated, and this can lead to the problem remaining unresolved for a long time. The most important element in traditional bullying is that the person who is the offender of bullying interacts with the victim face to face. This situation allows the victim to be aware of the offender's identity. In other words, the culprit has no chance of hiding himself. Mobbing that adults encounter in their business lives or peer bullying, which is common among children of the same age, especially primary and secondary school students, can also be given as examples of traditional bullying. It is a known fact that children are much more vulnerable than adults when it comes to being subjected to bullying. Peer bullying is one of the most common problems encountered by educators in many countries. Some students can exhibit extremely cruel behaviors towards their friends, and when this situation becomes systematic, it turns into peer bullying. The factors that trigger peer bullying can vary. Bullying can often be observed among students who have a physical power imbalance. The stronger one may aim to control the weaker one by physically harming him. It is known that the economic status and cultural differences between peer children are also effective in the emergence of bullying. The gender factor is also seen to be effective in peer bullying. Boys are more likely to be offenders of bullying than girls. Bullying can also occur because of grouping among peers. The child may adapt to the negative behaviors of the group he/she wants to belong to and start bullying others. Finally, it is possible to say that children who think they have been subjected to injustice in their lives both at school and outside of school also bully their peers at school. In this way, the child, who has achieved justice in his own way, tries to get rid of the feeling of worthlessness he/she experiences (Kartal-Bilgin, 2012, s. 26-27).

In the era we live in, it is known that bullying does not only occur face to face. Internet communication, which has become a part of daily life, has begun to affect individuals' lives in every aspect, and the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

cultural transformation that has occurred has also revealed the need to reorganize crime definitions. The Internet, which provides electronic-based communication, is a medium where it is not possible to fully control and supervise. This situation has allowed various crimes to be transferred to the virtual environment. Today, crimes committed using internet technology are defined as cybercrimes. Systematic and deliberately harmful behaviors against individuals or groups are referred to as cyberbullying. Cyberbullying often consists of victimizing behaviors such as insults, persistent stalking, theft of personal data, harassment, manipulation, hacking, blackmail, and discrediting.

The main reason why cyberbullying is one of the biggest problems of our era is that internet communication allows users to communicate with anonymous identities. Although the fact that users have the chance to remain anonymous was considered a liberating element in the early years of the internet, it has been experienced in later years that this has led to many negative consequences. In cyberbullying, the person or people in the victim position usually do not know the real identity of the offender. The offender may be someone they know, or someone they have never met in their life. It is possible to say that this situation encourages the offender to commit crimes even more. In fact, they can fearlessly carry out many behaviors in the virtual environment that they would not dare to do face-to-face (Aksaray, 2021, s. 410).

As it is known, in order to identify the offender of anonymous bullying, it is necessary to apply to official authorities. If such an identification is not made, the offender does not deal with the consequences of the action he/she has taken. The causes of cyberbullying include many factors, from the person's value judgements to his/her mental state. However, it is possible to say that the impunity of negative behaviors will encourage the offender to repeat the crime (Akgül, 2020, s. 152-153).

Another factor that paves the way for cyberbullying is the changing perception of privacy with social media. As a result of the transformation created by social media, individuals today share many details about their daily lives without hesitation. Especially the owners of public profiles are more exposed to cyberbullying. Individuals can become targets of malicious people due to the posts they share on social media. On the other hand, internet users provide data on different subjects with every move they make on this platform. In fact, some applications do not provide service without obtaining approval to access their users' data. Data recorded for various purposes, especially sales and marketing, creates a new form of surveillance (Deniz Anamur & Topsakal, 2019, s. 43). Even if all this recorded data is not accessible to the ordinary user, it is accessible by hackers. This situation makes everyone a potential victim of cyberbullying.

There are many points which make cyberbullying differ from traditional bullying. The first of these is the time period in which the bullying occurs. Since traditional bullying occurs face to face, the bullying occurs when the victim meets the offender. In cyberbullying, there is no time limit, and the victim is open to a new attack at any time. Another difference is that others witness the crime. While there are often witnesses to the incident in traditional bullying, usually there is no witnesses in cyberbullying. On the contrary, sharing of someone's personal data to harm his/her reputation causes a lot the number of witnesses but their number and identities remain unknown. While the presence of witnesses in traditional bullying allows the situation to be reported, but in the cyberbullying, it becomes difficult to prove the crime unless it is examined officially. This difference makes it easier for the traditional bullying offender to be punished in the first case but makes it more difficult in cyberbullying. Another point where the two bullying types differ is related to gender. While the victims of traditional bullying are usually men, the victims of cyberbullying are usually women (Dikmen & Tuncer, 2017, s. 677).

The effects observed in cyberbullying victims include a state of intense sadness and anxiety, a decrease or loss of self-esteem, a decrease or loss of trust in others, difficulty in making or maintaining friendships, hesitation to go to work or school, difficulty in working or learning, and decreased success (Yaman et al., 2011, s. 192).

Cyberbullying as a Theme in Fiction

The film and television industries have always been precipitous to present current issues of the era to

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

the audience. It has been observed that the theme of cyberbullying has started to find a place in movies and series, especially in the last decade. In these narratives, which are mostly in the drama and thriller genres, the plot progresses through a non-physical chase between the victim and the offender. While the destructive effects of cyberbullying on the victim are revealed, sometimes there are stories in which the offender becomes also the victim of the darkness he/she has created.

In some examples, the identity of the offender is kept secret, and social morality is questioned through the eyes of the victim. Among the cyberbullying themed movies, the 2015 film *Cyberbully* stands out with this feature. The movie tells the story of a 17-year-old girl named Casey, whose personal computer is hacked and who is blackmailed through her private images. The young girl does not learn the identity of the person who blackmailed her throughout the movie. However, the offender accuses Casey about the bullying she made in the past and tries to make her confess. At this point, the movie makes the audience ask the question if who the real bully is. In the finale of the film, questions are not answered, and the motivation and consequences of the crime are left to the audience to evaluate (Novitasari & Hia, 2021, s. 51).

The Hater (2020) is an example of a narrative in which the offender also turns into a victim in the darkness he created. The main character of this Polish thriller is a young man named Tomasz. Tomasz, a law student, is expelled from school for plagiarism. While trying to attract the attention of the young woman he likes, he also tries to gain the respect of her family. Tomasz finds a job at a PR agency which manipulates public opinion by conducting negative perception studies on social media, especially against political figures. Tomasz, who further fuels the hatred among the public with his campaigns, is also affected by the chaos he creates. The movie, where themes of racism and hate speech are also at the forefront, shows the potential of social media to "**turn into a mass revenge tool for personal ambition and interests.**" At the same time, the psychological impact of individuals assuming different identities on the internet, an uncontrolled area, is discussed. The main character, a two-faced man, interprets the outside world through his own worldview and moral understanding, and influences the masses with cybercrimes such as smear campaigns, disinformation, and invasion of privacy (Gür et.al, 2022, s. 50-51).

Another example of a narrative about cyberbullying that affects the masses is the episode named *Hated in The Nation* from the TV series *Black Mirror*. This episode, which is included in the third season of the dystopian science fiction series *Black Mirror*, emphasizes the chaos caused by online hate speech and manipulation by anonymous accounts. People who are targeted by hate speech on social media begin to be killed, and it turns out that this situation was organized by a hacker. Hashtag campaigns determine who will be the next victim. In this process, it is emphasized that individuals can response irrationally in masses by conforming to others. In other words, it is explained that "**technology has numbed, standardized and turned people into masses that act with a herd mentality by making them passive**" (Akgül & Şahin, 2022, s. 30).

One of the most popular cyberbullying-themed series is *13 Reason Why* (2017-2020). This Netflix original series is based on the revelation of the events that led a teenage girl to commit suicide. Adapted from the novel of the same name, the genre of this series is defined as a teen drama. While the problems experienced by adolescents are told through the young girl's four friends, cyberbullying is also prominent among these problems. The first episode of the series begins with an informational video voiced by the actors. In the speech addressed to the audience, it is recommended that people suffering from the problems mentioned in the series visit the website 13reasonswhy.info. This website is directed to another website called https://www.wannatalkaboutit.com, which is a service of Netflix. This site offers a kind of preliminary consultancy service on Netflix's productions about social crimes and psychological disorders and provides information on which official institutions the audience in need of help should consult. The brochure prepared for the TV series *13 Reasons Why* on the site includes explanatory guidance for people who have been subjected to harassment, violence, and cyberbullying as featured in the series, or who have relatives or friends who have been subjected to it.

Another Netflix series, *Baby Reindeer*, which is an adaptation of a well-known novel, also features

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

themes of cyberbullying. This psychological drama, which was released in 2024, has become quite popular due to telling a real-life story. It is known that a woman who followed a comedian man for three years sent "**approximately 41 thousand e-mails and hundreds of hours of voice messages**" (www.gazeteduvar.com.tr, 2024). It presents a narrative that begins with persistent stalking and then continues with crimes such as cyberstalking, manipulation with fake accounts, online defamation, and online shaming. There is also information on Netflix's https://www.wannatalkaboutit.com website regarding this series that will guide viewers who are exposed to similar problems.

Cyberbullying has also started to take place as a theme in Turkish TV series in recent years. The series named *Etkileyici (Influencer)* was launched by the digital platform Gain in 2021, builds its entire story on this subject. It tells the story of a young woman named Leyla, an influencer with many followers, who becomes a victim of online shaming after a gossip in the tabloids and then starts cyberstalking by an obsessive man. In this detective series, the sudden reversal of the fan-celebrity relationship established on social media and the herd mentality are shown more than once.



Figure 1. Posters of Turkish Series *Etkileyici (Influencer)*

Another example of Turkish TV series with a cyberbullying theme is Netflix's *As The Crow Flies* (2022-2024). The first season begins with a young woman named Aslı, becoming obsessed with replacing the experienced journalist Lale, whom she admires. Aslı opens accounts with fake identities on social media, spreads negative news about Lale, runs hashtag campaigns and causes Lale to experience online defamation. After Lale is fired from her job, she takes her place, but she continues to bully her by sharing her private images. The series is about the competitive environment in the media industry and the effects of social media on the careers of celebrities.

METHODOLOGY AND FINDINGS

This research aims to examine the movies and TV series about cyberbullying using descriptive analysis method to determine victim/offender portrayal and the types of crimes in the narratives. The research was conducted on 50 narratives in total including 30 movies and 20 TV series that were produced between 2010 and 2025.

Online databases such as IMDb (imdb.com) and Rotten Tomatoes (rottentomatoes.com) providing detailed information about movies and TV series were examined to list the narratives that could be associated with the theme of cyberbullying, and all narratives found were included in the research. In the next process, all movies and TV series were watched to identify the characters in terms of victim and offender, and the types of crimes that constitute the plots of the narratives.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

First of all, the genre and country of the narratives, the age interval and gender of the victims and offenders, and the crimes mentioned in the narrative were listed. The age intervals of the victims and offenders were classified as 'adolescent', 'young' (18-25) and 'adult'. The narratives with more than one offender or victim were defined as 'multiple'. Crimes related to cyberbullying were classified as below:

- Invasion of privacy
- Distribution of explicit content
- Manipulation with fake accounts
- Blackmailing
- Hacking
- Cyberstalking
- Doxxing (reveling a person's private information)
- Identity theft
- Identity fraud & Catfishing
- Online harassment
- Online hate speech
- Online exploitation
- Online defamation
- Online grooming
- Online shaming
- Promoting a suicide attempt

Table 1. Movies about Cyberbullying

	Movie / Country / Genre	Victim / Offender	Crime
1	***Trust* (2010)** America / Drama	Teen girl/ Adult man	Online grooming, Manipulation with fake accounts, Blackmailing, Cyberstalking, Online exploitation
2	***Chatroom* (2010)** England / Drama, thriller	Teen boy / Young man	Manipulation with fake accounts, Promoting suicide attempt, Online harassment
3	***Cyberbully* (2011)** America & Canada / Drama	Teen girl/ Teen girl	Manipulation with fake accounts, Doxxing, Blackmailing, Identity theft, Invasion of privacy, Hacking, Promoting suicide attempt
4	***Megan is Missing* (2011)** America/ Drama, thriller	Teen girl/ Adult man	Online grooming, Manipulation with fake accounts, Cyberstalking, Blackmailing, Online exploitation, Distribution of explicit content, Murder
5	***Disconnect* (2012)** America / Drama	Multiple/ Multiple	Cyberstalking, Identity fraud & Catfishing, Distribution of explicit content, Blackmailing, Invasion of privacy, Online exploitation, Promoting suicide attempt
6	***The Den* (2013)** America / Thriller, mystery	Young woman/ Adult man	Cyberstalking, Hacking, Identity fraud & Catfishing, Distribution of explicit content, Blackmailing, Murder
7	***Aquadro* (2013)** Italy / Drama	Young woman/	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Online shaming

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

		indefinite	
8	***Unfriended* (2014)** America / Horror, mystery	Multiple/ Teen girl	Cyberstalking, Identity theft, Hacking, Distribution of explicit content, Blackmailing, Online shaming, Promoting suicide attempt
9	***Men, Women & Children* (2014)** America / Drama, comedy	Multiple/ Multiple	Identity theft, Distribution of explicit content, Invasion of privacy, Manipulation with fake accounts, Online exploitation
10	***Open Windows* (2014)** America & Spain/ Thriller	Young woman/ Adult man	Cyberstalking, Identity theft, Blackmailing, Manipulation with fake accounts, Invasion of privacy, Murder
11	***Her Own Justice* (2015)** Canada / Drama	Young woman/ Adult man	Cyberstalking, Identity theft, Hacking, Invasion of privacy, Distribution of explicit content
12	***Cyberbully* (2015)** England / Drama	Teen girl/ Adult man	Cyberstalking, Identity theft, Blackmailing, Doxxing, Manipulation with fake accounts, Invasion of privacy, Distribution of explicit content
13	***Ratter* (2015)** America/ Thriller	Young woman / Adult man	Hacking, Blackmailing, Invasion of privacy, Identity theft
14	***#Horror* (2015)** America/ Thriller, horror	Multiple (teen girls) / Adult man	Cyberstalking, Identity theft, Blackmailing, Online exploitation, Distribution of explicit content
15	***Nerve* (2016)** America/ Thriller	Young woman/ Multiple	Cyberstalking, Identity theft, Blackmailing, Hacking, Invasion of privacy, Online exploitation
16	***LenaLove* (2016)** Germany / Drama, thriller	Teen girl/ Young man	Identity Fraud & Catfishing, Manipulation with fake accounts, Online harassment, Online shaming, Promoting suicide attempt
17	***Friend Request* (2016)** Germany / Horror, thriller	Young woman/ Young woman	Cyberstalking, Identity theft, Blackmailing, Distribution of explicit content, Online shaming, Online exploitation
18	***Like.Share.Follow.(*2017)** America / Horror, thriller	Young man/ Young woman	Cyberstalking, Invasion of privacy, Blackmailing, Identity theft, Doxxing
19	***Searching* (2018)** America / Thriller	Teen girl/ Multiple	Cyberstalking, Hacking, Identity theft, Doxxing, Identity fraud & catfishing, Invasion of privacy
20	***Ferrugem (Rust)* 2018** Brasil / Drama	Teen girl/ Young woman	Invasion of privacy, Online exploitation, Distribution of explicit content, Online shaming
21	***Unfriended: Dark Web* (2018)** America / Horror	Multiple/ Multiple	Invasion of privacy, Manipulation with fake accounts, Doxxing, Hacking, Blackmailing, Online defamation
22	***Dolcissime (The Sweeties)* (2019)** Italy / Comedy	Teen girl/ Teen girl	Cyberstalking, Manipulation with fake accounts, Blackmailing, Invasion of privacy, Online shaming

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

23	***John Denver Trending* (2019)** Indonesia/ Drama	Teen boy/ Multiple	Invasion of privacy, Online shaming, Distribution of explicit content, Online harassment
24	***American Hangman* (2019)** America / Thriller	Multiple (Two adult men)/ Adult man	Hacking, Doxxing, Online shaming
25	***The Hater (Sala samobójców. Hejter)* (2020)** Poland / Drama	Multiple/ Young man	Identity theft, Doxxing, Blackmailing, Online harassment, Online shaming, Distribution of explicit content, Online defamation
26	***Search Out* (2020)** South Korea / Thriller	Young woman / Multiple	Invasion of privacy, Promoting suicide attempt, Manipulation with fake accounts, Blackmailing, Online hate speech
27	***Caught in His Web* (2022)** America / Thriller	Young woman/ Adult man	Cyberstalking, Identity theft, Identity Fraud & Catfishing, Blackmailing, Manipulation with fake accounts
28	***Jane* (2022)** America / Thriller	Teen girl/ Teen girl	Cyberstalking, Identity theft, Identity Fraud & Catfishing, Invasion of privacy, Blackmailing, Manipulation with fake accounts, Promoting suicide attempt
29	***Live* (2023)** India / Drama	Multiple (Two adult women)/ Multiple	Cyberstalking, Invasion of privacy, Catfishing, Blackmailing, Manipulation with fake accounts, Online defamation
30	***Budi Pekerti (Andragogy)* (2023)** Indonesia / Drama	Adult woman/ Multiple	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Online shaming, Online defamation

Table 2: Series about Cyberbullying

	Series / Country / Genre	Victim / Offender	Crime
1	***Pretty Little Liars* (2010–2017)** America / drama, mystery	Multiple/ Multiple	Cyberstalking, Hacking, Blackmailing, Identity theft, Manipulation with fake accounts, Doxxing, Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Online shaming, Online defamation
2	***Eye Candy* (2015)** America / crime drama, thriller	Young woman/ Young man	Cyberstalking, Invasion of privacy, Identity theft, Hacking, Blackmailing, Manipulation with fake accounts
3	***Mr. Robot* (2015-2019)** America/ Drama	Multiple/ Multiple	Invasion of privacy, Hacking, Doxxing, Manipulation with fake accounts
4	***13 Reasons Why* (2017–2020)** America / Drama	Multiple/ Multiple	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Online exploitation, Manipulation with fake accounts, Online shaming, Promoting suicide attempt

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

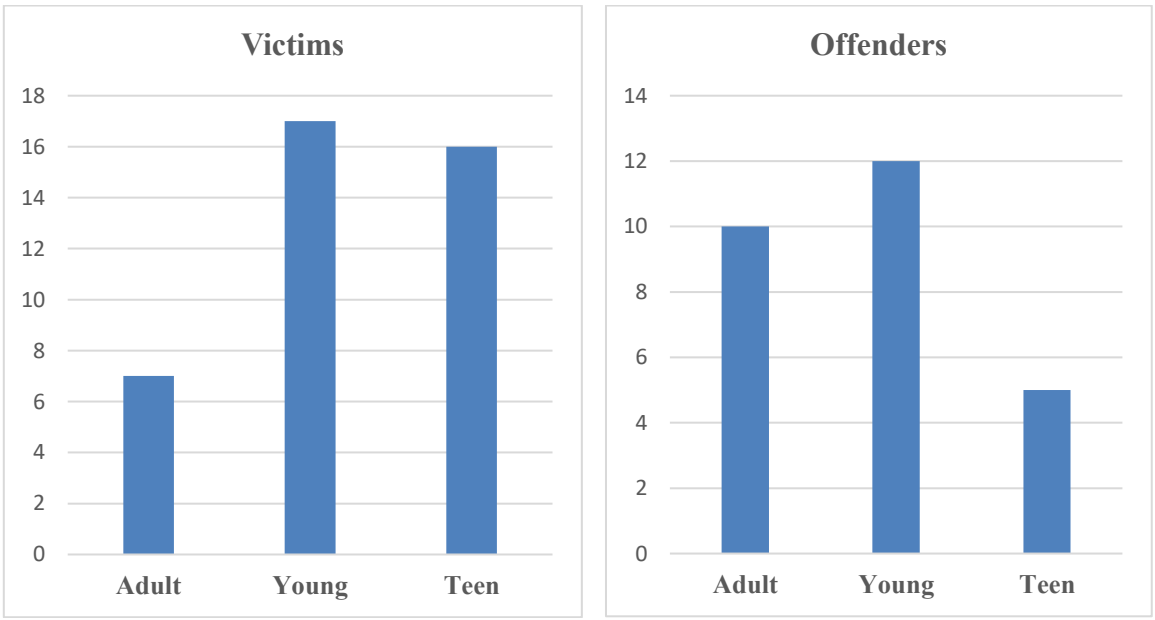
5	***The Bold Type* (2017–2021)** America / Drama, comedy	Multiple (Two young women) / Multiple	Invasion of privacy, Online harassment, Online hate speech, Online defamation
6	***Baby* (2018-2020)** Italy / Drama	Teen girl/ Young man	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Blackmailing, Manipulation with fake accounts ,Online shaming
7	***The Hunting* (2019)** Autralia / Drama	Multiple (two young women)/ Multiple (two young men)/	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Manipulation with fake accounts, Online shaming, Blackmailing
8	***Nudes* (2019)** Norway / Drama	Multiple/ Multiple	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Online shaming
9	***#martyisdead* (2019)** Czechia / Drama	Multiple/ Multiple	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Hacking, Blackmailing, Online harassment, Identity theft, Doxxing, Promoting suicide attempt
10	***Euphoria* (2019-…)** America / Drama	Multiple (Teen girls)/ Young man	Invasion of privacy, Doxxing, Identity theft, Distribution of explicit content, Blackmailing, Manipulation with fake accounts
11	***Black Mirror* (2016)** **"*Nosedive*"** England /Science-fiction	Young woman/ Multiple	Invasion of privacy, Online harassment, Manipulation with fake accounts, Online defamation, Online shaming
12	***Black Mirror* (2016)** **"*Shut Up and Dance*"** England /Science-fiction	Young man/ Multiple	Invasion of privacy, Hacking, Blackmailing, Online harassment, Manipulation with fake accounts
13	***Black Mirror* (2016)** **"*Hated in the Nation*"** England /Science-fiction	Multiple/ Multiple	Hacking, Online harassment, Manipulation with fake accounts, Doxxing, Online hate speech, murder
14	***You* (2018-2025)** America/ Drama, thriller	Adult man/ Multiple	Cyberstalking, Hacking, Blackmailing, Identity theft, Manipulation with fake accounts, Invasion of privacy
15	***Control Z* (2020-2022)** Mexico / Drama, thriller	Teen girl/ Multiple	Hacking, Doxxing, Invasion of privacy, Blackmailing, Identity theft, Online shaming
16	***Clickbait* (2021)** America & Australia/ Drama	Young man/ Young man	Cyberstalking, Identity theft, Hacking, Blackmailing, Doxxing, Manipulation with fake accounts, Online defamation, Promoting suicide attempt
17	***Gossip Girl* – remake (2021–2023)** America / Drama	Teen girl/ Teen boy	Cyberstalking, Invasion of privacy, Manipulation with fake accounts, Blackmailing, Distribution of explicit content, Online shaming, Online defamation
18	***Influencer (Etkileyici)* (2021-2023)** Türkiye/Drama	Young Woman/ Adult man	Cyberstalking, Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Hacking, Blackmailing, Doxxing, Online

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

			harassment, Manipulation with fake accounts, Online defamation, Online shaming
19	***As The Crow Flies (Kuş Uçuşu)* (2022-2024)** Türkiye/Drama	Adult woman/ Young woman	Invasion of privacy, Distribution of explicit content, Doxxing, Online harassment, Manipulation with fake accounts, Online defamation, Online shaming
20	***Baby Reindeer* (2024)** England / Drama	Adult man/ Adult woman	Cyberstalking, Invasion of privacy, Manipulation with fake accounts, Online defamation

Portrayal of Victim and Offender:
One of the most important elements for defining a crime as cyberbullying is the power inequality between the offender and the victim. This inequality can be age difference or knowledge on any subject. For example, people who do not have enough knowledge about using technology are more likely to be cyberbullied. The depiction of victims and offenders in the movies and series examined in the research was evaluated in terms of age interval and gender. The age interval was accepted as adolescents under 18, young people between 18-25, and adults over 25. As it is shown in Table 3, most of the victims are young or teen while most of the offenders are adult or young.

Table 3. Age Interval of Victims and Offenders



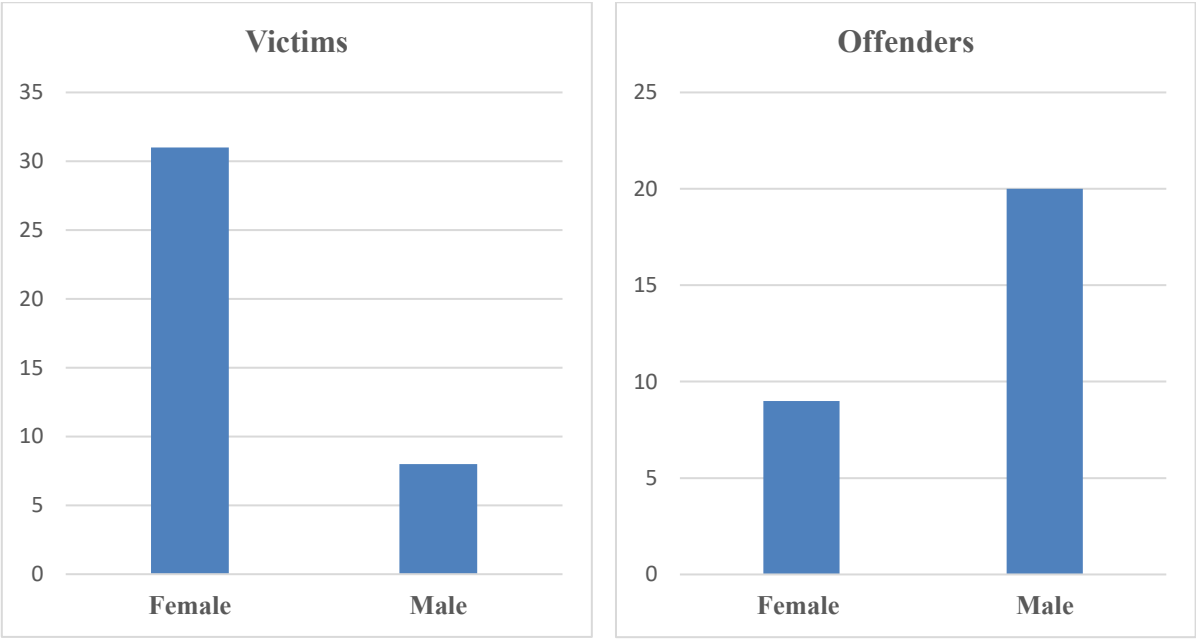
In the examples where the offender is an adult and the victim is an adolescent, emotional manipulation stands out. Although adolescent characters are mostly victims, there are narratives where adolescent characters are encountered as offenders. As it is known, uncontrolled internet use brings various risks for adolescents who are constantly connected to the internet with their mobile phones as well as their personal computers. In particular, access to violent games, pornographic content, publications that support discrimination, and criminals or people prone to crime negatively affects adolescents (Dalmaç Polat & Bayraktar, 2016, s. 116). In the examples where the offender is an adolescent, the victims are also adolescents. This situation shows that peer bullying continues in the cyber environment. The source of crimes among adolescents can be the end of their friendships, emotional reasons, jealousy towards each other, and prejudices created by economic and social differences (Yaman & Sönmez, 2015, s. 20) in real life. It is seen that, narratives with adolescent offenders have the similar motives for their crimes.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

One of the important reasons for the increase in cyberbullying among adolescents is that victims tend to hide the problem they are experiencing. The reason of children's silence is often fear or shame. In some cases, they cannot predict the reaction of their families and think that the device they are using may be taken away from them. Since they do not want to experience this, it becomes difficult for them to get out of the situation they are in (Akbıyık & Kestel, 2016, s. 854).

The narratives having more than one offender or victim were defined as 'multiple' while determining the gender distribution and they were excluded. However, if all victims or offenders are of the same gender, they were added as one person to the total number.

Table 4. Gender of Victims and Offenders



As it is seen above in Table 4, the victims are mostly women. The rate of female victims is almost four times that of male victims. The result for offenders is the exact opposite. In terms of perpetration, the rate of males is more than twice that of females. In most of the examples, if the offender is a woman, the victim is also a woman. If the offender is a teen girl, the victim is also a teen girl.

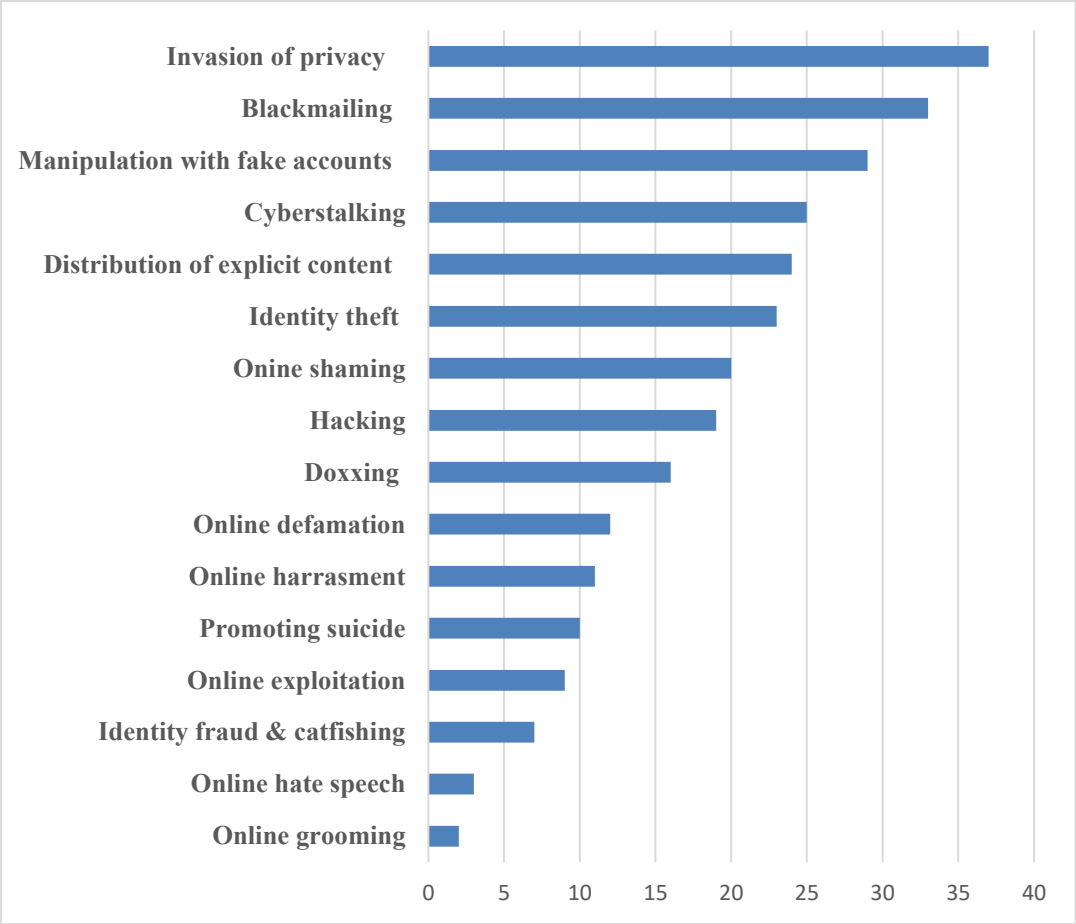
Studies on cyberbullying in real life also show that men are more likely to be offenders of bullying than women (Peker et.al, 2012, s. 214) (Korkmaz, 2016, s. 631). More detailed research is needed to explain the reasons for this situation. However, it can be assumed that, the inequality which women are facing in real life may impact their reactions in online communication. In the narratives studied, female characters' experience much more online shaming and invasion of privacy. For instance, women are subjected to bullying about their physical appearance on social media in real life. Especially overweight women are subjected to sarcastic comments from people they do not know. This situation causes many of them to experience psychological problems (Öksüzoğlu, 2021, s. 21).

Cyberbullying Types

While specifying the distribution of crime types, movies and TV series were considered together. The results obtained from a total of 50 narratives are shown below in Table 5.

Table 5. Distribution of Bullying Types

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



In the cyberbullying themed movies and series, it is seen that the most mentioned crime is invasion of privacy with a rate of 74%. Accessing any information about someone without his/her consent is defined as invasion of privacy. The offender first accesses information and/or images belonging to the victim in order to scare him/her, which causes this crime to occur.

The second crime is blackmailing with a rate of 66%. This crime is committed by using information and images belonging to the victim as leverage. In order to talk about the existence of blackmail, the offender must pressure the victim to comply with his/her demands. Examples of these demands include gaining financial benefit from the victim and forcing the victim to do a behavior. Hacking crime may also accompany the crime of blackmail. Data belonging to the victims can be obtained in this way (Hussein et al, 2022, s. 123).

The third most mentioned crime is manipulation with fake accounts with a rate of 58%. The crime of cyberstalking is followed by a rate of 50%. Cyberstalking is the constant access and harassment of the victim by the offender through e-mail, social media accounts, etc. While doing this, they may also use different identities. It is known that this crime has similar negative effects on the victim as the crime known as persistent stalking in real life (Short et al., 2015, s. 29,30). In fact, unlike real life, since there is no space and time limitation in online communication, it becomes easier for the offender to reach the victim. In addition, cyberstalking frequently causes victims to worry about their safety (Novitasari & Hia, 2021, s. 46).

While the acquisition of private images belonging to the victim is defined as the crime of invasion of privacy, the sharing of these from different sources in a way that others can see constitutes the crime of distribution of explicit content. The rate of this crime, which ranks fifth, is calculated as 48%.

Identity theft, which ranks sixth, means opening accounts and creating profiles in the name of the victim

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

by obtaining their identity information. There is a difference between this crime and the crime known as identity fraud. Identity fraud, which ranks third from the last, means that the offender commits fraud by presenting himself as someone else, different from his/her own identity. This crime is often identified with the crime known as catfishing. Catfishing means using fake personas to obtain money or financial resources (Olckers & Hattingh, 2022, s. 94).

Identity theft is followed by online shaming with rate of %40. Online shaming generally involves humiliation and teasing to the victim due to her/his revealed information or images. It sometimes evolved to online defamation which is also on the list with the rate %24. Online defamation can be defined as any result which "**harms the reputation of the victim**". Defamation can also be related with online hate speech which means using hateful expressions towards individuals or groups. Online hate speech (rarely observed in the researched data) can be divided into three according to the element of offenders' motives and speechs' potential impacts, such as "**content-based element, intent-based element, and harms-based element**" (Marwick & Miller, 2014, s. 9,16).

Doxxing mostly refer to the crime of sharing someone's personal information - mostly documents- without her/his permission on the internet. Victim's revealed official data may cause her/him legal troubles. Doxxing can be experienced by anyone on the internet. However, public figures are on high risk for this crime due to their rank in the society. Offender's motive for doxxing may vary but "**it may be motivated by a desire to expose wrongdoing or to humiliate, intimidate, threaten, or punish the identified individual**" (Douglas, 2016, s. 199).

In some cases, victim may commit a suicide when she/he cannot cope with cyberbullying. Promoting a suicide attempt is used in %25 of the narratives that were studied in the research. It is followed by online exploitation with rate %22.5. Online exploitation and online grooming which is at the end of the list, used to target children for sexual abuse. Offenders often reach their victims through dating sites. And they use "**various techniques such as flattery, bribery or threats**" (Whittle et al., 2013, s. 2).

CONCLUSION

As a result of internet communication taking over the vast majority of daily life, some crimes have now moved to online environments. Bullying, which refers to repeated behaviors that intentionally harm a person or group, has also begun to be carried out using the internet. These behaviors defined as cyberbullying are one of the most common problems of our era. However, committing a crime via the internet is not enough to define this crime as cyberbullying. Not all cybercrimes are considered cyberbullying. In bullying, the frequency of the crime and the motivation of the offender are the determining factors rather than the type of crime. A crime can be defined as cyberbullying if the offender aims to harm the victim psychologically or physically, there is an imbalance of power between victim and offender, and the crime is repeated more than once (Dursun et al., 2020, s. 469).

In this research cyberbullying-themed movies and TV series released between 2010 and 2025 were studied in terms of the crimes and the victim/offender portrayal. 50 narratives including 30 films and 20 series in different genres from different countries were examined. Although there are movies or series from countries such as Italy, Indonesia, India, Norway, and Turkey, the American dominance is noticeable. While the drama genre is dominant in narratives from countries other than America, the majority of American movies are in the thriller genre.

The research results show that the victim characters are mostly women, which is consistent with real life. The age interval of characters is classified under three headings as adolescent, young and adult. It is seen that adolescents are almost in equal proportion to young and adult. Almost a quarter of the victim characters are male. When the offender characters are examined, the male characters are more than twice as common as the female characters. In narratives where female characters are offenders, it is seen that the victims are usually women. In the offender characters, the abundance of young or adult characters is striking, regardless of gender.

All cyberbullying themed movies and series were evaluated in terms of the crimes that they include. The

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

results show that at least three cybercrimes were included in each narrative. The most frequently included crime is invasion of privacy. Almost three-quarters of the victims struggle with offenders who seize their personal data. The second crime is blackmail, followed by manipulation with a fake account, cyberstalking, and distribution of explicit content. In all of the narratives where the distribution of explicit content crime is included, the victim is seen to be a woman. These five top crimes are followed by identity theft, online shaming, hacking, doxxing, online defamation, online harassment, promoting suicide attempts, online exploitation, identity fraud & catfishing, online hate speech, and online grooming. Finally, most of the narratives, regardless of their genres, convey the problems they address with as realistic a perspective. Therefore, it is possible to say that the existence of fictional narratives with the theme of cyberbullying is significant in terms of drawing attention to the devastating effects of the problem as well as the importance of media literacy in combating the problem.

REFERENCES

Akbıyık, C., & Kestel, M. (2016). Siber Zorbalığın Öğrencilerin Akademik, Sosyal ve Duygusal Durumları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3), 844-859. https://doi.org/10.17860/mersinefd.282384

Akgül, B., & Şahin, M. (2022). Teknolojinin eleştirel değerlendirilmesi üzerine göstergebilimsel bir inceleme: Black mirror (kara ayna) dizisi hated in the nation (sosyal linç) bölümü örneği. *Yeni Medya*, 2022(12), 17-35. https://doi.org/10.55609/yenimedya.1032235

Akgül, D. G. (2020). Siber Zorbalığın Nedenleri Üzerine Kuramsal Açıklamalar. *Gelişim ve Psikoloji* Dergisi, 152-153.

Aksaray, D. D. S. (2011). Siber Zorbalık. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 405-432.

Dalmaç Polat, Z., & Bayraktar, S. (2016). Ergenlerde Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet ile İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 6(1), 115-132.

Deniz Anamur, D., & Topsakal, T. (2019). Herkesin Herkesi Gözetlediği Toplum: Siberuzamda Alttan Gözetimin Farklı İnşası Olarak Siber Zorbalık . *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi),* 4(2), 37-58.

Dikmen, M., & Tuncer, M. (2017). Akademisyenlerin Siber Zorbalığa Yönelik Algıları ve Mücadele Etme Yöntemleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*(31), 675-686. https://doi.org/10.14582/DUZGEF.1806

Douglas, D. (2016). Doxing: a conceptual analysis. *Ethics Information Technology*, 18, 199–210.

Dursun, S., Gökçe, A., & Aytaç, S. (2020). Siber Zorbalık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *International Journal of Social Inquiry*, 13(2), 465-485. https://doi.org/10.37093/ijsi.837694

Gür, K., Civelek, S., Yalın, B. (2022). Hakikat ötesi (post-truth) çağın "demokrasi" anlayışı: dijital demokrasi deneyimini Hater filmi üzerinden okumak. *4. Boyut Journal of Media and Cultural Studies - 4. Boyut Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi,* 21, 33–53. https://doi.org/10.26650/4boyut.2022.1183773

Husseyin, O.A., Mahap, N.A., Abdul Rahman, M.R. & Wahhap, B.M.W. (2022). Cyber Blackmail on Social Media and Its Authenticity through Criminal Evidence. *NeuroQuantology*, vol. 20, no. 6,pp. 121–132.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kartal, H., & Bilgin, A. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Zorbalığın Nedenleri ile İlgili Algıları. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 11(1), 25-48.

Korkmaz, A. (2016). Siber Zorbalık Davranışları Sergileme ve Siber Zorbalığa Maruz Kalma Durumlarının Karşılaştırılması. *TRT Akademi*, 1(2), 620-639

Marwick, A. E. & Miller, R. (2014). Online Harassment, Defamation, and Hateful Speech: A Primer of the Legal Landscape . *Fordham Center on Law and Information Policy Report No. 2*, https://ssrn.com/abstract=2447904

Novitasari, N. F., & Hia, N. I. A. (2021). Cyberbullying in Movie Cyberbully: An Analysis from The Psychological Perspective. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature, & Linguistics*, 8(1), 44-64. Doi:10.22219/celtic.v8i1.1639

Olckers, C. & Hattingh, M. (2022). The Dark Side of Social Media - Cyberbullying, Catfishing and Trolling: A Systematic Literature Review, *EPiC Series in Computing*, 84, (86–99)

Olweus, D. (2003). A profile of bullying at school. *Educational Leadership*, 60(6), 12– 17. https://www.researchgate.net/publication/279570438_A_profile_of_bullying_at_school#fullTextFileContent

Öksüzoğlu, T. Ö. (2021). Kadınlara yönelik siber zorbalık durumları ve önlem çalışmaları. *European Journal of Educational and Social Sciences*, 6 (1), 67 – 75.

Peker, A., Eroğlu, Y., Çitemel, N. (2012). Boyun eğici davranışlar ile siber zorbalık ve siber mağduriyet arasındaki ilişkide cinsiyetin aracılığının incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 9:1.

Short, E., Guppy, A., Hart, J.A., Barnes, J. (2015). The Impact of Cyberstalking, *Studies in Media and Communication*, 3,2, https://doi.org/10.11114/smc.v3i2.970

Yaman, E., Eroğlu Y., Peker, A. (2011). Okul Zorbalığı ve Siber Zorbalık. İstanbul: Kaktüs Yayınları

Yaman, E., & Sönmez, Z. (2015). Ergenlerin Siber Zorbalık Eğilimleri. Online Journal of Technology *Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 18-31.

Whittle, H, Hamilton-Giachritsis, C, Beech, A & Collings, G. (2013). 'A review of online grooming: characteristics and concerns', *Aggression and Violent Behavior*, vol. 18, no. 1, pp. 62-70. https://doi.org/10.1016/j.avb.2012.09.003

www.gazeteduvar.com.tr "Netflix'in tartışmalı dizisi: Baby Reindeer'da ne anlatılıyor?" (2024). https://www.gazeteduvar.com.tr/netflixin-tartismali-dizisi-baby-reindeerda-ne-anlatiliyor-galeri-1688712

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Review Article / İnceleme Makalesi

MERLEAU-PONTY'NİN GÖRÜLEN DÜNYA PERSPEKTİFİNDEN MİMARLIĞA BİR BAKIŞ DENEMESİ

AN INQUIRY INTO ARCHITECTURE FROM MERLEAU-PONTY'S VISIBLE WORLD PERSPECTIVE

Zeynep TARÇIN TURGAY[1]

ORCID: Z. T. T. 0000-0001-8392-023X

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Zeynep Tarçın Turgay
Gebze Teknik Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: zturgay@gtu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 08.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi: 13.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 16.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Tarçın, Z.T. (2025). Merleau-Ponty'nin Görülen Dünya Perspektifinden Mimarlığa Bir Bakış Denemesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 760-770. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671679

Öz

Mimari tasarım sürecinde düşüncenin ürüne dönüşmesini sağlayan görselleştirme eylemi, numenal ve fenomenal dünyalar arasında bir sınır ve köprü işlevi üstlenerek özgün bir konum edinmektedir. Bu çalışma, mimarlık pratiğindeki görselleştirme süreçlerinin ve araçlarının Maurice Merleau-Ponty'nin "görülen dünya" perspektifi çerçevesinde değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Kuramsal çözümlemelerde, mimarın düşünsel üretimini görselleştirme biçimleri ile çizimlerin taşıdığı anlamlar bir bütün olarak ele alınmış; çizimlerin yalnızca teknik birer araç değil, düşüncenin bedensel deneyimle birleştiği anlam üretici eylemler olduğu ortaya konmuştur. Değerlendirmeler sonucunda, Merleau-Ponty'nin görüş, algı ve uzay kavramları üzerinden yürütülen tartışmaların, mimarlığın temsiliyet anlayışını yeniden düşünmeye davet ederken, aynı zamanda mimarlık eğitiminin duyusal farkındalık temelli bir algı eğitimine dönüşmesi gerekliliğine işaret etttiği görülmüştür. Buna ek olarak, dijital temsillerin (artırılmış gerçeklik, metaverse, simülasyon vb.) mimari algı üzerindeki etkisinin de Merleau-Ponty'nin bütüncül algı yaklaşımı bağlamında yeniden sorgulanmaya açık olduğu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, mimarın mesleki farkındalığını ve mimarlığın kuramsal sınırlarını genişleten özgün bir kavrayış zemini sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Mimari Görselleştirme, Mimari Çizim, Felsefe, Maurice Merleau-Ponty.

Abstract

In the architectural design process, the visualization of architectural thought holds a unique position and power as it serves as a boundary and bridge between the noumenal and phenomenal worlds. In this manuscript, it is aimed to evaluate the visualization processes and tools used in architectural practice within the framework of Maurice Merleau-Ponty's "visible world" perspective. Through theoretical analyses, the ways in which architects materialize their thoughts via drawings and the meanings carried by them are considered as a whole; and it is revealed that drawings are not merely technical instruments but as meaning-generating acts that integrate thought with embodied experience. Merleau-Ponty's concepts of vision, perception, and space has provided a basis for rethinking the representational dimension of architecture and also indicated the necessity of a perceptual pedagogy that fosters sensory awareness within architectural education. Furthermore, the increasing prevalence of digital representations (such as augmented reality, metaverse, and simulations) on architectural perception also calls for a reconsideration in light of Merleau-Ponty's holistic perception approach. In conclusion, this study offers an original conceptual ground that expands both the professional awareness of the architect and the theoretical boundaries of architecture.

Keywords: Architectural Visualization, Architectural Drawing, Philosophy, Maurice Merleau-Ponty

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Mimarlık hem sanat hem de bilim ile olan ilişkileri nedeniyle çok farklı biçimlerde tanımlanmaktadır ancak tüm bu tanımlamaların içerisindeki mimarlığın temel bileşenleri aynıdır: Mimar, bina, kullanıcı. Her mekânın varoluşu bir mimarın zihninde başlar, görselleştirilir, inşa edilebilecek biçimde detaylandırılır, inşa edilir ve kullanılır. Bu adım adım ilerleyişte görselleştirme süreci ve ürünleri iki farklı dünyanın, numenal ve fenomenal dünyanın ayrıldığı adım iken, aynı zamanda da bu iki dünyayı bağlamaya çalışan köprü olma görevini üstlenir. Görselleştirmenin bu konumu ve mimari üretim sürecindeki kritik işlevleri, onun, mimari yapının ve mimarın özünü değiştirme gücüne sahip olmasını sağlar. Bu çerçevede, Maurice Merleau-Ponty'nin görme algısı ve dünya ilişkisi üzerine yazdığı metinler bu gücü görünür hale getiren önemli söylemler olarak karşımıza çıkar.

Maurice Merleau-Ponty, varoluşçuluk ve fenomenoloji ile anılmakla birlikte, onun *algılanan dünya*sında mimarlıkla ilgili de pek çok ipucu ve değinme bulunmuş, irdelenmiş, hatta kimi mimarlar tarafından bilinçli olarak tasarlama süreçlerinde araç olarak kullanılmıştır (Merleau-Ponty, 2010). Türkçeye Göz ve Tin olarak çevrilen metni de, beş duyu ile değil de, saf biçimde göz ile algılanan, *görülen dünya* üzerine detaylı çözümleme ve anlatılardan oluşmaktadır (Merleau-Ponty, 2006). Bu *görülen dünya* perspektifinde mimarlığın görsel niteliği ile birlikte görselleştirilme süreçlerinin ve ürünlerinin taşıdıkları anlamların bütünü tartışmaya açılabilmektedir.

Bu çalışmada amaç mimarlık pratiğinin temel süreç ve araçlarının Merleau-Ponty'nin görme, görüş, uzay ve resim kavramları üzerinde geliştirdiği söylemler üzerinden değerlendirilmesidir. İlk bölümde, öncelikle kısaca mimarlığın tanımı üzerinde durulmuştur, devamında ise mimarlıkta görselleştirme eylemi ve araçları üzerine yapılmış çalışmalardan faydalanılarak değerlendirmenin hangi alan üzerinde yapılacağı netleştirilmiştir. İkinci bölümde, Maurice Merleau-Ponty'nin görülen dünya kavramı sunulmuştur. Üçüncü bölümde mimarlık pratiğinin görme duyusu ile olan ilişkisi ve temel tasarım ve görselleştirme aracı olan mimari çizimler Maurice Merleau-Ponty'nin söylemlerinin sunduğu perspektif ile değerlendirilmiştir. Son bölümde, bu değerlendirmelerin mimarlık teorisi ve pratiğine potansiyel katkıları tartışılmıştır.

Mevcut literatürde mimarlık ile fenomenoloji arasında kurulan ilişkiler çoğunlukla mekân deneyimi ve algı üzerinden tartışılmaktadır. Bu çalışma, Merleau-Ponty'nin "görülen dünya" önermesi çerçevesinde mimari görselleştirme süreçlerini yalnızca teknik bir üretim olarak değil, aynı zamanda düşünsel ve bedensel deneyimle bütünleşmiş, anlam üretici bir eylem olarak ele alması ile özgün bir yaklaşım sunmaktadır. Diğer yandan, çizimin temsili gücü ile beden-zihin-algı ekseninde nasıl kritik bir araçsal rol üstlendiği tartışılarak, mimarlık pratiğinin sıklıkla göz ardı edilen kavramsal ve numenal boyutları görünür kılınmaktadır. Son olarak, mimari çizim ve görselleştirme süreci felsefi bir ontoloji çerçevesinde değerlendirilmekte; böylece hem mimarlık kuramına hem de eğitimine ilişkin yeni ve farklı bir bakış açısı önerilmektedir.

MİMARİ TASARIM SÜRECİ VE MİMARİDE GÖRSELLEŞTİRME

Mimarlığın hem sanat hem de bilim ile sıkı sıkıya bağlı olması onun farklı biçimlerde tanımlanması ile sonuçlanmıştır. Örneğin, mimarlık Platon için ideal bir düzen yaratma eylemi iken, Kant mimarlığı (metafiziğin yapısal metaforu olarak) değişmeyen bir yer üzerinde duran büyük bina olarak tanımlamıştır. Bilim ve düşünce dünyasındaki gelişmeler ile mimarlığın açık, kendinden referanslı bir sistem olduğu ortaya çıkmıştır. Varlıkbilim alanındaki gelişmelerle de mimarlığın anın içinde, ötekiler ile oluşturulan bir asimetrik iletişim olduğu düşüncesi gelmiştir. Mimarlık her iletişimde kendini yenilemesini sorgulayan, eleştiren, açık uçlu bir sistem olarak görülmektedir (Güney & Yürekli, 2004).

Türk Dil Kurumu (2025) sözlüğünde ise mimarlık "belirli ölçü ve kurallara göre yapılar yapma sanatı" olarak tanımlanmaktadır. Güney'in doktora tezinde, mimarlığın Türkçe anlamı "bayındır olma, uygar olma, ileri olma eylemi" olarak verilmektedir. Mimarlık Latincede ise "architectonie"dir ve bu dilde anlamı usta biri olarak tanımlanan bilgi donanımlı yaratıcı tarafından yaratılan bir yapış eylemidir (Güney & Yürekli, 2004). Güney'e göre ise en temel tanımıyla mimarlık insan zihni tarafından bir mimari gerçekliğin hazırlanması ve üretilmesi eylemidir (Güney, 2003).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tanımlar kültürlere, zamana veya kişilere göre değişse de mimarlığın üç temel bileşeni vardır: Mimar, bina, kullanıcı. Mimarın zihninde, mimarın onu oluşturmaya karar vermesinden sonra, mimarın isteği ve çabasıyla doğan mimari gerçeklik, yine mimar tarafından görselleştirilir, mimarın kendisi ya da mimarın da içerisinde bulunduğu bir ekip tarafından inşa edilebilecek biçimde detaylandırılır, inşa edilir ve bir veya bir grup insan tarafından kullanılır.

Mimari ürünün ortaya çıkışı ve yaşamını oluşturan yukarıdaki süreçte görselleştirme diğer adımlardan daha farklı bir yere sahiptir. Bu farkı daha açık biçimde görmek için görselleştirme eylemi ve ürünlerine daha dikkatle bakmak gerekir.

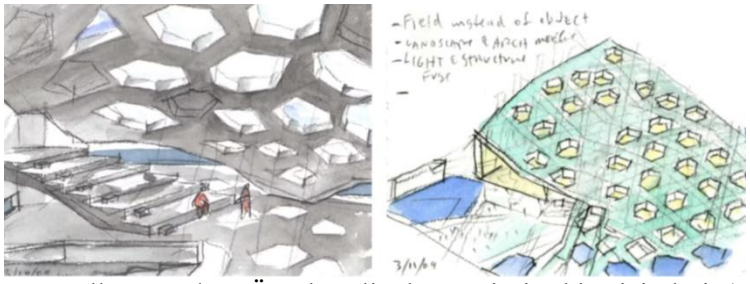
Mağara döneminden beri insanların iki boyutlu görsel ürünler, çizimler ve imgeler aracılığıyla yarattığı ikinci dünyası onun düşüncesinin gelişmesi için kritik bir öneme sahip olmuştur. Bu imgeler bireysel bir öneme sahip oldukları kadar kamusal bir nitelik de taşımış, yazının başlangıcının oluşturan şekiller gibi, insanlar arasında iletişim kurmanın bir aracı olarak kullanılmışlardır. İnsanlar ürettikleri imgeler ile düşüncelerini ve tarihlerini anlatmış, mitolojinin ideal dünyasına, ruhların dünyasına ve ütopyalarına gerçeklik kazandırmışlardır (Laseau, 1989). Geometri ve matematikteki gelişmelerle ölçekli çizimler ortaya çıkmış, ölçekli tasarımlar, planlar ve haritaların oluşturulması mümkün hale gelmiştir. Tüm bu çizimler ve onların gelişmesiyle karşımıza çıkan semboller, modeller ve simülasyonlar aracılığıyla insanlık dünyayı anlamaya, anlatmaya çalışmış, öğrenmiş, öğretmiş ve değişmiştir.

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi, özellikle tasarımın ilk aşamalarında, düşünme eylemi ile iç içedir. Kavramsal düşünme olarak da adlandırılan başlangıç kısmında mimar düşüncelerini kendi için görselleştirerek onları düşüncesinin temsili ve aracı haline getirir. Bu aşamada ortaya konulan görsel ürünler (çizgisel şekiller, şemalar ve notlar) mimarın kendi kendisinin kullanımı içindir, fazla detaylı değildir, zihin ile ölçülendirilmektedir, konusuna farklı açılardan yaklaşmaktadır, mimarın düşüncesinin gelişmesini yansıtır ve gelişime açık yapıdadır (Laseau, 1989) (Şekil 1, Şekil 2).

Bu görsellerin *numenal* gerçekliklerle bağlantısının daha güçlü olması ve düşüncenin ruhunu yansıtması resim veya grafik niteliklerinin daha baskın olması ile sonuçlanmaktadır. Tasarımın ilerleyen aşamalarında mimar *öteki* insanlarla iletişime geçtikçe düşünceleriyle birlikte ürettiği görseller de değişir ve gelişir. Bu değişim öncelikle *öteki*lerin düşüncelerinin ve fenomenal dünyanın gerçekliklerinin mimarın düşüncesindeki etkileri ile olmaktadır. Bu değişimi, düşüncenin kendini anlatabilmesi ve fenomenal bir mimari gerçeklik kazanabilmesi amacıyla, görselin niteliklerinin değişmesi takip eder. Başlangıçta düşüncenin ruhunu yansıtan mimari görsel, süreç ilerledikçe ölçekli ve detaylı teknik çizimlere dönüşür (Şekil 3).

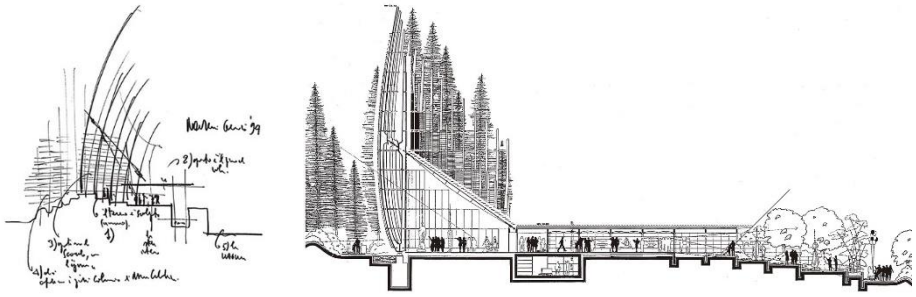


Şekil 1. Steven Holl, Riviera Kaplankaya Projesi eskiz çizimleri (Holl, 2025a)



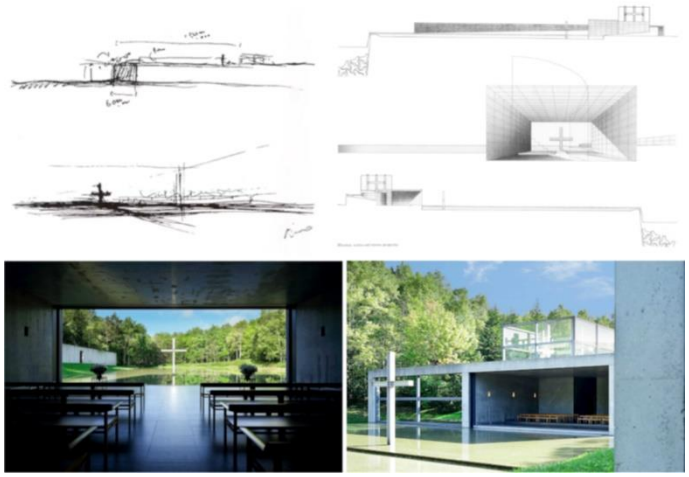
Şekil 2. Steven Holl, Hangzhou Üç Eksenli Alan Projesi eskiz çizimleri (Holl, 2025b)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 3. Renzo Piano Building Workshop, Jean Marie Tjibaou Kültür Merkezi. Eskiz çizimi (solda), teknik kesit çizimi (sağda) (Renzo Piano Building Workshop, 1998)

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi sürecine dikkatli bakıldığında onun öncesinin ve kendisi ile sonrasının farklı dünyalara ait olduğu görülmektedir. Mimarın zihninde üretilen gerçeklik Kant'ın numenlerinin dünyasına yani *numenal* dünyaya aittir. Bu gerçeklik insan duyularıyla algılanamaz, yalnızca düşünce ile kavranabilir. Görselleştirme esnasında ve sonrasında ise, mimarlığın hem görselleri hem de ürünü, insanın görme, dokunma, tat alma gibi duyularıyla algılanabilecek fenomenal gerçeklikler haline gelmektedirler (Şekil 4).



Şekil 4. Su Üzerinde Kilise projesi, Tadao Ando. Eskiz çizimi (sol üst) (Ando, 1988), görünüş çizimleri (sağ üst) (Ando, 1988), iç görünüm (sol alt) (Hirofumi Inaba, Courtesy of Hoshino Resort, t.y.), cephe görünümü (sağ alt) (Tadao Ando Architect & Associates, t.y.)

Görselleştirme burada hem iki dünyanın ayrıldığı sınır hem de bu iki dünyayı bağlamaya çalışan köprü durumundadır. Bu eylemde her iki dünya açısından da koparma/ayırma, dönüştürme, bir araya getirme ve ilişki kurma işlevleri bir arada var olmaktadır.

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi eyleminin ve mimari görselin temel özellikleri aşağıdaki gibi özetlenebilmektedir:

- Mimar, kendi bedeni ve fenomenal dünyanın araçlarıyla, zihnindeki numenal mimari gerçekliğe biçim verir ve onu fenomenal bir gerçeklik olan görsele dönüştürür.
- Mimari görsel, mimari yapının fenomenal gerçeklik kazanması yolundaki ilk adımdır. Görselin sundukları hiçbir zaman mimarın düşüncesindekinin aynısı değildir, onun bir ya da birkaç parçasıdır. Bu görsel, eylem esnasında mimarın araçlarına ve yeteneklerine bağlı olarak yeniden biçimlenir. Mimari görseller 21.yüzyıla kadar 2/3 boyutlu fenomenal gerçeklik veya 2/3 boyutlu sanal gerçeklik olarak üretilmiştir. Günümüzde ise bunlara metaverse, simulasyon gibi zamansal olarak da deneyimlenebilen 4 boyutlu temsiller eklenmiştir.
- Mimari görselin ortaya çıkmasıyla hem mimarın düşüncesi hem de fenomenal dünya kendi içlerinde gerçekleşecek değişimlere, yeniliklere ve karşılıklı eleştirilere açık hale gelmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

- Mimari görsel mimarın kendi kendisiyle iletişim kurması için bir araçtır. Mimarın düşüncesinin kendisi ile birlikte ve kendisinden sonra gelişimini besleyecek yeni bir gerçekliktir. Bu beslenme ve iletişim beklenmedik keşiflerle sonuçlanma potansiyeline de sahiptir (Laseau, 1989).
- Mimar ve *öteki* insanlar arasındaki iletişim mimari görsel ile başlamakta ve görsel aracılığıyla devam etmektedir. Mimar bu aşamada kendi görseli üzerinden, etkin bir grafik dil ile etkin bir iletişim kurmak ve *öteki*nden gelen geri bildirimleri dikkatle ele almak durumundadır (Laseau, 1989). Bu iletişim süresince mimarın öznel varoluş yönelimleri baskınlığını kaybetmekte ve nesnel gerçeklikler gitgide daha ağır basmaktadır (Güney, 2003).
- Mimari düşüncenin ortaya çıkışından mimari ürünün ortaya çıkışına doğru ilerledikçe görselin fenomenal nitelikleri artmakta, ölçekli çizimler ve modellemeler olarak mimar veya uzman diğer kişilerce oluşturulmaktadır. Bir noktadan sonra mimar bu görselleştirme sürecinden ayrılabilmekte ve onun zihninde doğan düşünce fenomenal gerçekliğinin son noktası olan mimari ürüne tamamen başkaları tarafından taşınabilmektedir.

Mimari tasarımdaki görselleştirme eylemleri ve araçları zamansal, mekansal, ekonomik, kültürel, sosyal, kişisel, vb. birçok nedenle yukarıdaki özelliklerin tamamını taşımayabilmektedir. Günümüzdeki teknolojik imkanlar ve farklı tercihler nedeniyle birçok mimari ürün bu süreçlerin hiçbirini geçirmeden de inşa edilebilmektedir. Bu çalışmada yapılan değerlendirmelerde bahsedilen mimari görselleştirmelerin yukarıdaki özelliklerin tamamına sahip olduğu varsayılmıştır.

MAURICE MERLEAU-PONTY VE MİMARLIK İLE İLİŞKİSİ ÜZERİNE

Maurice Merleau-Ponty 1908-1961 yılları arasında Fransa'da yaşamıştır (Şekil 5). Felsefe eğitimi almış, felsefe öğretmenliği yapmış, Özgürlük ve Sosyalizm adlı direniş grubunda yer almış, Les Temps Modernes dergisini (Sartre ve Simone de Beauvoir ile birlikte) yayımlamış ve sonrasında da Sorborne, Lyon Üniversiteleri ile College de France'da çalışmıştır. Kitaplarını 1941-1955 yılları arasında yayımlamıştır. Radyo konuşmalarından derlenen "Algılanan Dünya" 1948 yılında yayınlanmıştır (Merleau-Ponty, 2010). "Göz ve Tin" ve onunla bağlı olan "Görünür ile Görünmez" kitapları ise kendisi tarafından tamamlanamamış ve ölümünden sonra 1964 yılında yayınlanmıştır (Merleau-Ponty, 2006).



Şekil 5. Maurice Merleau-Ponty (The International Merleau-Ponty Circle, 2025)

Merleau-Ponty fenomenolojinin başlıca filozofları arasındadır ve varoluşçu felsefe alanında yaptığı çalışmalar, öznellik ve algı kuramlarıyla tanınmaktadır. Felsefesi betimleyicidir ve vücut ile bağlantısı üzerinden ele alınan uzaysala ayrıcalık vermektedir. Merleau-Ponty Göz ve Tin metnini yeni bir ten ve görüş ontolojisi geliştirmeye yönelik felsefe düşünceleriyle resim konusunun çakıştığı noktada ortaya koymaktadır. Ağırlıklı olarak resme değinen bu metinde resim bir bilme yolu, bir gerçeklik iken (Merleau-Ponty, 2006); görüş, vücutla iç içe olan bir varoluş, bir başlangıç noktası, dünyaya açılan bir kapı ve onunla bütünleşmenin bir aracıdır. Bu metinde sözü edilen her şey görülen şeyler, metnin dünyası *görülen dünya*dır.

Merleau-Ponty'nin bilim, sanat, insan, sinema gibi birçok alan üzerinden anlatmaya çalıştığı Algılanan Dünya kitabında mimarlıkla ilgili de pek çok ipucu ve değinme bulunmuş, irdelenmiş, hatta kimi mimarlar tarafından bilinçli olarak tasarlama süreçlerinde araç olarak kullanılmıştır (Yorgancıoğlu, 2004). Göz ve Tin kitabında da mimarlığa yeni bakış açılarıyla yaklaşma potansiyeli taşıyan birçok

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

çözümleme ve tespit bulunmaktadır. Metinlerin görmeyi merkez alan içeriği mimarın tasarım süreçlerinde görme duyusunun, görselleştirilme süreçlerinin ve araçlarının işlevini, dolayısıyla da mimarlık pratiğini daha kapsamlı, detaylı, derin ve hatta ilham verici biçimde değerlendirilmesi için kullanılmalarına imkân vermektedir.

MİMARİ GÖRSELLEŞTİRME SÜREÇLERİNİN VE ARAÇLARININ MARLEAU-PONTY PERSPEKTİFİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Yukarıda sunulan çerçeveden yola çıkarak, bu bölümde mimarlık pratiğindeki görüş ve görselleştirme eylemleri Merleau-Ponty'nin Göz ve Tin ve Algılanan Dünya kitaplarında yer alan görme, görüş, uzay ve resim konularındaki söylemleri üzerinden tartışılmaktadır.

Mimarlıkta Görme/Görüş

> "… ressamın görüşü ancak görerek öğrenir, ancak kendinden öğrenir." (Merleau-Ponty, 2006, s. 38)
>
> "Görüşün bize öğrettiğini kelimesi kelimesine anlamak gerekir: Onun aracılığıyla güneşe, yıldızlara dokunmaktayızdır, aynı zamanda her yerdeyizdir, yakın şeylere olduğu kadar uzaklara da yakın, ve kendimizi başka yerde hayal etme gücümüz bile, …, nerede olurlarsa olsunlar gerçek varlıkları hedef alma gücümüz bile görüşe borçludur, bize görüşten gelen araçları yeniden kullanmaktadır." (Merleau-Ponty, 2006, s. 75)
>
> Bir şeyi görmem yeter ona ulaşmayı bilmem için, … Bütün gördüklerim ilke olarak ulaşabileceğim bir yerdedir, hiç değilse bakışımın ulaşabileceği bir yerde, "yapabilirim"in haritasında saptanmış olarak." (Merleau-Ponty, 2006, s. 32)
>
> " Görüş vücutta verilen işaretleri sıkı bir şekilde çözen bir düşüncedir. …, düşünsel imge, bize yok olanı var kılan görürlük, … yetersiz olan vücutsal izlere dayanan bir düşüncedir, ve onlara demek olduklarından fazlasını söyletir." (Merleau-Ponty, Göz ve Tin, 2006, s. 45)
>
> "Ressamın dünyası görünür – sadece görünür – bir dünyadır." (Merleau-Ponty, 2006, s. 38)
>
> "Algı dünyasında şeyleri ve şeylerin görünme biçimlerini birbirinden ayırmak olanaksızdır." (Merleau-Ponty, 2010, s. 60)

Merleau-Ponty'ye göre görüş insanın fenomenal dünyayla bağlantısını sağlayan bir açıklık, uzantı, kesişme yüzeyidir. Bu bağlamda görüş var olmanın, varoluşun farkında olmanın, düşünmenin vazgeçilmez bir aracı gibidir. Görünen nesneler ise, göründükleri anda, insan için ulaşılabilir fenomenal gerçekliklerdir, görülmediklerinde ise zihinde yer eden geçmiş düşünceler aracılığıyla insan için var olmaya devam etmektedirler. İşte görüş böylece *hayal etme* eylemi için gerekli araçları sağlamakta, insan için yok olan bir nesneyi var edebilmektedir.

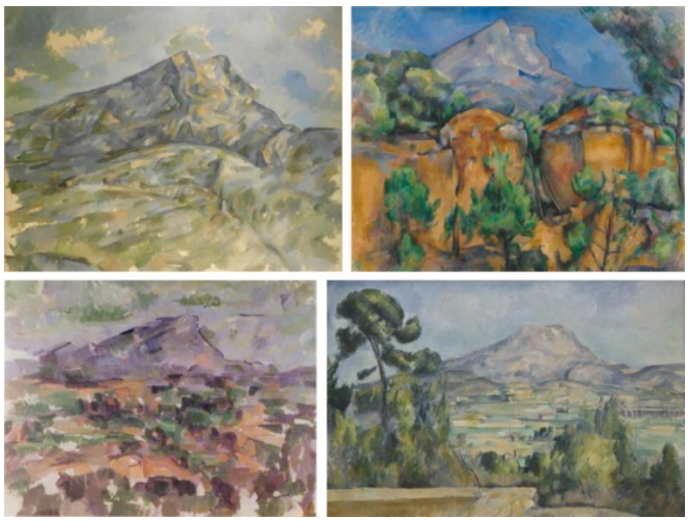
Mimari tasarım düşüncesi de tıpkı ressamın düşünceleri gibi, zihinde oluşurken neredeyse tamamen görüşe dayalı bir kurguya sahiptir. Mimar, tıpkı eksik olanı gören ressam gibi, (ideal koşullarda) kendi kurguladığı bir nesne ile dünyadaki bir boşluğu doldurma, henüz karşılanmayan duygusal, bilişsel ve davranışsal bazı ihtiyaçları karşılama amacıyla bir fenomenal gerçeklik oluşturmaya karar verir ya da karar vermeye yönlendirilir. Bu süreçte mimar gerçekleştirmeye karar verdiği yapıların ve mekanların kokusu, sesi, dokusu ya da tadı üzerine hayal kurmaz (Henshaw, 2014), mekanı her zaman görünüşleri aracılığıyla düşler, düşünür. Mimar zihnindeki bu görünüşleri, geçmiş zamanda görerek deneyimlediği, bilinçli ya da bilinçsiz olarak belleğine kaydettiği nesneleri ve bu nesnelerin çeşitli imgelerini kullanarak oluşturmaktadır. Bu 2 veya 3 boyutlu görüntüleri, boyutsal veya yüzeysel niteliklerini dönüştürerek, ya da oldukları gibi bırakarak bir araya getiren, onlar aracılığıyla hayal kuran mimar, bu eylemleri ile kendine ait yeni bir numenal gerçekliğe görselleştirme araçları ile biçim vermeye çabalamaktadır.

> "Göz, dünyayı görür, ve dünyada tablo olmak için eksik olanı, ve tabloda kendisi olmak için eksik olanı, ve palette tablonun beklediği rengi; ve bitirildiğinde, bütün eksiklere yanıt veren tabloyu görür, ve başkalarının tablolarını, başkalarının eksiklere yanıtlarını görür." (Merleau-Ponty, 2006, s. 38) (Şekil 6)
>
> " …ressamlar gerçek nesneler üzerinde çalışırken bile amaçları asla nesnenin kendisini akla

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

getirmek değildir, amaçları tuvalin üzerinde kendi kendine yeten bir görüntü kurmaktır. Resim dünyanın bir taklidi değil, başlı başına bir dünyadır." (Merleau-Ponty, 2010, s. 62) (Şekil 6)

Tasarlama süreci sonrası inşa edilerek bir varlık kazanan mimari ürün, ressamın *dünyada tablo olmak için eksik olanı* resmine eklemesi gibi, bir eksikliği gidermek amacıyla mimar tarafından dünyaya eklenmek istenen bir gerçekliktir. *Ve bitirildiğinde*, mimar, eksikliklere yanıt veren mimari yapıyı *görür*, ve başkalarının yapılarını, ve bu yapılarda da başkalarının, başka mimarların kendi eksik gördüklerine verdikleri yanıtları *görür*. Mimari düşüncesinin görseline baktığında da mimar, benzer biçimde, zihnindeki yapının hem gösterilen bölümünü hem de bütününü aynı anda görür, gözünde canlandırır, görselini buna göre değerlendirir ve kendince eksik olanı tamamlamak üzere görselleştirme eylemlerine devam eder. Sonuçta, mimar oluşturduğu mimari görseller ve ürünlerin, *kendi kendine yeten*, ayakta kalan, tek başına işlevlerini yerine getirebilen başlı başına bir dünya olabilen bir sistemi temsil edebilmesini; hem kendi içlerinde hem de parçası oldukları gerçeklikle bir bütün olmasını hedefler.



Şekil 6. Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı resimleri: 1904 (sol üst) (Wikimedia Commons, 2025a), 1987 (sağ üst), (Wikimedia Commons, 2025b), 1906 (sol alt) (Wikimedia Commons, 2025c), 1890 (sağ alt) (Wikimedia Commons, 2025d)

Mimarlıkta Görselleştirme/Çizim

"Kendinden görünür olan çizgiler yoktur; ne elemanın kenar çizgisi, ne tarlanın ve çayırın sınırı burada ya da orada değildirler; bakılan noktanın hep berisinde ya da ötesindedirler, gözümüzü ayırmadan baktığımızın hep arasında ya da arkasında, şeyler tarafından belirtilmiş, içerilmiş, hatta çok zorlayıcı bir şekilde istenilmiş – oysa kendileri şey değildirler. … Klee'nin sözü doğrultusunda, çizgi artık görünürü taklit etmez, görünür kılar, şeylerin bir oluşumunun bitmiş çizimidir. Çizgi… uzayda yok olurken, yine de yavan uzayı ve partes extra partes'i kemirmektedir; bir elma ağacınınki ya da bir insanınki olduğu kadar bir şeyin uzaysallığını da temellendiren bir tarzı, uzayda etkin bir şekilde uzanma tarzını geliştirmektedir." (Merleau-Ponty, Göz ve Tin, 2006)(Merleau-Ponty, 2006, s.68)

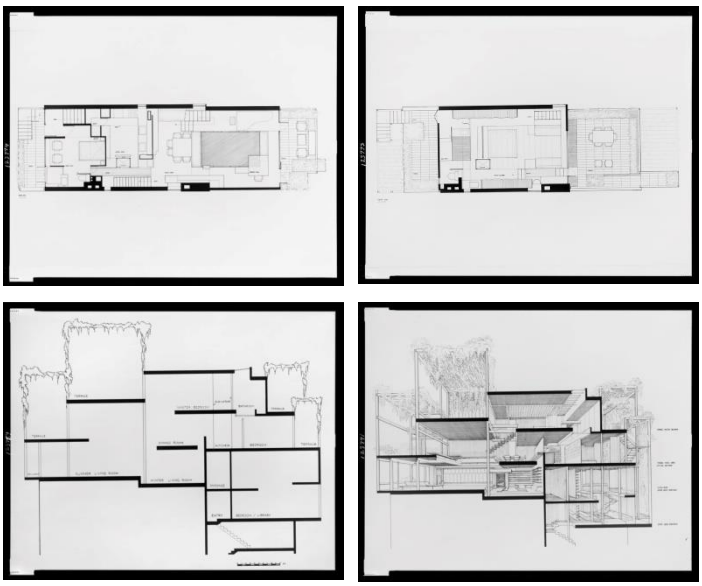
"Figüratif ya da değil, çizgi, herhalde, ne şeylerin taklidi ne de şeydir artık. Beyaz kağıdın aldırışsızlığında açılmış bir dengesizliktir, kendinden'de gerçekleştirilmiş belirli bir kuyu kazmadır, belirli bir oluşturucu boşluk… Çizgi, klasik geometride olduğu gibi, fonun boşluğu üzerinde bir Varlık'ın belirmesi değildir; modern geometrilerde olduğu gibi, önceden varolan bir uzaysallığın kısıtlanması, ayrılması, değişime sokulmasıdır." (Merleau-Ponty, 2006, s. 70)

"Resim ... bize hakiki nesnenin yokluğunda hakiki nesnenin yaşamda nasıl görüldüğünü gösterir ve özellikle de uzay olmayan yerde uzayı gösterir. Tablo, değişik şekillerde doğrulmuş şeyler karşısında göreceğimizi bize yapay olarak veren düz bir şeydir – bize kendinde eksik olan boyutla ilgili yüksekliğe ve genişliğe göre yeterli ayırt edici işaretler vermektedir. " (Merleau-Ponty, 2006, s. 50)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

> Mimari tasarımın ilk aşamalarında serbest el çizimleriyle başlayan görselleştirme eylemi, sonrasında yine çizgilerin yol göstericiliğinde devam eder. Görseller detaylandırıldıkça oluşturulan ölçekli çizimlerde ise çizgiler, artık mimarın düşüncelerini ve duygularını değil, yapısal elemanların sınırlarını belirtmeye başlarlar (Şekil 4).
>
> Çizgi, mimari düşünceyi *görünür kılar*, *şeylerin oluşumunun bitmiş çizimini ortaya koyar*, şeylerin *uzaysallığını temellendirir*. Mimar her zaman, uzayın olmadığı iki boyutlu bir yüzey üzerinde, bir uzay düşüncesi ile, *çizdiği yüzeyde eksik olan boyuta dair ayırt edici işaretleri vererek* çizimler yapmaktadır. Onun çizgilerinin arasında kalan boşluklar *mekân* iken, çizgilerin etrafında kalan, kağıttaki boşluk ise *yer*dir. Böylece mimar dünyada hali hazırda var olan bir uzaysallığı kısıtlar, ayırır ve değişime sokar (Üngür, 2011).

Özellikle teknik çizim yöntemiyle hazırlanmış olan mimari görsellerde, iki çizgi arasında kalan boşluk, o esnada görülmeyen boyuta doğru uzayan bir derinliğe işaret eder. Bir plan çizimine bakıldığında, o planda resmedilenin bir mekân olduğu asla unutulmaz ve mekânsallığına uygun bir yüksekliği, üçüncü boyutu olduğu varsayılır (Şekil 7).



Şekil 7. Çatı katı dairesi projesi, Paul Rudolph, 1965. Üçüncü kat planı çizimi (sol üst) (Library of Congress, 2025a), dördüncü kat planı (sağ üst) (Library of Congress, 2025b), kesit çizimi (sol alt) (Library of Congress, 2025c), kesit perspektif çizimi (sağ alt) (Library of Congress, 2025d)

Yukarıda sunulan tartışmalar çerçevesinde Maurice Merleau-Ponty'nin görülen dünyaya dair söylemleri mimarlığın kullandığı temel araçlar olan görme ve görselleştirme eylemlerinin günlük pratikler içerisinde unutulan kritik kimi niteliklerine işaret etmektedir.

Görüş kavramı üzerinden değerlendirildiğinde, çoğu zaman yalnızca tasarım ve proje çizme eylemi üzerinden algılanan ve tanımlanan mimarlık pratiğinin aslında mimarın tüm yaşamı boyunca edindiği deneyimlerden, özellikle de görme edimi üzerinden edindiği duyumlardan beslendiği açığa çıkmaktadır. Bu beslenme hem mimari tasarımın hayal etme üzerine kurulu *numenal* süreçlerinde, hem de onun giderek fenomenal gerçeklik kazandığı sonraki uygulamaya yönelik görselleştirme süreçlerinde kritik bir öneme sahiptir.

Diğer yandan Merleau-Ponty'nin ressamın niyetine dair yaptığı önermeler ise mimari düşüncenin başlangıcının ve hedefinin sadece bir bina/mekân yapmak değil, dünyada var olan bir eksikliği ortadan kaldırmak olduğu gerçeğini işaret etmektedir. Bu üretim sürecinde mimari görseller de, benzer biçimde, mimar tarafından, *kendi içinde ve ilişkili olduğu diğer görseller ile* bir bütün oluşturacak, görselde yer almayan uzamı da eş zamanlı olarak işaret edecek ya da hissettirecek şekilde gerçekleştirilmeye

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

çalışılmaktadır.

Mimari görselleştirmede kullanılan çizgiler ise, Merleau-Ponty'nin işaret ettiği gibi, iki boyutlu olmalarına rağmen her zaman üçüncü boyutu da görülmeyen bir katman olarak içermeleri, uzay gerçekliğiyle iç içe olmaları nedeniyle, özellikle de meslek pratiği bağlamında, kendilerini de aşan farklı ve yüksek bir temsil gücüne sahiptir (Şekil 6).

Görmeye, görüşe, görsellere ve bunların numenal ve fenomel dünyalar arasında gidip gelen gerçekleşme süreçlerine dair bu açılımlar mimarlığın ne ve nasıl olduğuna dair çok daha derin ve kapsamlı, ancak daha da önemlisi onların özüne inen gerçekçi bir kavrayışı mümkün kılmaktadır. Bu kavrayış ise mimarlığa dair daha gerçekçi bir anlamın yeniden yapılandırılması demektir.

SONUÇ

Merleau-Ponty'nin 'görüş' kavramı mimarlığın hem temsiliyet düzlemini hem de bireysel algıya bağımlı yönlerini tartışmak ve yeniden tanımlamak için güçlü bir zemin sunmaktadır. Bu çalışmada mimarlık pratiğinin günlük yaşamda görülmeyen/görülemeyen niteliklerinin, diğer bir deyişle fark edilmeyen güç, işlev ve anlamlarının Merleau-Ponty'nin ortaya koyduğu *görülen/algılanan dünya* perspektifi çerçevesinde değerlendirilerek tartışmaya açılması amaçlanmış, bu bağlamda mimari tasarımların görselleştirme sürecine ve bu süreçteki temel araç olan mimari çizim görsellerine odaklanılmıştır. Yapılan değerlendirmeler Merleau-Ponty'nin algılanan dünyasının mimara hem numenal hem de fenomenal dünyada nasıl bir yeri olduğu, ne yaptığı ve bu kapsamda kullandığı araçların potansiyelinin ne olduğuna dair derin bir farkındalık kazandırabilecek kritik tespitler içerdiğini ortaya koymuştur.

Söz konusu farkındalığın temeli mimari görselleştirmenin yalnızca bir sunum ya da teknik aktarım aracı değil, düşüncenin bedensel deneyimle bütünleştiği anlam üretici bir eylem olmasıdır. Özellikle çizim gibi araçların yalnızca iki boyutlu temsiller değil, üçüncü boyutu zihinsel olarak kuran güçlü anlatı biçimleri olduğu hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın artık bir *iletişim* olarak da tanımlandığı günümüzde, görselleştirmenin varoluşsal işlevine dair bu farkındalığın kazanılması ile dünyadaki ve ürünün kendisindeki eksikleri daha doğru tamamlayabilen, kendilerini *öteki*lere daha doğru anlatan, dolayısıyla da daha etkin düzeyde algılanan/deneyimlenen mimari ürünlerin oluşturulmasının önünün açılması mümkündür. Bu kazanım göz önünde bulundurulduğunda her mimarın kendi pratiklerini Maurice Merleau-Ponty'nin *görülen dünya*sında işaret edilen anlam, süreç ve işlevleri üzerinden düşünmesinin kritik bir öneme sahiptir. Bunun günümüz dünyasında gerçekleşmesi ise bireysel çabalar ve günlük mimari pratiklerin yanı sıra mimarlık eğitiminde söz konusu varoluşsal farkındalığın kazandırılması ve korunması ile mümkün olacaktır.

Mimarlık eğitimi, öğrencilerin yalnızca görsel araçları kullanma becerilerini değil, görsel deneyimlerini anlamlandırma kapasitelerini geliştirmeye yönelik bir algı eğitimini de kapsamaktadır. Bu noktada, Merleau-Ponty'nin algı üzerine düşünceleri, tasarım eğitiminde duyusal ve düşünsel farkındalığı önceleyen yeni bir pedagojik yaklaşıma temel oluşturarak, geleceğin mimarlarının dünyayı kavrama biçimlerini dönüştürebilir. Diğer yandan, bu yeni eğitim anlayışı, hem tasarım hem kullanım süreçlerinde tasarımcısı ve katılımcıları ile daha etkin iletişim kurabilen ve uyumlanabilen yeni bir mimari tasarım anlayışının da tartışmaya açılmasına neden olabilir.

Son olarak, son yıllarda hızla mimari tasarım ve iletişim süreçlerinin ana aracı haline gelen artırılmış gerçeklik, metaverse ve simülasyon gibi mekânsal temsillerin mekânın yalnızca görsel değil tüm bedensel duyularla deneyimlenmesine ne denli hizmet ettiği de yine Merleau-Ponty'nin algılanan dünya perspektifinde tartışılması gereken yeni sorular doğurmaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

KAYNAKÇA

Ando, T. (1988). *The Church on the Water by Tadao Ando: Nature and the Sacred*. Ocak 21, 2025 tarihinde ArchEyes | Timeless Architecture: https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/ adresinden alındı

Güney, D. (2003). *Mimarlık gerçeklikleri ve mimarlıkta zamanın Kavranışı (Yayın no: 143097).* [Yayımlanmamış doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].

Güney, D., & Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımına üzerine bir deneme. *itüdergisi/a, 3*(1), s. 31-42.

Henshaw, V. (2014). *Scents of Place: The power of olfactory*. 01 21, 2025 tarihinde Architectural Review: https://www.architectural-review.com/essays/scents-of-place-the-power-of-the-olfactory adresinden alındı

Hirofumi Inaba, Courtesy of Hoshino Resort. (t.y.). The Church on the Water Photographs. Ocak 21, 2025 tarihinde https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/ adresinden alındı

Holl, S. (2025a). RIVIERA KAPLANKAYA. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.stevenholl.com/project/akbuk/ adresinden alındı

Holl, S. (2025b). *HANGZHOU TRIAXIAL FIELD*. Ocak 21, 2025 tarihinde Steven Holl Architects: https://www.stevenholl.com/project/hangzhou-triaxial-field/ adresinden alındı

Laseau, P. (1989). *Graphic Thinking for Architects and Designers Second Edition.* New York: Van Nostrand Reinhold.

Library of Congress. (2025a). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, üçüncü kat planı çizimi, 1965. *Paul Rudolph's penthouse apartment, 23 Beekman Place, New York City. Plan, third level. Photograph*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.loc.gov/item/2003652544/ adresinden alındı

Library of Congress. (2025b). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, dördüncü kat planı, 1965. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.loc.gov/item/2003652542/ adresinden alındı

Library of Congress. (2025c). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, kesit çizimi, 1965. *Paul Rudolph's penthouse apartment, 23 Beekman Place, New York City. Cross section. Photograph*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.loc.gov/item/2003652542/ adresinden alındı

Library of Congress. (2025d). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, kesit-perspektif çizimi, 1965. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.loc.gov/item/2003652539/ adresinden alındı

Merleau-Ponty, M. (2006). *Göz ve Tin.* İstanbul: Metis Yayınları.

Merleau-Ponty, M. (2010). *Algılanan Dünya.* İstanbul: Metis Yayınları.

Renzo Piano Building Workshop. (1998). Jean Marie Tjibaou Cultural Center, Nouméa. Ocak 21, 2025 tarihinde Arquitectura Viva.: https://arquitecturaviva.com/works/centro-cultural -jean-marie-tjibaou-noumea-1 adresinden alındı

Steven Holl Architects. (2025a). Riveria Kaplankaya. Ocak 21, 2025 tarihinde Steven Holl Architects: https://www.stevenholl.com/project/akbuk/ adresinden alındı

Tadao Ando Architect & Associates. (t.y.). The Church on the Water Photographs. Ocak 21, 2025 tarihinde https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/ adresinden alındı

The International Merleau-Ponty Circle. (2025). Maurice Merleau-Ponty. Ocak 21, 2025 tarihinde https://www.merleauponty.org/ adresinden alındı

Türk Dil Kurumu. (2025). Ocak 21, 2025 tarihinde Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.gov.tr/ adresinden alındı

Üngür, E. (2011). Space: The undefinable space of architecture. *ARCHTHEO'11* (s. 132-144). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Wikimedia Commons. (2025a). La Montagne Sainte-Victoire vue du bosquet du Château Noir, 1904. *File:La Montagne Sainte-Victoire vue du bosquet du Château Noir, par Paul Cézanne.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Montagne_Sainte-Victoire_vue_du_bosquet_du_Ch%C3%A2teau_Noir,_par_Paul_C%C3%A9zanne.jpg adresinden alındı

Wikimedia Commons. (2025b). La Montagne Sainte-Victoire vue de la carrière Bibémus, 1987. *File:La Montagne Sainte-Victoire vue de la carrière Bibémus, par Paul Cézanne.jpg*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Montagne_Sainte-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Victoire_vue_de_la_carri%C3%A8re_Bib%C3%A9mus,_par_Paul_C%C3%A9zanne.jpg adresinden alındı

Wikimedia Commons. (2025c). Montagne Sainte-Victoire, 1906. *File:Cezanne Montagne Sainte-Victoire, 1906.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cezanne_Montagne_Sainte-Victoire_1906.jpg adresinden alındı

Wikimedia Commons. (2025d). Montagne Sainte-Victoire, 1890. *File:Montagne Sainte-Victoire - Paul Cézanne.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Montagne_Sainte-Victoire_-_Paul_C%C3%A9zanne.jpg adresinden alındı

Yorgancıoğlu, D. (2004). *Steven Holl: A translation of phenomenological philosophy into the realm of architecture [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi].* Ankara: Fen Bilimleri Enstitüsü, Ortadoğu Teknik Üniversitesi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

'PARTICIPATION' AS A STRATEGIC AND CONSTRUCTIVIST PEDAGOGICAL APPROACH IN DESIGN EDUCATION

TASARIM EĞİTİMİNDE STRATEJİK VE YAPILANDIRMACI BİR PEDAGOJİK YAKLAŞIM OLARAK "KATILIM"

Sevi MERTER[1]
Ö. Osman DEMİRBAŞ[2]

ORCID: S.M. 0000-0001-9964-6482
Ö.O.D 0000-0002-8279-2157

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Sevi Merter
Yaşar University, Türkiye
E-mail/E-posta: sevi.merter@yasar.edu.tr

[2] Ö. Osman Demirbaş
Atılım University, Türkiye
E-mail/E-posta: osman.demirbas@atilim.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 25.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 10.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Izmir University of Economics / B.30.2.1EÜ.0.05.05-020-080 / 26.11.2019

Citation/Atıf: Merter, S. & Demirbaş, Ö. O. (2025). 'Participation' As A Strategic and Constructivist Pedagogical Approach In Design Education. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 771-783. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674063

Abstract
This study discusses that enhanced participation have the potential to enhance learning by establishing a more grounded dialogue between instructors and students in the design studio. It draws upon the constructivist view of project-based design learning and the concept of participation, defined as a mutual and continuous learning process. First, a workshop was conducted with instructors and students to set a foundation for the main discussion through participants' views. Then, the outcomes were implemented in a second-year undergraduate industrial design course. A semi-structured interview was conducted with a focus group in addition to an interview with the course coordinator. The results show that participation helps students make sense of both design and learning processes, despite diverse motivations and preferences in learning and participation.

Keywords: Constructivism, Design Education, Participatory Approach, Project-Based Design Learning.

Öz
Bu çalışma, artırılmış katılım fırsatlarının tasarım stüdyosunda eğitmenler ve öğrenciler arasında daha gerçekçi bir diyalog kurarak öğrenmeyi geliştirme potansiyeline sahip olduğu konusunu tartışmakta ve proje tabanlı tasarım öğreniminin yapılandırmacı görüşüne ve karşılıklı ve sürekli bir öğrenme süreci olarak tanımlanan katılım kavramına dayanmaktadır. İlk olarak, katılımcıların görüşleri aracılığıyla ana tartışmaya bir temel oluşturmak için eğitmenler ve öğrencilerle bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Ardından, elde edilen çıktılar bir ikinci sınıf endüstriyel tasarım dersinde uygulanmıştır. Ders koordinatörü ile yapılan bir görüşmeye ek olarak öğrenciler ile yarı yapılandırılmış bir odak grup çalışması gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar, öğrenme ve katılım konusundaki farklı motivasyon ve tercihlere rağmen, katılımın öğrencilerin hem tasarım hem de öğrenme süreçlerini anlamlandırmalarına yardımcı olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapılandırmacılık, Tasarım Eğitimi, Katılımcı Yaklaşım, Proje Tabanlı Tasarım Öğrenme.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

This study explores a fully participatory approach to enhance learning in design education through a constructivist lens. It aims to enhance students' awareness of their own learning processes and foster a more equitable and transparent student-instructor dialogue by promoting active student participation in pedagogical planning within the design studio. The constructivist approach emphasizes active knowledge construction by learners and values the social, cultural, and creative diversity they bring to the learning environment. When effectively guided and integrated in an objective and structured manner, this diversity can enrich the learning experience, facilitating the creation and acquisition of design knowledge and skills. From a participatory design perspective, providing inclusive environments with participatory opportunities allows for the effective utilization of diversity, contributing to stronger pedagogical structures and addressing individual learning needs. Since learning is an individual process, participatory design serves as a strategic tool for instructors to foster a more meaningful dialogue with students, refine instructional methods, and adapt teaching models to diverse needs by systematically incorporating students into pedagogical decision-making. Considering the experiential nature of the design studio and the effectiveness of student participation, this study investigates the utilization of participatory design as a strategic and constructivist pedagogical approach in design education.

DESIGN LEARNING AND STUDENT PARTICIPATION

First, the constructivist approach in design learning, the concept of participation, and the participatory approach are discussed, followed by the examination of the participatory approach with learning through recent studies in the literature. Student participation and project-based learning in design education are also examined within this context.

The Constructivist Approach in Design Learning

The constructivist approach views learning as an active, self-directed process where learners shape their own understanding rather than passively receiving knowledge (Fernando & Marikar, 2017; Sjoberg, 2007). Instructors must recognize this dynamic, balancing their roles as facilitators who support learning and as transmitters of academic knowledge (Gül et al., 2012). This perspective is central to project-based learning, where students set goals, reflect on decisions, and take responsibility for their progress (Barr & Tagg, 1995; Donnelly & Fitzmaurice, 2005; Fleischmann, 2010; Kee & Lai, 2022; Kemp, 2013; Langan et al., 2009). In design education, the design studio fosters this approach through reflection-in-action, aligning with Schön's interpretation of Dewey's experimentalist learning (Schön, 1983; Waks, 2001). The design studio provides an ideal setting for participatory, interactive learning, mirroring the uncertainty and complexity of real-world design. By integrating constructivist pedagogy, it enhances both theoretical credibility and the advancement of disciplinary knowledge (Powers, 2001).

The design learning process is a dynamic, mutual process between instructor and student, where learners actively engage in reflection, becoming co-facilitators rather than passive recipients (Schön, 1983, 1987). The instructor's role evolves from a transmitter to an active collaborator, using participation as a teaching strategy. This engagement fosters motivation, critical thinking, and knowledge ownership, making learning more meaningful (Eigbeonan, 2013). The interaction among design studio actors creates diverse learning opportunities, from problem definition to assessment. Students not only analyze topics from multiple perspectives but also design their own learning challenges, deepening their understanding. Peer learning is key, allowing knowledge co-construction, strategy development, and collaborative problem-solving (Forman & Cazden, 1985). Engaging with peers' work enhances learning, while instructors can refine course content based on student input. The constructivist approach encourages students to contribute their own insights, fostering independent thought and deeper comprehension.

Active engagement in the learning process may initiate an intellectually participatory learning experience. The constructivist approach, emphasizing interaction and student involvement, aligns well with design disciplines that encompass diverse theories. In this view, design learning emerges from the collaborative participation of both students and instructors, beginning with structured pedagogical planning that integrates both parties within the design studio environment. Since students can set their own learning objectives and negotiation is fundamental to learning (Eigbeonan, 2013; Powers, 2001),

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

instructors should create opportunities for meaningful negotiation. This ensures student empowerment while meeting pedagogical goals by leveraging their abilities to plan, set goals, reflect, evaluate progress, and manage project timelines in project-based design learning.

Project-Based Design Learning

Although curricula and pedagogical approaches vary across different geographies and cultures (Cunningham, 2005; Heskett, 1980; Whitford, 1984), design education shares fundamental characteristics that extend beyond national and disciplinary boundaries (Crowther, 2013; Lawson, 2005; Lawson & Dorst, 2009). The design studio serves as the foundation of design education, providing a project-based, student-driven learning environment that differs significantly from traditional classrooms in its physical, social, and pedagogical structure. It fosters process-oriented teaching and learning through open discussions, collaboration, and experiential learning, allowing students to develop personal design approaches (Green & Bonollo, 2003; Lawson, 2005; Crowther, 2013; Lawson & Dorst, 2009; Schön in Goldhoorn, 1991). Project-based design learning not only shapes the learning environment but also simulates professional practice through interconnected projects of varying complexity, preparing students for the industry (Dorst & Reymen, 2004; Lawson, 2005; Rowe & Wong Kwok-Kei, 2011; Tovey, 2015). It equips them with skills to navigate design processes, address ill-defined problems, manage uncertainty, and integrate into the design community (Cross, 1982; Crowther, 2013; Tovey, 2015; Tovey & Osmond, 2014). As reflective practitioners, students develop their own design strategies, define real-world problems, and bridge practical and theoretical aspects of the profession (Demirbas & Demirkan, 2003; Schön, 1983; Teymur, 1993; Uluoğlu, 1990).

Design projects are usually planned by instructors, based on their experiences, predictions about students, and various pedagogical, institutional, and professional considerations (Cross, 1982; Green & Bonollo, 2003; Khorshidifard, 2011; Lawson, 2004; van Dooren et al., 2014). The difficulty of a design project is the nonlinearity and inseparability of these phases (van Dooren et al., 2014). The sequence of and interrelation among different elements may differ for every individual and in every project. Given the personal aspect of the design process despite its general principles, project-based design learning is a learner-centered process by nature (Demirbaş, 2018). However, the conventional university teaching is criticized for risking the integrity and subjectivity of the design process and reducing it to a more didactic one due to the limitations of academic structures in higher education institutions (Loy & Canning, 2013; Tovey, 2015; Wang, 2010). Given the subjective nature of both the design process and learning, it is crucial to recognize individual differences, needs, and perspectives when developing instructional methods or models in design education. In this context, participatory methods and tools are well-suited for gaining insight into students' learning processes (DiSalvo et al., 2017), aligning with the principles of contemporary design approaches. Consequently, shifting from a didactic to a more democratic and participatory approach offers a meaningful way to embrace diversity in pedagogical planning in project-based design learning.

Participation

In the participatory design literature, which has recently expanded into the learning sciences (DiSalvo et al., 2017), "participation" is a constant, mutual learning process involving both the designer and non-designers in collective activities. This process is inherently social and empowering, extending beyond the designer's role to incorporate diverse perspectives. By doing so, it facilitates the identification of needs and desires, highlights potential challenges, and uncovers possible solutions (Björgvinsson et al., 2012; Muller & Druin, 2012; Sanoff, 2007). Participatory practices establish a democratic foundation where individuals are regarded as equals and recognized as the primary sources of knowledge and insight regarding both current conditions and future possibilities. These practices foster a continuous process of knowledge generation by actively involving participants, particularly in the early stages of design (Luck, 2003). As an inclusive and pluralistic approach, it ensures that individuals' values and perspectives are reflected, thereby enhancing the effectiveness of decision-making (Sanoff, 2000). Consequently, incorporating diverse contributions offers expert decision-makers with more relevant and current information, making diversity an invaluable asset in the decision-making process.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

There are exemplary practices in design studios that integrate participatory methods and involve users and other non-designers as co-designers, especially in early phases (Merter & Hasırcı, 2016; Turhan & Doğan, 2016; Yalman & Guclu Yavuzcan, 2015). While these examples are valuable for fostering students' awareness and understanding of democratic approaches and methods, they do not directly address student participation in pedagogical planning. There are also studies that explore students' perspectives to improve learning, focusing on co-developing an online design brief for millennial learners (Demirbaş, 2018), undergraduate curriculum with graduates (Rutgers, 2015), and tools for curriculum design (Rutgers et al., 2018). These examples support that student participation in structuring the learning process can potentially enhance the learning experience as a strategy, aligning with the constructivist understanding of design learning.

Student Participation in Learning

DiSalvo and DesPortes (2017) highlight that, in learning sciences, participatory design extends traditional methods by promoting engagement and democratic values to build sustainable learning infrastructures. It emphasizes collaborative goal-setting, inclusive participation, and transferable outcomes (DiSalvo & DiSalvo, 2014). Beyond instruction, it integrates student perspectives into decision-making (Jagersma & Parsons, 2011; Mitra & Gross, 2009), redefining student roles while helping instructors develop more relevant, sustainable pedagogy, and stronger connection between students and curriculum/course objectives. Thus, active student participation is critical for academic success, as it enriches learning processes and outcomes by fostering meaningful engagement, reshaping student-staff power relations, and providing opportunities to become critical thinkers (Bovill et al., 2011; Kuh, 2008). It empowers students to be more active and become the co-creators of learning, influencing teaching approaches, course design, and curriculum development (Davis & Sumara, 2002; McCulloch, 2009). In this context, student participation, particularly in pedagogical planning, positively correlates with higher education learning outcomes, as it fosters meta-cognitive awareness of what, why, and how they learn (Carini et al., 2006).

To effectively integrate a participatory approach into pedagogical planning and development, students should be engaged as partners in the process. This involvement helps challenge traditional hierarchies, promote meaningful dialogue, encourage collaboration, and establish new relationships that enrich both teaching and learning (Bovill et al., 2011). Effective student participation depends on factors such as context, timing, and sufficient institutional support (Delpish et al., 2010). It is also needed to set a boundary for students, who may ignore the instructor's involvement, and for instructors, who may resist sharing the authority and power with students (Mann, 2001; Mitra & Gross, 2009). Without careful implementation, artificially imposed student participation could disrupt learning environments rather than enhance them (Jagersma & Parsons, 2011). If participation is a novel experience, students and instructors may initially feel discomfort or resist change unless they are adequately prepared and supported. Therefore, participants may need time to develop the necessary language, confidence, and comfort for meaningful participation (Bovill et al., 2011).

In the context of participatory design, student participation, and design education, participatory design holds significant potential as a strategic and constructivist pedagogical approach. It enhances learning and improves the adaptability of design education to evolving professional and educational demands (Bovill & Bulley, 2011; Bovill et al., 2011; Demirbaş, 2018; DiSalvo & DiSalvo, 2014; Rutgers, 2015; Rutgers et al., 2018). From a constructivist perspective, this approach begins with the systematic inclusion of students in learning and pedagogical decision-making processes. To facilitate this inclusion, design instructors should adopt participatory methods rather than relying solely on personal experience, expertise, or assumptions about students (Cross, 1982; Green & Bonollo, 2003; Khorshidifard, 2011; Lawson, 2004; van Dooren et al., 2014).

METHODOLOGY AND FINDINGS

An exploratory approach was adopted in the study. Its two-phase structure (workshop and design studio implementation) aligns with the constructivist framework. It directly addresses the inquiry into pedagogical enhancement through participatory strategies to understand in what ways this integration influences the students-instructors dynamics in the design studio.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The first phase included a workshop to collect qualitative data through critical discussions about the design studio. It was structured using stages adapted from the design thinking process (empathize, define, ideate, prototype). Then, the workshop outcomes were adapted into the second-year undergraduate industrial design studio. In the second phase, semi-structured online interviews were conducted first with the course coordinator and then with a focus group in order to gain insights into the course experience. All subjects participated in the study have provided consent for the anonymous use of obtained data.

Workshop

As part of *Good Design Izmir/İyi Tasarım İzmir*, which is a national design event, in 2018, a two-day workshop, *Studio Chit-Chats/Stüdyo Geyikleri*, was organized to explore the experiences and expectations of students and instructors regarding the design studio and active participation. The workshop was structured using stages adapted from the design thinking process (empathize, define, ideate, prototype). It was aimed to facilitate collaboration among the facilitators and participants, promoting equal engagement and shared responsibility. Each participant was regarded as an active contributor, with rotating roles and distributed responsibilities. To ensure flexibility and reduce facilitator bias, the framework remained loosely defined, allowing the process to adapt and evolve based on participants' interactions and involvement. The duration of the workshop was fourteen hours in total, yet the phases were flexibly structured in terms of duration. Figure 1 shows the workshop timeline.

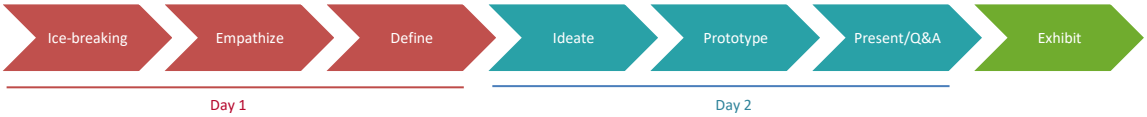


Figure 1. Workshop timeline.

The workshop was led by six volunteered instructors, teaching the design studio at different levels in the Department of Industrial Design at Yaşar University in Turkey. The facilitators, who had different design expertise and levels of experience in design education, included one assistant professor, three full-time lecturers, and two research assistants. Through an open call, eight second-year and three third-year students from two universities, and a recently graduated industrial designer attended the workshop. The primary data collection methods during the workshop included observations, photographic documentation, and reflective notes recorded by the facilitators to make a thematic analysis.

Workshop Procedure

Day 1 started with a brief introduction and meeting with the participants in the *Ice-breaking* phase. In the *Empathize* phase, the workshop centered on story exchange and role-playing to foster empathy among participants. Sitting in circle and taking turns, the participants were asked to share a commonly used verbal statement of instructors and students in the design studio. It was followed by discussions where participants expressed their personal expectations for change, along with any negative feelings and thoughts they had experienced in the design studio. Then, in the *Define* phase, the participants identified and clustered the key problems, and brainstormed for potential solutions.

On Day 2, the participants reflected on Day 1 before moving forward. In the *Ideate* phase, they shared ideas on the "dream design studio", and in the *Prototype* phase, they created a presentation board, illustrating these ideas. Presenting the concepts was followed by a Q&A session to foster discussion on the shared concepts and ideas between facilitators and participants. The questions were mostly centered around the feasibility and implementation of their ideas. Then, the participants decided to create a visual manifesto to showcase at *Good Design Izmir*.

Through discussions, the participants built consensus on how they might categorize their expectations from the design studio to create the visual manifesto. Speech bubbles were prepared and categorized around relevant issues, which were:

- Choose your own project!

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

- Work with different disciplines
- Think creatively
- Keeping quiet is not allowed!
- Ask designers and users
- Manage the process yourself, determine the method yourself
- Go out and see
- Don't assess quantitatively!
- Manage the time
- Examine, hold, touch, and feel what exists!

Each speech bubble included design students' verbal expressions or negative thoughts, placed around the ideas for solutions (Figure 3). Also, a *Pop-Up Idea Board* was provided for people to write their ideas.



Figure 3. Visual manifesto of the workshop participants.

Workshop Outcomes

The visual manifesto, presented in the exhibition, and the workshop process itself were the main outcomes of the workshop to be analyzed thematically. The organizing local agency, *Izmir Mediterranean Academy*, also published an interview with the facilitators after the event ended.

The main themes emerged in the analysis were:

- individual differences and decision-making, and
- motivations and feelings towards participation.

Individual Differences and Decision-Making

The workshop required making collective decisions to advance, such as determining what to prioritize, when to start or conclude a phase, and structuring activities. The consensus-building and decision-making took primarily three forms, influenced by the participants' characteristics, based on:

- the majority of participants' opinions,
- the opinions of more dominant individuals and/or those who had taken a more active role, and
- the guidance provided by the facilitators.

Observations revealed that each participant approached the subject matter from unique perspectives. While working as a group, they naturally assumed roles that aligned with their abilities and personal characteristics, often without realizing it. Their level of participation in decision-making, as well as their willingness and interest in engaging, was largely influenced by their individual traits.

The visual manifesto supported the positive implications of the participatory approach as the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

participants' categorizations highlighted the significance of transparency and active participation in decision-making and emphasized the need to incorporate diverse perspectives to create a common ground that accommodates everyone involved.

Motivations and Feelings Towards Participation

Analysis of workshop data revealed that participants' motivation was strongly linked to the structure of shared responsibility and the inclusive facilitation style. The *Empathize* phase, structured around story exchange and role-playing, was particularly effective in promoting participation. Facilitators' intentional use of non-hierarchical language and their willingness to share personal experiences created a psychologically safe environment. This approach reduced perceived authority barriers and enabled participants to engage more openly in discussions.

During this phase, participants became more responsive and confident in contributing, recognizing that their experiences and concerns were not unique but shared across roles. This shift in perspective, acknowledging common ground rather than institutional roles, facilitated greater openness and participation. A key procedural decision emerged from this dynamic: participants collectively agreed to drop academic titles (e.g., "professor") to neutralize hierarchical perceptions, which helped maintain a flat organizational structure and allowed more inclusive dialogue. Although efforts were made to sustain this balance, the later stages (*Ideate* and *Prototype*) saw varied levels of engagement. While some participants became more proactive, others contributed less, indicating a divergence in comfort and confidence levels over time. Facilitators, despite initial intentions, gradually resumed more directive roles, especially in guiding project presentations. Nevertheless, participants who had gained confidence early in the workshop occasionally intervened to reassert the participatory framework, illustrating the emergence of self-regulation among the group.

On the second day, participants independently structured the day's activities, including time allocation and presentation planning. This transition from guided facilitation to participant-led organization demonstrated the gradual internalization of participatory principles. However, in the Q&A session following the final presentation, only a subset of participants responded to questions, suggesting that while the structure supported inclusion, participation outcomes still varied by individual preference and capacity.

The shared institutional background of most participants facilitated mutual understanding and enabled the discussions to focus on locally relevant design studio practices. While this familiarity occasionally narrowed the scope of critique, it also enabled the group to articulate a collective vision for institutional change. Second-year students, in particular, requested that elements of the workshop be integrated into formal coursework. In response, two facilitators committed to implementing aspects of the workshop process into their upcoming design studio curriculum. This decision marked a procedural shift from temporary workshop activity to long-term pedagogical experimentation, emphasizing participants' sustained motivation and commitment.

Experimentation in the Design Studio

Following the positive outcomes of the workshops and the participants' request, it was decided to further explore their implementation in the design studio. Since the workshop participants were mainly second-year students and the outcomes primarily reflected the perceptions and modes of participation specific to this experience level, it was decided to integrated the workshop outcomes into the second-year industrial design studio at Yaşar University as a case during the 2018-2019 fall semester by two facilitators who also served as instructors for the course.

To assess this experience, a semi-structured one-hour interview via Zoom was conducted with one of the instructors, who was also the course coordinator. The interview focused on the course experience, was audio-recorded, and later transcribed for content analysis. Additionally, a focus group session was held with four industrial design students, two of whom had participated in the workshop. These students were selected by the researcher based on previous observations and experience with them. Their diverse

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

characteristics, verbal communication skills, and design abilities were considered during the selection process. They were invited to participate in the study via e-mail to share their insights into the implementation of workshop outcomes in the design studio.

Design Studio Procedure

The design studio was an eight-hour course, spread over two days per week during a fourteen-week semester. It followed a non-hierarchical approach, co-planned and executed by both students and instructors, who collaborated as a "project team" with shared responsibilities. The course coordinator designed a broad framework, which was less structured compared to previous ones used in the second-year. The framework was structured so as to meet academic requirements, covering course content, learning outcomes, and the academic calendar and within this structure, the course experience was shaped collaboratively by both instructors and students. The instructors defined the duration of the three projects within the semester, as well as the structure, deadlines, deliverables, and evaluation criteria for each.

The students' contributions, on the other hand, can categorized into structural, pedagogical, and evaluative dimensions:

- Regarding the course structure, the students participated in collaborative discussions to determine the themes of the three projects. These discussions involved evaluating alternative options that aligned with the course's expected learning outcomes. The design brief was refined by the instructors to ensure it met academic standards and was adjusted throughout the semester. The students also took part in co-planning daily activities, including defining the agenda through group discussions at the beginning of each session. They assumed rotating roles, such as moderator and timekeeper, to organize and facilitate the flow of studio activities, enhancing their leadership and organizational engagement.
- The students' pedagogical contributions included the collaborative framing of the design studio experience. Although the course coordinators provided a basic framework, the detailed progression and day-to-day pedagogical decisions were shaped jointly by instructors and students. The students also engaged in critiques and jury reviews alongside instructors, participating as equals in evaluating and discussing project development.
- Regarding the students' evaluative contributions, students were invited to co-assess the project outcomes, sharing responsibility in the evaluation process, which not only contributed to their critical thinking but also enhanced transparency and mutual accountability.

These contributions played a central role in shaping the pedagogical structure, the learning environment, and the learning experience.

Results

In the focus group interview, there was one particular discussion about participation that was centered around their feelings towards taking more responsibility in pedagogical planning. One student shared that if a project was interesting and engaging for him, it would definitely excite him. The others had varying views; one student mentioned that taking on more responsibility would excite her, even if the project was not particularly interesting, while another student expressed that he would feel nervous about taking more responsibility.

The interviews with the course coordinator and the focus group also highlighted that a participatory process in a course may be perceived differently by various design studio participants. One student, who had participated in the workshop, answered the question, "Have you ever participated in project planning in a course before?" with "No," while another student responded, "Yes," but referred to her experience in a different course, not that second-year design studio. Two other participants mentioned their experiences in that particular course, yet emphasizing different forms of participation. One of them did not provide any detail about the process, rather than mentioning group discussions, whereas the other provided more details, involving group discussions, instructors' interference, and voting. It was observed that the participants who did not mention any prior participation experience perceived their experience as non-participatory. They felt the process was largely controlled by a group of students who

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

shared similar perspectives with the instructors, leading them to believe their contributions were not valued or considered. In contrast, the students who felt more satisfied with the process were more engaged. These students provided fewer details than the course coordinator in the interview and did not rate the level of participation within the design studio as highly as she did. The differences in the students' evaluations highlighted the importance of ensuring that all students feel involved, heard, and valued in the process.

Despite varying viewpoints, integrating the workshop outcomes into the design studio confirmed the value of student participation in pedagogical planning. It boosted engagement and motivation, empowering students and fostering clarity around academic considerations through transparent planning. The process highlighted students' struggles in understanding academic and pedagogical aspects, which could be addressed through active involvement. Though new to co-planning, they felt more connected to the process compared to their past experiences. Instructor guidance further supported understanding of project objectives, the design process, and grading.

The instructor-student relationship improved significantly, fostering genuine communication and increased interaction. Students became more open in expressing their feelings, thoughts, and needs. Those who had attended the workshop showed greater confidence in participation, while others took more time to adjust to the less hierarchical structure. Most students responded positively to the process, showing a willingness to actively shape their learning, reinforcing the assumption that active participation benefits students. Notably, the course coordinator expressed interest in further developing this framework by involving students before the semester begins, allowing them to discuss academic requirements and collaboratively shape the syllabus and design brief.

Discussion

The workshop and design studio experimentation supported the researcher's perspective by indicating that students' active involvement in shaping the course structure and learning process fostered their sense of ownership, motivation, and engagement. These outcomes, as perceived by both students and the instructor, contrasted with their prior experiences in more instructor-led and hierarchical studio settings, where such opportunities for participation were limited. Despite the experiment's success compared to previous practices, the need for a sustainable infrastructure to support ongoing student participation became evident. The study also revealed that students and instructors share similar expectations for the design studio in terms of fostering a collaborative and inclusive environment, enabling student autonomy in decision-making, prioritizing experiential and reflective learning, and minimizing hierarchical structures to support mutual engagement and transparent planning. However, a mismatch exists between instructors' intentions, actual course implementation, and student perceptions, likely due to a lack of communication or misalignment between course planning and student needs. Students' academic concerns, grade anxiety, and performance pressure may also contribute to their hesitancy in participating as fully as they did in the workshop. Similarly, these concerns may shape instructors' approach to the process. Although the design studio achieved a more collaborative environment than traditional methods, it remained more hierarchical than the workshop, likely because this participatory approach was still unconventional in a formal course setting. Moreover, the design process was fragmented unintentionally due to the academic structure (Loy & Canning, 2013; Tovey, 2015; van Dooren et al., 2014; Wang, 2010), which could have hindered students' motivation and engagement, preventing them from fully immersing in the process as they did during the workshop, despite the instructors' efforts.

This study also highlighted the subjective perceptions of participants, reflecting the diversity in the type, intensity, degree, and frequency of individual participation (Sanoff, 2000). A key realization was that, despite efforts to encourage equal participation, both facilitators/instructors and participants/students naturally engaged at different levels and assumed distinct roles based on their skills and personal characteristics. This underscores the importance of recognizing individual differences and exploring how they can be leveraged in pedagogical decision-making. The findings further support the idea that incorporating both students’ and instructors’ perspectives enhances learning by establishing a common ground through participation. From a constructivist perspective, student involvement in pedagogical planning and decision-making is essential, as planning directly influences how the design studio process

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

is structured and conducted. In this context, participatory design emerges as a strategic and constructivist pedagogical approach, offering the mindset, methods, and tools to systematically engage both instructors and students in pedagogical planning. By utilizing their differences, abilities, and capacities, participatory design enables a more dynamic and inclusive learning environment where knowledge is both acquired and constructed collaboratively.

CONCLUSION

The constructivist view of design learning suggests that students have the ability and capacity to set their own learning goals, reflect on their choices and decisions, and take responsible action for positive changes for their own and others, which becomes the most explicit in project-based learning as learners take on an active role in this process (Barr & Tagg, 1995; Donnelly & Fitzmaurice, 2005; Fleischmann, 2010; Kee & Lai, 2022; Kemp, 2013). Within this context, this study specifically examines participatory design as a strategic and constructivist pedagogical approach in design education, aiming to explore its potential contributions to learning sciences. It emphasizes the active participation of students, recognizing their innate ability to negotiate, structure learning experiences, and make decisions in the design studio – an ideal constructivist learning environment that effectively accommodates the uncertainties and irregularities inherent in the design process (Eigbeonan, 2013; Gül et al., 2012; Powers, 2001; Schön, 1983). Regarding the learner-centered, student-led, semi-structured, experiential, and reflective nature of the design studio (Crowther, 2013; Demirbaş, 2018; Green & Bonollo, 2003; Lawson, 2005; Lawson & Dorst, 2009; Schön, 1983), this study concerns with both students' and instructors' experiences and expectations in order to understand the inconsistencies between what is being done in the design studio and how it is perceived by different individuals. The utilization of participatory design might help overcome such inconsistencies, establish a more grounded dialogue among the design studio actors, and enhance learning by making sense of the experience through students' systematic involvement in creating learning experiences with a participatory mindset (DiSalvo and DesPortes, 2017), building more effective pedagogical content and structure, and engaging in collective and democratic research and implementation processes (Luck, 2003). Learning is a unique process for each individual, the diverse contributions that students bring to the design studio are invaluable resources for learning (Bovill et al., 2011). Participatory design, as a strategic and constructivist pedagogical approach, can help recognize and utilize this diversity, rather than relying solely on instructors' experiences, predictions, and subjective interpretations in the learning process (Cross, 1982; Green & Bonollo, 2003; Khorshidifard, 2011; Lawson, 2004; van Dooren et al., 2014).

Integrating design studio actors into participatory pedagogical planning holds significant potential for both the acquisition and construction of disciplinary knowledge. As an exploratory case, this study offers valuable insights into this potential, paving the way for further applications across various design disciplines in higher education. However, additional research is needed to cultivate a participatory mindset within educational contexts and to better understand its impact on learning effectiveness. The study is also subject to several other limitations that should be acknowledged. First, the research was conducted within a single institutional context, involving instructors and students primarily from the same university. This limits the generalizability of the findings, as institutional culture, pedagogical practices, and student profiles may vary significantly across different settings. Second, the participants of the workshop and the follow-up design studio experimentation were primarily second-year undergraduate students. Their level of experience and familiarity with participatory pedagogical practices may have influenced both their engagement and their interpretations of the process. Third, although the workshop utilized a structured yet flexible design thinking framework, the procedures, activities, and selection criteria for integration into the design studio were not systematically delineated or comparatively analyzed. Finally, the findings rely heavily on qualitative data, such as reflective notes, interviews, and student expressions, which, while valuable for exploring perceptions and experiences, may not fully capture the effectiveness of the participatory approach in measurable learning outcomes. Future studies could expand the sample, include control groups, apply mixed-methods approaches, and investigate long-term impacts on learning and pedagogical transformation.

Despite its limitations, this study highlights the potential of participatory design as a strategic and constructivist pedagogical approach in design education. By fostering students' active role in shaping

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

their own learning, promoting inclusive decision-making, and cultivating reflective learning environments, participatory practices can bridge the gap between pedagogical intentions and learner experiences. As the complexity of design education continues to evolve, integrating such approaches may not only enhance educational effectiveness but also contribute to shaping more democratic, responsive, and learner-centered studio cultures.

REFERENCES

Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(6), 12-26.

Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P.-A. (2012). Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges. *Design Issues*, 28(3), 101-116.

Bovill, C., & Bulley, C. J. (2011). A Model of Active Student Participation in Curriculum Design: Exploring Desirability and Possibility. In C. Rust (Ed.), *Incorporating the 18th Improving Student Learning Symposium – Global Theories and Local Practices: Institutional, Disciplinary and Cultural Variations* (pp. 176-188). The Oxford Centre for Staff and Educational Development.

Bovill, C., Cook-Sather, A., & Felten, P. (2011). Students as Co-Creators of Teaching Approaches, Course Design and Curricula: Implications for Academic Developers. *International Journal for Academic Development*, 16(2), 133-145.

Carini, R. M., Kuh, G. D., & Klein, S. P. (2006). Student Engagement and Student Learning: Testing the Linkages. *Research in Higher Education*, 47(1), 1-33.

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.

Cross, N. (1982). Designerly Ways of Knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-227.

Cunningham, A. (2005). Notes on Education and Research Around Architecture. *The Journal of Architecture*, 10(4), 415-441.

Davis, B., & Sumara, D. (2002). Constructivist Discourses and the Field of Education. *Educational Theory*, 52(4), 409-428.

Delpish, A., Darby, A., Holmes, A., Knight-McKenna, M., Mihans, R., King, C., & Felten, P. (2010). Equalizing Voices: Student Faculty Partnership in Course Design. In C. Werder & M. Otis (Eds.), *Engaging Student Voices in the Study of Teaching and Learning* (pp. 96-114). Stylus.

Demirbas, O. O., & Demirkan, H. (2003). Focus on Architectural Design Process through Learning Styles. *Design Studies*, 24(5), 437-456.

Demirbaş, D. (2018). *Endüstriyel Tasarım Lisans Eğitiminde Tasarım Tanım Belgelerinin Yeni Nesil Öğrenen Özellikleri Çerçevesinde Değerlendirilmesi ve Yeni Bir Model Önerisi* [Unpublished doctoral dissertation]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

DiSalvo, B., & DesPortes, K. (2017). *Participatory Design for Value-Driven Learning*. In B. DiSalvo, J. Yip, E. Bonsignore, E., & C. DiSalvo (Eds.), *Participatory Design for Learning: Perspectives from Practice and Research* (pp. 175-188). Routledge.

DiSalvo, B., & DiSalvo, C. (2014). Designing for Democracy in Education: Participatory Design and the Learning Sciences. In J. L. Polman, E. A. Kyza, D. K. O'Neill, I. Tabak, W. R. Penuel, A. S. Jurow, K. O'Connor, T. Lee, & L. D'Amico (Eds.), *Learning and Becoming in Practice: The International Conference of the Learning Sciences (ICLS) 2014, Volume 2* (pp. 793-799). International Society of the Learning Sciences.

DiSalvo, B., Yip, J., Bonsignore, E., & DiSalvo, C. (2017). Participatory Design for Learning. In B. DiSalvo, J. Yip, E. Bonsignore, E., & C. DiSalvo (Eds.), *Participatory Design for Learning: Perspectives from Practice and Research* (pp. 3-6). Routledge.

Donnelly, R., & Fitzmaurice, M. (2005). Collaborative Project-Based Learning and Problem-Based Learning in Higher Education: A Consideration of Tutor and Student Roles in Learner-Focused Strategies. In G. O'Neill, S. Moore, & B. McMullin (Eds.), *Emerging Issues in the Practice of University Learning and Teaching* (pp. 87-98). AISHE/HEA.

Dorst, K., & Reymen, I. (2004). Levels of Expertise in Design Education. In P. Lloyd, N. Roozenburg, C. McMahon, & L. Brodhurst (Eds.), *Proceedings of the 7th International Engineering and Product Design Education Conference* (pp. 159-166). Delft University of Technology.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Eigbeonan, A. B. (2013). Effective Constructivism for the Arch-Design Studio. *International Journal of Architecture and Urban Developmen*t, 3(4), 5-12.

Fernando, S. & Marikar, F. (2017). Constructivist Teaching/Learning Theory and Participatory Teaching Methods. *Journal of Combinatorial Theory*, 6(1), 110-122.

Fleischmann, K. (2010). The POOL Model: Foregrounding an Alternative Learning and Teaching Approach for Digital Media Design in Higher Education. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 9(October), 57-73.

Forman, E. A., & Cazden, C. B. (1985). Exploring Vygotskian Perspectives in Education: The Cognitive Value of Peer Interaction. In James V. Wertsch (Ed.), *Culture, Communication, and Cognition: Vygotskian Perspectives* (pp. 182-203). Cambridge University Press.

Goldhoorn, B. (1991). Het Atelier, Analyse Van Een Onderwijsmethode. *Archis*, 3, 49-51.

Green, L. N., & Bonollo, E. (2003). Studio-Based Teaching: History and Advantages in the Teaching of Design. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 2(2), 269-272.

Gül, L. F., Williams, A., & Gu, N. (2012). Constructivist Learning Theory in Virtual Design Studios. In N. Gu, & X. Wang (Eds.), *Computational Design Methods and Technologies: Applications in CAD, CAM and CAE Education* (pp. 139-162). IGI Global.

Heskett, J. (1980). *Industrial Design* (1st ed.). Thames and Hudson.

Jagersma, J., & Parsons, J. (2011). Empowering Students as Active Participants in Curriculum Design and Implementation. *New Zealand Journal of Teachers' Work*, 8(2), 114-121.

Kee, T., & Lai, A. (2022). Learning Motivation and Psychological Empowerment of Socioeconomically Disadvantaged Learners – An Empirical Study on Inclusive Project-Based Learning During Covid-19. *International Journal of Inclusive Education,* 28(11), 2438-2457.

Kemp, S. J. (2013). Exploring the Use of Learner-Focused Teaching Approaches in Different Academic Disciplines. *Journal of Further and Higher Education*, 37(6), 804-818.

Khorshidifard, S. (2011). A Paradigm in Architectural Education: Kolb's Model and Learning Styles in Studio Pedagogy. In P. Plowright & B. Gamper (Eds.), *Proceedings of the ARCC 2011 Considering Research: Reflecting upon Current Themes in Architecture Research* (pp. 621-634). Lawrence Technological University.

Kuh, G. (2008). *High-Impact Educational Practices* (1st ed.). Association of American Colleges and Universities.

Langan, D., Sheese, R., & Davidson, D. (2009). Constructive Teaching and Learning: Collaboration in Sociology Classroom. In. J. Mezirow, E.W. Taylor & Associates (Eds.), *Transformative Learning in Practice* (pp. 46-56). Wiley.

Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (4th ed.). Architectural Press.

Lawson, B., & Dorst, K. (2009). *Design Expertise* (1st ed.). Architectural Press.

Loy, J., & Canning, S. (2013). Rethinking Pedagogy for Iterative Design Process Learning and Teaching. In J. Reitan, P. Lloyd, E. Bohemia, L. Nielsen, I. Digranes, & E. Lutnæs (Eds.), *DRS Cumulus Oslo 2013 - Proceedings of the 2nd International Conference for Design Education Researchers, Vol.1: Design Education from Kindergarten to PhD – Design Learning for Tomorrow* (pp. 101-111). Oslo, Norway.

Luck, R. (2003). Dialogue in Participatory Design. *Design Studies*, 24(6), 523-535.

Mann, S. (2001). Alternative Perspectives on the Student Experience: Alienation and Engagement. *Studies in Higher Education*, 26(1), 7-19.

McCulloch, A. (2009). The Student as Co-Producer: Learning from Public Administration About the Student–University Relationship. *Studies in Higher Education*, 34(2), 171-183.

Merter, S., & Hasırcı, D. (2016). A Participatory product design process with children with autism spectrum disorder. *CoDesign*, 14(3), 170-187.

Mitra, D. L., & Gross, S. J. (2009). Increasing Student Voice in High School Reform: Building Partnerships, Improving Outcomes. *Educational Management Administration & Leadership*, 37(4), 522-543.

Muller, M. J., & Druin, A. (2012). Participatory design: The third space in Human-Computer Interaction. In J. A. Jacko (Ed.), *Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications* (3rd ed.) (pp. 1125-1154). CRC Press.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Powers, M. (2001). *Applying a Constructivist Pedagogy to Design Studio Education* [Paper presentation]. ARCC Spring Research Conference, Virginia Technique.

Rowe, A., & Wong Kwok-Kei, A. (2011). *Design Pedagogy Competencies: Cross-Cultural Collaboration for a Changing Future* [Paper presentation]. DesignEd Asia 2011 Conference, Hong Kong, China.

Rutgers, J. (2015). *Design Thinking in Making* (1st ed.). OCAD University.

Rutgers, J., Fass, J., & Chu, M. L. (2018). Using Share Language 'Tool' in Curriculum Co-Design. In Césaap & C. Brunet [Eds.], *To Get There: Designing Together – Cumulus Conference Proceedings* (pp. 282-299).

Sanoff, H. (2000). *Community Participation Methods in Design and Planning* (1st ed.). John Wiley & Sons.

Sanoff, H. (2007). Editorial: Special Issue on Participatory Design. *Design Studies*, 28(3), 213-215.

Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.

Schön, D. A. (1987) *Educating the Reflective Practitioner: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions* (1st ed.). Jossey-Bass.

Sjoberg, S. (2007). Constructivism and Learning. In E. Baker, B. McGaw and P. Peterson, (Eds.), *International Encyclopedia of Education* (3rd edition.). Oxford, Elsevier.

Teymur, N. (1993). Learning Housing Designing: The Home-less Design Education. In M. Bulos & N. Teymur (Eds.), *Housing: Design, research, education* (pp. 3-29). Ashgate.

Tovey, M., & Osmond, J. (2014). Design Pedagogy and the Threshold of Uncertainty. In E. Bohemia, A. Eger, W. Eggink, A. Kovacevic, B. Parkinson & W. Wits (Eds.), *Proceedings of E&PDE 2008, the 16th International Conference on Engineering and Product Design Education* (pp. 8-13). University of Twente.

Tovey, M. (2015, August 19). *Developments in Design Pedagogy*. http://design-cu.jp/iasdr2013 /papers/1909-1b.pdf

Turhan, S., & Doğan, Ç. (2016). Experience Reflection Modelling (ERM): A Reflective Medium Encouraging Dialogue Between Users and Design Students. *CoDesign*, 13(1), 32-48.

Uluoğlu, B. (1990). *Mimari Tasarım Eğitimi: Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri* [Unpublished doctoral dissertation]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

van Dooren, E., Boshuizen, E., van Merriënboer, J., Asselbergs, T., & van Dorst, M. (2014). Making Explicit in Design Education: Generic Elements in the Design Process. *International Journal of Technology and Design Education*, 24(1), 53-71.

VonGlaserfeld, E. (1989). Constructivism in Education. In T. Husen and T.N. Postlethwaite (Eds.), *The International Encyclopedia of Education, Supplement*. Pergamon Press.

Waks, L. J. (2001). Donald Schon's Philosophy of Design and Design Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 11, 37-51.

Wang, T. (2010). A New Paradigm for Design Studio Education. *JADE*, 29(2), 173-183.

Whitford, F. (1984). *Bauhaus (World of Art)* (1st ed.). Thames and Hudson.

Yalman, Z., & Guclu Yavuzcan, H. (2015). Co-Design Practice in Industrial Design Education in Turkey: A Participatory Design Project. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 197(2015), 2244-2250.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

LOGO TASARIMINDA YAPAY ZEKA TEKNOLOJİLERİ: MESUT MANİOĞLU VE AYHAN AKALP TASARIMLARI ÜZERİNDEN KARŞILAŞTIRMA

ARTIFICAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES IN LOGO DESIGN: A COMPARISON THROUGH THE DESIGNS OF MESUT MANİOĞLU AND AYHAN AKALP

Selin ÇETİNKAYA[1]

ORCID: S.K 0000-0001-7577-8659

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1]Selin Çetinkaya
Beykent Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: seliin.cetinkayaa@hotmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %1

Revision Requested/Revizyon talebi: 25.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 31.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Çetinkaya, S. (2025). Logo Tasarımında Yapay Zeka Teknolojileri: Mesut Manioğlu Ve Ayhan Akalp Tasarımları Üzerinden Karşılaştırma The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 784-802. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674064

Öz

Logo tasarımları marka ve organizasyonların görsel kimliğini oluşturan; marka tanınırlığı ve marka imajı oluşturma noktasında hedef kitle ile marka arasında köprü görevini üstlenen güçlü bir iletişim aracıdır. Markanın değerini özgün, etik ve profesyonel bir çerçeveden karmaşık yapılı anlamlardan arındırarak ele alınmasına imkan tanıyan logo tasarımları gelişen yapay zeka teknolojileri ile etkileşim halinde olduğu söylenebilir. Yapay zeka teknolojilerinin grafik tasarım disiplinlerini farklı bir paradigma ile ele almasını kaçınılmaz kılan yönü, logo tasarımları bağlamında incelenmiştir. Bu çalışmada tasarım süreçlerine hızlı, pratik ve kişiselleştirilmiş ortamlar yaratan yapay zeka teknolojilerinin logo tasarlama süreçlerindeki dinamiği sorgulanmıştır. İnsan zekası ürünü olan logo tasarımlarındaki sembolizmin teorik ve pratikteki başarısı, yapay zeka araçları üzerinden karşılaştırılmıştır. Türk Hava Yolları ve Ziraat Bankası logo tasarımları üzerinden tanımlanan bilgilendirme dökümanı; yapay zeka araçlarının Mesut Manioğlu ve Ayhan Akalp'in tasarım sürecinde ortaya koyduğu metaforik yaklaşımları nasıl bir algoritma ile oluşturacağı sorusuna yanıt aranmıştır. Karmaşık anlam yapılarının yalın bir dille sembolizme dönüşüm süreci, yapay zeka araçlarının ürettiği tasarım çıktılarıyla karşılaştırılmalı olarak literatür taraması ve göstergebilim metoduyla incelenmiştir. Bu bağlamda, yapay zekanın logo tasarım süreçlerine katkısı; verilen bilgilendirme dökümanı uygunluk açısından üretilen tasarımlar, geleneksel tasarım süreçleri üzerindeki potansiyel dönüşüm etkileri bağlamında örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Yapay zeka teknolojilerinin hızlı ve pratik veriler sunabilmesi, insan zekasının ortaya koyduğu entelektüel bilgi birikimi, sembollere yüklenen anlamları semiyolojik açıdan doğru ve yaratıcı bir bakış açısı ile yorumlayabilme yetisine rağmen arka planda kalmaktadır. Nitelikli ve amaca hizmet edebilen logo tasarımları konusundaki yetersizliği, zaman yönetimi noktasında avantaj sağlayabilme yönüne rağmen yapay zeka teknolojilerini bu disiplinde başarısız kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Logo Tasarımı, Grafik Tasarım, Marka Kimliği

Abstract

Logo designs are powerful tools that shape the visual identity of brands and organizations, bridging the gap between the target audience and the brand in terms of recognition and image. These designs present the brand's value in a unique, ethical, and professional manner. With the development of artificial intelligence (AI) technologies, logo designs have evolved. The research compares the symbolic success of human-designed logos with AI-generated outputs and explores the impact of AI on traditional design processes. The brief defined through the logo designs of Turkish Airlines and Ziraat Bank has sought answers to how artificial intelligence tools will generate metaphorical approaches in the design process of Mesut Manioğlu and Ayhan Akalp through an algorithm. The process of transforming complex meanings into symbolism with a simple language has been examined comparatively with the design outputs produced by artificial intelligence tools. The research, based on a literature review, was applied to two design examples and supported by the results.

Keywords: Artifical Intelligence, Logo Design, Graphic Design, Brand Identity

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Marka tanınırlığı ve imajının şekillenmesinde önemli rol üstlenen logo tasarımları; marka değerini hedef kitleye yansıtma görevini üstlenir. Grafik tasarım unsurları çerçevesinde tasarlanan logo tasarımları, markanın benliği tanımlayan unsurların başında gelme özelliği taşır. Bu yönüyle tasarlanan logonun markayı hem vizyon hem misyon bakımından doğru grafik stilleri ile ele alabilmelidir. Hedef kitle ile bağ kurabilen ve markayı evrensel bir anlatım ile vurgulayabilen logo tasarımları etkili bir iletişim aracı olarak öne çıkar. Özgün, etik ve profesyonel bir tutarlılık ile oluşturulan logo tasarımlarında dikkat edilmesi gereken birçok faktör yer alır. Marka hakkında kazandırılmak istenen izlenim, logo tasarımı aşamasında renk, tipografi ve sembol gibi önemli elementler ile somut hale gelir. Anlam bakımından karmaşık yapılardan arındırılmış logo tasarımlarında minimalist bakış açısı ile hem estetik hem de fonksiyonel olmak üzere kitlelerin algısı şekillendirilebilir. Grafik tasarım prensiplerinin tutarlı bir şekilde yer aldığı logo tasarımlarındaki başarı; hedef kitlenin görsel, düşünsel ve duygusal algı sürecini yönetmede önemli rol oynar. Yapay zeka teknolojilerinin tasarımın birçok disiplini ile kurduğu ilişki; bu çalışmada logo tasarımları üzerinden incelenmektedir. Logo tasarımı sürecindeki kişiselleştirilmiş verilerin, grafik tasarım prensiplerini karşılama şekli Mesut Manioğlu ve Ayhan Akalp'in tasarımları üzerinden irdelenmektedir. Yapay zeka teknolojilerinin logo tasarım sürecine katkısı bilgilendirme dökümanı aracılığı, literatür taramaları ve göstergebilim metoduyla desteklenmektedir. Tasarımcıların yaratıcılığı ve düşünsel yönündeki süreçleri yapay zekanın hızlı, pratik ve algoritmik yönüyle ele alınmaktadır. Teoride logo tasarımı sürecinde yer alan gereklilikler yapay zekanın kişiselleştirilmiş ortamında sunduğu tasarım çıktıları ile birlikte, yapay zekanın logo tasarımları konusundaki yetersizliğine dikkat çekmektedir.

LOGO TASARIMINDA TEMEL KURALLAR

Bir markanın görsel iletişim süreci, markanın imajı ve karakteristik özellikleri gibi fonksiyonlarını anlatmada kılavuz görevini üstlenen logo tasarımları ile şekillenir. Çetinkaya'ya (2024) göre temel tasarım kurallarının, logo tasarımı süreçlerine entegre edilebilmesi; markanın misyon ve vizyonunu gerçekleştirmesini mümkün hale getirmektedir. Markanın görsel kimliğini tanıtım sürecinde, hedef kitlenin duygusal ve düşünsel algılama şeklini yönlendiren logo tasarımları geometrik şekiller, renk yönetimi, tipografik düzenleme gibi çeşitli aşamaları barındırmaktadır. Adir vd.'ye (2014) göre markanın hikayesini grafik ögeler ile aktaran logo tasarımları, minimal bir stil ile markanın maksimalist ideallerini karşılayabilmektedir. Logo tasarım sürecini iki ayrı aşama ile kategorize eden Adir, grafik öge, renk ve sembollerin bütüncül bir tutumla, markanın konseptine uyarlayabilmesi gerektiğini ifade etmektedir.

Markaların görsel iletişim aracı olan logo tasarımları; marka ile ilgili yansıtmak istediği mesaj iletimini işlev, form, dil ve performans kaygısı gözeterek sembolize edebilmelidir. Tasarım stili sosyal ve tarihsel bağlam, sektörel ihtiyaçlar, müşteri beklentileri, teknolojik gelişmeler gibi etkenler ile şekillense de, logo tasarımının özünde yer alan grafik yaratımın kuralları, etkili bir görsel mesaj iletimi için evrenseldir. Logo tasarımları karmaşık bir fikri, yorumu ya da mesajı görsel özüne indirgeme aşamasında üzerinde durulması gereken kurallar bütününü barındırır. Logo tasarımı süreci bütüncül bir fonksiyonelliği ve estetik bakış açısını somutlaştırabilmelidir. Söz konusu sürecin başlıca amacı logo tasarımının farklı platformlarda markayı fark edilebilir ve tanınabilir kılmasını başarmak olmalıdır. Görsel iletişim sürecine önemli katkısı olan bu amaçlar ilgili markanın özelliklerini bir mesaj niteliğinde hedef kitleye ulaştırmada önem taşımaktadır. Hedef kitlenin görsel, düşünsel ve duygusal algısını harekete geçirerek bu algı sürecini doğru şekilde yönlendirebilmesi için logo tasarımında yer alan her grafik ögenin mantıksal bir yaratıma hizmet etmesi gerekir. Logo tasarımlarının soyut karmaşıklıkları somut gerçekliklere dönüştürmesinde semboller önemli rol üstlenmektedir. Asan'a (2024) göre hedef kitlelerin algı sürecine tercümanlık eden grafik yaratımlar, markaların vizyon ve anlatım imgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda sembollerin imgelediği mesajlar, logo tasarımında ilgili markanın taşıdığı entelektüel vizyonu ve markanın temsil ettiği derin anlamı semiyotik açıdan ele alınmasına ortam yaratılır. Airey (2010) markanın evrensel bir boyuta erişerek, dil ve kültür bariyerini aşabilmesine sembollerin olanak tanıdığını ifade etmektedir. Küresel çapta fark edilebilen, tanınan ve rekabet edebilen logo tasarımlarında sembollerin herhangi bir çeviri gerektirmeden kapsayıcı ortak bir dile karşılık gelebildiğini vurgulamaktadır. Başarılı bir logo tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlar yalınlık,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

akılda kalıcılık, ayırt edilebilirlik, evrensellik, özgünlük ve uyarlanabilirlik şeklinde sıralanabilir. Yalın ve minimal bir üslup ile alınan logo tasarımlarında mesaj net ve anlaşılır bir şekilde markayı, hedef kitleye anlatabilme avantajı taşır. Tasarımın farklı platformlarda çok yönlü bir şekilde kullanılabilir ve uyarlanabilir olmasına imkan tanır. Logo tasarımında benimsenen sadelik kuralı, vizyonu ve kalitesi ile ön plana çıkmış çeşitli markalar ile örneklendirilebilir.

Şekil 1'de yer alan Fedex logosu, kargo ve lojistik hizmeti veren uluslararası bir markasına aittir. Maybach'ın ifadesi ile (2021) dünya çapında kargo ve lojistik hizmetinin gerçekleştirildiği transfer kavramı, ''E'' ve ''X'' harfleri arasında negatif alana gizlenmiş ok işareti ile kendini göstermektedir. Fedex'in logo tasarımı örneğinden yola çıkarak, markanın misyonuna uygun mesajı minimal ve yalın bir grafik yaratımla yapabildiği söylenebilir.



Şekil 1. Fedex Logosu (https://turbologo.com/tr/blog/fedex-logo/)

Şekil 2'de yer alan Beats logosu, ses ürünleri üzerine hizmet veren bir markaya aittir. Markanın ürün yelpazesi kulaklıklar üzerinden ilerlemektedir. Logo tasarımında markanın ilk harfi olan ''b'' kırmızı arka plan üzerinde beyaz grafik bir leke olarak göze çarpmaktadır. Negatif alanda yer alan ''b'' harfi aynı zamanda kulaklığı, kırmız arka planın ise kulaklığı takan kişiyi temsil ettiği söylenebilir. World Logos isimli web sitesine göre (World Logos, 2024) Beats markasının logo tasarımı Şekil 2'de yer alan logo tasarımı ses üzerine kurulmuş ürün konseptini; markanın baş harfi ve misyonu çerçevesinde gözlemleyebilmemizi mümkün hale getiren bir örnek oluşturmaktadır.



Şekil 2. Beats Logosu (https://logos-world.net/beats-logo/#google_vignette)

Şekil 3'te Japon otomobil markası Mitsubishi'nin logo tasarımı yer almaktadır. Mitsubishi resmi web sitesinde yer alan bilgiler ışığında (Mitsubishi Electric Corporation, 2024) 1870'li yıllarda markanın öncüsü olarak faaliyete başlayan Tsukomo Shokai isimli deniz taşımacılığı şirketi, gemi bayraklarında üçgen şeklinde su kestanesi simgesi kullanmakta idi. Mitsubishi'nin günümüzde kullandığı üç elmaslı simgenin temelleri de bu simgeye dayanmaktadır. Logo, Tsukumo Shokai'nin kurucusu olan Yataro Iwasaki'nin üzerinde üç katlı kestane bulunan aile armasından ve Tosa Klanı'na bağlı Yamanouchi ailesinin üzerinde üç yapraklı meşe bulunan armasından türetilmiştir. Kayıtlara göre Mitsubishi şirket adı daha sonra ortaya çıkmıştır. (Logo tasarımının, marka hikayesini yansıtan değişim aşamaları Şekil 5'te yer almaktadır).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

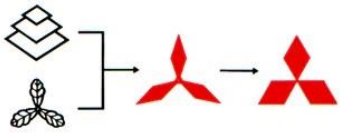


Şekil 3. Mitsubishi Logosu (https://tr.mitsubishielectric.com/tr/about/global/history/logo/index.html)

Şekil 4'te yer alan Samsung logosu, teknolojik ürün yelpazesi ile ön plana çıkan uluslararası bir markayı yansıtmaktadır. Samsung resmi web sitesinde (Samsung, 2025) marka; kimlik tanımını ''basit, ikonik ve zamanın ötesinde'' şeklinde açıklamakta ve eklemektedir: ''Harfli markanın boşluk ve yüksekliğini dikkatli bir şekilde tasarlayarak eşit olarak dağıtılmış harflerle görsel bir uyum yaratmayı amaçladık. Görsel denge ve tipografi için yapılan bu hassas ayarlamalar mükemmeliyete ve insan odaklı deneyimler yaratmaya olan adanmışlığımızı yansıtır.'' Marka kimliği yaratma sürecinde logo tasarımının önemli bir aktör olması, kurumsal imaj açısından bu ifadeleri doğrular niteliktedir. Bir markanın, grafik stili ile yansıtmayı hedeflediği imaj, logo tasarımının oluşturulma aşamasındaki derin anlam ve matematiği Samsung örneği ile gözler önüne sermektedir. Farklı sektör, farklı marka ve tasarımcılar tarafından marka misyonu ile vizyonunun gözetildiği logo tasarımı örneklerinde ortak nokta markanın hedef kitlesi üzerinde uyandırmak istediği izlenime dayanmaktadır. Markanın logo tasarımı ile grafik yaratım etkileşiminde, tercih edilen renk, tipografi ve semboller, markanın yaratmak istediği algıya göre şekillenir. Logo tasarımlarında yaratılmak istenen imaj; akılda kalıcı, yalın, tutarlı, estetik, işlevsel, uyarlanabilirlik ile paralel doğrultuda uyumlanabilmelidir. Sektörün önde gelen markalarında zaman içinde stil değişimleri gözlemlenebilmektedir. Bu değişimler kimi zaman renk, kimi zaman sembol, kimi zaman tipografi gibi noktalarda kendini gösterebilmektedir. Bu noktada logo tasarımındaki temel fikrin kalıcılığı, stil değişse de kendinden ödün vermemelidir. Temsil ettiği markayı yansıtabilme yetisini kaybetmeden yenilenebilmelidir. Şekil 5, 6, 7 ve 8'de yer alan farklı sektörlere ait markaların logo tasarımlarındaki değişime dikkat çekilmektedir.



Şekil 4. Samsung Logosu (https://www.samsung.com/tr/about-us/brand-identity/logo/)



Şekil 5. Mitsubishi Logo Değişim Aşamaları
(https://www.mitsubishielectric.com/en/about/history/logo/logo_more.html)

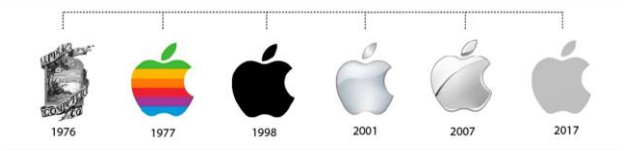
This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 6. Dunkin Donuts Logo Değişimi (https://laba.com.tr/blog/570-markalarin-yeniden-dogusu-logo-degisimi-ve-marka-kimligine-etkileri)



Şekil 7. Kia Logo Değişimi (https://laba.com.tr/blog/570-markalarin-yeniden-dogusu-logo-degisimi-ve-marka-kimligine-etkileri)



Şekil 8. Apple Logo Değişimi (https://laba.com.tr/blog/570-markalarin-yeniden-dogusu-logo-degisimi-ve-marka-kimligine-etkileri)

Logo tasarımlarında dikkat edilmesi gereken kurallardan biri olan uyarlanabilirlik hem logo yaratımı hem de logo değişimi aşamasında dikkat edilmesi gereken unsurları barındırabilir. Bir markayı farklı platform, ortam ve koşullarda temsil edecek logo tasarımı, detay kaybına uğramadan farklı boyutlarda ve renklerde deneyimlenebilmelidir. Tasarımın yalın bir dille çalışılması bu noktada büyük önem taşır. Bir kartvizitten reklam panosuna, bulunduğu ortamın ya da platformun uğrayacağı değişiklik logo tasarımının dinamiklerini engellememelidir. Detay kaybı, görüntü deformasyonu, yanlış renk algısı gibi ihmaller logo tasarımının kalitesini etkilediği gibi marka imajını da olumsuz yönde etkileyebilir. Logo tasarımında anahtar kurallar birbiri ile ilişkili şekilde ilerler. Logo tasarımında ihmal edilen sadelik, uyarlanabilirlik, akılda kalıcılık, tutarlılık, estetik ve işlevsel yaklaşımlar teknik aşamada baskı maliyeti, teorik aşamada hedef kitle algısında yanlış yönlendirme gibi çeşitli aksiliklere yol açabilme ihtimaline sahip olabilir.

David Airey (2010) logo tasarım sürecindeki teknik kuralları 7 alt başlık ile detaylandırmaktadır. Logo tasarımının sadeliği, markaya uyarlanabilirliği, tutarlılığı, fark yaratabilmesi, akılda kalıcılığı, sadeliği ve yalınlığı, misyon ve misyonu yansıtabilirliği. Airey, logo tasarımında teknik kuralları sınıflandırırken aynı zamanda kuralların yıkılmak için var olduğunu da eklemektedir. Airey'in bu ifadesi elbette logo tasarımında teknik kuralların gerekmediğini savunmak değildir. Airey, teknik kuralları uygularken kalıpların dışına çıkabilmenin; yaratıcı düşünebilmeyi, yeni yollar keşfetmeyi, rakipler arasından sıyrılabilmeyi mümkün kıldığına dikkat çekmektedir. Yaratıcı bakış açısı, yaratıcı stil arayışları ve sembollere katılabilecek yaratıcı yaklaşımlar rakipler arasında farklılık yaratmayı da beraberinde getirecektir. Mc Cauley (2017) analizine göre Şekil 9'da yer alan logo tasarımı her yıl Fransa'da düzenlenen bisiklet yarışlarını temsil etmektedir. Le Tour de France isimli bisiklet yarışı etkinliği hareketli bir tipografi ile, konseptin dinamikliğine atıfta bulunurken ''Tour'' kelimesinde esprili bir dokunuşu barındırmaktadır. ''O'' harfinin yanında yer alan sarı leke bisikletin tekerleğini temsil ederken, ''R'' harfine vektörel bir yorum ile müdahale edilmesi, bisiklet süren yarışçıya vurgu yapmaktadır. McCauley'e (2017) göre logoda yer alan sarı rengin, her etabın galibine verilen sarı mayoyu temsil ettiğini eklemektedir. Şekil 10'da yer alan logo tasarımı London Symphony Orchestra'ya (Londra Senfoni Orkestrası) aittir. Vellest (2012) Londra Senfoni Orkestrası'na ait olan baş harflerin

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

(L,S,O) soyut bir stil ile logoda yer aldığını belirtmektedir. Vellest logo tasarımında yer alan baş harflerin aynı zamanda iki elini yana uzatan, orkestrayı yöneten şef olarak konumlandırıldığına da dikkat çekmektedir. Londra Senfoni Orkestrası logo tasarımı aracılığı ile hem isim hem konsept açısından kavramsal bir bağlantı kurulabileceğini doğrulamaktadır.



Şekil 9. Le Tour de France Logosu (*https://www.creativebloq.com/logo-design/tour-de-france-logo-71515677)*



Şekil 10. Londra Senfoni Orkestrası Logosu
(https://www.navonarecords.com/artists/london-symphony-orchestra/)

YARATICILIK VE YAPAY ZEKA

Boden (1994) yaratıcılık kavramını; zekanın sezgisel ve rasyonel sorgulamaya duyarlı olmayan en az anlaşılan yönlerinden biri olarak ifade eder. Yaratıcılığın çözüm üretme yetisinin yanı sıra işlevsel çözüm önerilerini barındırmasına dikkat çeker. Geleneksel yaratım süreçlerinin, entelektüel yorumlama becerisi, sorunlara çözüm üretebilme yetisi ve bilinçli bir keşfetme güdüsü gibi süreçler ile çalışması, yaratıcılığın mevcut verilerin ötesine geçebilmede önem teşkil ettiğini vurgular. Benzersiz deneyimlerin tanımlanabilmesi, mevcut sorunlara çözüm üretilebilmesi, bireysel ve kolektif farkındalıkların kapısını aralayabilir. Sawyer ve Keith'e (2006) göre yaratıcılığı fark edebilmek ve geliştirebilmek kadar, yaratıcılığı açıklayabiliyor olmak da olumlu ve sağlıklı deneyimleri keşfetmede önemli bir adımdır. Özellikle tasarım dünyasının, her disiplin ve alan gibi yapay zeka teknolojisinin gündemi ile etkileşim halinde olması, yapay zekada yaratıcılığı sorgulamamıza ortam yaratır. Yapay zeka teknolojileri bilim, teknoloji ve sanat gibi alanlarda yenilikçi çözümler sunabilmesi yönü ile çeşitli tartışmaların önünü açmaktadır.

Binsted'e (1996) göre yaratıcılık, bilişsel yetiler üzerine temellenen ve bu yetiler aracılığı ile fikir çağrışımı, anımsama, algılama, problemlere çözüm üretme, yapıcı öz eleştiri gibi eylemleri gerçekleştiren insan zekasının temel bir özelliğidir. Teknolojik açıdan donanımlı bir yapay zeka aracı bu eylemleri kısmen gerçekleştirebilse de yaratıcılığın kapsadığı bilişsel boyut; motivasyon, duygusal deneyimler, kültürel bağlam, kişisel özellikler gibi etkenleri içermez. Geleneksel yaratıcı süreçler, bilinçli keşif ve problem çözme gerektirirken, yapay zekâ genellikle istatistiksel ve hesaplamalı süreçlerle çalışır. Yani, mevcut verilerden yeni kombinasyonlar üreterek yenilikçi olduğu düşünülen sonuçlar ortaya çıkarır. Yenilikçi ya da yaratıcı olabilmesi için ''yeni'' kelimesini tam anlamıyla karşılayabilmelidir. Bu noktada Binsted, kelimeyi iki anlam çerçevesinde değerlendirerek yapay zekanın yaratıcılığını psiko analitik açıdan inceler. Birinci değerlendirmesi ''yeni'' kelimesinin yapay zeka

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

aracının zihni ya da algoritması için yeni olabilme ihtimalini karşılar iken, ikinci değerlendirmesi insanlık tarihi boyunca hiç üretilmemiş tamamen yeni bir kavram olmasını karşılar. Psikolojik yaratıcılık ve tarihsel yaratıcılık olarak adlandırdığı yenilik, yaratıcılık sergileme yeteneği yaratıcılığın bilişsel boyutlarını açıklamaktadır. Psikolojik yaratıcılık bireyin zihni için yeni olan fikirleri üretmesi, kendi bilgi birikimine göre tasarım çıktıları üretebilmesine karşılık gelmektedir. Binsted'in teorisine göre yapay zeka aracı ile görsel üretimi psikolojik yaratıcılığın bir çözümlemesi olarak karşımıza çıkar. Tarihsel yaratıcılık tanımı ise dünya tarihinde daha önce yaşanmamış gelişmelere karşılık gelir. Bu gelişmeler sanat, bilim ya da teknoloji gibi alanlarda meydana gelen orijinal fikir üretimlerine karşılık gelir. Einstein'in görelilik teorisi, ünlü müzik grubu The Beatles'ın müzik üretimi gibi fikir üretimleri tarihsel yaratıcılık tanımı ile örtüşmektedir.

Boden (1994) yeni fikirlerin üretim şekillerini değişken olarak belirlediği teorisinde yaratıcılığı üç ana kavram etrafında açıklamaktadır; Kombinasyonel yaratıcılık, keşifçi yaratıcılık, dönüştürücü yaratıcılık. Yapay zeka teknolojisi çerçevesinde ele aldığımızda bu yaratıcılık türleri çeşitli süreçleri takip etmektedir. İnsan zekası ile kıyaslandığında kendi gerçekliklerini eyleme dönüştüren bu süreçlere göre; kombinasyonel yaratıcılık ürünleri birbiri ile ilişkilendirilmiş kombinasyonları içerir. Yapısında retorik çözümlemeleri barındırır ve şiirsel imgelere karşılık gelir. Keşifçi yaratıcılık beklenmeyeni gerçekleştirmek üzere araştırma ve verileri süzgeçten geçirerek yeni fikirleri üretme eylemine karşılık gelir. Dönüştürücü yaratıcılık ise kişisel bir alanın, ideolojinin, yaşam tarzının, kültürel kökenin, duygusal deneyimlerin sınırlarını karşılar. Bireyin kabul edilmiş gerçekliğini farklı bir gerçekliğe dönüştürme çabasını, kendi gerçekliğinin sınırlarını aşma sürecini destekler. Yaratıcılığın farklı türleri arasındaki sürecin akışı yapay zeka ve insan zekası arasındaki farka önemli noktalarda temas eder. Yapay zeka sistemleri, insan zekasının kendisine sunduğu verileri ve anahtar kelimeleri kombinasyonel ve keşifçi yaratıcılık türleri ile çıktıya dönüştürür. Birbiri ile ilişkilendirilmiş kavramları, farklı arama sonuçları ile çeşitlendirerek bir çıktı sunar. Bu süreçte ilişkili algoritmik yapıları keşif süreci ile birlikte yürütür. Fakat keşifçi yaratıcılık türü insanın bireyselliğine ve duygusal deneyimlerine temas ettiğinden yapay zeka teknolojilerinin sınırlı kalabildiği bir alandır. İnsan zekasının ve hayal gücünün dönüştürme gücü, kendi köklerinden, deneyimlerinden, entelektüel birikiminin sağladığı bakış açılarından beslenir. Derin ve yaratıcı bir perspektiften geçen düşünceler bilinçli bir boyutun varlığı ile hayat bulur. Yapay zeka, insan zekasının sağladığı derin motivasyonu ancak insan zekasının kendisine sunduğu veriler çerçevesinde bir çıktıya dönüştürebilir. Boden ve Binsted'in yaratıcılık ile ilgili psiko analitik çözümlemeleri yaratıcılığın yalnızca bilişsel bir mekanizmadan oluşmadığını, motivasyon ve duygu birikiminden beslendiğini işaret eder.

Toplumsal ve kültürel bağlamlar, içsel motivasyon, duygusal deneyimler gibi faktörler insan zekasının yapay zeka karşısındaki avantajlarına dönüşür. İnsan zekası merak ettiği, tutkuyla bağlı olduğu konuları duygusal bir yoğunluk ile harmanlayarak yaratıcılığını ortaya koyar. Yapay zeka ise içsel bir motivasyon taşımaz ancak insan zekası ile oluşturulan bir amaç doğrultusunda ilerler. Duygusal dil modellerini, insan zekası gibi deneyimleme avantajı taşımaz bu yüzden duygusal yoğunluk gerektiren yaratıcılığı ancak insan zekasının tanımladığı kadar ortaya koyar. Duyguları anlamadan yalnızca duygusal dil modelini imitasyon olarak üretir. Sosyo kültürel şartları analiz ederek üretim yapabilir ancak insan zekası ve duygularının süzgecinden geçirdiği sosyo kültürel normları bilinçli bir bakış açısıyla değerlendiremez. Norvig ve Russell'e (2010) göre yapay zekanın yeni bir veri ortaya koyma aşamasında insan gibi düşünebilmeden fazlasının gerektiğini ifade eder. Norvig'e göre insan gibi düşünebilmenin ilk evresi insanın nasıl düşündüğünü çözümlemekten geçmelidir. İnsan zekasının işleme biçimini gerçek işleyişe uyarlayabilmek bu çözümlemenin özünde yer alır. İçsel gözlem ve psikolojik deneyleri bu sürecin bir parçası olarak gören Norvig, yapay zekanın iç dünyada oluşan gerçeklik bilincini o anda yakalayarak analiz etmesi gerektiğini ekler. Yapay zeka mekanizmasının tıpkı bir insan gibi veri üretebilmesi ve insan zekasının ürettiği ile benzerlik taşıyabilmesi bilişsel bir algoritmayı gerektirir. Bunun yanı sıra antik uygarlıklardan itibaren düşünme biçimlerinin irdelenen bir konu olması, yapay zeka açısından ele alındığında sonsuz değişkenlerin birçok olasılık üretebileceği gerçeğini ortaya koyar. Iansiti vd.'ye (2020) göre yapay zekanın tasarım yapabilme yetisi uygulamalar ve tasarım ilkeleri çerçevesinde incelenmelidir. Tasarım uygulamalarının tasarım süreci ve nesnesinden oluştuğunu ifade ederek yapay zekanın tasarımı dönüştüren yönünü keşfetmeyi önerir. Tasarım ilkelerinin felsefi yönünü neyin tasarım olabileceği sorusu ile birlikte ele alır. Bu sayede tasarım ilkeleri ve uygulamalarının hem

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

teoride hem pratikte yapay zeka çerçevesinden nasıl analiz edebileceğimize dikkat çeker. Tasarım eylemlerini, sürecini ve uygulamalarını bir bütün olarak değerlendiren Iansiti, yapay zekanın bu üç temel unsur ile yaratıcı olup olamayacağı sorusunu vurgular.

LOGO TASARIMINDA GEREKEN TEKNİK KURALLARIN YAPAY ZEKA TARAFINDAN UYGULANMASI

Yapay zeka teknolojilerindeki yenilikler, tasarım dünyasını da kapsayan bir ivmeyle etkisini arttırmıştır. Bu yargıyı grafik tasarım programlarına yansıyan yapay zeka desteği, yapay zeka oluşturulan illüstrasyonlar ve sektörün önde gelen markalarının ambalaj tasarımlarında bu teknolojiye başvurması destekleyebilir. Tasarım sürecini hızlandırabilen ve çeşitlendirebilen yapay zeka, açık, ulaşılabilir ve uygulanabilir yapısıyla tasarımcı olup olmadığı farketmeksizin herkesin tasarım yapabilmesini mümkün kılmıştır. Uçar ve Akman'a (2019) göre grafik tasarım somut ya da soyut fark etmeksizin sade ve yalın bir üslupla grafik bir stil kaygısı gözetilerek, iletilmesi gereken mesajı hedef kitleye anlaşılır, algılanır ve fark edilebilir bir tutumla iletme görevini üstlenmektedir. Yapay zeka; günümüzdeki tasarım yaratma sürecine etkisini, sunduğu tasarım çıktıları ile somut bir hale dönüştürse de görsel iletişim aracı olan grafik tasarımın gözettiği mesajı net ve sade bir stil çerçevesinde iletme kaygısına, çoğu zaman yanıt veremeyebilir. Teoride kalan fikirleri uygulamaya dökme aşamasında hız, kolaylık ve rahatlık vaat eden yapay zeka, insan zekası ve duygusal deneyimlerinin bir ürünü olan hayal gücü noktasında, tasarım prensiplerini yaratıcılıkla birleştiren işlevsel çözümler sunamamaktadır. Bilgiyi yaratıcı, yalın ve tasarım prensiplerini gözeterek işleyebilen insan zekası ile, yapay zeka arasındaki iş birliği süreci, bu bölümde Türk Hava Yolları ve Ziraat Bankası logoları üzerinden göstergebilimsel metot ile analiz edilmektedir.



Şekil 11. Türk Hava Yolları Logo Tasarımı, Mesut Manioğlu (https://www.uted.org/turk-hava-yollari-logosu-ozgurlugun-kanatlari-ve--uluslararasi-prestijin-sembolu)

Şekil 11'de Türk Hava Yolları'nın resmi web sitesinde yer alan bilgiler ışığında (Turkish Airlines, 2025) Mesut Manioğlu tarafından 1959 yılında tasarlanan logo örneği görülmektedir. Erden'e (2020) göre kıtalar arası uçuş yapabilme yetisine sahip olan yaban kazından ilham alınan logo tasarımında kuruma atfedilen özgürlük, hız ve güven gibi nitelikler ön plana çıkarılmaktadır. UTED (UTED, 2024) Mesut Manioğlu tarafından tasarlanan logonun, Türk Hava Yolları tarafından ilk kez 1961 yılında kullanıldığını ifade etmektedir. Logo tasarımında, yaban kazının alt gövdeden üste doğru eğimli şekilde çizildiği görülür. Uted bu stilizasyonun yaban kazının özgürlüğüne, güvenine ve hızına vurgu yaptığını eklemektedir. Türk Hava Yolları'nın kurumsal prestiji Mesut Manioğlu'nun bakış açısı ve yaratıcı tasarım çözümüyle uzun mesafede ve yüksek irtifalarda uçabilen, kıtalar arası uçuşlarda dayanıklılık gösteren yaban kazı sembolizmi ile yansıtılmaktadır. Aynı zamanda Şekil 12'de görülmek üzere logonun farklı açı kombinasyonları ile Türk Hava Yolları'nın baş harflerini oluşturması dikkat çekmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 12. T, H ve Y Harfleri İle Türk Hava Yolları Logosu
(https://www.uted.org/turk-hava-yollari-logosu-ozgurlugun-kanatlari-ve--uluslararasi-prestijin-sembolu)

Detaylı kaynak taramaları sonucunda elde edilen veriler, Türk Hava Yolları'nın logo tasarımının zaman içinde çeşitli revizeler gördüğünü ortaya koymuştur. Resmi web sitesi verilerine göre (Turkish Airlines, 2025) 20 Mayıs 1933 tarihinde kurulan ve Devlet Hava Yolları İşletmesi adıyla hizmet veren Türk Hava Yolları, 1955 yılında günümüzdeki ismini almıştır. Devlet Hava Yolları ismi ile hizmet veren Türk Hava Yolları'nın 1933-1956 yılları arasındaki logo tasarımı Şekil 13'te yer almaktadır.



Şekil 13. T.C. Devlet Hava Yolları 1933-1956
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

Türk Hava Yolları 1933 tarihli logosunda ''Türkiye Cumhuriyeti Devlet Hava Yolları'' kısaltmasının mavi bir daire içinde konumlandırıldığı görülür. Türk bayrağının üzerindeki figürün günümüz yaban kazı soyutlaması ile karşılaştırıldığında daha keskin hatları olduğu fakat form açısından belirsiz bir versiyonu göze çarpar.

Şekil 14'te 1956- 1964 yılları arasında kullanımda olan logo tasarımına yer verilmiştir. Tasarımda göze çarpan yaban kazı figürünün günümüzdekinin tam tersine sola doğru eğimlendiği gözlenebilir. Türk Hava Yolları'nın sağladığı hızlı ulaşım faktörünün, kurumun kısaltmasında yer alan tipografik yorum ile aktarıldığı söylenebilir.



Şekil 14. Türk Hava Yolları Logo Tasarımı 1956-1964
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şekil 15' te 1964- 1990 yılları arasında kullanımda olan logo tasarımının önceki yıllar ile kıyaslandığında daha minimal bir tarza gittiği söylenebilir. Yaban kazı soyutlamasının bu yıllar arasında yönünü sağ tarafa çevirdiği gözlemlenir. Renk skalasındaki azalma, serifsiz yazı tipi ve yalın yaban kazı soyutlaması, logo tasarımında minimalizmin izlerini taşır.



Şekil 15. Türk Hava Yolları Logo Tasarımı 1964-1990
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

1990-2008 yılları arasında kullanımda olan Türk Hava Yolları logo tasarımında (Şekil 16) renk paletinde ve kompozisyonda değişikliğe gidildiği gözlemlenir. Turkish Airlines yazısı amblemin sol tarafında konumlanır ve genel bakışta renk paletinde mavi, kırmızı, beyaz renklerinin tercih edildiği söylenebilir. Tipografik açıdan harf espasları üzerinde bir değişikliğe gidildiği ve önceki yıla kıyasla font üzerinde daha katı kontur uygulandığı eklenebilir.



Şekil 16. Türk Hava Yolları Logo Tasarımı 1990-2008
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

Şekil 17'de görülen logo tasarımı örneği 2008-2010 yılları arasında yeniden yorumlanmıştır. Turkish Airlines yazısında mavi tonlarından oluşan degradeli bir doku kazandırılmıştır. Yaban kazının yer aldığı dairede kırmızı renk tercih edilmiş, 1990-2008 vektörel stilinden uzaklaşılarak üç boyutlu bir stil benimsenmiştir.



Şekil 17. Türk Hava Yolları Logo Tasarımı 2008-2010
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

Şekil 18'de görülen Türk Hava Yolları logo tasarımı 2010-2018 yılları arasında kullanılmıştır. Renk paletinde yer alan degradeli doku yerine düz renk tercih edildiği gözlemlenebilir. 2008-2010 yılları arasındaki tasarım ile karşılaştırıldığında üç boyut hissi amblemin dairesinde kırmızının tonları ile sağlandığı söylenebilir. Çizgisel kontür stili yerine degradeli renk stili tercih edilen logo tasarımında harf espaslarına müdahale edildiği gözlemlenir. 2018'den günümüze daha minimal bir tarz ile yenilenen logo tasarımı Şekil 19'da yer almaktadır. Renk paletindeki değişim siyah, kırmızı ve beyaz renkleri ile kendini gösterir. Degrade, üç boyut yaratma güdüsü ve kontür çizgilerinin tamamen ortadan kalktığı logo tasarımında tamamen vektörel bir stil tercih edildiği görülür.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şekil 18. Türk Hava Yolları Logo Tasarım 2010-2018
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

Şekil 19. Türk Hava Yolları Logo Tasarım 2018- Günümüz
(https://1000logos.net/turkish-airlines-logo/)

Ziraat Bankası resmi web sitesi verilerine göre (Ziraat Bankası, 2025) 19. yüzyılın ilk yarısında Mithat Paşa tarafından kurulan Ziraat Bankası'nın, Osmanlı Dönemi'nde bilinen en eski logo örneği 1911 yılına aittir. (Şekil 20)



Şekil 20. Ziraat Bankası'nın Osmanlı Dönemi'ndeki Logosu 1911
(https://www.ziraatbank.com.tr/tr/Sayfalar/ziraatbankasimuzesi-sanaltur.aspx)



Şekil 21. Ziraat Bankası Logosunun Değişimleri
(https://www.ziraatbank.com.tr/tr/Sayfalar/ziraatbankasimuzesi-sanaltur.aspx)

Şekil 21'de Ziraat Bankası logosunun yıllar içindeki değişimine yer verilmiştir. (Ziraat Bankası, 2025) 1930'lu yıllara gelindiğinde buğday ve orak sembollerinden oluşan bir logo tasarımına geçildiği görülür. Buğday sembolünün formu, orak sembolünü sarmalamaktadır. Tarımın, tarımsal faaliyetlerin gelişmesi ve çiftçilerin ihtiyaçlarına yanıt verebilme misyonu ile yola çıkan Ziraat Bankası, misyon ve vizyonunun yarattığı konsepte buğday, orak gibi semboller ile gönderme yapar. Tarıma ve emeğe vurgu yapan orak, buğday sembolizminin 1940'lı yıllara gelindiğinde yerini bankanın baş harflerine bıraktığı görülür. T, Z ve B harflerinin iç içe yerleştirildiği logo tasarımı tipografik bir stil barındırır. Bankanın tarımsal misyonunu yansıtan bir diğer logo tasarımında üç adet başağın yer aldığı görülür. Kurumu temsil edecek

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

logo tasarımı için 1961 yılında banka tarafından açılan yarışma, Ayhan Akalp tasarımının birinciliği ile sonuçlanır. Ayhan Akalp, Z ve B harflerini bir başak formunda soyut bir şekilde ele alır. Bankanın isminin ve konseptinin minimal bir üslup ile yansıtılması, günümüzde tasarımın hala kullanılmasını açıklar. Şekil 22'deki örneklerde görülmek üzere Ziraat Bankası'nın kurumsal kimlik tarihi ve Ayhan Akalp'in logo tasarımları Ziraat Bankası tarafından geliştirilen sanal müze aracılığıyla ziyaret edilebilir.



Şekil 22. Ziraat Bankası Sanal Müze Ayhan Akalp Köşesi (https://www.ziraatbank.com.tr/tr/Sayfalar/ziraatbankasimuzesi-sanaltur.aspx)



Şekil 23. Ziraat Bankası Sanal Müze Ayhan Akalp Köşesi (https://www.ziraatbank.com.tr/tr/Sayfalar/ziraatbankasimuzesi-sanaltur.aspx)

Şekil 24. Ziraat Bankası Logosu (https://www.ziraatbank.com.tr/tr/bankamiz/basin-odasi/bankamiz-gorselleri)

Mesut Manioğlu ve Ayhan Akalp'in farklı dönem, farklı sektör ve farklı stillerde ortaya koydukları logo tasarımlarında, estetik ve fonksiyonel bir mesaj iletimi görülür. Marka kimliğini, misyon ve vizyon kapsamında hedef kitleye belirli bir konsept yaratımı ile sunan logo tasarımlarında evrensel bir imaj yer alır. Ziraat Bankası ve Türk Hava Yolları logo tasarımlarının yansıttığı marka imajı minimal, sade ve yalın bir dil ile markanın hikayesinin anlatılabildiğine örnektir.

Marka misyonunu ve vizyonunu tutarlı bir görsel bütünlük içinde ele alabilmek, marka imajını oluşturma aşamasında iletinin yaratacağı etkiyi planlamayı gerektirir. Grafik yaratım süreci, markanın üstleneceği algı yönetiminde semboller, renkler ve tipografik çözümlemeler ile şekillenir. Logo tasarımında yaratıcı bakış açısının grafik ögeler ile yansıtılabilmesi, tasarım sürecine uygun bir yol haritası çıkarılmasına bağlıdır. Tasarım çıktılarını marka imajına paralel ifadelerle yönlendirebilmek bilgilendirici döküman oluşturma gerekliliğini yaratır. Döküman sistemi tasarım sürecinde izlenecek

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

aşamaların genel görünümünü sunan bir özet şeklidir. Tasarımda gerekli olan ve çözülmesi gereken unsurların anlaşılmasında önemli rol üstlenir. Tasarım oluşturulması ve geliştirilmesi noktasında, tasarımcıya kılavuzluk eden proje bilgilendirme dökümanları, çözülmesi gereken sorunlara, dikkat çekilmesi gereken fonksiyonlara dikkat çeker. Melon (2021) tasarım dökümanlarını; bir marka için yaratılan tasarım projelerinin temel ayrıntılarını ve beklentilerini ana hatlarıyla belirten belge olarak tanımlar. İyi bir tasarım dökümanı hedefleri, beklentileri ve kaliteyi detaylandırarak projenin süreç yönetimine katkı sağlar.

Yapay zeka ve insan zekası ile yapılan logo tasarımlarının, tasarım elemanları ve prensipleri çerçevesinde karşılaştırılmalı olarak incelendiği ve uygulamalarla desteklendiği bu çalışmada her iki marka için de proje tanımlaması yapılmıştır. Tanımlamalar sonucunda yapay zeka aracılığı ile elde edilen tasarım çıktıları örneklendirilerek yorumlanmıştır. Türk Hava Yolları için tanımlanan döküman aşağıdaki gibidir:

Marka Adı: Türk Hava Yolları (THY) **Marka Değeri:** Türk Hava Yolları, dünya çapında bir lider hava yolu şirketi olma misyonuyla, güvenli, konforlu ve yenilikçi seyahat deneyimleri sunan bir kurumdur. Çeşitlilik gösteren uçuş rotası, kaliteli hizmet anlayışı ve yüksek konforu ile uluslararası arenada Türkiye'yi temsil etmektedir.
Hedef Kitle: İş seyahati yapan yolcular, tatil seyahati yapan yolcular, gezginler ve turistler
Tasarım Hedefleri: Türk Hava Yolları'nın çağdaş, yenilikçi, güvenilir, kaliteli ve güçlü yapısına vurgu yapabilen evrensel bir logo tasarımı.
Logo Tasarımının Yaratmak İstediği Duygular: Uluslararası prestij, yüksek kalite ve güven.
Logo Tasarım Stili: Sade, yalın, evrensel, çağdaş, sofistike, akılda kalıcı.
Logo Tasarım Unsurları: Türk Hava Yolları'nın geleceğe yönelik modern yaklaşımını yansıtan, uluslararası alanda güvenilirliğini ve güçlü küresel markasını temsil edecek simgeler veya stilize edilmiş unsurlar.
Font Stili: Serifsiz, yalın ve modern
Renk Seçimi: Kırmızı, beyaz
Simgeler ve Motifler: Türk Hava Yolları'nın hızını ve dinamizmini simgeleyen yaban kazı figürü soyutlanmış beyaz bir silüet şeklinde yer alsın. Türk bayrağının rengi olan kırmızı ise arka plan rengi olsun.
Ek Yönlendirmeler: Türk Hava Yolları'nın marka kimliğine ve imajına uygun, hem dijital hem basılı platformlarda kullanılabilirlik. Markanın misyon ve vizyonuna sadık kalan fakat markanın zaman içinde geçireceği evrim ve değişimleri kapsayıcılık.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 25. Microsoft Copilot THY Logo Tasarımı



Şekil 26. Gemini THY Logo Tasarımı

Microsoft Copilot'un verilen tasarım bilgilendirme dökümanları doğrultusunda oluşturduğu logo tasarımı Şekil 25'te yer almaktadır. Yapay zeka aracılığı ile oluşturulan logo tasarımında, renklerin dökümanda belirtildiği gibi kullanıldığı gözlemlenmiştir. Türk Hava Yolları'nın hızını ve dinamizmini ifade eden yaban kazı sembolünün vektörel bir formda herhangi bir stilize dokunuşu olmadan kullanılması göze çarpmaktadır. Bunun yanı sıra markanın küresel çapta Türkiye'yi temsil eden yönüne yaban kazının çaprazına daire içinde yerleştirilen Türk bayrağı ile atıfta bulunmaktadır. Font seçiminde serifsiz, yalın ve modern kritizmini karşılamaya çalışsa da, tipografik deformasyonların önüne geçememesi dikkat çekmektedir. Logo tasarımı aracılığı ile markanın hedef kitlede yaratmak istediği duygular sıralı biçimde kurum adının altında konumlandırılmaktadır. Logo tasarımında yer alan tipografik deformasyonlar tekrarlanmaktadır. Harf anatomilerinin ve espaslarının kompozisyon içinde bozularak okunurluğu zorlaştırdığı gözlemlenmektedir. Mesut Manioğlu'nun hayal gücü ve yaratıcılığı Türk Hava Yolları'nın marka imajını yaban kazı metaforu ile karşılayabilmekte iken, yapay zekaya Manioğlu bakış açısı ile tanımlanan tasarım dökümanı, yapay zeka tasarım çıktısında aynı metaforu marka imajı kapsamında karşılayamamaktadır. Aynı tanımlama herhangi bir değişiklik yapılmadan farklı bir yapay zeka aracına tanımlanmıştır. Google Gemini ile yeniden ele alınan logo tasarımı Şekil 26'da yer almaktadır.

Google Gemini'nin tanımlanan tasarım verileri doğrultusunda oluşturduğu logo tasarımında renk kriterlerine sadık kalındığı gözlemlenmiştir. Türk Hava Yolları'nın hızını ve dinamizmini metaforik bir anlatımla yansıtan yaban kazı figüründe herhangi bir stilizasyon kullanılmamaktadır. Türk Hava Yolları yazısında herhangi bir deformasyon meydana gelmediği göze çarpmaktadır. Ancak tasarım ile arasındaki mesafenin tıpkı Copilot'un tasarım çıktısında olduğu gibi orantılı bir şekilde oluşturulmaması dikkat çekmektedir. İki farklı yapay zeka teknolojisinin sağladığı tasarım çıktıları, aynı tanımlamalar çerçevesinde incelenmiştir. Elde edilen tasarım çıktılarının insan zekasının, yaratıcılığının ve hayal gücünün semiyotik bir bakış açısıyla oluşturduğu logo tasarımından uzak olduğu çıkarımını doğrulamaktadır. Aynı çıkarım yapay zeka teknolojisinin kendisine tanımlanan tasarım dökümanı doğrultusunda Ziraat Bankası logosunu ele alma biçimi üzerinden deneyimlenmiştir.
Ziraat Bankası için tanımlanan tasarım dökümanı aşağıdaki gibidir:

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Marka Adı: Ziraat Bankası **Marka Değeri:** 1863 yılından bu yana Türkiye'nin köklü ve güvenilir finansal kurumlarından biri olan Ziraat Bankası, tüm müşterilerine güçlü finansal çözümler, güvenilir büyüme fırsatları sunar. Ziraat Bankası, özellikle tarım sektörüne olan misyonu ile bilinir ve bu alanda lider konumdadır. Banka vizyonunu yenilikçi, sürdürülebilir ve çevre dostu hizmetlerinden alır.
Hedef Kitle: Bireysel müşteriler, çiftçiler ve tarım sektörü bünyesindeki işletmeler, KOBİ'ler ve büyük ölçekli şirketler, devlet ve kamu sektörü işbirlikleri
Tasarım Hedefleri: Ziraat Bankası'nın kökleri güçlü bir tarım ve kırsal kalkınma geçmişine dayanır.
Logo Tasarımının Yaratmak İstediği Duygular: Güven, prestij, yenilikçilik, büyüme, ilerleme, sürdürülebilirlik, doğaya bağlılık.
Logo Tasarım Stili: Sade, yalın, evrensel, çağdaş, doğal, akılda kalıcı.
Logo Tasarım Unsurları: Geleceğe yönelik modern bir estetik ile köklü geçmişe vurgu yapan doğa, tarım, toprak, buğday, başak gibi semboller.
Font Stili: Serifsiz, yalın ve modern
Renk Seçimi: Kırmızı, beyaz
Simgeler ve Motifler: Geleneksel tarım simgeleri, banka ile tarım sektörünün güçlü bağlarını yansıtabilir. Buğday formu perspektif gözetilerek solda ''Z'' sağda ''B'' harfini temsil etsin. Logonun üzerinde Türkiye Cumhuriyetini sembolize eden TC ibaresi yer alsın.
Ek Yönlendirmeler: Ziraat Bankası'nın uzun tarihini ve köklü geçmişini, geleceğe dönük adımlar atan vizyonunu yansıtan bir tasarım anlayışı. Hem ulusal hem uluslararası tanınabilir ve güçlü bir marka imajı.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 27. Microsoft Copilot

Ziraat Bankası Logo Tasarımı



Şekil 28. Google Gemini

Ziraat Bankası Logo Tasarımı

Microsoft Copilot'un tanımlanan tasarım dökümanları doğrultusunda oluşturduğu logo tasarımı Şekil 27'de yer almaktadır. Yapay zeka aracılığı ile oluşturulan logo tasarımında, renklerin tanımlamada belirtildiği gibi kullanıldığı gözlemlenmiştir. Ziraat Bankası'nın tarım sektörüne yönelik sürdürülebilir atılımları tasarım detaylandırma dökümanında belirtildiği üzere başak sembolü ile yansıtılmıştır. Fakat başak formunun ''Z'' ve ''B'' harfinin perspektif bakış açısına göre uyarlandığı harf anatomisi bu örnekte gözlemlenememektedir. Bunun yanı sıra marka imajı yaratma sürecinde hedef kitlede yaratmak istenen duygular logo tasarımının çevresine konumlandırılmıştır. Tasarım dökümanında yer alan ''TC'' ibaresi logo tasarımının sağ tarafına yerleştirilmiştir. Sol tarafında ise marka konseptinden ve imajından bağımsız harflerin yer aldığı göze çarpmaktadır. Logo tasarımının merkezinde tasarım prensipleri açısından bir amaca hizmet etmeyen soyut şekiller yer almaktadır. Marka hikayesini ya da stilini yansıtmayan bu ögeler, tasarımda birtakım anlam bozukluklarına neden olmakta bütünlüğü bozmaktadır. Şekil 28'de yer alan görsel aynı çıktılar ile Google Gemini isimli yapay zeka aracı tarafından oluşturulmuştur.

Google Gemini ile oluşturulan logo tasarımında ''TC'' ibaresinin kullanılmadığı gözlemlenmektedir. Bunun yanı sıra Microsoft Copilot ile üretilen arka plan gradientli bir dokuya sahipken, Google Gemini ile üretilen arka plan düz kırmızı renge sahiptir. Logo tasarımının merkezinde ''Z'' harfinin yanında bir başak formu yer almaktadır. Tanımlamada belirtilen perspektif ''Z'' ve ''B'' harfleri kriterlerine uyulmadığı görülmektedir. Marka imajını ve kimliğini tasarım dökümanından bağımsız bir stil ile ele alan Google Gemini, Ziraat Bankası'nda yazım ve imla kurallarını ihlal etmektedir. Her iki yapay zeka teknolojisinin de sunduğu tasarım çıktıları Ayhan Akalp'in hayal gücü ve yaratıcılığının ürünü olan Ziraat Bankası orijinal logo tasarımına yaklaşamamaktadır. Yapay zeka teknolojilerinin, tasarım sürecini hızlandırması, pratik hale getirmesi ve tasarım aşamasında fikir sunması yönüyle her iki örnekte de düşük performans sergilemektedir. İnsan deneyimlerinin elde edebileceği tasarım çözümleri metaforik sembollere, derin anlamlara ve stilize grafik anlatımlara karşılık gelebilirken; yapay zeka teknolojileri kendisine tanımlanan tasarım verilerinde yer alan anahtar kelimelere yüzeysel bir vektörel bakış açısı ile yaklaşmaktadır.

SONUÇ

Yapay zeka teknolojisinin hızlı, pratik ve sayısız üretim yapabilen yönünün grafik tasarım prensipleri çerçevesinde incelendiği bu çalışma Mesut Manioğlu ve Ayhan Akalp tasarımlarını ele almıştır. Günümüzde popüler bir konu haline gelen, her disiplin ile temas eden yapay zeka teknolojileri logo tasarım üretimi üzerinden analiz edilmiştir. Yapılan çalışma insan zekasının ve duygusal deneyimlerinin tasarımın her alanında olduğu gibi logo tasarımında da ne kadar önemli bir yeri olduğunu ortaya koymuştur. Pratik yönüyle kullanıcılarına hız kazandırması yönü ile araç olarak görülen yapay zekanın logo tasarımı üretiminde, insan zekası kadar yaratıcı, özgün ve entelektüel bir sonuç ortaya koyamadığı gözlemlenmiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

İnsan zekasının sosyo kültürel ve içsel bağlamda deneyimlediği duygusal yoğunluk, yapay zeka karşısında üstün gelmektedir. Belirli algoritmalar çerçevesinde analiz ile oluşturulan tasarımlar yüzeysel bir yaklaşım sergilemektedir. Yapay zekanın kullanıcısı tarafından kendisine aktarılan verilerin belirli bir kalıp üzerinden çözüm üretmesi, insan zekası ile kıyaslandığında duygusal yoğunluğu ve özgünlüğünü karşılayamamaktadır. İnsan zekasının duygusal, bireysel ve toplumsal çıktıları yaratıcı bir tutumla ele alması, insan tarafından üretilen tasarımların daha derin anlamlar taşımasını beraberinde getirmektedir. Soyut ögelerin somut bir veriye dönüştürülmesi yapay zeka çerçevesinde daha hızlı ve pratik bir sürecin parçası olsa da, insan zekasının duygusal deneyimleri tasarımda kaliteyi büyük oranda etkilemektedir. İnsan zekasının entelektüel birikimi, duygusal bağ kurma yetisi ve soyut verileri metaforize etme kabiliyeti, tasarımları yaratıcı bir bakış açısıyla çözümlemesine imkan sağlamaktadır.
Yapay zeka logo tasarımında bir araç olarak kullanılabilse de, insan zekası ile üretilen logo tasarımları yapay zeka ile üretilen logo tasarımlarına kıyasla grafik tasarım prensiplerini doğrudan yansıtabilmektedir. Yapay zeka ve insan zekasının logo tasarımları üzerinden karşılaştırıldığı bu çalışmada Mesut Manioğlu ve Ayhan Akalp'in tasarımları ele alınmıştır. Tasarım süreci, var olan Türk Hava Yolları ve Ziraat Bankası logolarının tasarım detaylarının oluşturulması ile başlamıştır. Tanımlamada yer alan tüm bilgiler günümüz logolarını yansıtacak biçimde oluşturulmuştur. Logo tasarımının taşıyacağı mesaj, hedef kitlede yaratmak istediği duygu, marka vizyonu, marka imajı ve tasarım özellikleri detaylı bir biçimde açıklanmıştır. Yapay zekaya verilen tanımlamalar doğrultusunda oluşturulan tasarım çıktıları her iki logo tasarımı örneğine uyarlanmıştır. Fakat yapay zeka, Manioğlu'nun Türk Hava Yolları misyonu ve vizyonunu yaban kazı ile metaforize etmesi konusunda da Akalp'in Ziraat Bankası misyonu ve vizyonunu tipografik bir başak ile metaforize etmesi gibi yüzeysel bir çıktı sağlamıştır. Manioğlu'nun yaban kazı fikri, Akalp'in tipografik başak formu fikri bireysel yaratıcılıklarının ürünü iken, yapay zekaya bu fikirler tanımlanmasına rağmen aynı performansı sergilememektedir.

Yapay zeka tarafından üretilen tasarımların, tasarım dökümanında belirtilen yönergelere uyduğu fakat tasarım prensiplerini ve yaratıcılığı arka plana attığı gözlemlenmektedir. Logo tasarımını kendisine tanımlanan veriler ışığında belirli bir kalıp üzerinden üreten yapay zeka, insan zekası kadar yaratıcı, özgün ve etkileyici tasarımlar ortaya koyamamaktadır. Yapay zeka üretimlerinde anahtar kelimelerin netliği, açıklayıcılığı tasarım üretiminde kritik bir konu olsa da, yaratıcılık ve özgünlük konusunda yetersiz kalmaktadır. Yapay zeka üretimi olan logo tasarımları yüzeysel bir tutumu yansıtmaktadır. İnsan zekasının ve hayal gücünün ürünü olan tasarımlarda metaforik yaklaşımlar, soyut tutumlar ve derin anlamlar başrolde iken; yapay zeka ürünü olan tasarımlarda zaman tasarrufu sağlayan standart kalıplar ve yüzeysel tutumlar rol oynamaktadır. Gün geçtikçe gelişen yapay zeka teknolojileri tasarımın hızlı ve pratik yöntemler ile oluşturulmasını sağlamanın yanı sıra makalede sözü geçen yaratıcılık çeşitlerini özümseyerek seviye atlayabilir.

Boden ve Binsted'in yaratıcılığın özüne indikleri çalışmalarda insan zihninin yaşadığı kültürel, sosyal ve psikolojik süreçler, ''yeni'' bir veri ortaya koymada etkin rol oynar. Yapay zekanın zaman içinde insanlar ile doğrudan girdiği etkileşimler, bu süreçleri tanımasına etki ettikçe gelişebilir. İnsanların duygusal dünyasını ve hayal gücünü taklit ederek ''yeni''yi oluşturmaya çalışan yapay zeka, insanlar ile girdiği etkileşim sonucunda ''yeni''yi yaratma yetisi kazanabilir. Iansiti'nin ele aldığı soru da yapay zekayı tasarım çerçevesinde değerlendirebilmenin ne kadar derin bir konu olduğuna dair farkındalık yaratır. Tasarımın yapay zeka açısından nasıl olduğunun yanı sıra tasarımın ne olduğunu felsefi bir bakış açısıyla ele alan Iansiti, yapay zekanın tasarım uygulamalarını, süreçlerini ve çıktılarını dönüştürme yetisine dikkat çeker. Yapay zeka tasarım üretip üretemeyeceği sorusu, Iansiti'nin bakış açısıyla tasarımın kavramsal olarak ne olduğunu ve problem çözmeye nasıl bir çözüm süreci geliştirebileceğini de merak konusu haline getirir. Yapay zekanın yaratıcı tasarım üretebilme ihtiyacına, insan gerçekliğinin sahip olduğu ve deneyimlediği duygusal, kültürel, sosyal etkenlerin yanına bir de felsefik entellektüelizm eklenir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

KAYNAKÇA

Adir, V., Adir, G., & Pascu, N. E. (2014). How to design a logo. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 140*, 140–144.

Airey, D. (2010). *Logo design love: A guide to creating iconic brand identities*. New Riders.

Asan, H. (2024, Nisan 19). *Logolardaki grafik sembollerin imgebilim perspektifinde çözümlemesi*. İstanbul Arel Üniversitesi. https://www.academia.edu/122107316/Logolardaki_grafik_sembollerin_imgebilim_perspektifinde_çözümlemesi_Analysis_of_graphic_symbols_in_logos_in_the_perspective_of_imagology

Binsted, K. (1996). *Machine humour: An implemented model of puns* [Yayımlanmamış doktora tezi, University of Edinburgh].

Boden, M. A. (1994). *Dimensions of creativity. MIT Press (ss. 347–356.)*

Çetinkaya, S. (2024). Türk logo tasarımında öne çıkan isimler. N. Ç. Altuntepe (Ed.), *Grafik tasarımın ilham verici alanları: Logo tasarımı* (ss. 77–90). Özgür Yayınları.

Erden, O. (2020, Ekim 27). Türk Hava Yolları logosunun tarihsel gelişimi. *Pazarlama Türkiye.* https://pazarlamaturkiye.com/turk-hava-yollarinin-logosunun-tarihsel-gelisimi/

McCauley, J. (2017, Temmuz 7). The story of the Tour de France logo. *Creative Bloq.* https://www.creativebloq.com/logo-design/tour-de-france-logo-71515677

Maybach, V. (2021, Mayıs 6). FedEx logosu ve sembol anlamı – tarih ve evrim. *Turbo Logo Blog.* https://turbologo.com/tr/blog/fedex-logo/

Meron, Y. (2021). *"What's the brief?": Building a discourse around the graphic design brief* [Yayımlanmamış çalışma]. https://www.researchgate.net/publication/354097785_What's_the_Brief_Building_a_Discourse_around_the_Graphic_Design_Brief

Mitsubishi Electric Corporation. (2024). *History of our corporate logo.* https://www.mitsubishielectric.com/en/about/history/logo/logo_more.html

Russell, S., & Norvig, P. (2010). *Artificial intelligence: A modern approach* (3rd ed.). Prentice Hall.

Samsung. (2025). *Samsung marka kimliği.* https://www.samsung.com/tr/about-us/brand-identity/logo/

Sawyer, R. K. (2006). *Explaining creativity: The Science of Human Innovation. New York:* Oxford University Press.

Turkish Airlines. (1996–2025). Hikayemiz. https://www.turkishairlines.com/tr-int/basin-odasi/hakkimizda/hikayemiz/

Uçar, T. F., & Akman, M. (2019). Bugünün ve geleceğin grafik tasarımı. *Akdeniz Sanat Dergisi, 12*(1), 9–21.

UTED. (2024, Haziran 10). Türk Hava Yolları logosu: Özgürlüğün kanatları ve uluslararası prestijin sembolü. https://www.uted.org/turk-hava-yollari-logosu-ozgurlugun-kanatlari-ve--uluslararasi-prestijin-sembolu

Vellest, R. (2012, Ekim 17). The hidden meaning behind really good logos. *Web Designer Depot.* https://webdesignerdepot.com/the-hidden-meaning-behind-really-good-logos/

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Verganti, R., Vendraminelli, L., & Iansiti, M. (2020). Innovation and design in the age of artificial intelligence. *Journal of Product Innovation Management, 37*(1), 5–20.

World Logos. (2024, Haziran 8). *Technology logos.* https://logos-world.net/beats-logo/#google_vignette

Ziraat Bankası. (2025). *Bankamız tarihçesi.* https://www.ziraatbank.com.tr/tr/bankamiz/hakkimizda/bankamiz-tarihcesi

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

EMİN ALPER SİNEMASINDA ÖTEKİLİK: TEPENİN ARDI VE KURAK GÜNLER FİLMİNİN ÖTEKİLİK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

OTHERNESS IN EMIN ALPER'S CINEMA: AN ANALYSIS OF TEPENİN ARDI AND KURAK GÜNLER IN THE CONTEXT OF OTHERNESS

Emrah DOĞAN[1]

ORCID: E.D. 0000-0002-3808-1067

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Emrah Doğan
Bitlis Eren University, Türkiye

E-mail/E-posta: edogan@beu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %2

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Doğan, E. (2025). Emin Alper Sinemasında Ötekilik: Tepenin Ardı ve Kurak Günler Filminin Ötekilik Bağlamında İncelenmesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 803-815. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674067

Öz

Sinema, toplumsal gerçekliği yansıtma ve yeniden inşa etme gücüyle kültürel ve sosyolojik analizlerde önemli bir yer tutar. Farklı bireylerin ya da grupların dışlanma ve marjinalleşme biçimlerini gözler önüne seren bu sanat dalı, aynı zamanda birey-toplum ilişkisini, kimliğin nasıl şekillendiğini ve sosyal yapının dinamiklerini perdeye taşıyarak ideolojilerin ve toplumsal normların izini sürmemize olanak tanır. Bu bağlamda, Emin Alper'in *Tepenin Ardı* (2012) ve *Kurak Günler* (2022) filmleri, ötekilik olgusuna nasıl yaklaşım getirdiğini incelemek açısından dikkat çekicidir. Yeni Türkiye Sineması'nda toplumsal gerçekçi anlatımıyla öne çıkan Alper, bireylerin iktidarla ve toplumun yerleşik normlarıyla olan çatışmalarını derinlemesine ele alarak ötekileştirme süreçlerini katmanlı bir biçimde işler. *Tepenin Ardı*, kırsal bir çevrede gelişen kolektif paranoyanın ve düşman yaratma güdüsünün, *öteki* algısını nasıl şekillendirdiğini gözler önüne sererken; *Kurak Günler* ise taşra toplumunun bireyi hukuk, ahlak ve cinsiyet kimliği çerçevesinde nasıl dışladığını anlatır. Her iki film de, ötekileştirmenin psikolojik, sosyolojik ve politik yönlerini ortaya koyarken, bireyin toplum içindeki konumunu da tartışmaya açar. Bu inceleme, Alper'in söz konusu filmlerinde ötekiliğin ne şekilde temsil edildiğini, bu temsillerin hangi mekanizmalarla inşa edildiğini ve bu yaklaşımların Yeni Türkiye Sineması çerçevesinde nasıl değerlendirilebileceğini analiz etmektedir. Bu amaçla, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi tercih edilmiş; karakterlerden mekân kullanımına, sinematografiden anlatı yapısına kadar çeşitli sinemasal unsurlar üzerinden filmler detaylı biçimde çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ötekilik, Ötekileştirme, Sinema, Yeni Türkiye Sineması, Emin Alper.

Abstract

Cinema has an important place in cultural and sociological analyses with its power to reflect and reconstruct social reality. This art form, which reveals the forms of exclusion and marginalization of different individuals or groups, also allows us to trace ideologies and social norms by bringing the individual-society relationship, how identity is shaped, and the dynamics of social structure to the screen. In this context, Emin Alper's films *Tepenin Ardı* (2012) and *Kurak Günler* (2022) are remarkable in examining how he approaches the phenomenon of otherness. Alper, who stands out with his social realist narrative in New Turkish Cinema, deeply explores the conflicts of individuals with the government and the established norms of society and processes the processes of othering in a layered manner. *Tepenin Ardı* reveals how the collective paranoia and the drive to create enemies that develop in a rural environment shape the perception of the other; *Kurak Günler* tells how the provincial society excludes the individual within the framework of law, morality, and gender identity. Both films reveal the psychological, sociological and political aspects of othering, while also opening up the individual's position within society to discussion. This study analyzes how otherness is represented in Alper's films, with what mechanisms these representations are constructed, and how these approaches can be evaluated within the framework of New Turkish Cinema. For this purpose, content analysis, one of the qualitative research methods, was preferred; the films were analyzed in detail through various cinematic elements, from characters to the use of space, from cinematography to narrative structure.

Keywords: Otherness, Othering, Cinema, New Turkish Cinema, Emin Alper.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Toplumsal gerçekliği hem yansıtma hem de yeniden inşa etme gücüne sahip olan sinema, kültürel ve sosyolojik analizlerde önemli bir alan olarak karşımıza çıkar. Birey-toplum arasındaki ilişkiyi, kimlik inşasını ve sosyal dinamikleri derinlemesine işleyen sinema, ideolojileri, sosyal normları görünür kılar. Bu noktada, özellikle *öteki* ve *ötekileştirme* kavramları, sinemada farklı biçimlerde temsil edilirken, bireylerin ya da grupların nasıl dışlandığı, nasıl marjinalleştirildiği etkileyici biçimde aktarılır. Dolayısıyla sinema, toplumsal ayrışmaları ve politik-kültürel iktidar mücadelelerini anlamak ve anlamlandırmak için güçlü bir araçtır.

Bu çalışma, Emin Alper'in *Tepenin Ardı* (2012) ve *Kurak Günler* (2022) filmlerinde ötekilik temasının nasıl işlendiğini incelemektedir. Alper, Yeni Türkiye Sineması'nda toplumsal gerçekçi anlatımıyla öne çıkan bir yönetmen olarak dikkat çeker. Filmleri, bireyin iktidar yapıları ve toplumun yerleşik normlarıyla olan ilişkisini irdeleyerek ötekileştirme süreçlerini çok katmanlı bir bakışla değerlendirir. *Tepenin Ardı* filminde, kırsal bir bölgede gelişen kolektif paranoya ve düşman yaratma eğilimlerinin öteki algısını nasıl biçimlendirdiğini gözler önüne sererken; *Kurak Günler*, taşra toplumunda bireyin hukuk, ahlak ve cinsiyet kimliği temelinde nasıl dışlandığını anlatır. Her iki filmde de Alper, ötekilik olgusunu psikolojik, sosyolojik ve politik çerçevede bireyin toplum içindeki yerini ve bu yerin nasıl şekillendiğini sorgular.

Bu bağlamda çalışma, söz konusu iki film üzerinden ötekiliğin temsili ve Yeni Türkiye Sinemasındaki öteki anlatılarının nasıl yapılandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. Sinema ile sosyoloji arasındaki ilişki çerçevesinde, ötekileştirmenin izini süren bir analiz sunulmaktadır. Bu kapsamda şu sorulara odaklanılacaktır: Emin Alper'in filmlerinde öteki nasıl temsil edilmektedir? *Tepenin Ardı* ve *Kurak Günler* de kimler, hangi toplumsal ya da kültürel mekanizmalar aracılığıyla ötekileştirilmektedir? Bu ötekileştirilen temsiller, Yeni Türkiye Sineması bağlamında nasıl konumlandırılabilir?

Bu incelemede, ötekilik temasını anlamlandırmak için nitel araştırma yöntemlerinden bir olan içerik analizi tercih edilmiştir. İçerik analizi, metin, görsel ve semboller aracılığıyla anlam üretmeyi amaçlayan sistematik bir yöntemdir ve özellikle filmler gibi görsel anlatılar üzerinden yürütülen çalışmalarda karakter, diyalog, mekân, sinematografi ve anlatı yapısı gibi çok boyutlu unsurların incelenmesine olanak tanımaktadır. Bu çerçevede, Alper'in her iki filminde de ötekilik teması, karakterlerin konumlanışı, mekânların işlevi, sinematografik tercihler ve toplumsal-politik bağlam üzerinden derinlemesine ele alınacaktır.

KAVRAMSAL OLARAK *ÖTEKİ* VE *ÖTEKİLEŞTİRME*

Öteki kavramı çok boyutlu bir kavramdır. Bu kavram hem bireysel hem de toplumsal düzeyde kimlik oluşumu ile toplumsal sınırların belirlenmesinde ve ayrımının inşa edilmesinde temel bir rol oynar. Öteki kavramı sosyoloji literatüründe, bireylerin ve grupların kendilerini tanımlarken farklılıklar üzerinde kimlik oluşturma süreçlerinde ortaya çıkan önemli bir olgudur. Bu anlamda öteki, *biz* ve *onlar* ayrımını yaparak toplumsal ilişkilere biçim vermektedir.

Biz ve *onlar* ayrımı yapılarak ötekileştirilenler, tercih hakkı tanınmaksızın başkaları tarafından zorla dayatılan kimliklerin yükünü taşımak zorunda bırakılan kalabalıklar olarak yer alırlar. Bu ötekileştirilen kimlikler, kendilerine verilen bu yükten ne kurtulabilirler ne de onu üzerinden atmalarına izin verilir. Tek tipleştirilen, küçümsenen ve insanlıktan çıkarılan kimlikler olarak damgalanırlar (Bauman, 2017, s. 51).

Öteki kavramına tarihsel olarak baktığımızda Hegel'in *Tinin Görüngübilim* adlı çalışmasında bu kavramın tartışıldığını görebiliriz. Hegel'e göre, *ben* kendi farkındalığını ancak bir *öteki* (yani dış dünya veya bir olgu) aracılığıyla yaşar. Aynı şekilde algıladığımız *öteki* de *ben* aracılığıyla duyusal olarak anlam kazanır. Başka bir ifadeyle *ben* ve *öteki* birbirine bağımlıdır ve birbirlerini tamamlar (Hegel, 1986, s. 75). Hegel'in *ben* ve *öteki* arasındaki ilişki varoluşçulukta Sartre tarafından da geliştirilmiştir. Sartre'a göre *yansıtan* ve *yansı, biri* ve *öteki* olarak birbirine bağlıdır. Yansıtan, yalnızca yansıyı yansıtmak için vardır. Yansı ise ancak bir yansıtan tarafından anlam kazanır. Bu karşılıklı bağımlılık, iki terimin bir birlik içinde birbirini işaret etmesiyle anlam kazanır. Ancak

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

yansıtan sadece yansıdan ibaretse ve yansı yansıtanın içinde varolmak için bir şeyse, bu ikisi bir arada hiçliğe çöker. Bu hiçlikten kaçınmak için yansıtanın bir şeyi yansıtması gerekir. Eğer yansı, yansıtanın bağlamından bağımsız bir şekilde var oluyorsa artık bir yansı değil, kendinde bir şey olur. Bu anlamda yansı ve yansıtan, biri ve öteki olarak sürekli bir dönüşüm içinde var olur ve birbirlerini hem var eder hem de kendi içinde dönüşürler. Her biri aynı anda hem "**biri**" hem de "**öteki**" olma potansiyelini taşır (Sartre, 2010, s. 250).

Felsefi temelleri Hegel ve Sartre tarafından atılan *öteki* kavramı sosyal alanda, postkolonyal, iktidar, kimlik, antropolojik, kültürel temsiller ve semboller bağlamından da tartışılmıştır. Postkolonyal bağlamda *öteki* kavramını Edward Said'in *Oryantalizm* adlı çalışmasında değinilmiştir. Said göre, Batı kendi kimliğini *rasyonel, modern* ve *üstün* olarak tanımlarken, Doğu'yu *öteki* olarak inşa etmiştir. Doğu'yu öteki olarak tanımlama süreci sadece bireyler arasında olan bir süreç değil, kültürel ve ideolojik araçlar yoluyla sistematik olarak devam etmektedir. Özellikle kitle iletişim araçları (televizyon, sinema toplum haberleşme araçları), Doğu'yu tanımlayan önyargılar ya da ötekileştirme sürecini pekiştirmektedir (Said, 1998, s. 45). Edward Said'in Batı'nın Doğu'yu ötekileştirmesi üzerinden anlattığı *öteki* kavramını Spivak, *subaltern* (aşağı tabaka) kavramıyla daha da derinleştirmiştir. Spivak göre, sömürge sonrası toplumlarda alt gruplar marjinalize edilerek temsil haklarından tamamen yoksun bırakılmıştır (Spivak, 2010). Bu durumda alt tabaka, sadece ötekileştirilmekle kalınmamış bununla birlikte ötekileştirilen bu gruplar susturulmuştur.

Ötekinin ötekileştirme süreci, bilgi ve iktidar arasındaki ilişkiyle de bağlantılıdır. Michel Foucault'a göre, bilgi ve güç arasındaki ilişki *ötekinin* tanımlanmasında ve kontrol atına alınmasında merkezi bir rol oynamaktadır. Foucault, *Deliliğin Tarihi* adlı eserinde akıl hastalığına dair bilgi üretmekten ziyade, on yedinci yüzyılda günümüze kadar aklın delilik üzerinde nasıl bir iktidar uygulandığını, *Kliniğin Doğuşu* eserinde hastalık fenomeninin toplum, devlet ve kapitalist kurumlar açısından nasıl bir meydan okuma yarattığını ve hastalara hangi statünün verildiğini, *Hapishanenin Doğuşu* çalışmasında iktidar ilişkilerini ve *Kelimeler ve Şeyler* eserinde ise bilimsel söylemlerin içindeki iktidar mekanizmalarını incelemiştir. Onun bütün bu çalışmalarının temel amacı, bilgi ve iktidar arasındaki ilişkileri ve özellikle iktidar mekanizmalarının tarihini ve işleyiş biçimlerini merkez alarak analiz etmektir (Foucault, 2012, s. 171). Foucault'un bu çalışmaları, bizlere toplumsal normlarda *normal* ile *anormal* arasında sınırları inceleyerek kimliklerin nasıl kategorize edildiğini ve öteki üzerinden nasıl bir düzen kurulduğunu göstermektedir.

Sosyolojik açıdan öteki kavramı ve ötekileştirme, toplumsal normlar, iktidar ilişkileri ve ekonomik sistemlerle ilişkilendirilirken, antropolojik perspektiften bakıldığında kültürel kimlik, etnik gruplar ve tarihsel süreçlerin bu olguyu nasıl etkilediği üzerinde durulmaktadır. Ötekiye sosyolojik açıdan bakıldığında Bourdieu, ötekileştirme sürecinin sosyal, ekonomik ve kültürel sermaye eksikliklerileyle doğrudan ilişkili olduğunu savunur. Bourdieu'ya göre, toplumsal sınıfları birbirinden ayıran temel fark sahip oldukları sermaye miktarıdır. Bu sermaye, ekonomik, kültürel ve sosyal sermaye gibi farklı unsurlardan oluşmaktadır. Sınıflar hem ekonomik hem de kültürel sermaye açısından en zenginden en yoksula doğru bir dağılım göstermektedir. Genellikle yüksek gelirli ve iyi eğitimli serbest meslek sahipleri, düşük gelirli ve daha az diplomalı büro çalışanlarından ayrılmaktadır. Büro çalışanları genellikle orta ve alt sınıf kökenlidir ve küçük tamirat işleri gibi gündelik uğraşlarla zaman geçirmektedir. Daha düşük gelirli vasıflı ve yarı vasıflı işçiler ile en düşük gelire sahip eğitimsiz ve genellikle alt sınıflardan gelen vasıfsız işçiler en üst sınıftakilerle hemen her açıdan zıt konumdadır (Bourdieu, 2015, ss. 177-178). Bourdieu'nun bu yaklaşımı bizlere özellikle alt sınıflar, göçmenler ve azınlıkların sosyo-ekonomik eşitsizliklerin etkisiyle marjinalleştirildiğini, ötekileştirildiğini veya toplumsal sistemin dışında bırakıldığını göstermektedir.

Sosyo-ekonomik eşitsizliklerle de marjinalleştirilmeyi veya ötekileştirilmeyi Foucault, biyopolitika kavramı üzerinden açıklamaktadır. Egemen yapılar ya da yönetenler, normatif kimlikleri belirleyip bunların dışında kalan yönetilenlere zoraki benimsettiği kurallarla onları *öteki* olarak konumlandırmaktadır (Foucault, 2015, s. 13). Bu anlamda ötekileştirme, yalnızca bireysel ya da toplumsal bir olgu olmasının ötesinde devlet mekanizmasının veya yönetenlerin güç dinamiklerini korumanın bir aracı olarak da işlev görmektedir. Bununla birlikte, medya ve siyaset de ötekileştirme

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

süreçlerinde önemli bir oynamaktadır. Özellikle anaakım medya söylemleri azınlıkları marjinalleştirme ve ötekileştirme işlevi görmektedir (Van Dijk, 1993, s. 3).

Antropolojik açıdan ötekileştirmeyi ele alırsak, kültürel kimlikler, ritüeller ve toplumsal aidiyet mekanizmaları üzerinde durmamız gerekmektedir. Örneğin Benedict Anderson ötekileştirmeyi ulus-devlet kimliği ilişkisi çerçevesinde ele alarak, ulusal kimliklerin inşa sürecinde *biz* ve *onlar* ayrımının kritik bir rol oynadığı üzerinde durmaktadır (Anderson, 1995). Mary Douglas ise ötekileştirmeyi kültürel temizlik anlayışıyla bağlantılı olduğunu analiz eder. Toplumlar belirli grupları *kirli* veya *düzensiz* olarak etiketleyerek onları normatif yapıların dışına itmektedirler (Douglas, 2001). Clifford Geertz ise ötekileştirmenin sembolik boyut üzerinde durarak, ritüellerin ve mitlerin topluluklar arası sınırları belirleme ve ötekileştirme süreçlerinde nasıl işlev gördüğü üzerinde durur. Ona göre, dini törenler ve ulusal bayramlar, kimlik inşasıyla birlikte toplumsal ayrışmayı derinleştiren pratiklerdir (Geertz, 2010).

SİNEMADA VE YENİ TÜRKİYE SİNEMASINDA *ÖTEKİ* VEYA *ÖTEKİLEŞTİRMENİN* TEMSİLİ

Sinema, toplumsal kimlikleri, kültürel çatışmaları ve bireysel aidiyetleri yansıtan güçlü bir anlatım aracıdır. Bu anlamda *öteki* ve *ötekileştirme* kavramları sinemada, genellikle toplumun anaakımında farklı olan marjinalleştirilmiş veya dışlanmış grupların temsilini ifade etmektedir. Bununla birlikte, ırk ve etnisite gibi farklılıklar haz kaynakları olarak metalaştırıldığında, öteki ile kurulan ilişkiler, egemen grupların kendi iktidarlarını pekiştirdikleri alternatif bir alan olarak işlev görmektedir (Hooks, 1992, s. 23).

Anaakım Hollywood sineması, Batılı olmayan halkların ve marjinalleştirilmiş grupların sistematik olarak ötekileştirilmesinde etkili olmuştur. İlk filmler, *ötekiyi* egzotik, tehlikeli veya insanlık dışı olarak tasvir etmiştir. Anaakım sinemanın beyazların ve erkeklerin egemen bakış açısı çerçevesinde anlatısını Laura Mulvey, "**Görsel Haz ve Anlatı Sineması**" adlı makalesiyle eleştirmiş ve çözümlemiştir. Mulvey'e göre Hollywood sineması, erkek bakışı çerçevesinde sinematik tekniklerin egemen güç yapılarını pekiştirerek kadın bedenlerinin erotikleştirilmesine yol açmıştır. Bu nesneleştirme, kadınların anlatılarını ve deneyimlerini marjinalleştirmiş ve onları erkek arzularına hizmet eden bir konuma getirmiştir (Mulvey, 1975, s. 8). Bununla birlikte, cinsiyetçi temsillere ek olarak, Hollywood filmlerinde ırksal ve kültürel ötekileştirme de yaygındır. Richard Dyer, *White* adlı kitabında, Hollywood filmlerinin beyaz olmayan karakterleri (tarihsel olarak karmaşık kültürel kimlikleri) basitleştiren stereotiplerle dolu olduğunu savunur. Filmlerde genellikle siyah yüzler abartılmış, siyah ve beyaz ırk arasındaki fark çok net bir şekilde ortaya konulmuştur (2017, s. 51). ABD çok etnisiteli olmasına rağmen, Amerikan kimliği tarihsel olarak beyaz ırkla özdeşleştirilmiştir. Örneğin Arnold Schwarzenegger'in *Conan* filmleri, barbarlık, klasik uygarlığın yok edilmesi ve beyaz olmayanla ilişkilendirilmesine rağmen, inşa edilmiş bedenin ideal özellikleri beyazlık çağrışımları taşımaktadır. Bu ideal beden ise, sert, zengin, tüysüz ve bronzlaşmış özellikleriyle beyazlık imajını pekiştirmektedir (Dyer, 2017, s. 150).

Anaakım sinema genellikle Batılı olmayan halkları marjinalleştirerek ya da egzotikleştirerek, onları gizem veya tehdidin durağan görüntülerine indirmektedir. Örneğin Edward Said'e göre, sinemada Arap karakterler sıklıkla olumsuz ve klişeleşmiş biçimlerde sunulmaktadır. Bu karakterler, aşırı derecede tüketici, savruk, kanlı ve vahşi bir cani ya da seks düşkünü stereotipik rollerle perdeye yansıtılmaktadır. Aynı zamanda anaakım sinemada esir tüccarı, kaçakçı ve serseri gibi suç unsurlarıyla özdeşleştirilen bu karakterler, bireysellikten uzak, toplu ve karakteristik özelliklerden yoksun yığınlar halinde de gösterilmektedir (1998, s. 388).

Sinemada ötekinin marjinalleştirilmesi birçok klasik filmin anlatı yapısında gözlemlenebilir: Örneğin Hooks'a göre sinemada Amerikan yerlileri, beyazların dayattığı tek tip ve kalıplaşmış stereotiplerle sunulmuştur. Bu filmlerde karakterler genellikle açık tenli, koyu düz saçlı ve belirli özelliklerle betimlenmiş ve bu imgeler yerli halkın gerçek çeşitliliğini yansıtmak yerine, onları korkak, yamyam ve medeniyetsiz gibi aşağılayıcı rollere indirgemiştir. Bu durum, benzer şekilde Afrikalılar için de geçerlidir ve gerçek kimliklerinin çarpıtılmasına yol açmıştır. Ancak insanlar televizyonda ve sinema

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

perdesinde kızıl ve siyah insanların aşağılayıcı görüntülerini izlerken, bu görüntülerin nasıl bir acı ve kedere yol açtığını da düşünmemektedir (1992, s. 186). Bu görüntüler, kendisini medeniyetin ve ilerlemenin hakemi olarak konumlandıran Batı'nın kültürel ve siyasi hakimiyetini meşrulaştırmaya hizmet etmiştir.

Siegfried Kracauer'in *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* ve Vivian Sobchack'in *The Address of The Eye: A Phenomenology of Film Experience* metinleri, filmin gerçekliği nasıl inşa ettiğine dair eleştirel kavrayışlar sağlamışlardır. Kracauer'a göre film, görmediğimiz ve hatta belki de göremediğimiz şeyleri görünür kılmakta, maddi dünyayı psikofiziksel yönleriyle etkili bir şekilde keşfetmemize yardımcı olmakta ve insanların bunu deneyimlemekte özgür olduğunu, sinemanın bir araç olarak fiziksel dünyayı olduğu gibi yakaladığını ve yeniden sunduğunu vurgulamaktadır (1997, s. 300). Sinema fiziksel gerçekliğin değişkenliğine ve yok almasına karşı bir hafıza işlevi görmekle birlikte ben ve öteki ikiliğini pekiştiren seçimler de içermektedir. Ancak film deneyimi ya da seçimi, mevcut veya egemen anlatıları öne çıkaran ve alternatif bakış açılarını dışlayan kültürel varsayımlarla da şekillenmiştir (Sobchack, 1992). Filmin gerçekliği nasıl inşa ettiğine dair çözümlemeler, sinemanın geleneksel anlatı biçimlerini eleştirmiş ve farklı kimliklerin ötekileştirmesini tersyüz etmiştir.

Günümüz sineması, geleneksel ötekileştirme biçimlerine meydan okumaya ve bunları karmaşıklaştırmaya başlamıştır. Çağdaş sinema, kimliğin akışkanlığına ve temsil politikalarına giderek daha fazla dikkat etmektedir. Filmler genellikle kültürel melezlik ve kimliğin karmaşıklığını ön plan çıkararak varolan stereotipleri altüst eden anlatılar sunmaktadır. Homi Bhabha'a göre, ötekinin temsilinde melezlik kavramı öne çıkmaktadır. Melez kimlik, genellikle sömürge tarihlerinden ve göçlerden kaynaklanan farklı kimlikliklerin harmanlanmasını ifade etmekte ve sabit kimlik kavramına meydan okumaktadır. Bunun yerine daha akıcı ve dinamik benlik anlayışını benimsemektedir. Sinema ise, melez kimlikleri ifade etmek ve keşfetmek için güçlü bir ortam görevi görmektedir. Kültürel etkileşimlerinin karmaşıklıklarını ve postkolonyal bağlamlarda ortaya çıkan kimlik müzakerelerini yansıtmaktadır. Filmler genellikle birden fazla kültürel etkide gezinen karakterleri tasvir etmekte, aralarındaki gerilimleri ve etkileşimleri sergilemektedir (1994, ss. 112-114).

Bağımsız sinema ve uluslararası film festivalleri, anaakım sinemanın ötekileştirme pratiklerine karşı bir alternatif sunmakta ve ötekilik kavramının farklı kültürel bağlamlarda tartışılmasına yok açmaktadır. Aynı zamanda, bağımsız sinemalar ve festivaller sıklıkla alternatif anlatıları ve deneysel biçimleri teşvik ederek Hollywood'un sinema geleneklerine meydan okumaktadır. Anaakım sinemanın normlarına karşı bu direnç, yeniliği ve yaratıcılığı teşvik ederek geleneksel sınırları aşan melez bir sinemaya yol açmaktadır (Elsaesser, 2005, s. 88).

Türkiye sinemasında ise *öteki* ve *ötekileştirme* konuları, toplumsal, siyasi ve ekonomik gelişmelere paralel olarak bir değişim göstermektedir. Ancak buradaki konuların çeşitliliğinde izleyicinin beklentisi de önemlidir. 1950'ler, 1960'lar ve 1970'lerde Yeşilçam sineması klişeleri çerçevesinde, toplumsal sınıf farklılıkları ve kırsal-kentsel çatışmaları ele alınmıştır. 1980'lerde ise Yeşilçam sinemasının kalıpları terk edilmiş, bireyci, yeni ve daha önce denenmemiş sorunlar ve ilişkiler anlatılmıştır (Scognamillo, 2003, s. 370). Ancak bu temsiller çoğu zaman stereotipik ve yüzeysel kalmıştır.

Türkiye'de çağdaş sinemanın yeniden canlanışı, anaakım sinemaya bir başkaldırı olarak değerlendirilebileceği gibi aynı zamanda toplumsal ve kültürel eşitsizlikleri de içinde barındıran bir süreç olarak görülebilir. Ancak Yeşilçam sonrası sinema, önceki Türkleştirme politikaları ve Yeşilçam'ın hâkim anlatı geleneklerinden tamamen kopmamış fakat bu mirasla hem devamlılık hem de ayrışma içinde varlığını sürdürmüştür. Bu bağlamda çağdaş Türk sineması, etnik azınlıkların ve ötekilerin görünürlüğüne katkı sağlıyor gibi görünse de bu temsil biçimleri çoğu zaman sınırlı ve çelişkili olmuştur. Bununla birlikte sinema perdesinde artan görünürlük, toplumsal rahatsızlıkların, eşitsizliklerin ve ötekileştirmenin ifadesi olarak da okunabilir (Arslan, 2011, s. 251).

1990'lar Türkiye'sinde kimlik kavramı, özellikle kültürel, etnik ve dinsel farklılıklar bağlamında sıkça tartışılan bir konu haline gelmiştir. Bu dönemde, modernleşme projesinin tek bir kimlik temelinde

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

şekillendirmeye çalıştığı vatandaşlık anlayışı sorgulanmaya başlanmış, ötekileştirilen gruplar görünür hale gelmiştir. Özellikle 1990'lardan itibaren kamu alanında en çok tartışılan ve ötekileştirilenler arasında Kürt, Alevi, Ermeni ve İslamcı kimlikler öne çıkmıştır. Bu kimliklerin toplumsal temsili sinema aracılığıyla şekillendirilmiş, kimi zaman ötekileştirme, kimi zaman da görünürlük sağlama işlevi görmüştür. Bu anlamda sinema, egemen kimlik anlatılarının yeniden üretildiği veya sorgulandığı bir alan olarak öne çıkmıştır. Yani ötekiliğin sinemada temsili, egemen kimlik anlatısına karşı alternatif hikayeler sunarak, farklı kimliklerin görünürlüğünü artırma veya mevcut ötekileştirme pratiklerini pekiştirme işlevi görmüştür (Suner, 2006, s. 23).

1990'ların sonunda ortaya çıkan Yeni Türkiye Sineması ise, modern dünyada Türk ulusal ve kişisel kimliğini yorumlamada yeni ekonomik, estetik ve tematik modeller arayışı içerisine girmiştir. Bu dönemde üretilen filmler, toplumun değişen dinamiklerini yansıtırken özelikle ötekilik ve ötekileştirme olgusunu ele almıştır. Sanat filmlerinde gişe rekorları kıran yapımlara kadar birçok filmde, bireyin kimlik arayışı ve toplumsal normlarla çatışması ön plana çıkarılmıştır. Yeni kuşağın filmlerinde işsizlik, kent ormanında hayatta kalma mücadelesi ve fiziksel ya da zihinsel mekân veya bölgeye yönelik tehditler öteki olarak konumlandırılan bireylerin deneyimleriyle şekillenmiştir. Ulusal, toplumsal, dini, siyasi ve cinsel kimlik meseleleri karşısında bireylerin yaşadığı korku ve aidiyetsizlik hissi, dışlanma ve yabancılaşma temaları etrafında anlatılmıştır. Bu bağlamda Yeni Türkiye Sineması, ötekileştirilen bireylerin hikâyelerini görünür kılarak ulusal ve kişisel kimliğin sınırlarını sorgulayan bir perspektif sunmuştur (Dönmez-Colin, 2008, s. 180).

Yeni Türkiye Sinemasında ötekilik ve ötekileştirmeyi tematik (etnik kimlik, göç ve şehirleşme, cinsiyet ve kadın temsilleri, politik) analizle ve yönetmenlerin perspektifinden filmleriyle değerlendirebiliriz. Yeni Türkiye Sinemasında etnik kimlik ve çatışma temaları sıklıkla işlenmiştir. Özellikle Kürt meselesi, *öteki* kavramının sinemadaki en belirgin yansımalarından biridir. Türkiye'de Kürt sinemasının en önemli isimlerinden biri Yılmaz Güney'dir. Onun filmleri Kürtçe olmasa da Kürtlerin yaşamlarını ve kültürel kimliklerini ele almıştır. Sanat sadece gerçekliğin bir yansıması değil, zamanda hakikati ortaya koyan bir süreç olması nedeniyle Yılmaz Güney'in sineması da baskı altında yaşayan bir Kürt olmanın gerçeğini gözler önüne sermiştir (Kamal, 2009, s. 30). Onun izinden giden yeni dönem yönetmenler, Kürtlerin dışlanma hikayelerini filmlerinde işlemişlerdir. Örneğin Yeşim Ustaoğlu'nun yönettiği *Güneşe Yolculuk* (1999) filmi, bir Türk ve bir Kürt gencin dostluğu üzerinden ötekilik ve kimlik meselelerini incelerken; yönetmenliğini Orhan Eskiköy ve Özgür Doğan'ın birlikte yaptığı *İki Dil Bir Bavul* (2008) filmi, etnik kimlik çatışmalarını eğitim sistemi üzerindeki etkilerini ötekilik perspektifinden ele almıştır.

Göç ve şehirleşme temaları, toplumsal hiyerarşi içinde ötekileştirilen bireylerin ve grupların temsilini içerir. Örneğin Nuri Bilge Ceylan'ın *Uzak* (2002) filmi, taşradan kente göç eden bireylerin ötekileşme sürecini minimalist bir dille anlatmış olmakla birlikte, *Kış Uykusu* (2014) filmi, ekonomik eşitsizlikler ve toplumsal dokular üzerindeki etkisini ötekilik bağlamında ele almıştır. Bununla birlikte Ceylan, bireysel yabancılaşma ve toplumsal ötekileştirme temalarını da minimalist bir sinematografiyle işlemiştir. Onun *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011) filmi, küçük bir Anadolu kasabasındaki insanların ötekileştirme biçimlerini incelerken; *Ahlat Ağacı* (2018) film ise, bireylerin toplumsal beklentiler ve kişisel hayal kırıkları bağlamında nasıl ötekileştirildiğini bizlere anlatmıştır.

Zeki Demirkubuz da Yeni Türkiye Sinemasında varoluşsal temalar üzerinden ötekilik kavramını derinlemesine sorgulayan önemli yönetmenlerden biridir. Onun *Masumiyet* (1997) filmi, toplumsal normların dışına itilen bireylerin hikayelerini anlatırken; *Kader* (2006) filmi ise, bireylerin özgürlük arayışlarını ve toplumsal rollerini sorgulama süreçlerini ötekilik üzerinden değerlendirmiştir.

Yükselen feminist hareketin etkisiyle kadınların toplumsal rolleri ve sinemadaki yansımaları da değişime uğramıştır. Yeni Türkiye Sinemasında kadınların arzularını merkeze alan filmler, Yeşilçam sinemasının geleneksel anlatı kalıplarından sıyrılarak, sanat evi veya auteur sineması olarak adlandırılan yeni bir kategori içinde değerlendirilmiştir (Arslan, 2011, s. 223). Yeşim Ustaoğlu'nun yönettiği *Pandora'nın Kutusu* (2008) filmi, yaşlılık ve kadınlık kavramlarını ötekilik bağlamından ele alırken; onun *Tereddüt* (2016) filmi, toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve bireysel özgürlükler üzerinden

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ötekiliği anlatmıştır. Pelin Esmer'in yönettiği *Oyun* (2005) filmi ise, kadınların günlük yaşamlarındaki ötekileştirme pratiklerini, onların kendi hikayelerini sahnelemesi üzerinden tartışmıştır.

12 Eylül Darbesi'nin toplumsal etkileri, politik ötekileştirme pratikleri üzerinden Yeni Türkiye Sinemasında önemli bir yer tutmaktadır. Çağan Irmak'ın *Babam ve Oğlum* (2005) filmi, darbenin aile yapısı ve toplumsal hafıza üzerindeki ektilerini ötekilik çerçevesinde değerlendirirken, Ömer Uğur'un *Eve Dönüş* (2006) filmi ise bizlere siyasi tutukluluk ve travmanın bireyler üzerindeki etkisini derinlemesine anlatmaktadır.

YÖNTEM

Toplumun aynası olan sinema, sosyal, kültürel ve ideolojik anlatıların tartışılması için önemli bir araçtır ve beyaz perdeye toplumsal olguları güçlü bir şekilde yansıtmaktadır. Bu anlamda, beyaz perdeye yansıtılan toplumsal olguların altında yatan derin anlamları çözümlemek için nitel araştırma yöntemleri önemli bir yol göstericidir. Akademik alanda film eleştirilerinde ya da çözümlemelerinde nitel araştırma yöntemleri sıklıkla kullanılmaktadır. Bu nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi de filmleri anlamada ve altında yatan derin anlamları çözümlemede önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. İçerik analizi ya da çözümlemesi ise, önceden belirlenmiş kategoriler çerçevesinde sistematik olarak gerçekleştirilen bir araştırma yöntemidir. Bu araştırma yönteminde her türlü belge ile görsel ve işitsel içerik çözümlenebilir (Geray, 2017, s. 145; Yıldırım, 2015, s. 119). Aynı zamanda içerik çözümlemesinin temel amaçlarından biri, resmetme ve temsili ortaya çıkarmaktır. Resmetme ve temsil, medyanın toplumdaki belli kümeleri (yoksullar, farklı etnik kimlikler, cinsiyetler, azınlıklar) nasıl gösterdiğini, yansıttığını veya temsil ettiğini açığa çıkarmak ve yorumlamaktır (Yıldırım, 2015, s. 125). İçerik analizinde bir araştırmada temsili ortaya çıkarmak için birimleştirmenin yapılması gerekmektedir. Nitelikli bir içerik çözümlemesinde birimleştirme, bir araştırmanın sınırlarının tanımlanması ve kimlik kazandırılmasıdır (Aziz, 2020, s. 124). Bu nitel araştırma yöntemi çerçevesinde Emin Alper'in *Tepenin Ardı* ve *Kurak Günler* filmlerinde ötekilik temasını çözümlemek ve tartışmak için diyaloglara, filmdeki güç dinamiklerine, mekânın kullanımına ve toplumsal bağlamlarına odaklanılacaktır. Filmdeki bu tür kategoriler, araştırmanın temel konusu ötekilik çerçevesinde yorumlanacak ve tartışılacaktır.

EMİN ALPER SİNEMASI

Emin Alper, Yeni Türkiye Sineması olarak adlandırılan dönemde, toplumsal meselelere derinlikli yaklaşımıyla öne çıkan yönetmenlerden biri olarak dikkat çeker. Onun sineması, modern Türkiye'nin sosyal, ekonomik ve politik yapısını sorgularken, bireyin bu yapılar içindeki yerini ve yaşadığı çatışmaları da kapsamlı biçimde ele alır. Alper'in bu çok yönlü anlatım tarzı, özellikle filmleri üzerinden net bir şekilde görülebilir.

Emin Alper'in ilk uzun metraj filmi olan *Tepenin Ardı* (2012), kırsal yaşamı merkeze alırken, bu yaşamın derinliklerinde gizlenen paranoya ve güvensizlik duygusunu işler. Alper, kırsal bir topluluğun iç dinamikleri üzerinden ulusal bir alegori kurarak, Türkiye'deki toplumsal kutuplaşmalara ışık tutar. Filmde, karakterlerin hem birbirlerine hem de dış dünyaya –yani tepenin ardındakilere– karşı geliştirdikleri güvensizlik modern Türkiye'nin ruh halini simgeler niteliktedir.

Kırsal kesim üzerinden yaptığı toplumsal çözümlemeye Emin Alper, *Abluka* (2015) ile kentsel düzeyde devam eder. Kent yaşamında giderek artan denetim ve otoriter yapı, birey üzerinde yoğun bir baskı yaratır. Filmde, sürekli gözetim altında yaşayan karakterlerin içine düştüğü paranoya ve yalnızlık, birey-toplum ilişkisini sorgularken, insanın insana yabancılaşmasını da gözler önüne serer. Alper, politik baskıyı sadece bir tema olarak değil, gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası olarak işler.

Kız Kardeşler (2019) filmi Emin Alper, Anadolu'nun pastoral doğasında geçen ama içinde toplumsal sınıf ayrımları, kadercilik ve kadınlık gibi ağır temaları barındıran bir hikâye anlatır. Filmde kadın karakterler hem ailevi hem de toplumsal baskılarla mücadele ederken, kaderin değişmezliğine karşı çıkmaya çalışır. Bu mücadele, sınıfsal eşitsizliklerin bireyler üzerindeki etkisini gözler önüne sererken, Alper'in karakter odaklı anlatımı da içsel çatışmaları öne çıkarır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Son filmi *Kurak Günler'*de (2022) Emin Alper, taşra toplumunun ötekileştirme pratiklerine odaklanır. Hukuk, ahlâk ve toplumsal normlar üzerinden şekillenen bu yapı içinde, farklı olanın nasıl tehdit olarak algılandığı ve baskı altına alındığı anlatılır. Film, taşrada bireysel ahlaki duruşun ne denli sınandığını ve hukuk sisteminin nasıl bir toplumsal araca dönüştüğünü ele alır.

Emin Alper'in tüm filmleri toplumsal eleştiriyi merkezine alırken, aynı zamanda güçlü bir estetik anlayışla örülmüştür. Sembolik dil, sade anlatım ve pastoral görsellik, anlatıların etkileyiciliğini artırır. Yönetmenin bu anlatım tarzı hem bireysel hem de toplumsal hafızaya dokunarak, Türkiye'nin tarihsel ve kültürel travmalarını görünür kılar. Bu nedenle, Alper'in sineması yalnızca izleyiciyi düşündürmekle kalmaz, akademik çalışmalar için de zengin bir kaynak oluşturur.

EMİN ALPER FİLMLERİNDE ÖTEKİLİK

Tepenin Ardı Filminde Ötekilik

Emin Alper'in *Tepenin Ardı*[1] (2012) filmi, ötekilik kavramını toplumsal, siyasi ve psikolojik boyutlarıyla ele alan bir yapımdır diyebiliriz. Filmde bir ailenin izole bir dağ evinde geçirdiği zaman anlatılırken, ötekilik temasını hem karakterler arası ilişkilerde hem de toplumsal dinamiklerde somut bir şekilde görebiliriz.

Hayali Düşman: Yörükler

Filmde dağ evinin bulunduğu izole mekân, bir mikrokozmos (küçük dünya) olarak işlev görmekte ve toplumdaki ötekileştirme mekanizmalarını yansıtmaktadır. Filmdeki "**tehlike**" hissi, dışarıdan gelen tehdit algısından kaynaklanmaktadır. Bu tehdit, özellikle *yabancılar* veya *ötekiler* olarak algılanan kişiler üzerinden somutlaşmaktadır. Örneğin filmdeki Yörükler ve askerler, ailenin dışındaki dünyayı temsil etmekte ve bu karakterler ailenin korkularını ve önyargılarını beslemektedir. Filmde toprak sahibi Faik ve çevresindeki erkekler, gerçekten var olup olmadığı konusunda bir belirsizlik olan ve yaşadıkları bölgenin ötesinde bulunan Yörükleri tehdit olarak görmektedir. Aslında düşman olarak kodlanan bu grup, karakterlerin kendi iç çatışmalarını ve paranoyalarını yansıtmak için oluşturulmuş ötekidir.

İç Ötekileştirme: Aile İçi İlişkiler veya Dinamikler

Ötekilik kavramının en somut örneklerinden birini filmdeki aile üyeleri arasındaki gerilimler oluşturur. Baba karakteri (Fikret), otoriter ve geleneksel bir figür olarak diğer aile üyelerinin karşı mesafeli ve baskıcı bir tutum sergiler. Bu durum, özellikle oğlu Nusret ile olan ilişkilerinde belirgindir. Nusret, babasının beklentilerini karşılayamayan bir karakter olarak temsil edilir. Baba Faik, atadan kalma topraklarına sahip çıkma telaşındayken, Nusret'in ata toprağının değerlendirilmesi ile ilgili bir düşüncesi bulunmamaktadır. Nusret, eşinin ölümü ve askerden psikolojisi bozuk dönen oğlu Zafer'in durumu nedeniyle hayatla ilgili çok büyük bir beklentisi yoktur. Nusret'in davranışları ve düşünceleri ailenin diğer üyeleri tarafından anlaşılmaz ve tehditkâr bulunur, bu durum da onun dışlanmasına neden olur. Bununla birlikte, Nusret'in oğulları (Zafer ve Caner) arasındaki rekabet de içsel bir ötekileştirmeyi temsil etmektedir. Askerdeyken yaşadığı travmalar nedeniyle psikolojisi bozulan Zafer'e karşı kardeşi Caner'in tutumuyla dışlanması, içsel ötekileştirmeyi bizlere göstermektedir. Aile içi ötekileştirmeye, Faik'e yardımcı olmak için onun yanında çalışan Mehmet ve ailesini de (eşi Meryem, oğlu Süleyman ve kızı Aliye) katmak gerekir. Mehmet'in Faik'e borcu vardır ve bu borç nedeniyle Faik'in otoritesine boyun eğmektedir. Mehmet'in oğlu Süleyman ise, hem Faik karşısında babasının pasifliği hem de annesine yapılan istismarın farkında olması nedeniyle vaktinin çoğunu çobanlıkla geçirmekte ve dağlarda yatmaktadır. Asosyal ve yabani bir insan olarak tarif edilen Süleyman, hem babası hem de Nusret'in oğlu Caner tarafından dışlanmakta ve ötekileştirilmektedir.

[1] Emin Alper'in ilk uzun metraj filmi *Tepenin Ardı* (2012), Faik ve ailesinin gözlerden uzak bir yaylada geçen hikâyesini konu almaktadır. Orman İşletmesi'nden emekli olan Faik, atasından miras kalan araziyi işlemeye başlamıştır. Bu süreçte, araziyle ve hayvanlarla ilgilenmesi için bir Yörük ailesiyle anlaşmıştır. Bir Ağustos günü Faik'in oğlu Nusret ile torunları Zafer ve Caner, birkaç günlük tatil için yaylaya gelirler. Ancak onların ziyaret ettiği sırada Faik, karşı tepenin ardında konaklayan Yörüklerle gergin bir çatışma içindedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Mekân Kullanımı ve Ötekiliğin İnşası
Ötekilik temasını güçlendiren önemli bir unsur filmdeki mekânın kullanımıyla ilgilidir. Dağ evi ve çevresi hem korunaklı hem de tehlikeli bir alan olarak tasvir edilmektedir. Bu mekân, ailenin dış dünyadan izole olmasını sağlamakla birlikte onları kendi içlerindeki ötekiyle yüzleşmelerine zorlamaktadır. Dağın ardındaki bilinmeyen ise, hem merak hem de korku uyandırmakta ve bu belirsizlik de ötekilik duygusunu pekiştirmektedir. Bununla birlikte filmin adından geçen *tepe,* fiziksel bir sınır olduğu kadar psikolojik bir bölünmeyi de temsil etmektedir. Tepenin ardı, Faik ve ailesi için bilinmeyen, tehdit unsuru barındıran bir alandır. Bu anlamda burada ötekilik, coğrafi olarak kodlanmış bir tehdit biçiminde ortaya çıkmaktadır.

Psikolojik Ötekileştirme: Paranoya ve Kolektif Suç
Filmde dışarıdan gelen tehditler şiddetle karşılık bulmaktadır. Bu anlamda filmdeki karakterlerin ötekileştirme süreci, bireysel olmaktan çıkıp kollektif bir paranoya haline gelmektedir. Yörüklerin gerçekten bir tehdit oluşturup oluşturmadığı bilinmemektedir. Ancak kaybolan hayvanlar ve aile içerisindeki yaşanan olaylar için Yörükler suçlanmaktadır. Burada ötekiliğin bazen var olmayan bir düşmanı yaratmak suretiyle kurulduğunu görebiliriz. Bununla birlikte askerden dönen Zafer, askerde girdiği çatışmalardan dolayı psikolojik rahatsızlıklar yaşayan bir karakterdir. Ancak onun yaşadığı içsel travma, toplum tarafından yeterince anlaşılmaz ve dışlanmasına yol açmaktadır. Zafer'in doğada tek başına vakit geçirmesi bu dışlanmanın en belirgin göstergesidir. Bu anlamda, Zafer'in ötekileştirilmesi sadece toplumsal paranoyayı değil, aynı zamanda bireysel düzeyde şiddetli bir yabancılaşmayı da bizlere anlatmaktadır. Bunların yanı sıra, Baba Fikret otoriter bir figür olmasına rağmen, kendi korkuları ve güvensizlikleriyle de yüzleşmektedir. Onun ötekileştirme pratikleri aslında kendi içsel çatışmalarının bir yansımasıdır.

Toplumsal ve Politik Bağlam
Tepenin Ardı filminde, ötekilik temasını Türkiye'nin toplumsal ve siyasal bağlamıyla ilişkilendirebiliriz. Film, Türkiye'de geçmişten bugüne süregelen "**öteki**" yaratma süreçlerine dair bir alegori olarak okunabilir. Bu bağlamda, zaman zaman belirli toplulukların veya kimliklerin düşman olarak kodlanması, filmde de benzer bir mantıkla işlenmiştir. Örneğin filmdeki köylüler ve askerler, milliyetçi ve muhafazakâr değerleri temsil etmektedir. Bu karakterler, ailenin dış dünyayla olan ilişkisini belirlemekte ve ötekileştirme süreçlerini tetiklemektedir. Bununla birlikte filmdeki erkek karakterler de ataerkil düzenin ötekilik yaratma süreçlerine nasıl hizmet ettiğini bizlere göstermektedir. Faik'in otoriter baba figürü ve diğer erkek karakterlerin onun etkisinde şekillenmesi, erkek egemen söylemin *öteki* üretimindeki rolünü açıklamakla birlikte, Türkiye'nin otoriter yapısına bir gönderme de bulunmaktadır. Yani baba Fikret karakteri, otoriter bir figür olarak, devlet ve toplumsal otoriteyi temsil etmektedir.

Emin Alper'in *Tepenin Ardı* filmi, ötekiliğin nasıl inşa edildiğini ve bunun bireyler üzerindeki etkilerini gösteren çok katmanlı bir anlatıya sahiptir. Filmdeki sinematografik unsurlar, sembolizm, anlatı yapısı ve toplumsal bağlam, ötekilik temasını zenginleştirmektedir. Bunun yanı sıra film, sadece karakterlerle birlikte izleyicinin de ötekileştirme pratikleri üzerine düşünmesini sağlamaktadır. Film izleyiciye, hayali düşmanlar, içsel ötekileştirme, paranoya, suçluluk duygusu ve travma gibi psikolojik etkiler ile toplumsal ve politik alt metinleriyle Türkiye'deki toplumsal bölünmelere dair geniş bir okuma sunmaktadır.

Kurak Günler **Filminde Ötekilik**

Kurak Günler[2] (2022) filmi, küçük bir Anadolu kasabasında geçen siyasi ve toplumsal gerilimleri irdelerken, özellikle ahlaki ve cinsel ötekileştirme, siyasal baskı ve dışlanma temalarını işlemektedir.

[2] *Kurak Günler* (2022) filminde Emin Alper, Balkaya kasabasına yeni atanan genç bir başsavcı olan Emre ile kasabanın ileri gelenleri ile halkı arasındaki ilişkileri anlatmaktadır. İşine büyük bir özen ve ciddiyetle yaklaşan Emre, başta belediye başkanı Selim olmak üzere kasabanın ileri gelenleri tarafından saygıyla karşılanmaktadır. Ancak bu sıcak karşılaşma, onun için her şeyin sorunsuz ilerleyeceği anlamına gelmemekte, ilk gününden itibaren bazı garip ve gergin olaylarla karşılaşmaktadır. Başlangıçta kasabanın siyasi dengelerine karışmak istemese de zamanla bu çekişmelerin içinde kendini bulmaktadır. Bu süreçte, yerel gazetenin sahibi Murat ile yakın bir ilişki kurar ve kasabanın güçlü isimlerine karşı gelişen bu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Bununla birlikte filmde kentli bireyin taşra toplumundaki varlığı, iktidar ilişkileri ve cinsiyet rolleri gibi unsurlar belirgin şekilde öne çıkmaktadır.

Taşra Dinamikleri ve Ötekilik
Kurak Günler filminde, bireylerin veya grupların toplumun normatif olarak tanımlanan yapısından dışlanmasını ve marjinalleştirmesini ifade eden ötekilik çok boyutlu bir şekilde işlenmektedir.

Sınıfsal ve Kültürel Ötekileştirme: Emre, büyükşehirden kasabaya yeni atanan bir savcı olarak taşra toplumunun iç dinamiklerine yabancıdır. Kentli kimliğiyle kasabanın yerleşik normlarına aykırı bir figür olarak görülmektedir. Emre, kentten gelen, rasyonalite ve hukuk çerçevesinde hareket etmeye çalışan biridir ancak kasabaya atanmasıyla birlikte yerel iktidar yapılarıyla (belediye başkanı, emniyet müdürü, iş insanları) karşı karşıya gelmektedir. Başta belediye başkanı (Selim) olmak üzere yerel güç odakları Emre'yi kendi düzenlerine entegre etmeye çalışmaktadırlar fakat O, bu yozlaşmış düzene uyum sağlamadıkça kasabanın "**ötekisi**" haline gelmektedir.

Cinsel Kimlik ve Ötekilik: Filmin önemli bir boyutu da cinsel eğilim temasıdır. Emre cinsel kimliğini doğrudan belirtmese de gazeteci Murat ile kurduğu yakın ilişki ve bu ilişkinin kasaba halkı tarafından fark edilmesi, Emre'nin kasabada bir "**öteki**" olarak konumlandırmasını hızlandırmaktadır. Özellikle filmin son sahneleri bizlere, LGBTQ+ bireylerin taşra toplumlarında nasıl dışlandığını göstermektedir. Filmde, Emre ve Murat'ın dostluğunun kasaba tarafından şüpheli görülmesi ve homofobik dedikodular üretilmesi, Emre'nin alkollü olduğu bir gecede bir grup erkek tarafından taciz edilmesi, sonrasında kasabalıların Emre'yi bir "**suçlu**" ve "**ahlaksız**" olarak damgalamaya çalışması ile yalnızlaştırmaları ötekileştirilmeye örnek olarak verilebilir.

İktidar Yapıları ve Muhalif Olmanın Ötekileştirilmesi: Emre, rasyonaliteye ve hukukun üstünlüğüne inanmaktadır. Ancak kasabanın otoriter düzenine karşı çıkan herkes öteki olarak ilan edilmektedir. Bu anlamda Emre'nin kasabadaki iktidar yapılarına karşı duruşu ve bu duruşundan taviz vermemesi nedeniyle dışlanmaktadır.

Mekânsal Anlatım ve Ötekilik
Mekân kullanımı ve doğa metaforları, filmin ötekilik kavramını pekiştiren en önemli unsurlardan biridir.

Kapalı, Baskıcı ve Kontrolcü Bir Mekân Olarak Kasaba: Küçük, kapalı, muhafazakâr ve birbirine sıkı sıkıya bağlı bireylerden oluşan bu kasaba, "**öteki**" olanı kolayca tespit edip dışlayan bir yapıya sahiptir. Bununla birlikte filmde kasaba, dedikoduların hızlı yayıldığı, bireyselliğin yok sayıldığı bir yer olarak tasvir edilmektedir. Bu tür kasabalarda "**öteki**" olmak, yalnızlaştırılma ve tehdit edilme anlamına gelmektedir.
Ahlaki Çöküşün Bir Metaforu Olarak Kuraklık ve Susuzluk: Doğanın kuraklığı nedeniyle kasabanın su sıkıntısı yaşaması, ahlaki çöküşü simgelemektedir. Bu anlamda susuzluk, sadece fiziksel değil ahlaki ve sosyal bir yozlaşmanın da metaforu haline gelmektedir. Kuraklığı kasabanın siyasetçileri kendi çıkarlarına hizmet edecek şekilde kullanmaktadır. Kasabanın siyasetçileri, yeni gelen savcı Emre'yi de bu çürümenin içine çekmeye çalışmaktadırlar.

Dar Sokaklar, Karanlık Mekânlar ve Sıkışmışlık Hissi: Filmde, Emre'nin kasabada giderek yalnızlaşmasını ve kaçacak bir yerinin olmadığını vurgulamak için dar sokaklar, düşük tavanlı odalar ve loş ışıklar sıkça kullanılmıştır. Emre'nin baskıya maruz kaldığı sahnelerde özellikle gece çekimleri ve dar sokaklar kullanılarak ötekiliğin psikolojik baskısı arttırılmıştır.

dostluk, çevrede eşcinsellik söylentilerine yol açar. Bu söylentiler karşısında Emre ise, kısa sürede hem siyasi baskılar hem de kişisel çıkmazları arasında sıkışıp kalır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kollektif Baskı Mekanizmaları ve Linç Kültürü
Bireyi biçimlendiren en önemli unsurlardan biri, taşradaki topluluk baskısıdır. Filmde Emre'nin ötekileştirilmesi, kollektif bir linç mekanizmasıyla ilerlemektedir.
Kasaba Halkının Sessizliği ve Suça Ortak Olması: Filmde kasaba halkı, yozlaşmış iktidar yapılarını sorgulamamakta, tam tersine sessizlikleriyle bu yapıları onaylamaktadır. Belediye başkanının ve yerel iş insanlarının kaynakları kötüye kullandığı açık olmasına rağmen kasaba halkından hiç kimse bu duruma ses çıkarmamaktadır. Emre'ni baskıya uğradığı zamanlarda da halk çoğunlukla pasif gözlemci konumundadır. Bir gazeteci olarak Murat, Emre'ye destek olmaya çalışsa da basının da bir noktada yozlaşmış düzenin bir parçası olduğu gösterilmektedir.

İftiralar ve Manipülasyon: Emre'nin başına gelen olaylar bizlere, kasabanın kendi içindeki dışlayıcı ve homofobik dinamikleri nasıl harekete geçirdiğini göstermektedir. Filmde özellikle Emre'nin mağdur olmasına rağmen, taşrada ötekiliğin nasıl yaratıldığını *ötekinin* her zaman "**suçlu**" olarak etiketlendiğini gözler önüne sermektedir.

Erkeklik, Cinsel Kimlik ve Toplumsal Normlar
Filmde heteronormatif erkeklik anlayışı baskındır. Bu anlayışa uymayan her figür sistematik olarak dışlanmaktadır. Emre'nin gazeteci Murat ile kurduğu dostluk, erkekler arasındaki dostluğun belli sınırları aşmaması gerektiği, heteronormatif sistemde cinsellik ve erkeklik kalıplarının katı olması nedeniyle toplum tarafında "**tehdit**" olarak algılanmaktadır. Bu anlamda filmin en çarpıcı sahnelerinden biri, Emre'nin alkollüyken tacize uğramasıdır. Bu sahne, sadece bireysel bir saldırı olmakla birlikte kasaba halkının erkeklik kodlarının nasıl bir şiddet mekanizmasına dönüştüğünü bizlere göstermektedir.

Güç İlişkileri ve Yozlaşma
Kasabadaki güç odakları (belediye başkanı ve etrafındaki gruplar), kendi çıkarlarını sürdürebilmek için Emre gibi bireyleri ya dönüştürmeye ya da ötekileştirerek yok etmeye çalışmaktadırlar. Belediye başkanı kasabadaki en güçlü figürlerden biri olup Emre'yi kontrol altına almaya çalışmaktadır. Emre, belediye başkanına boyun eğmediğinde ise itibarsızlaştırılma kampanyası başlatılır. Medya organları ve üretilen dedikodular Emre'nin itibarsızlaştırılması sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu anlamda film, günümüz toplumlarında medya manipülasyonlarını ve linç kültürünü eleştiren bir yapıya sahiptir.

Emin Alper *Kurak Günler* filmiyle, taşra toplumlarında cinsellik, siyasal ve bireysel ötekileştirmenin nasıl ortaya çıktığını, bunun nasıl bir baskı mekanizmasıyla sürdürüldüğünü ve ötekilerin nasıl sindirilmek istendiğini etkileyici bir şekilde gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte film, hukukla birlikte bireysel ahlaki duruşun da nasıl sınandığını ve "**farklı**" olanın her zaman tehdit olarak görülebileceğini sinematografik anlatı teknikleriyle güçlü bir şekilde işlemektedir. Aynı zamanda filmin finalinde, Emre'nin tamamen sistem tarafından yutulup yutulmadığı muğlak bir şekilde bırakılmaktadır. Filmin muğlak bir şekilde bitmesinin temel amacı, ötekiliğin bir noktadan sonra kabul mü edildiği, Emre'nin bu kasabada hayatta kalabilmek için kendi kimliğini inkâr etmek zorunda mı kaldığı ve toplumun her zaman güçlünün yanında mı durduğu sorularını seyirciye düşündürmektir. Bu sorular, filmin eleştirel boyutunu derinleştirmekte ve taşra toplumlarında "**farklı**" olmanın bedelini göstermektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada, Emin Alper'in *Tepenin Ardı* ve *Kurak Günler* filmleri üzerinden Yeni Türkiye Sineması'nda ötekilik kavramının nasıl ele alındığını incelenmiştir. Alper'in filmleri, birey ve toplum arasındaki gerilimleri katmanlı bir yapıyla işleyerek, Türkiye'nin güncel sosyal ve siyasal atmosferine eleştirel bir bakış sunar.

Ötekilik Algısının İnşası: *Tepenin Ardı*, kolektif paranoya ve hayali düşman yaratma süreçleri üzerinden toplumsal ötekileştirme mekanizmalarını gözler önüne serer. Filmde düşman olarak algılanan Yörükler, karakterlerin içsel korkularını yansıttıkları birer simgeye dönüşür. *Kurak Günler*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ise taşrada yaşayan bir bireyin varolma mücadelesini merkeze alır. Burada, siyasi ve ahlaki normlardan sapan bireylerin sistematik biçimde dışlandığı görülür.

Sinematografik Tercihler ve Ötekiliğin Görselleştirilmesi: Emin Alper'in mekân kullanımı, ötekilik temasını pekiştiren başlıca unsurlardan biridir. *Tepenin Ardı'*nda *tepenin ardı*, bilinmezliğin ve tehdidin sembolüdür. *Kurak Günler*de dar sokaklar, kapalı alanlar ve sınırlı perspektifler, bireyin sıkışmışlığını ve çaresizliğini görsel olarak ifade eder. Özellikle bu filmde ışık ve renk kullanımındaki tercihler, ötekileştirmenin psikolojik yükünü seyirciye hissettiren bir atmosfer yaratır. Karanlık, gölgeli sahneler, toplumsal baskının birey üzerindeki etkisini çarpıcı biçimde yansıtır.

Yeni Türkiye Sinemasında Ötekiliğin Yeri: Emin Alper'in sineması, Yeşilçam'daki geleneksel iyi-kötü karşıtlığının ötesine geçerek daha karmaşık karakterler ve derinlikli çatışmalar sunar. *Kurak Günler*, Türkiye'de cinsel kimlik ve toplumsal normlar üzerine yürütülen sinemasal tartışmalara güçlü bir katkı sağlar. Alper'in filmleri, bireysel ve toplumsal düzeyde ötekiliği sorgularken, aynı zamanda Türkiye sinemasının uluslararası alandaki görünürlüğünü artıran nitelikte yapımlardır.

Bu araştırma, sinema ve sosyoloji ilişkisine odaklanarak filmlerin bir toplumsal çözümlemede araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Yeni Türkiye Sinemasında ötekilik temalı yapımlara dair sunduğu derinlikli analizle, gelecekteki araştırmalara da bir zemin hazırlamaktadır. Ayrıca Emin Alper'in estetik ve anlatı tercihleri, sinema dili üzerine akademik çalışmalara değerli bir kaynak sunmaktadır. Taşra ve kent karşıtlığı ekseninde gelişen ötekilik temaları, Türkiye sinemasına dair tartışmalar için güçlü bir analiz çerçevesi oluşturmaktadır. Sonuç olarak Alper'in sineması, Türkiye'deki ötekileştirme pratiklerini eleştirel bir bakışla irdeleyen, çok katmanlı anlatılar sunarak bu alandaki çalışmalara önemli katkılar sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

Alper, E. (Yönetmen). (2012). *Tepenin Ardı* [Film]. Tiglon.
Alper, E. (Yönetmen. (2015). *Abluka* [Film]. Bir Film.
Alper, E. (Yönetmen). (2019). *Kız Kardeşler* [Film]. UIP.
Alper, E. (Yönetmen). (2022). *Kurak Günler* [Film]. Bir Film.
Anderson, B. (1995). *Hayali Cemaatler: Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması* (İ. Savaşır, Çev.; 2. Baskı). Metis Yayınları.
Arslan, S. (2011). *Cinema in Turkey: A New Critical History* (1. Baskı). Oxford University Press.
Aziz, A. (2020). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri* (13. Baskı). Nobel Akademik Yayınları.
Bauman, Z. (2017). *Kimlik* (M. Hazır, Çev.; 1. Baskı). Heretik Yayınları.
Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture* (1. Baskı). Routledge.
Bourdieu, P. (2015). *Ayrım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi* (1. Baskı). Heretik Yayınları.
Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2002). *Uzak* [Film]. NBC Film.
Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2011). *Bir Zamanlar Anadolu'da* [Film]. Tiglon.
Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2014). *Kış Uykusu* [Film]. NBC Film, Zeynofilm, Memento Films Production, Bredok Film Production.
Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2018). *Ahlat Ağacı* [Film]. Zeynofilm, Memento Films Production, Arte France Cinema.
Demirkubuz, Z. (Yönetmen). (1997). *Masumiyet* [Film]. Mavi Filmcilik.
Demirkubuz, Z. (Yönetmen). (2006). *Kader* [Film]. Mavi Film.
Douglas, M. (2001). *Purity and Danger: An Analysis of The Concepts of Pollution and Taboo* (1. Baskı). Routledge.
Dönmez-Colin, G. (2008). *Turkish Cinema: Identity, Distance and Belonging*. Reaktion Books.
Dyer, R. (2017). *White* (12. Baskı). Routledge.
Elsaesser, T. (2005). *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (1. Baskı). Amsterdam University Press.
Eskiköy, O., & Doğan, Ö. (Yönetmenler). (2008). *İki Dil Bir Bavul* [Film]. Tiglon.
Esmer, P. (Yönetmen). (2005). *Oyun* [Film]. Sinefilm.
Foucault, M. (2012). *İktidarın Gözü* (I. Ergüden, Çev.; 3. Baskı). Ayrıntı Yayınları.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Foucault, M. (2015). *Biyopolitikanın Doğuşu* (A. Tayla, Çev.; 1. Baskı). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
Geertz, C. (2010). *Kültürlerin Yorumlanması* (H. Gür, Çev.; 1. Baskı). Dost Kitabevi Yayınları.
Geray, H. (2017). *İletişim Alanında Örneklerle Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş* (1. Baskı). Ütopya Yayınları.
Hegel, G. W. F. (1986). *Tinin Görüngübilimi* (A. Yardımlı, Çev.; 1. Baskı). İdea Yayınları.
Hooks, B. (1992). *Black Looks: Race and Representation*. South End Press.
Irmak, Ç. (Yönetmen). (2005). *Babam ve Oğlum* [Film]. Avşar Film.
Kamal, M. (2009). Kürt Sinemasında Kürtler Kimlik Arayışında. İçinde M. Arslan (Ed.), *Kürt Sineması: Yurtsuzluk, Ölüm ve Sınır* (1. Baskı). Agora Yayınları.
Kracauer, S. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (1. Baskı). Princeton University Press.
Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, *16*(3), 6-18.
Said, E. W. (1998). *Oryantalizm (Doğubilim): Sömürgeciliğin Keşif Yolu* (N. Uzel, Çev.; 4. Baskı). İrfan Yayıncılık.
Sartre, J. P. (2010). *Varlık ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi* (T. Ilgaz & G. Çankaya Eksen, Çev.; 3. Baskı). İthaki Yayınları.
Scognamillo, G. (2003). *Türk Sinema Tarihi* (1. Baskı). Kabalcı Yayınevi.
Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1. Baskı). Princeton University Press.
Spivak, G. C. (2010). Can the Subaltern Speak? İçinde R. C. Morris (Ed.), *Can the subaltern speak? Reflections on The History of an Idea* (1. Baskı). Columbia University Press.
Suner, A. (2006). *Hayalet Ev: Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*. Metis Yayınları.
Uğur, Ö. (Yönetmen). (2006). *Eve Dönüş* [Film]. Limon Yapım.
Ustaoğlu, Y. (Yönetmen. (1999). *Güneşe Yolculuk* [Film]. Medias Res, The Film Company, İstinai Filmler ve Reklemas Ltd.
Ustaoğlu, Y. (Yönetmen). (2008). *Pandora'nın Kutusu* [Film]. The Match Factory.
Ustaoğlu, Y. (Yönetmen). (2016). *Terddüt* [Film]. Bir Film.
Van Dijk, T. A. (1993). *Elite Discourse and Racism* (1. Baskı). SAGE Publications.
Yıldırım, B. (2015). İçerik Çözümlemesi Yönteminin Tarihsel Gelişimi Uygulama Alanları. İçinde B. Yıldırım (Ed.), *İletişim Araştırmalarında Yöntemler* (1. Baskı). Literatürk Yayınları.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

SİNEMADA OSMANLI ASKERİ TEŞKİLATINDAKİ "DELİLER" İN KOSTÜM TASARIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

RESEARCH ON COSTUME DESIGN OF THE "DELIS" IN THE OTTOMAN MILITARY ORGANIZATION IN CINEMA

Nazan OSKAY[1]
Birgül ALICI[2]

ORCID: N.O. 0000-0002-3704-5945
B.A. 0000-0002-6769-5105

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Nazan Oskay
Van Yüzüncü Yıl University, Türkiye
E-mail/E-posta: nazanoskay14@gmail.com

[2] Birgül Alıcı
Van Yüzüncü Yıl University, Türkiye
E-mail/E-posta: birgulalici@hotmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi: 13.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 10.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Etik Kurulu/ E-85157263-050.04-696249/ 12.05.2025

Citation/Atıf: Oskay, N.& Alıcı, B. (2025). Sinemada Osmanlı Askeri Teşkilatındaki "Deliler" İn Kostüm Tasarımı Üzerine Bir Araştırma. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 816-836. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674073

Öz

Osmanlı Dönemi'nde ortak giyilen kılık kıyafetle ilgili düzenlemeler, dönemin koşullarına göre sınıfsal ayrımın anlaşılması adına tercih edilen uygulamaların başında gelmiştir. Bu düzenlemelerin ilki askeri ve sivil kıyafet farklılaştırılması adına 14. yüzyılda Orhan Gazi döneminde kurulan yeniçeri ordusu için yapılmıştır. Osmanlı'da kuruluş döneminden itibaren giydikleri kıyafetler, kullandıkları silahlar ve manevraları gibi kendine has özellikleri ile diğer üniformalı askeri sınıflardan ayrılan bir de "deliler" askeri birliğinden söz edilebilir. Bu çalışmada, Deliler: Fatih'in Fermanı filmi üzerinden başta deliler sınıfı olmak üzere filmdeki kostümlerin seçimindeki etmenlerin kostümleri nasıl şekillendirdiğinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda doküman inceleme ve yarı yapılandırılmış mülakat tekniğine başvurularak adı geçen filmin kostüm tasarımcısı Makbule Mercan (Arkan) ile görüşülmüştür. Çalışma sonucunda, filmde Osmanlı Dönemi'ni anlatan dönemin önemli kaynakları ve tarihi danışmanları ile birlikte orijinalliğe uyum, zaman, maliyet, ergonomi gibi çeşitli etmenlerden dolayı kostüm seçimlerindeki yapay ve orijinal malzeme kullanımın şekillendiği bulgularına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Deliler Askeri Birliği, Türk Sineması, Kostüm Tasarımı, Makbule Mercan

Abstract

In the Ottoman Period, regulations concerning common attire were among the primary practices preferred to understand class distinctions according to the conditions of the era. The first of these regulations was made for the Janissary army, established during the reign of Orhan Gazi in the 14th century, to differentiate military and civilian clothing. In the Ottoman Empire, from its establishment onwards, there was also a military unit called the "Deliler" (literally "the mad ones"), which distinguished itself from other uniformed military classes with its unique characteristics such as clothing, weapons, and maneuvers. This study aims to determine how the factors influencing costume choices in the film "Deliler: Fatih'in Fermanı" particularly for the Deliler class, shaped the costumes. To achieve this goal, document analysis and semi-structured interview techniques were employed, and an interview was conducted with Makbule Mercan (Arkan), the costume designer of the mentioned film. The study concluded that the costume choices in the film, which depicts the Ottoman Period, were shaped by the use of artificial and original materials due to various factors such as adherence to originality, time, cost, and ergonomics, in conjunction with important sources and historical consultants of the period.

Keywords: Delis Military Unit, Turkish Cinema, Costume Design, Makbule Mercan

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Geçmiş çağlardan günümüze kadar varlığını sürdüren ve toplumların birbirinden ayırt edici özelliklerini içinde barındıran giyim, Bir bakıma, simgesel sınırların oluşturulmasında rol oynayan önemli bir 'kimlik oluşturma' aracıdır ve sosyo-kültürel yaşamın bir yansımasıdır (Köse, 2007, s. 458). Soy, inanç, coğrafya, siyasal sistem ve kültürel etkileşimlerin dönüşüm olgusu içerisinde sürekliliği sağlamasıyla (Fidan, 2011, s. 97) oluşan giyim kültürü, toplumsal statü ile cinsiyet dışında insanların yaşadıkları döneme dair güçlü normlar sunarken, ayrıca, sahip oldukları kültürü nasıl yorumladıklarına dair önemli bir kaynak sağlamaktadır (Crane, 2000, s. 11).

Giyim, toplumlarda meslek, bölgesellik, din gibi pek çok sınıf hakkında veri kaynağı sunmaktadır. Özellikle bir sınıfın üniformalı temsilinde zaman içindeki kıyafet değişimleri daha belirgin kendini göstermektedir. Bu doğrultuda hayatlarının büyük bir çoğunluğunu savaşlarda geçiren toplumların, askeri ve savaş kıyafetlerinde kültürlerine ve zamanın koşullarına dikkat ettikleri söylenilebilir. Pierre Guiraud da üniforma tarzı giysileri, bireyleri toplumsal, kurumsal, mesleksel, kültürel ve ulusal açıdan sınırlandıran, tanımlayan birer kimlik göstergesi olarak değerlendirmektedir (Guiraud, 1994, s. 105-106).

Üniforma tarzı giysilerden askeri kıyafetlerde, askeri birliklerin sınıf ve görev tanımına göre farklılıklar bulunmaktadır. Her dönemin ve ulusun kendi konjonktürüne göre şekil alan bu kıyafetler, kendi kültürümüzde de Anadolu'ya yerleşimden Osmanlı dönemine, Tanzimat Dönemi'nden Cumhuriyet Dönemi'ne, çeşitli değişim ve dönüşüm süreçlerine maruz kalmıştır. Tarihsel süreçte standart bir üniforması bulunmayan, gerek kendine has giydikleri kıyafetler, kullandıkları silahlar, yaptıkları askerî manevralar gerekse "korkunç" denilebilecek görünüme sahip olması ile diğer askeri birliklerden ayrılan sınıf ise Osmanlı Dönemi askeri teşkilatına adını 15. yüzyıldan 19. yüzyıla kadar yazdıran "deliler" sınıfı olmuştur.

Avrupa devletleri üzerinde derin bir etki bırakan deliler sınıfı, Osmanlı kaynaklarında 'deli gücüne sahip cesur yiğitler' olarak tanımlanırken, Avrupa kaynaklarında ise "ürkütücü ve garip kıyafetli kişiler" olarak betimlenmiştir (Du Loir Seyahatnamesi, 2016, s. 88). Bu araştırmada, Osmanlı Devleti'nde ordunun önünde yer alan, cesaretin simgesi kabul edilen delilerin giyim kuşamları, tarihî bilgiler, gravürler ve minyatürler gibi görsel kaynaklar ışığında incelenmiştir. Bu minvalde kaynaklar tahlil edilirken kronolojik olarak sıralanmış ve Deliler'i ana karakter olarak ele alan ilk yerli sinema örneği olması nedeniyle amaçsal örneklem tekniğiyle "Deliler: Fatih'in Fermanı" isimli film örneklem olarak seçilmiştir.

Araştırmada örneklem olarak seçilen film ve kaynaklar arasındaki kostümlerin benzerlik ve farklılıkların ortaya çıkarılması ayrıca başta deliler sınıfı olmak üzere kostümlerin seçimine neden olan etmenlerin kostüm seçimini nasıl etkilediğinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Söz konusu amaç doğrultusunda elde edilen verilerin analizi ile gerçekleştirilen çalışmanın, alanda özgün bir çalışma olarak yapılacak daha sonraki çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu kapsamda araştırma, tarihsel süreçte Osmanlı askeri teşkilatında "Deliler" sınıfı, görsel kaynaklar ekseninde delilerin kostümlerine bakış, sinemada kostüm tasarımı, sinemada kostüm tasarımının Deliler: Fatih'in Fermanı (2018) filmi üzerinden değerlendirilmesi başlıkları ile sınırlandırılmıştır.

Çalışmada konuyla ilgili olarak yerli ve yabancı kaynakların taranması adına öncelikle nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme yöntemi kullanılmış ve alanla ilgili literatür taranmıştır. Bunun için Osmanlı tarihi için önem arz eden kaynaklar başta olmak üzere özellikle Deliler'in giyim kuşamları ile ilgili çeşitli yerli ve yabancı tarihçi, tasarımcı, gezgin vb. görüşlerinin alınmasına özen gösterilmiştir. Çalışmada kullanılan bir diğer nitel araştırma yöntemi olan yarı yapılandırılmış mülakat ise her hangi bir amaca yönelik veri elde etmek için yapılan mülakat (görüşme) türlerinden biridir.

Yarı yapılandırılmış mülakat yöntemi, bir plan dâhilinde oluşturulan sorularda görüşülen kişinin düşüncelerini açığa çıkartmayı amaçlar. Görüşme esnasında yeni soru ekleyip çıkarma ve soru sıralaması değiştirme olanağı sunar. Esnekliği orta düzeydedir. Bu yöntem ile toplanan bilgiler, belli oranda kategorize edilebildiğinden derinlemesine ve genel bir çerçevede veri elde edilmesi mümkündür

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

(Akman Dömbekci & Erişen, 2022, s. 145). Çalışmada yarı yapılandırılmış mülakat yönteminin tercih edilmesindeki ana etken, filmin kostüm tasarımcısı Makbule Mercan'ın konuyla ilgili bilgi verirken sınırlanmadan daha rahat ve esnek yanıtlar verebilmesi ve katkı sunacağı yorumlarında bahsetmesi gereken konulardan özgürce bahsedebilmesi için imkân tanımasıdır. Ayrıca Mercan ile görüşme esnasında bazı sorular eklenmiş, alınan cevaplara göre soru sıralamasında da değişikliğe gidilebilmiştir.

Alanla ilgili yapılan araştırmalar, Deli Ocağı'ndaki kıyafetlerin 15. - 17. ve 17. - 19. yüzyıl arası olarak iki dönem olarak incelenmesi gerektiğini yazmaktadır. Delilerin saç, sakal, bıyık gibi görünüşleri ile ilgili özelliklerini içeren konularda minyatür, gravür vb. görseller bu konuda veri kaynağı sağlamaktadır (Galland, 1987, s. 118). Araştırmada örneklem olarak seçilen; Deliler: Fatih'in Fermanı Örneği (2018) filmi de 15. yüzyılı ele aldığından dolayı çalışmada 15. - 17. yüzyıl olarak nitelendirilen klasik dönem içerisindeki kıyafetler üzerinde durulacaktır.

Tarihsel Süreçte Osmanlı Askeri Teşkilatında "Deliler" Sınıfı

Osmanlı kara ordusundaki kapıkulu ve eyalet askerleri grubundan oluşan askeri ordu sisteminin büyük çoğunluğu eyalet askerlerinden oluşmuştur. Söz konusu askerler ise barış zamanında kendi işine bakan, savaş zamanında çağırıldığında orduya katılan; tımarlı sipahiler, azaplar, akıncılar, deliler ve çeşitli geri birimlerden meydana gelmiştir (Turhal, 2011, s. 21). Bu askerlerin içinde gerek sahip oldukları olağanüstü cesaretleriyle gerekse gösterişli kıyafetleriyle diğerlerinden farklılaşan ve "Deli" adını alan askeri birlik (Demirbilek, 2011, s. 72), sadece Osmanlı değil, dünya askeri tarihinde kayda değer bir şekilde adından söz ettirebilen eyalet öncü askeri birliklerinden biri haline gelmiştir.

Akıncıların bir kolu olarak ortaya çıkan delilerin, tam olarak hangi tarihte ortaya çıktıklarına dair kesin bir veri bulunmamaktadır. Deliler atlı birliğinin, Osmanlı fetihlerinin en yoğun şekilde sürdüğü bölge olan Rumeli'deki sınır bölgelerinde, delilerin ilk kez ortaya çıktığı bilinmektedir. Kayıtlara göre, 15. yüzyılın sonlarından itibaren görülmeye başlayan deliler, 16. yüzyılda Rumeli beylerbeyi, Semendere ve Bosna sancak beylerinin yönetiminde bulunan deliler, 17. yüzyılın sonlarına doğru ise Anadolu vezir ve beylerbeylerinin denetimine girmişlerdir (Nicolle, 2014, s. 30). Yani beylerbeyi veyahut sancakbeyi emrinde başlangıçta bölükler halinde Semendire, Bosna gibi Rumeli'nin en önemli merkezlerinde kurulsalar da zamanla genişleyip Osmanlı ordusunun en korkutucu savaş birliklerinden biri olmuşlardır (Şahbaz, 2019, s. 5; Turhal, 2011, s. 25).

Osmanlı kaynaklarında "deli gücüne sahip cesur yiğitler" olarak tanımlanan deliler, Avrupa kaynaklarında ise "ürkütücü ve ilginç kıyafetli kişiler" olarak betimlenmişlerdir. Giydikleri kıyafetlerde genellikle hayvan figürlerine yer vermeleri, kesici ve delici aletleri aksesuar olarak kullanmaları, hatta bu aletlerle kanlı gösteriler yaparak vücutlarına zarar vermeleri, onların bu şekilde tanımlanmalarına sebep olmuştur (Dağ, 2020, s. 187). Fransız mühendis ve Asker Alain Manesson Mallet'ın 1691 yılında yayınlanan "Les Travaux de Mars ou I'Art de la Guerre" adlı eseri, deliler hakkında (1684, s. 360);

> Türkler, Yüce padişahlarının ordularını koşulsuz ve gönüllü olarak takip eden Bosna ve Arnavutluk'tan bazı atlılara Deli adını verirler. Bu askerler o kadar cesur ve gözü korkusuzdur ki savaşa katıldıklarında, onların geri çekilmesine neden olacak bir güç yoktur. İşte tam da bu sebeplerden dolayı Türkler onlara kendi dillerinde deli yürekli anlamına gelen Deli adını vermişlerdir ifadelerini kullanmıştır.

Osmanlı Dönemi'nde deliler ocağına bağlı askerlerin çoğunluğu Müslümanlardan oluşmuş olsa da daha sonraki dönemlerde belirli bir etnik köken veya tarikata mensup olma şartı aranmaksızın, Müslümanlığı seçen Hırvat, Sırp ve Boşnaklar da bu ocağa kabul edilmeye başlanmıştır (Mehmet Neşri, 1995, s. 667). Deliler, diğer askeri birlikler gibi ocak şeklinde örgütlenmişlerdir. Ücretleri günlük olarak on ikiden on beş akçeye kadar değişebilmiştir. Savaş dönemleri dışında baş vezirin önünde yaya olarak yürüyüp Divana gittikleri zaman baş vezire yer açtırmışlardır (Galland, 1998, s. 98).

Fiziki görünümleriyle dikkat çeken deliler, düşmanlarına dehşet salmak için giysi olarak genellikle aslan, leopar, kurt, ayı gibi vahşi hayvanların postlarını kullanmakla birlikte kartal kanatlarını da

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

giyinmişlerdir. Gerek bu korkunç görünümleri gerekse savaş becerileri ve azimleri ile 19. yüzyılın ortalarına kadar Osmanlı Askeri Teşkilatı bünyesinde yer alan (Şahbaz, 2019, s. 5) deliler, 18. yüzyılda yaşanan bozulmaların ardından, yönetimleri altındaki beylerbeyinin azledilmesiyle görevlerini kaybetmişlerdir. Bu dönemin ardından eşkıyalık yaparak köylere saldırmaya başlayan deliler, 1829'da II. Mahmut tarafından dağıtılmıştır.

Görsel Kaynaklar Ekseninde Delilerin Kostümlerine Bakış

Osmanlılarda giyim-kuşam, toplum yaşamının bir ifadesi olduğundan devlet erkanı, Yeniçeri Ağası, Haseki, Ortabaşı, Çorbacı, Ulufeci, Sipahi, Akıncı, Vezir, Kaptan-ı Derya, Kâtip, Şeyhülislam, Bostancıbaşı vb. birçok kademede bulunan insan, prosedür gereği giyimine büyük önem göstermiştir. Hatta öyle ki, mevki fark etmeksizin, Osmanlı giysileri giydiği yere ve zamana göre değişiklik göstermiştir. Bu nedenle törende ve seferde giyilenler günlük giyilenlerden her zaman farklı olmuştur. Özellikle *"ekonomisinin ve ordusunun güçlü olmasına özen gösteren Osmanlı, yaşam biçiminin değerler sistemini ve kültürel felsefesini oluşturan askeri giysilere önem verip kendi zeminini oluşturmuştur. Başka imparatorluklarda olduğu gibi sosyo-kültürel, ekonomik, siyasi ve yerel şartlar, askeri giysinin şekillenmesinde önemli rol oynamıştır*" (İpşirli Argıt, 2016, s. 2).

İlk olarak Osmanlı İmparatorluğu'nun ikinci padişahı Orhan Gazi (1281-1362) döneminde sivil ve asker kıyafetlerde belli bir düzenlemeye gidilse de ancak II. Mehmed veya bilinen adıyla Fatih Sultan Mehmed (1432-1481) dönemi bu manada tam bir dönüm noktası olmuştur. Çünkü Sultan Fatih döneminin kendi değerler sistemi içerisinde teşrifat kuralları belirlenmiş ve bu çerçevede kimin nasıl giyinmesi gerektiği netleştirilmiştir. Bu minvalde, her alanda olduğu gibi askeri kıyafetin detayları da netleştirilmiştir (Arslan, 2012, s. 5-6). İpşirli Argıt'ın aktardığına göre, II. Mehmed döneminde hazırlanan kanunnamede, farklı sosyal gruplar arasındaki ayrımı vurgulamak amacıyla şu ifadeler yer almaktadır: "*Divan-ı hümayun üyeleri, saray erkânı ve resmi görevlilerin giyimleriyle ilgili olarak hizmetkârlara mücevveze giydirmek, vezirlerin, kazaskerlerin ve defterdarların yoludur. Beylerbeyi ve sancak beylerinin üsküf giymeleri gerekir. Hoca makamında olanlar ise Divan'a uzun yenli kaftanla gelirler*" (İpşirli Argıt, 2016, s. 2).

Devlet idâri teşkîlât giysileri, tören giyimi ve askerî üniformaların dönemin kültürüne ve şartlarına uygun olmasına özen gösteren ve (Boynukalın, 2020, s. 56) hüküm sürdüğü yıllar içerisinde birçok sefer düzenleyen Fatih Sultan Mehmed, özellikle askeri birliklerin savaşlarda giyecekleri kıyafetlerin hem koruyucu hem de karşı tarafı ürküten özelliklerde olmasına dikkat etmiştir. Bu konuda Eflak Seferi (1462), Osmanlı Devleti'ne bağlılığını sonlandıran Eflak Prensliği Voyvodası Vlad Tepeş'e (Kazıklı Voyvoda) karşı, tedip seferi mahiyetinde önemli bir tarihi zaferdir. Savaşta yeniçerilerle birlikte korkunç denilebilecek görünümlü cengâver askerler olarak kabul edilen "deliler" de büyük başarı sergilemişlerdir.

Deliler, kimi zaman beylerbeylerin kapılarında gösterişli kıyafetlerle, kimi zaman da savaş sahasında ürkütücü kıyafet ve aksesuar kullanmaları ile Batılı seyyahların kalemini de süslemiştir. Onların betimlemeleri olağanüstü ve ürkütücü bir deli askeri motifi ortaya çıkarmıştır (Dağ, 2020, s. 39). 1672 yılında Fransız elçisi olarak İstanbul'a gelen Antoine Galland'ın yayınlanan günlüklerinde delilerden şöyle söz edilir: "*Deli sözü Türkçede mecnun anlamına gelir, ama bundan bu adamların mecnun ya da akıllarını yitirdikleri anlamı çıkarılmamalıdır. Bu, kendilerini tehlikeye atmak konusunda gösterdikleri azim ve inattan, nefislerini gerçekten deliymişçesine bir pervasızlıkla tehlikeye atışlarından dolayıdır*" (Altındal, 2007, s. 65).

Sefer sırasında ordunun en ön safında giden deliler, öncelikle korku bilmeksizin düşmanın içine dalarken onların hatlarını yarmaya çalışmış ve canlı esir ele geçirerek düşman hakkında bilgi edinmeye çalışmıştır. Venedikli Vecellio de deliler için *"Öylesine cesur hareket ederlerdi ki, insanları gölgelerinin bile öldürücü olduğuna inandırmışlardı*" (Turhal, 2011, s. 33) diyerek bu birliğin ne kadar korkusuz olduğunun altını çizmiştir. Dünyada çok sayıda toplumun dikkatini çeken deliler hakkında Osmanlı minyatürlerinde birçok betimleme yapıldığı gibi yabancı kaynaklı gravürlerde de giysi özelliklerine ilişkin çeşitli verilere rastlamak mümkündür (Özcan, 2020, s. 111-112).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tek bir tip kıyafetleri olmamasına rağmen kıyafetlerinde ciddi anlamda ayırt edici özellikler bulunan deliler birliği, tarih sahnesine çıktıkları andan günümüze kadar, katılmış oldukları savaşlardan ziyade sahip oldukları kıyafetleriyle popülerlik kazanmışlardır. Celâlzâde Mustafa Çelebi (1490-1567) delilerin kıyafetleri için: "*Kurt takyalı, tekne kalkanlı, kartal kanatlı müthiş askerler olup, onlar ayı ve kaplan postundan elbiseler giyen, Kerbelâ tesbihli, solaklu ve garip kıyafetli divâneler*" (Aktaran: Dağ, 2020, s. 40) demektedir.

Deliler, omuzlarında kar leoparı postu, ayı veya kurt derisinden yapılmış şalvarları, kanatlarla süslenmiş kalkanları ve sarı kısa çizmelerine bağlı mahmuzlarıyla tarih sahnesinde oldukça ürkütücü olarak yer almıştır. Hatta öyle ki, İtalyan kostüm albümü olarak bilinen Cesare Vecellio'nun ilk kez 1590'da Venedik'te yayınlanan "Habiti antichi e moderni di tutto il mondo" adlı eserinde bazı delilerin daha korkunç görünebilmek için alınlarında kesici aletle açtıkları kesiğe tüy yerleştirdikleri ifade edilmektedir (Turhal, 2011, s. 28-29).

Yine bir başka kaynakta yer alan bilgiye göre; 15 ile 17. yüzyıllar arasında deliler sınıfında yer alan askerler, genellikle benekli sırtlan, samur, kaplan, leopar derisinden yapılmış, üzerine kartal kanatları veya tüyleri takılmış gösterişli bir başlık kullanmışlardır. Çifte çeleng, yani kanatla süslü olan bu başlık, "deli başlığı" olarak tanımlanmıştır. Osmanlının diğer askeri birlikleri gibi tek tip kıyafet özelliklerine sahip olmayan deliler; kartal tüyleri, benekli sırtlan (Crocuta crocuta) derisinden yapılan başlıkları; aslan, kaplan, tilki ve kurt postundan yapılmış farklı türlerde giysileri kullanmışlardır. Görsel 1' de delilerin ayakkabı olarak sivri burunlu, yüksek ökçeli, çıkrık mahmuzlu ve "serhadlik" adı verilen çizme giydikleri görülmektedir (And, 1970, s. 14).

Konuyla ilgili önemli bir kaynak olarak kabul edilen Fransız kökenli hem mühendis hem de asker olan Alain Manesson Mallet tarafından kaleme alınan Les Travaux de Mars our Art de la Guarre adlı eserde ise bu askerlerin kıyafetleri şöyle tanımlanmaktadır (1684, s. 360):

> Jüpon giyerler ve tamamı birkaç yavru ayının derisinden yapılmış, tüyleri dışarıda, uzun ve geniş şalvar denen atları vardır. Başlarında ise benekli ve bir leoparın derisinden yapılmış, omuzlarından sarkan bir tür Gürcü başlıkları vardır. Geçit günlerinde bu başlığın önünü bir buket tüy şeklinde bir kartal kuyruğu ile zenginleştirirler ve yuvarlaklarına aynı kuşun kanatlarını takarlar. Ayakkabıları sarı renkli Fas potinlerinden oluşmaktadır: önden sivri ve arkadan yüksek çıkıntı oluşturan, aşağıdan sıkan cinstendir. Atlarına çok kısa bindikleri için, atlarının kalçalarının yağlarına batırmak için yaklaşık bir ayak uzunluğunda mahmuzlar takarlar. Silahları ise genellikle kılıç, mızrak ve savaş baltasıdır; aralarında tabanca taşıyanlar da var.

Görsel 1 -2' de yapılan deli gravür betimlemelerinin, Mallet'in bu birliğin giysileri hakkında yaptığı tanımlamayı destekler nitelikte olduğu görülmektedir.



Görsel 1-2. 1586-1591 Yılları Arasında Basılan *Codex Vindobonensis*'teki Deliler Gravürü (Turhal, 2011, s. 89-93).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sanatçıya poz verir gibi bir edayla resmedilen bu gravürlerin orijinali, Viyana'daki Avusturya Ulusal Kütüphanesi'nde bulunan Codex Vindobonensis 8626'da bulunmaktadır. Bu eserlerin 1586-1591 yılları arasında yapıldığı ve sanatçısının 1576-1612 yılları arasında Kutsal Roma İmparatoru olan II. Rudolf'un İstanbul'a gönderdiği elçi Bartholomaus Pezzen mahiyetindeki Heinrich Hendrowski isimli sanatçı olduğu düşünülmektedir (Turhal, 2011, s. 89-93).



Görsel 3. 1600'lerde Hollanda'da Basılmış Bir Kitapta Deli (Turhal, 2011, s. 84).

Delilerin vahşi ve alışılmadık görüntüsü için İstanbul'un fethi döneminde yaşamış Bizanslı tarihçi Laonikos Chalkokondyles'in (1423-1490?); "*Bu giyim korkunç görüntülüdür ve özellikle düşmanı ilk görüşte şaşırtmak ve kolayca yenmek için seçilmiştir*" (http 1) açıklaması oldukça dikkat çekicidir. Görsel 3'te Chalkokondyles'in, 1662 yılında basılmış olan eserinde yer alan deli betimlemesi de yaptığı açıklamayı destekler niteliktedir. Bu tasvir ayrıca Ankara ML Rare Collection DR485. V673 katalog numarası ile Orta Doğu Teknik Üniversitesi Kütüphanesi'nde yer almaktadır (Turhal, 2011, s. 79). Tasvirin bu şekilde nadir koleksiyonlarda yer alması, resmin tarihsel değerinin dolayısıyla kültürel mirasın korunmasını sağlamaktadır. Ayrıca, Osmanlı Delileri hakkında bilgi sağlayan bu tür kaynaklar, dönemin sosyal yapısı ve figürleri hakkında önemli ipuçları sunmaktadır.

Deliler düşmana korku salmak için sadece kendi kıyafetleri, başlıkları vb. değil savaşta bindikleri atlarını da kendi tarzlarına yakın bir biçimde giydirmişlerdir. Bunun için atlarını başlarından kuyruklarına kadar çeşitli vahşi hayvan postlarıyla kaplayan deliler, ayrıca başlıklarında kullandıkları kartal kanatları/tüylerini düşmana doğrulttukları kalkanlarında da kullanmışlardır. Görsel 4'te ressam ve gravür ustası Melchior Lorck'un deli sınıfına ait gravürü görülmektedir. Osmanlı sanatı ve ordusu üzerine çalışmalarıyla tanınan meşhur Polonyalı sanat tarihçisi Prof. Dr. Zdzislaw Zygulski'ye (1921-2015) göre; cesaret ve güç sembolü olan avcı kuşların kanat ve tüylerinin Osmanlı'da kullanımı, diğer Batı ve Doğu ülkeleriyle kıyaslanamayacak kadar önemli ve ileri düzeydedir. Benzer şekilde, aslan, kaplan ve leopar gibi hayvanların postları ve bunlardan yapılan kürkler de bu tür sembolik anlamlar taşımaktadır. Zygulski, Osmanlı'da yaygın olarak kullanılan bu sembollerin kaynağının eski çağların Doğulu kahramanları Rüstem, Herkül ve Büyük İskender efsanelerine dayandığını öne sürmektedir (Turhal, 2011, s. 41-42).



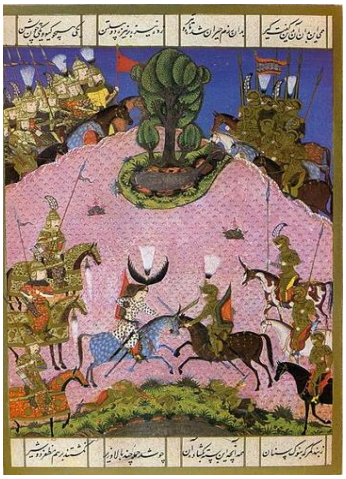
Görsel 4. Melchior Lorck'un 1576 Tarihli Eserinde Deli (Turhal, 2011, s. 81).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Delilerin savaş sırasında sırtlarında taşıdıkları büyükçe iki kartal kanadına Fransız Galland, 1672 yılında bir geçit töreninde tanık olmuştur. Galland, koltuk altından geçirilen bir kemerle sabitleştirilen bu kanatları, törende sadrazam alayındaki iki delinin sırtında gördüğünü ifade etmiştir. Evliya Çelebi ise ünlü seyahatnamesinde delileri;

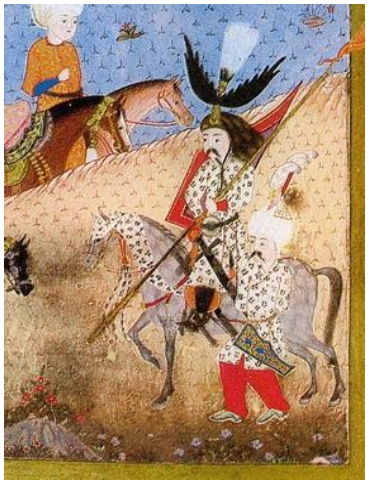
> Muhabbetli ve seci askerlerdir. Başlarında taçları samur ve aslan postundan kalpak taç koyup arkalarında bebr, kurt ve ayı postları vardır. Koltuklarının altlarından karakuş kanatları bağlıdır, ellerinde kurt derisi sarılı olup nicesinin alet ve silah levazımı kendisini garip ve acayip şekle koyar. Korkunç ve düşmana bela salarlar, askeri zaferleri daimidir (Koçu, 1964, s. 258) diye tasvir etmektedir.

Elde edilen gerek yazılı gerekse minyatür, gravür gibi görsel verilerden delilerin 15. ve 17. yüzyıllar arası giyimlerinin belli bir düzen içinde olmadıkları anlaşılmaktadır. Sahip oldukları en önemli ortak özellik, görünüş ve giyim-kuşamlarının korkunç ve ürkütücü olmasıdır. Ancak döneme ait gerçekçi bir üslûpla tasvir edilmiş, yüksek kalitedeki minyatürleri ile Süleymannâme isimli eserin (TSMK, H.1517), "deli" figürünün bilinen özelliklerini savaş halindeki durumları, giysileri ve kullandıkları gereçleri ile gösterdiği ve oldukça heyecan verici, şaşırtıcı bir kaynak belge niteliğinde olduğu ifade edilebilir (Görsel 5).



Görsel 5. Deli Sinan ve Şövalye Eugene (Turhal, 2011, s. 129).

Görsel 5'te görülen minyatür örneğinde, Mohaç Meydan Muharebesi başlamadan önce karşılaşılan Osmanlı ve Macar öncü kuvvetleri resmedilmiştir. Ön planda, minyatürde isminin Sinan olduğu belirtilen deli ile isminin Eugene olduğu belirtilen Macar şövalyesinin çarpıştığı görülmektedir. Etrafta toplanan diğer savaşçılar ise bu iki savaşçıyı izlemektedir (Süleymannâme, 1986, s. 212a).



Görsel 6. Divane-i Rumeli Adlı Deli ve Esiri (URL- 1).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Görsel 6'da görülen minyatür örneğinde ise 1554 senesinde Kanuni Sultan Süleyman'ın Nahçıvan Seferi ve Safeviler karşısında kazandığı zafer sonrası ordusuyla Amasya'ya dönmesi resmedilmiştir. Ön planda, atı üzerinde gösterişli kıyafetiyle isminin "Divane-i Rumeli" olduğu belirtilen deli bulunmaktadır (Süleymannâme, 1986, s. 592a). Döneme ait minyatürlerden ve yabancı kökenli gravürlerden, delilerin bahsedildiği gibi kurt, benekli sırtlan veya pars gibi vahşi hayvan derisinden yapılmış ve üzerine kartal tüyü takılmış başlık giydiği, elbiselerinin aslan, kaplan veya tilki postundan, şalvarlarının ise kurt veya ayı derisinden olduğu görülmektedir.

Ömer Bosnavî'ye göre deliler; *"ata kolayca binmek, attan kolayca inmek ve yürümek için dar ve kısa elbiseler giyerlerdi*" Bosnavî'nin yaptığı betimleme, şimdiye kadar yer verilen kaynaklardan farklı olarak, bu askeri birliğin tasvirini çürütmektedir. Çünkü Bosnavî diğer kaynaklarda bahsedildiği gibi delilerin çoğunlukla karşı tarafa korku salmak amacıyla sırtlarına kurt, leopar ve kaplan gibi hayvan postlarıyla kartal kanadı kullandığına vurgu yapmamış, tam tersi ilk defa delilerin rahat ve kullanışlı kıyafetler giydiklerine işaret etmiştir. Burada dikkat çeken nokta, delilerin bir bakıma savaşa giderken rahat hareket edebilecekleri giysilere önem vermiş olmalarıdır (Bosnavî, 1979, s. 122).

17. yüzyıl sonlarına doğru delilerin kıyafetlerinde ciddi anlamda bir değişiklik yapılmıştır (Koçu,1964, s. 258). Bu değişikliğe göre delilerin kıyafetleri o günün şartlarına göre uyarlanarak tek tip olmuştur. Yani deli kıyafeti eskisine göre daha sadeleştirilmiş, daha az gösterişli hale getirilmiştir. Yeni kıyafet düzenlemesiyle deliler başlarına deli kalpağı denen üst tarafı siyah çuhadan, aşağısı kuzu derisinden olan uzun bir kalpak geçirmişlerdir. Sırtlarına da dar kollu bir salta, bacaklarına dar şalvar ve ayaklarına mahmuzsuz kırmızı çizme giymişlerdir (Mahmud Şevket Paşa, 1983, s. 54).

Sinemada Kostüm Tasarımı

Sinema sanatı, oyuncuların fiziksel görünümleri yanında ortaya konulan karakter yaratımı ve kostüm ile olayların gerçekleştiği ortamların dekor tasarımlarıyla birlikte canlandırılması prensibine dayanmaktadır (Aytuğ, 2020, s. 186). Mekân ve dekor üretimi gibi kostüm üretimi de sinemada yapım öncesi hazırlık aşamasında tamamlanması gereken çalışmalardandır. Her üç üretimde yer alan aşamalar; tasarımların oluşturulması, oluşturulan tasarımlardaki verilerin film üretim sürecindeki diğer ekip çalışanlarına iletilmesi ve ardından onlardan tasarımla ilgili geri bildirim alınmasıdır (Yakut, 2014, s. 23). Kostüm tasarım sürecinden önce yapılan araştırmalarda, tarihi, siyasi, sosyo-kültürel vb. birçok değişkene göre planlama yapılmaktadır.

Çeşitlilik olarak yeryüzünün kültürel farklılıkları kadar çok sayıda olan ve Kızılderili kostümü, Japon kostümü, Çin kostümü, Osmanlı padişah kostümü vb. kültürel farklılıkları içeren kostüm, toplumun ve dönemin özelliğine göre farklılık göstermektedir. Sosyo ekonomik, psikolojik ve ahlaki karakteristik özellikleri belirleyici rol oynayan (Ziaei & Öztürk, 2015, s. 99) kostüm, sinema öykülerinde kimliklerin oluşturulmasında en önemli ögelerden birini teşkil etmektedir (Anderson, 1999, s. 25). Özellikle tarihi filmlerde kostüm tasarımındaki nesnelerin gerçekliği yansıtması beklenmektedir (Gümüşer, 2021, s. 281). Çünkü kostüm, çok basit parçaların bileşiminden oluşsa da insanlar o karakterleri ve filmi özümsediklerini ve bu tarzla bütünleştiklerini yansıtmak adına kostümün parçalarını ve/veya aksesuarlarını kullanmaktadır (Türk & Gülseren, 2021a, s. 140-141).

Herhangi bir dönemi anlatan tarihi filmlerde, film anlatısına uygun hangi kostüm ve makyajın kullanılacağı, bu kostüm ve makyajın filmin genel atmosferi ve özelde karakter ile uyumu sanat yönetmeninin görüşü doğrultusunda belirlenir. Bu noktada sanat yönetmeni ise film için en uygun kostüm tasarımcısının kararını yönetmenle birlikte verir. Tüm filmler için ciddi ölçüde önemli olan ancak özellikle belirli bir dönemi konu alan tarihsel yapımlarda kostümün ve makyajın önemi daha da artmaktadır. (Tuğan, 2017, s. 180-189). Çünkü tarihsel filmlerde, dekor, mekân, büyük yapılar, renk, doğa gibi öğeler önemli olsa da karakteri zamanına bağlayan en önemli unsur kostüm ve makyajdır (Gümüşoğlu Bayındır, 2022, s. 81).

Filmin atmosferinde karakterin giydiği kostüm, onunla özdeşleşip çeşitli sembolik anlamlar üretmektedir. Sembolik yönü ağır basan kostümler dönemin, karakterin ruhunu taşımakla birlikte karakterlerle özdeşleştirildiğinde filmin ötesine bile geçebilmektedir (Türk & Gülseren, 2021b, s. 225).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Oyuncu ve kostümü, birbirinden ayrılmaz bir göstergeler bütünü olarak değerlendiren Wilson; kostümün, oyunun tonunu ve stilini belirlemek, olayların geçtiği zamanı ve mekânı göstermek, oyun kişilerinin hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşımak, karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikler ve bir grubun bir başka gruba olan karşıtlığını sergilemek gibi pek çok unsuru içinde barındıran özelliklere sahip olması gerektiğini belirtmektedir (Wilson, 1976, s. 358).

Sinemada kostüm, filmin bütünü içerisinde tamamlayıcı ve ekranda görülen karakterlerin gerçekçiliğini destekleyen bir öğedir. Kostüm tasarımcısı Deborah Nadoolman Landis de "*oyuncu tarafından giyilmeden önce bile bir karakteri canlandırma potansiyeline sahiptir*" (Mcdonald, 2010, s. 15) sözleriyle kostümlerin karakteri yaratan ve oyuncuya çok daha güçlü bir kimlik oluşturan yönüne değinmiştir. Düşleri, gerçeği, estetiği, duyguyu, yorumu aktarma ve seyirciyi uyarma, etkilenme, görünenle görünmeyeni belirlemek amacıyla, kâğıt üzerinde başlayıp sahnede yansıtmayla son bulan kostüm tasarımı, Şengezer (1999, s.15) tarafından aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

> Kostüm tasarım hayal dünyasını, düşleri ve gerçeği, estetiği, duyguyu, yorumu aktarma ve seyirciyi uyarma, etkilenme, görünenle görünmeyeni belirlemek amacıyla, kâğıt üzerinde başlanan, sahnede yansıtmayla son bulan, önemli, yaratıcı bir süreçtir. Kostüm tasarımcısı, kostümün doğması, ortaya konması ve yaşaması için sayısız akıl, görüş, sayısız duyu ve anlayıştan yardım alır, kendi beceri ve yeteneği ile sınırlandırır.

Şengezer kostümü, sadece oyuncunun giydiği bir giysi olarak değil, aynı zamanda dönemin koşullarını aktarabilen ve bu nedenle de yaşayan özelliğiyle vurgulamıştır. Bu doğrultuda kostümün, oyuncunun yalnızca dış görünümünü değil, iç dünyasını ve bilinçaltını da yansıtabilecek nitelikte bir bütün olarak düşünmek gerekliliği ortadadır. Öte yandan oyuncu giydiği kostümle seyircinin özdeşleşme kurmasını sağlamasının yanında, o kostümü satın alma arzusunu da tetikler. Bu nedenle bugün birçok kostüm ve aksesuar, sinemalardan sonra izleyicinin satın alma isteğine karşılık büyük satış rakamlarına ulaşmaktadır.

Bugün kült olmuş filmlere baktığımızda seyirci tarafından idealize edilmiş karakterlerin, modacıların elinde birer ikona dönüştüğü görülür. Bu ikonlar moda tarihine geçmenin yanında toplumda önemli izler bırakmışlardır. Örneğin; 20. yüzyıl sinema yıldızlarından Humphery Bogart, Marlene Dietrich, Audrey Hepburn, Kathrine Hepburn, Greta Garbo, Rudolph Valentino, Cary Grant, Clark Gable, Elizabeth Taylor, Rita Hayworth, James Dean, Judy Garland, Marilyn Monroe, Brigitte Bardot gibi birçok oyuncunun oynadıkları karakterlerin kostümleri taklit edilip dönemin giysi modasını etkilemiş ve modanın hızla değişimini tetiklemiştir (Öngen & Tahmaz, 2023, s. 174). Popüler filmlerdeki kıyafetler sadece moda özelinde değil çeşitli satın alınan eşyalarda bile karşımıza çıkabilmektedir. Örneğin tarihi önem taşıyan Battal Gazi karakterinin veya kahramanın bir anahtarlık figürü olarak satışa sunulduğu görülebilmektedir. Çalışmanın bundan sonraki bölümünde ise 15. yüzyıla giderek o dönemin kahraman Osmanlı askeri "deliler" sınıfını ele alan tek yerli film olması nedeniyle amaçsal örneklem tekniği ile seçilen Deliler: Fatih'in Fermanı (2018) filmi, başta Deliler askeri sınıfı olmak üzere kostümleri bağlamında ele alınacaktır. Bu doğrultuda filmin kostüm tasarımcısı Makbule Mercan (Arkan)'a yarı yapılandırılmış mülakat tekniği ile Osmanlı 15. yüzyıl tasarımlarını ortaya koyarken nasıl çalışıp nelere dikkat ettiği konusunda çeşitli sorular yöneltilmiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sinemada Kostüm Tasarımının Deliler Fatih'in Fermanı (2018) Üzerinden Değerlendirilmesi



Görsel 7. Deliler: Fatih'in Fermanı Film Afişi (URL-2).

Filmin Künyesi:
Yönetmen : Osman Kaya
Yapımcı : Tenzile Rüstemhanlı
Senarist : Mustafa Burak Doğu, İbrahim Ethem Arslan, Esra Vesu Özçelik
Oyuncular: Erkan Petekkaya, Cem Uçan, İsmail Filiz, Nur Fettahoğlu, Yetkin Dikinciler, Hakan Yufkacıgil, Rüzgâr Aksoy, Gülşah Şahin Uçan.
Görüntü Yönetmeni: Sami Saydan
Kurgu: Mestan Sakallı
Gösterim Tarihi: 23 Kasım 2018
Dağıtıcı: CGV Mars D.
Yapım Şirketi: Angel Film Yapım
Ülke: Türkiye
Filmin Konusu:
Öncelikle Deliler: Fatih'in Fermanı filmi, Osmanlı Devleti'nin askeri birliklerinden biri olan deliler ocağından esinlenerek kurgulanmıştır. Film, Fatih Sultan Mehmed'in elçisinin Romanya prensi Vlad Tepeş (Kazıklı Voyvoda) tarafından infaz edilmesiyle başlar. Bunu duyan Fatih, Baba Sultan isimli veliye, delilere haber vermesini ve Vlad Tepeş'in infaz edilmesini emreder. Emri alan deliler, Eflak (Valahya)'a doğru yola çıkar ve Kazıklı Voyvoda'ya karşı büyük bir savaş yürütürler. Film, Eflak'ın savaşsız olarak Osmanlı'ya bağlanmasını ve Eflak Prensi'nin, sadakat göstergesi olarak oğulları Radul ve Vlad'ı II. Murat'a teslim etmesini anlatan bir dış sesle başlamaktadır. Bu kısa sahnede, gelecekte iyi ve kötü olarak ayrışacak güçlere atıfta bulunularak, Vlad Tepeş ve Şehzade Mehmed (Fatih)'in aynı sarayda aynı eğitimi aldıkları ifade edilmektedir (Kızıldağ, 2020, s. 281).

Filmdeki Kostümlerin Değerlendirilmesi:
2018 yılında vizyona giren Deliler: Fatih'in Fermanı isimli filmde, karakterler için üretilen giysilerin görsel kaynak betimlemelerinden farklı oldukları gözlemlenmektedir. Filmde kullanılan kostümlerin üretiminde dönemin görsel efektini yakalayabilmek adına benekli sırtlan, samur, kaplan, leopar gibi çeşitli vahşi hayvanlardan ziyade koyun, kuzu ve yer yer tilki kürkünün kullanıldığı görülmektedir. Dizlere kadar inen yeleklerde gerçek hayvan postu ile birlikte keten, nubuk, gabardin gibi kumaşların yanı sıra dana derisinin kullanıldığı gözlemlenmektedir (Görsel 8). Kürklerin altına, kaynaklarda bahsedildiği gibi beyaz, siyah veya leopar desenli bir mintana yer verilmediği, bunun yerine giysilerin korkutucu bir görüntü elde etmek için kabarık bir şekilde tasarlandığı fark edilmektedir. Diğer taraftan görsel kaynaklarda giysinin tamamlayıcı bir diğer parçasını oluşturan pantolonun, bahsedildiği ya da görüldüğü gibi tayt veya şalvardan değil, keten, nubuk, deri ve gabardin kumaş kullanılarak hayvan ayaklarını andırır biçimde tasarlandığı dikkat çekmektedir (Görsel 9).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Görsel 8. Delilerin Yelekleri (URL-3).



Görsel 9. Delilerin Genel Kostümü (URL-4).

Özellikle Şamanist Türk kavimlerinden Yakutlarda (Sahalar) en çok sayılan ve Türk kültüründe mitoloji, inanç, kültür, felsefe, gök bilimi gibi birçok alanda (Şahin, 2021, s.105) oldukça önemli bir yere sahip olan kuş türü kartal da delilerin kıyafetlerinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Delilerin tamamı bu detayı kullanmamış olsa da bir kısmının sırtlarına taktıkları kartal kanatları ve başlıklarda ya da başlarına açtıkları kesiklere yerleştirdikleri kartal tüyleri önemli bir korkutucu unsur olmuştur. Deliler, dönemin koşullarına uygun olarak gerçek kartal kanadı kullanırken, film üzerinden okunduğunda ise gerçek ve yapay tüylerin dengeli bir biçimde kullanılarak orijinal bir görüntünün oluşturulmasının sağlandığı söylenilebilir. Öte yandan ayakkabılarının; kaynaklarda belirtilen sivri burunlu, sarı renkli çizme yerine, giysiyle uyumlu, çeşitli renklerde deri ve kürk kumaş parçalarının kırkyama şeklinde bir araya getirilerek üretildiği dikkat çekicidir (Görsel 10).



Görsel 10. Delilerin Kartal Kanadı (URL-5).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kostüm tasarımında esas olan, görsel ve etkili bir ifade aracı olarak oyuncu ve izleyici kitle arasında iletişim kurulmasını sağlamasıdır. Aksesuar, saç ve makyaj ile de bu bütünlüğün pekiştirilmesi gerçekleştirilmektedir (Kalebek & Kumral, 2023, s. 403) Melez malzemelerin kullanılarak döneme yakın bir giysi türü oluşturulan delilerin kostümleri, kullanılan koyu renk makyaj ile de desteklenmiştir. Üzerinde durulması gereken bir diğer önemli karakter ise II. Mehmed veya bilinen adıyla Fatih Sultan Mehmed'tir.

Kaynaklar, Fatih Sultan Mehmet'in giysisinin genellikle zırh, kaftan ve başlık gibi unsurlardan oluştuğunu göstermektedir. Zırhı genellikle metal plakalardan yapılmış ağır bir görüntüyü temsil etmiştir. Üzerinde zengin kumaşlarla bezeli yer yer kürklerin kullanıldığı kaftanlar vardır. Kaftanlar genellikle uzun, geniş kollu ve süslüdür. Başlık olarak ise sıklıkla sarık veya sorguçlu başlık tercihi görülmektedir. Filmde Fatih açık renk kostümüyle görülmektedir. Günümüz tasarım olanaklarıyla yeniden biçimlendirilen kostümü ise altın varaklı brokar, ipek ve saten gibi zenginliği temsil eden kumaşlarla üretilmiştir (Görsel 11-12).



Görsel 11-12. Fatih Sultan Mehmet (II. Mehmet) Karakteri (URL-6).

Sonuç olarak Deliler Fatih'in Fermanı (2018) filmi için hazırlanan kostümlerin tasarım boyutunda dönemin görsel kaynaklarından farklı olarak toplumsal taleplere cevap verecek şekilde değişiklikler yapıldığı görülmektedir. Filmin kostüm tasarımcısı ise Diriliş Ertuğrul (2014-2019), Uyanış: Büyük Selçuklu (2020), Alparslan Büyük Selçuklu (2021) gibi birçok başarılı yapımda kostüm tasarımcısı olarak görev yapan Makbule Mercan'dır. Çalışmanın bu bölümünde Mercan'a Deliler Fatih'in Fermanı (2018) filmini merkeze alarak sinemadaki kostüm tasarımını ve inceliklerini sorduk:

Sinemada dönem kıyafetleri tasarımlarınızda daha çok nelere dikkat ediyorsunuz?
"Tarihsel uygunluk ve sahnenin duygusuna uygunluk ile ergonomiyi birleştiriyorum. Elimde uygun doküman ya da birebir referans yüksek ihtimalle olmadığı için yazılı kaynaklar ve tarihi danışmanlar ile hata yapmamak için birebir ilişkide olmaya dikkat ediyorum. Ayrıca ülkemizdeki tüm dönem yapımlarını da yakından takip ediyorum" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Makbule Mercan'ın da belirttiği gibi sinemada filmin gerçekçi duygularla dönemin ve karakterin ruhunu yansıtarak aktarılması konusu, kostüm tasarımcıları için önemlidir. Film çekimi esnasında zamanla yarışırken oldukça kıymetli çalışmalar ortaya koyma çabalayan kostüm tasarımcılarına ise sanat yönetmenleri yanında tarih veya sanat danışmanı gibi donanımlı kişi ya da kişiler yardımcı olmaktadır. Ayrıca kostüm tasarımcıları eriştikleri kaynaklarla birlikte dönem filmlerine de kaynak veya arşiv niteliğinde önem verip yakından takip edebilmektedir.

Sinemada dönem kıyafetleri tasarımlarınızda en çok zorlandığınız hususlar nelerdir?
"Malzeme bulmak ve doğal malzemeye birebir ulaşmak. Ulaşınca da giyecek oyunculara bunun günümüz ürünü olmadığını, ergonominin ikinci planda olması gerektiğini ve bazı detayların tarihsel gerekliliğini anlatmak. Tabi ikna etme kısmı sıkıntılı bir süreç olabiliyor. Çünkü giyecek rol kişileri kostümleriyle birlikte çok fazla aksesuar ve yerleşik düzende olmayan av malzemesini üstlerinde taşımak zorunda olabiliyorlar" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024). Gerçek hayatta insan, örtünmek, dış etkilerden korunmak, vücut ısısını korumak, etkileyici görünmek vb. nedenlerle giyinirken sinemada oyuncular, anlatılan hikâyenin kahramanı oldukları izlenimini uyandırmak için giyinmektedir (Ziaei & Öztürk, 2015, s. 100). Dolayısıyla kostüm tasarımcısı için ergonominin öncelikli olmaması, oyuncuların en sık rahatsızlık duyduğu sorunlardan biri olarak görülebilir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Deliler: Fatih`in Fermanı filmi için Fatih ve dönemin kıyafetlerini araştırırken bu konuda yeterli kaynağa ulaşmanız mümkün olabildi mi? Dönem giysilerinin araştırmasını hangi kaynaklardan yararlanarak yaptınız?

"Tarihi danışmanlarla yol alındığı için bu konuda yapım tarafından destek alıyorum. Ayrıca kıyafetler Fatih zamanı göz önüne alındığında, daha güncel doküman anlamında yazılı ve görsel ulaşılabilirliği olan kıyafetler. Kaynak taramasında tek bir doküman ya da kitap adı vermek doğru olmaz. Bazen çizilmiş yağlıboya tablo, bazen Topkapı Saray arşivi yazıları bazen de danışmanımızın bize sunduğu sözlü görselli dokümanlar diyebilirim. Ayrıca dünyada ve ülkemizde daha önce yapılmış dizi ya da sinema filmleri de tarandı" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Aslında tarihi filmleri tarihçiler, dönemin gerçekliğini yansıtmadığı, seyirciler, atalarının olumsuz imgelerle yansıtıldığı, sinemacılar ise işin içine fantezi ve hayal gücünün girdiği, bu nedenle tarihi, belgelerle anlatmanın tarihçilerin işi olduğu düşüncesindedir (Göze, 2018, s. 311). Ancak görsel ve yazılı kaynaklarla birlikte kostüm tasarımcıları, dönemin ruhunun ve kişilerinin yansıtılmasında nelere dikkat edilmiş, hangi şartlarla ne iş çıkarılmış vb. birçok veri konusunda daha önce çekilmiş tarihi filmlerden de faydalanmaktadır.

Filmde dönem giysilerinin araştırılmasında Osmanlının hangi dönemlerini dikkate aldınız? Tamamen dönemin aslına uygun tasarımları mı gerçekleştirdiniz? Aslına uygun değil ise hangi değişiklikleri niçin yapma ihtiyacı duydunuz?

"Fatih zamanını ileri ve bir geri yüzyılı şeklinde taramalar yapıldı. Filmde oluşturulan dil, daha fantezi ayağı geniş bir tasarım ağına sahip. Genel hat ve siluetler korunsa da sabit malzeme ve dokulardan değil özgün malzeme ve dokulardan yararlandım. Açıkçası malzeme ve yaşanmışlık adına çok fazla zaman ve emek harcanmış bir çalışmanın ürünüdür kostümlerim. Tek tek yağlı boya tablo gibi paletlerce boya kullanılarak eskitildi ve renklendirildi" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

İzleyici, sinemada kostüm tasarımcısının tercih ettiği renk, çizgi, doku gibi estetik ve tasarım ögeleriyle etki altına girmektedir. Bu etki, günlük yaşantı veya tarihi konu alan filmlerde tasarımcının seçtiği başta tekstil malzemesi olan kumaş özellikleri, dikiş teknikleri vb. olurken gerçeküstü filmlerde ise tekstil malzemesi dışındaki farklı malzemelerin deneysel çözümlemelerle harmanlanması yoluyla gerçekleştirilmektedir (Ünlü, 2020: 184) Makbule Mercan da fantezi ayağı geniş diye nitelendirdiği tarihi filmin tasarımında, genel hat ve siluetlere sadık kalarak özgün bir tasarım gerçekleştirdiğini ifade etmektedir.

Erişilebilirlik, çizim tarzı vb. düşündüğünüzde bu filmde ve diğer filmlerde minyatür ve gravür kaynaklarından yeterli düzeyde faydalanabildiniz mi? Arşivlere ulaşımda daha çok hangi kaynaklardan faydalandınız?

"Açıkçası bir minyatür bir filmin kaderini bile belirleyebiliyor. Minyatürlerden çok faydalandım. Gravür de önemli ama ben açıkçası gravür için spesifik bir arge yapmadım. Arşivlerimize gelince maalesef yeterli değildi ve inançlarımızdan dolayı resim ve heykel yeteneğimiz de gelişmediği için biraz zorlu bir süreçti. Bir kelimenin, bir görselin, bir aksesuar (kurgan mezarlarından çıkan)'ın peşinden gittik diyebilirim. Dolayısıyla görseller çok sınırlı ve sınırlandırıcı olduğundan yazılı ifadelerin daha güçlü olduğunu söyleyebilirim. Genelde kaynakları danışman hocalar üzerinden yazılı ifadelerle aldığımızdan özellikle onların ulaşıp benimle paylaştığı ölçüde Divan-ı Lugatı Türk ve Topkapı Saray Arşivleri'nden faydalandım" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

İslam dünyasında tasvir yasağı getirilen Türk sanatçısı, benzer bir yöntem ve açılımla öncelikle motif, süsleme ve biçim arayışına girmiş, ardından ebru, çini, hat, tezhip, halı, orta oyunu, gölge oyunu, kukla ve minyatür gibi geleneksel Türk sanatları geliştirilmiştir (Avcı, 2013). Bunlardan minyatür sanatı daha çok görsel tarihi betimlemeler içerdiğinden arşivler arasında büyük yol gösterici olmaktadır. Yerli ve yabancı arşiv kaynakları içinde minyatürler, tarihi olayları betimlerken dönemin yaşam tarzını, örf-adetlerini, gelenek-göreneklerini ve giyim biçimlerini de aktarmaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Delilerin, tarihsel belge niteliği taşıyan 15. ve 17. yüzyıllar arasındaki Osmanlı minyatürlerindeki tasvir edilişleriyle benzerlik gösterdiği, farklı dönemlerde üretilen çeşitli eserlerden anlaşılmaktadır. Görsel 5 ve 6'daki minyatür örneklerinde, gravürlerden farklı olarak delilerin üzerlerine doğrudan hayvan postu giymemiş olsalar da leopar desenli mintan ile birlikte kırmızı, siyah ve kahverengi kuşak kullandıkları, altına da kırmızı ve siyah renkte şalvar; başlarına da sarık ve kuşkanadından yapılmış başlık giydikleri görülmektedir. Deliler: Fatih'in Fermanı filminde de Makbule Mercan, genel hat ve siluetlerin korunmasına dikkat ederken arşiv kaynaklarından ve minyatürlerden faydalandığını ifade etmiştir.
Filmin kostüm ve tekstil tasarımları ne kadar sürdü? Bu süreçte ekipçe nasıl bir yol haritası izlediniz?

"Araştırma süreci iki ay sürdü. Üzerine altı ay üretim, eskitme ve çoğaltmalar yapıldı. Ben çalışmalarımda her şeyi kapanıp kendim hazırlayıp sonra yapılacak atölyelere bölüyorum. Bu benim kontrol etme potansiyelimi en yüksek seviyede tutuyor. Bölümlemeleri Kostüm Atölyeleri/ Ayakkabı Atölyeleri/ Deri Atölyesi/ İşleme Atölyesi/ Aksesuar Atölyesi şeklinde yapıyorum" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Makbule Mercan'ın sözlerinden filmin çekim öncesi kostüm ve aksesuar tasarımları için sekiz ay gibi uzun bir hazırlık aşaması geçirdiği anlaşılmaktadır. Hazırlık aşamasında tarih danışmanları ile organize bir şekilde arşiv araştırmasından elde edilen veriler, görseller, izlenilen filmler, daha sonra çeşitli planlamalar dâhilinde gerçekleştirilen çizimler, satın alınacak veya kiralanacak malzemelerin tespiti, üretim, eskitme ve çoğaltma teknikleri, ardından provalar, son gözden geçirmeler, senaryo değişiklikleri ve sette (yönetmen, sanat yönetmeni vb.) yapılan öneriler veya fark edilen bazı hususlar sonrasında tasarım çalışması nihai halini almaktadır.

Diğer film kostüm tasarımlarınızı karşılaştırdığınızda bu filmi nasıl bir yerde görüyorsunuz?

"Benim adıma özgün kalmayı başardığım için önemli çalışmalarımdan biridir. Üzerinden zaman geçmesine rağmen her zaman dönem işleri içerisinde en çok örnek verilen iş olduğu için çok mutlu hissediyorum" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Film Osmanlı askeri sınıfı deliler ocağını merkezine alan ilk yerli film olması ve kostümleri üzerindeki bir yıla yakın verilen emek düşünüldüğünde Makbule Mercan'ın en önemli çalışmalarından biridir. Kızıldağ'a göre (2020, s. 289) de Türk Sineması'nın yerelde ve küresel çapta durumunu düşündüğümüzde, Deliler: Fatih'in Fermanı filmi başarılı kurgusu ve düşünülerek hazırlanmış sahneleri ile dikkat çekmektedir. Kızıldağ ayrıca filmin, tarihi olayların görsellik ya da akışına bırakılmış bir olay örgüsü ile sunumuna indirgenemeyecek ölçüde içerik, gösterge ve simgelerin özenle kurgulanarak hazırlandığı ve yapıma dâhil edildiği bir örnek olarak karşımıza çıktığını ifade etmektedir.

Tasarımlarınızda izlediğiniz Fatih Sultan Mehmed'i ve dönemini ele alan filmlerin etkisi oldu mu? Sultan Fatih'in çocukluk ve padişahlık kostüm tasarımıyla ilgili orijinale yakın bir tasarıma ulaşabildiniz mi?

"Tasarımımda birebir etkilendiğim bir film olduğunu söyleyemem. Ama günün sonunda kaftan yaptığımız için izlediğim tüm dönem filmleri mutlaka beni bir tasarımcı olarak etkilemiştir diye düşünüyorum. Fatih Sultan Mehmed'in kostüm tasarımında kullanılan malzemeler, kumaş, deri ve kürk şeklindedir. Fakat kullanılan malzemelerin orijinal olmaları için hem işçilik hem de ham madde de menşei kendi topraklarımızdan olmasına dikkat ettik" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Mercan'ın kostüm tasarımlarında sadece orijinal olana yaklaşma çabası değil ergonomiyi ve anlatımı destekleyecek dokunuşları da önemsediği görülmektedir. Bunun için yapay ve gerçek olanı harmanlamayı tercih eden Mercan, tasarımlarında daha çok yerli üretim tekstil ürünlerini kullanmaya çalıştığının da altını çizmektedir.

Filmin ana karakterlerinden Fatih Sultan Mehmed ve Kazıklı Voyvoda diye bilinen III. Vlad'ın

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

kostümlerindeki renk ve malzeme tercihlerinizde nelere dikkat ettiniz? Mesela Sultan Fatih'in minyatürlerindeki kürk kullanımını filmde göremiyoruz. Daha çok açık ton kıyafetler içinde, III. Vlad'da ise koyu tonlar hâkim. Bunun özel bir nedeni var mı?

Öncelikle Sultan Fatih'in kıyafet tasarımında dönemin saray eşrafına uygunluk gözetilip diğer film karakterlerinden özellikle de delilerden net bir çizgiyle ayırma adına kürk kullanmadım. Daha dingin ve zengin göstermeyi amaç edindiğim için brokar kumaşlar, ipekli satensi ürünler kullandım. Sultan Fatih'in gücünü, şefkatini ve uhreviliğini açık renklerle daha iyi ifade ederken III. Vlad'ı koyu tonlarda kirlenmek ve kanlanmak (siyah-kırmızı çok kullandım) şeklinde kodladım. Öte yandan tüm kostümler içinde III. Vlad'ın kostümünün en zor ve detaylı kostüm olduğunu söyleyebilirim. Zırh tasarımı ve giyilebilir malzemeye ulaşmak için çok sayıda deneme yaptık. Metal zırh tek tek kalıplanarak oluşturuldu. Zaten tarihte bir silueti varken onu yansıtmayı aynı zamanda da özgün olmasını dengelemek istedim (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Sultan II. Mehmed'in gerek çocukluk gerekse yetişkin padişah olduğu kostümlerine bakıldığında, kullanılan malzemelerde genellikle Kazıklı Voyvoda lakabıyla bilinen III. Vlad'ın aksine açık renkli tonların hâkimiyeti göze çarpmaktadır. Böylelikle filmin başlarında belirtilen iyi ile kötünün kavgasında, iyiyi ve adaleti temsil etmesine istinaden padişah için kullanılan açık renk kostüm seçimleri ile anlatım desteklenmeye çalışılmıştır. Yaptığı işkenceler ve düşman gördüklerini kazığa geçirip öldürmesi ile Kazıklı Voyvoda lakabını alan Eflak Voyvodası III. Vlad ise filmdeki çocukluk döneminden yetişkin olduğu döneme kadar kötülüğü, şiddeti ve ihaneti temsilen koyu renkli tonların hâkim olduğu kıyafeti ve makyajı ile karşımıza çıkmaktadır. Nitekim çocukluğunda esir olduğu Osmanlı Devleti'nde Fatih Sultan Mehmed Dönemi'nde Eflak voyvodalığına getirilen Vlad, bu görevde iken ihanet edip vergilerini ödememiş ve Türkleri ateşe verme, kazıktan geçirme gibi türlü işkencelerle Osmanlı'ya karşı gelmiştir.

Fatih'in elçileri, askerler, komutanlar, Baba Sultan, Alaca vb. kostüm tasarımıyla ilgili kullanılan malzeme ve diğer detaylar hakkında açıklayıcı bilgiler verebilir misiniz?

"Dönem işlerinde kullanılan kumaşlar özellikle el işine ham dikime ve en çok dönemi yansıtan şekilde olmalı ki burada da öyle oldu. Brokarlar, ham ketenler, deriler ve ipekler kullanıldı" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Kostüm tasarımcıları, tarihsel bir konuyu canlandırmak adına toplumların geçmişten günümüze giyim ve kuşamlarında meydana gelen değişiklikleri, kullanılan kumaş ve aksesuarlar, silah ve eşyalar, renkli ya da renksiz resimler veya çizimler ile tarihlendirerek belirlemeye çalışmaktadır. Bunun için farklı alanlardaki çalışmalarıyla birlikte kostüm tarihine bakarak yapacaklarını tasarlamaktadır. En ciddi sorun olarak ise çalışmaları için kaynak sağlanması problemiyle karşılaşmaktadır. Elde edilen kaynakları değerlendirirken de yan bilgi ve çalışmalara ihtiyaç duyup aynı kostümü konu alan kaynaklar arasında en doğrusunu bulmaya çabalamaktadır (Arık, 1995, s. 9). Makbule Mercan da bu doğrultuda dönemi yansıtmak adına eldeki kaynaklar ölçüsünde kostüm tasarımlarında daha çok brokarlar, ham ketenler, deriler ve ipekleri kullanmayı tercih ettiğini ifade etmiştir.

Filmde halkın kostüm tasarımıyla ilgili kullanılan malzeme ve diğer detaylar hakkında açıklayıcı bilgiler verebilir misiniz?

"Halklarda daha koyun kılından üretilebilen ham kumaşlara benzeyen keten, alpaka ve kaba keçemsi kumaşlar kullandım. Sanki gerçekten o dönemde yaşamış birileri nasıl üretirdi giysilerini diye araştırıp o dokuya ve renklere (ham boyama kök boya renklerini kullandık) sadık kalmaya çalıştım" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Osmanlı Devleti'nin kurulmasından yaklaşık 300 yıl sonra askeri gücünün yükselişine paralel, ordunun giyim ihtiyacını karşılayacak düzeyde ileri düzey bir dokuma sanayisi gelişmiş ve Osmanlılar, hükümdarlara, devlet adamlarına, sanatkâr ve elçilere, kıymetli mücevherler kadar değer verdiği kumaşlar hediye etmişlerdir (Esiner Özen, 1982, s. 292). Filmde Osmanlı Dönemi'nde önem verilen

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

kumaşlardan orjinali deve tüyünden üretilen alpaka ve bitkisel kökenli keten gibi kumaşların tercih edilmesinin nedeninin de bu dönemin ruhunun yakalanmaya çalışılması olduğu söylenilebilir.
Deliler kadrosundaki Gökkurt, Çebi, Suskun, Adsız, Mübariz, Kongar ve Aşgar'ın kostüm tasarımlarında nelere dikkat ettiniz? Bu tasarımlarınızda kullandığınız malzeme, aksesuar vb. temininde veya uygunluğunda karşılaştığınız zorluklar ile ilgili neler söylemek istersiniz?

"Bahsettiğiniz karakterlerin hepsi savaşçı, avcı ve asker yapısında oldukları için öncelikle bunları göz önünde bulundurdum. Hem ata binen hem de Sultanın karşısına çıkan insanlar olarak güçlü ve itaatkâr görünmeliydiler. Ayrıca kendi içlerinde karakterlerine özgün birkaç renk ve doku farkı yarattım. Ata binip silah kuşandıkları için onları taşımalarına yardımcı aksesuarlar ekledim. Makyajda da hem deliler olsun hem diğer karakterler olsun öncesinde stüdyolarda çokça prova yapıldığı için coğrafi koşullara ve kostüm eskiliğine uyulması önceliğimizdi. Öte yandan tekstil ülkesi olmamıza rağmen çok fazla yan Türki ülkelerin malzemeleri ülkemize girmiş durumda ve çok melez bir yapının içinden ayıklamak çok zor. Şu an endüstriyel olarak her şey varken keçe, kök boya, özümüze ait dericilik gibi işleri yapan ustalarımız ve atölyelerimiz artık yok. Olsa da çok yavaş (film çekimi ve üretim için beklenen sayı) olması biraz can sıkıcı. Bu, beni ve diğer tasarımcı arkadaşları maliyete ve zamana yenik düşürüyor diyebilirim" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Literatürdeki verilerden delilerin nasıl giyindiklerini kesin olarak tespit etmek mümkün olmasa da belli başlı fikirler yürütülebilmektedir. Osmanlının diğer askeri birlikleri gibi tek tip kıyafet özelliklerine sahip olmayan delilerin; yerli gravür ve minyatür kaynaklarında, genellikle benekli sırtlan, samur, kaplan, leopar gibi çeşitli vahşi hayvan derisinden yapılmış giysilerle ortaya çıktıkları ve bu hayvan postlarının altına önü düğmeli ve altı geniş kesimden oluşan bir mintan (yakasız, uzun kollu erkek gömleği) giydikleri tasvir edilmektedir. Zaman zaman kafalarından da geçirdikleri pelerin görüntüsünde olan bu postların altına yine düklerin kıyafetini andıran bir tayt giydikleri, bazen kürk olmadan beyaz ya da siyah renkte mintan giyerek hayvan postuyla kafalarını örttükleri, bazen de şapkasız, tekke tarzı ve sarık gibi çeşitli başlıklar kullandıkları görülmektedir (Görsel 1-2).

Yabancı kaynaklara bakıldığında; özellikle gravür kaynaklarında deliler oldukça korkunç bir görüntüye sahip gösterilmektedir. Konuyla ilgili Bizanslı tarihçi Laonikos Chalkokondyles de bunun nedeninin özellikle düşmanı şaşırtmak ve kolayca yenmek için seçilmiş olabileceğini savunmuştur (Görsel 3). Görsel 3'te diğer görsellerden farklı olarak delilerin hayvan postundan yapılmış genişçe bir şalvar ve üzerinde yine aynı hayvan postu kullanarak dize kadar uzanan bir yelek giydiği dikkat çekmektedir. Ayrıca başlıklarda kullanılan kartal kanatları/tüyleri kalkanlarda da kullanılmıştır. Filmde ise kullanılan tüm giysiler, ikonik parçalar olarak düşünülebilir ve giysilerin pek çok detayının dönemin görsel kaynaklarından farklı olarak yapıldığı söylenilebilir. Bu farklılıkları Makbule Mercan da ifade etmektedir.

Kostümlerde daha çok geleneksel kumaş, şamanistik öğe, gerçek hayvan postu, tüy, deri mi yoksa yapay kürk ve deri gibi endüstriyel tekstil ürünü mü kullandınız? Malzeme seçimlerinde neye dikkat ettiniz?

"Açıkçası kumaşlar hariç her şeyin organik ve doğal el işi olmasına yöneldik. Hazır tekstil ürünleri dışında endüstriyel bir ürün kullanılmadı. Kanatlardaki tüy kullanımında gerçek ve yapayı dengeli kullandık. Kıyafetlerde ise Anadolu'da yetişen gerçek koyun, kuzu ve yer yer tilki kürkü kullanıldı; fakat bunlar tekstil amaçlı ürünler olduğu için olanı aldık; yani bizim için herhangi bir hayvana zarar verilmedi. Tüm televizyon ve sinema işlerimde ana kast oyuncuların hepsinde gerçek hayvan postu kullandım diyebilirim. Tüm kostümler minimum dört katmandan oluşturuldu: İç elbise, kaftan, (bazen) yelek, şalvar ve kumaş kemer şeklinde. Pantolon olarak keten, nubuk, deri ve gabardin kumaşı bir arada kullandım. Yapay kürk hiç kullanmadım. Çünkü kuru temizleme vb. girdiğinde kostümü bozuyor. Çizmelerde olsun kostümlerde olsun yapay deri de kullanmadım; çünkü organik kostümlere yapay deri vb. kullanma şansım olamazdı. Bütüne uyması ve doğallık için dana derileri kullandım. Şamanik kısımlar ise güzel bir araştırma ve danışmanlardan alınan bilgiler ve formlar ışığında birçok kitap incelenerek kullanıldı. Ancak filmde görülenden çok daha fazla sayıda üretilse de filmde bir kısmı görünmektedir" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Makbule Mercan'ın ifadelerinden filmdeki ana kast ve diğer oyuncuların kostüm ve aksesuar tasarımlarında hazır tekstil ürünleri ile geleneksel olanı harmanladığı anlaşılmaktadır. Bunda elbette dönemin ruhunu doğala uygun yansıtabilme arzusu ile birlikte bunu gerçekleştirirken ergonomi ve günümüz imkânlarından faydalanma pratikliği yatmaktadır. Ayrıca Mercan'ın daha önce belirttiği gibi endüstriyel olarak her şey varken keçe, kök boya ve özümüze ait meslekleri icra eden ustalarımızın ve atölyelerimizin sınırlı oluşu ve film çekim süresi ve üretim sayısı açısından düşünüldüğünde çok yavaş ilerleyecek olmasının yaratacağı sıkıntılar bunu zorunlu kılmaktadır. Yine film maliyetleri açısından düşünüldüğünde de geleneksel ve gerçek ürün kullanım maliyetleri endüstriyel olanlardan bir hayli yüksek olabilmektedir.

Tarihi filmlerin kostüm tasarımlarında günümüz modasını dikkate alıyor musunuz? Ya da geçmişle günümüzü harmanladığınızı söyleyebilir miyiz?

"Bu filmde mesela alt giyimlerde günümüz modasını dikkate aldığımı söyleyebilirim. Çünkü çok şalvarsı yapı oyuncuları at üzerinde tedirgin ediyor gibi hissediyorum. O yüzden bu filmde olduğu gibi hem ergonomi hem de malzeme olarak daha güncel kesimlere ve dokulara gidebiliyorum. Bence bir tasarımın en güzel yanı birilerinin giymesidir. Görülebilirliğidir. Bu tasarımcıyla seyirci arasında ilişki kurmaktır. Giyilebilirlik yaptığımız işin vitrinidir diye düşünüyorum. Güzel görünmek ile giyilmek dengesini bu şekilde buluyorum. Geçmiş ve günümüz arasında doğru köprü kurmak ve bu noktada dönemsel yapıdan çıkmak, seyircinin asla anlamadığı ama oyuncunun daha iyi ve güvende hissettiği noktada birleşmiş olur fikrindeyim" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

1960'larda ortaya çıkıp 1970'lerde yaygınlaşmaya başlayan postmodernizm ile her sanat dalının birbirinden etkilenip birbirini yinelediği bir dönemeç, kültür- sinema- kostüm arasındaki ilişkiyi daha da derinleştirmiştir. Sinema kostümleri de içinde yaşanılan toplumun ideolojisinden kültürel yapısına, tarihinden cinsiyetçiliğine, dinden ahlakına çeşitli değer yargılarının izlerini taşımaktadır (Güzel ve Zor, 2021:1998). Tarihi kostüm tasarımlarında ise postmodernist eğilimde olduğu gibi geçmişi orijinal dokusuna sadık kalarak yansıtma çabası ile yer yer oyuncuların performanslarını rahat sergileyebilmeleri açısından günümüz endüstriyel tekstil ürünlerinin harmanlandığı bir yaklaşım söz konusudur. Böylelikle dönemin atmosferi ve kostümlerinin ergonomiye uyumlu aktarımı sayesinde izleyici, oyuncu ve film arasındaki bütünlüklü bağ da perçinlenmiş olmaktadır.

Sinemada kostüm tasarımının geleceğini nerede görüyorsunuz?

"Önemli bir yerde olduğunu görüyorum. Dünyada ve ülkemizde gelişen teknolojiyle birlikte her şey yarın daha ileriye gidecek diye düşünüyorum. Sektörel olarak dünyada kullanılan çekim malzemelerinin hepsine sahibiz. Bu sanat ve kostüm adına da aynı şekilde. Artık ekranda ya da beyaz perdede görünen giysilerin yapılan işleri ve büyük oranda işin kalitesini de etkilediğini düşünüyorum. Nitekim bir oyuncunun giydiği hazır ya da üretilebilir her şey satışa çıkıyor ya da hazır giyimse yok satabiliyor. Günden güne seyircinin de bilinçlenmesi yapımcıları, oyuncuları ve tasarımları daha ileri bir noktaya taşıyor. Artık Tasarım Çağı'ndayız ve Matrix serileri gibi uzay çağını anlatan filmlerdeki dokunmatik ekran cep telefonu ya da konuşan araba gibi her şey şu an bizim gerçekliğimiz. Ben dönem çalışmama rağmen gerimizde bıraktığımız köklerimizin de bugün bizim gerçekliğimizin bir temeli olduğunu düşünüyorum. Sinema, tiyatro ya da görsel dijital sanat fark etmez. Hayal etmek ve üretmek bir gün keşfedildiğinde bizim gerçeğimiz olmaya mahkûm" (Mercan Arkan, kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024).

Sinemada kostüm, Mercan'ın da ifade ettiği gibi filmin gösterimde kalma süresi bittikten sonra miadını doldurmamaktadır. Aksine film veya diziler sona erdiğinde bile giyilen kostümlerin ve kullanılan aksesuarların farklı şekillerde satışa çıktığı görülmektedir. Hatta bazen tarihi filmlerdeki kostümlerin günümüz modasını etkilediği ve popüler kültüre hizmet edecek şekilde farklı toplumsal trendleri tetiklediği söylenilebilir. Filmlerin başarısını ileriye taşıyan bu durum, küresel pazardaki satışlar düşünüldüğünde daha da uluslararası bir hal alabilmektedir. Özellikle kendi kültürümüze yakın veya benzer tarihsel süreçleri yaşadığımız ülkelerde, bu etkilenme daha da ciddi düzeydedir. Dolayısıyla tarihi dönemi, günümüzü ve geleceği anlatan tüm filmlerde tasarlanan kostümler, hem bir arşiv niteliğinde kültürümüze ışık tutarken hem de kendi gerçekliğimize yeni bir perspektif kazandırarak

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

farklı tasarımlara ve kültürlerarası etkileşime kapı aralamaktadır.

SONUÇ

Sinemada kostüm tasarımı, filmin öyküsünün ve karakterlerinin gerçekliğe uygun algılanmasını ve anlatılmasını destekleyen, tamamlayıcı bir süreçtir. Kostüm tasarımcısı bu süreçte filmin kendi dokusuna zarar vermeden hayal gücü, bilgi ve tecrübe kullanımıyla elindeki malzemeleri yaratıcı bir şekilde harmanlamaya çalışmaktadır. Dolayısıyla kostüm, filmde yansıtılan dönemin ruhuna uygun bir tasarımla görücüye çıkmaktadır. Bunun yanında tasarımda aslına uygun tasarımlar filmin gerçekçiliğini arttıran önemli unsurların başında gelirken bazen de ergonomi, zaman, mesafe, maliyet vb. birçok açıdan mevcut tasarımlarda birtakım değişikliklere gidilebilmektedir. Öte yandan kostümün seyircinin izlediği karakter ya da karakterlerle bağ kurmasındaki temel özdeşleşme amacına hizmet etmesi yanında ilgili tasarıma karşı satın alma isteğini uyandırması da söz konusudur.

Kostüm tasarımlarının en sabır ve meşakkatli süreç gerektiren yapımlarının başlarında tarihi filmler gelmektedir. Çünkü bu filmlerde kostüm tasarımı sadece yaratıcılık değil uzun süren araştırmaları, tarih uzmanlarını ve ergonomik düşünmeyi gerektirebilmektedir. Çalışmanın konusu gereği özellikle Osmanlı Dönemi'nin 15, ve 17. yüzyıl arasındaki Deliler Askeri Teşkilatı'nın Deliler: Fatih'in Fermanı filmi özelindeki kostüm tasarımı da böyle bir çabayı gerekli kılmıştır. Öncelikle delilerin kostüm tasarımlarıyla ilgili yerli ve yabancı literatür verilerinden yola çıkıldığında, tek tip kostüm yerine sıra dışı ve dikkat çekici özelliklerine paralel, kesin ve net bilgilere varmanın mümkün olmadığı söylenilebilir. Ulaşılan gravür ve minyatür kaynaklarında ise farklılıklar göze çarpmaktadır. Örneğin delilerin kimi zaman çeşitli vahşi hayvan derisinden yapılmış giysilerle ortaya çıktıkları ve söz konusu bu giysilerin altında bir mintan kullandıkları, kimi zaman da kafalarından geçirdikleri postlarının altına bir tayt giydikleri hatta bazı askerlerinde kürk yerine mintan giydikleri görülebilmektedir. Ayrıca bu kıyafetlerle birlikte bazen hayvan postu bazen de şapkasız, tekke tarzı çeşitli başlıklar kullandıkları ifade edilebilir.

Görsel verilerden yabancı kaynakların gravür tasvirlerine bakıldığında, genellikle delilerde düşmanı şaşırtmak, korkutmak ve kolayca yenmek için farklı olarak hayvan postundan yapılmış genişçe bir şalvar ve üzerinde yine aynı hayvan postu ile dize kadar uzanan bir yelek giyildiği görülmektedir. Söz konusu tasvirlerin başlıklarında ve kullandıkları kalkanlarda da kartal kanatları/tüyleri göze çarpmaktadır. Yabancı kaynaklar kadar tarihi olayları betimleyen, dönemin yaşam tarzını, giyim biçimlerini ve kültürünü aktaran tarihsel belge niteliğindeki 15.-17. yüzyıl arasındaki Osmanlı minyatürleri ise delilerin gerek kıyafetleri gerekse saç sakal gibi özelliklerinin anlaşılması açısından oldukça önemlidir. Minyatür örneklerinin bazılarında gravürlerden farklı olarak deliler üzerinde doğrudan hayvan postu görülmese de leopar desenli mintan ile birlikte kırmızı, siyah ve kahverengi kuşak, altına da kırmızı ve siyah renkte şalvar; başlarında da sarık ve kuşkanadından yapılmış başlık dikkat çekmektedir.

Filmin kostüm tasarımında tarih danışmanları ile birlikte literatürdeki yazılı ve görsel kaynaklardan yararlanılsa da birtakım farklılıkların dikkat çektiği görülmüştür. Bu benzerlikler ve farklılıklar ekseninde filmin kostüm tasarımcısı Makbule Mercan ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile elde edilen veriler de bunu doğrular niteliktedir. Mercan, filmde tarihsel uygunluk, anlatım ve ergonomiyi birleştirerek tasarımlarını yaptığını, özellikle de özgün bir tasarım oluşturmak adına yeterli sayıda arşive ulaşmak, doğal kostüm malzemesine birebir ulaşmak ve ergonomiyi ikinci planda bırakmak gerektiği durumda oyunculara bunu kabullendirmek için yaşadığı sıkıntıları dile getirmiştir. Film için ikisi araştırma, altısı üretim, eskitme ve çoğaltma olarak toplam sekiz ay, beş farklı atölye şeklinde çalıştıklarını belirten Mercan, tasarımlarında yapay ve gerçek olanı harmanlarken daha çok işçiliğin ve ham maddenin yerli olmasına önem verdiklerinin de altını çizmiştir.

Filmdeki karakterlerin kostüm tasarımlarında öncelikle anlatımı destekleyecek şekilde orijinale yakınlığın önemsendiği ve bunu ergonominin takip ettiği anlaşılmıştır. Örneğin Fatih Sultan Mehmed ve Kazıklı Voyvoda diye bilinen III. Vlad'ın kostümlerindeki renk ve malzeme tercihlerinde, Mercan'ın da ifade ettiği gibi aralarındaki iyilik, adalet ve kötülük, zalimlik gibi kavramların temsiline ithafen Fatih'te açık tonlar, Vlad'da ise koyu tonların hâkimiyeti göze çarpmaktadır. Oysa minyatürlerinde, Fatih'in yaptırdığı yağlı tablosu gibi çeşitli arşiv kaynaklarında Fatih daha çok koyu kahverengi, koyu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

mavi, koyu kırmızı gibi koyu tonlarda kostümleri ile yer almaktadır. Yine bu kaynaklarda kürk kullanımı da sıklıkla görülmektedir. Oysa Mercan, Osmanlı askeri teşkilatındaki deliler sınıfında yoğun kürk ve tüy tarzı malzeme kullandığından hem aralarındaki farklılığı daha belirgin kılmak hem de Fatih'i daha dingin ve zengin göstermek için daha çok brokar kumaşlar, ipekli satensi ürünler kullanmayı tercih ettiğini ifade etmiştir.

Mercan, filmin ana odağında yer alan deliler sınıfının kostüm tasarımında, savaşçı ve asker konumları dolayısıyla Sultan'a karşı güçlü ve itaatkâr görünmelerini öncelikli hedef olarak gördüğünü, bu nedenle de Anadolu'da yetişen gerçek koyun, kuzu ve tilki kürkü gibi gerçek hayvan postlarını kullandıklarını belirtmiştir. Deliler kadrosundaki Gökkurt, Çebi, Suskun, Adsız, Mübariz, Kongar ve Aşgar'a, karakterlerine özgün birkaç renk, doku farkı, yardımcı aksesuar ekleyerek kişiliklerini kazandırdığını söyleyen Mercan, Türkiye tekstil ülkesi olmasına rağmen keçe, kök boya, dericilik gibi işleri yapan ustalar ve atölyeler pek kalmadığından film zaman ve maliyetleri açısından endüstriyel tekstil ürünlerine yönelmesinin de kaçınılmaz olduğuna dikkat çekmiştir. Her şeye rağmen dönem işlerinde aslına uygun yansıtma adına el işi, ham dikim ve orijinale uyum konusuna dikkat ettiğini söyleyen Mercan, eldeki imkânları ölçüsünde filmdeki diğer karakterlerde de Osmanlı Dönemi'nin kumaşlarından orijinali devetüyünden üretilen alpaka, bitkisel kökenli keten brokar, ham deri ve ipek gibi kumaşları kullandığını dile getirmiştir.

Kostüm tasarımcısı, filmdeki kostüm tasarımlarında önce zaman ve maliyet, ardından anlatımı destekleyecek ölçüde orijinalliğe yakınlık ve ergonomiye uyumu da merkezine alarak izleyici, oyuncu ve film arasındaki bağı güçlü tutmaya ve bu doğrultuda günümüz endüstriyel tekstil ürünlerinin pratikliği ile gelenekseli harmanlamaya çalışmaktadır. Sonrasında bu kostümlerin ulaştığı izleyici kitlesi ile birlikte farklı pazarlarda var olup filmin etkisini ve popülaritesini daha da ileri bir noktaya taşıması da söz konusu olabilmektedir. Deliler: Fatih'in Fermanı filminde de deliler sınıfı başta olmak üzere kostüm tasarımları incelendiğinde; Osmanlı Dönemi'ni anlatan minyatür, gravür, film, tarih danışmanı vb. kaynaklar yanında anlatıma uyum, orijinale yakınlık, ergonomi, film ve yerli üretim süresi arasındaki zaman ve maliyet açısından uyumsuzluk gibi çeşitli etmenlerden dolayı kostüm seçimlerindeki yapay ve orijinal malzeme kullanım oranının şekillendiği anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

Akman Dömbekci, H., & Erişen, M. A. (2022). Nitel araştırmalarda görüşme tekniği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Özel Sayı 2*, 141-160.

Alıcı, B. (2024). Makbule Mercan Arkan ile yapılan kişisel görüşme, 15 Mayıs 2024.

Arık, S. (1995). Kostümlerin tarihlenmesi. *Öneri Dergisi, 3*(1), 9-10.

Avcı, Ö. (2013). Sen gördüğüm tek suretsin… Hayalin iki yakası sinema ve minyatür. (D. Bayrakdar, Ed.), *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 10: Sinema ve Hayal içinde* (186-202). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Aytuğ, M. S. (2020). Sinema ve sahne sanatlarında karakter yaratımı, kostüm ve dekor tasarımında 3B yazıcıların kullanımı. *Asos Journal: Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 110*, 186-202.

Altındal, A. (2007). *Türk İmparatorluğunun yıkılışına dair kehanetler kitabı*. İstanbul: Destek Yayınları.

And, M. (1970). XVI. yüzyılda eyalet askerleri ve deliler. *Hayat Tarih Mecmuası*, 4.

Anderson, B., & Anderson, C. (1999). *Costume design* (2nd ed.). Philadelphia: Harcourt Brace College Publishers.

Bayındır, G. E. (2022). Moda tasarımcısının sinema ile iş birliği: Jean Paul Gaultier'nin tasarım anlayışının film kostümlerine yansıması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul: Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Moda ve Tekstil Tasarımı Anasanat Dalı.

Bosnavi, Ö. (1979). *Bosna tarihi* (K. Su, Ed.). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Boynukalın, H. (2020). Osmanlı askerî teşkilâtı üniformalarının tezyînatı ve mâliyeti üzerine bir inceleme. *Arış Dergisi, 16*, 56-77.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Crane, D. (2003). *Moda ve gündemleri* (Ö. Çelik, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dağ, S. (2020). Askerî motifler: Delilerin kıyafetleri. *Savunma Bilimleri Dergisi, 38*, 183-210.

Demirbilek, S. (2011). Türk kültüründe deliler ve bunların Dede Korkut Oğuz namelerine yansıması. *VIII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi*, 72-75.

Du Loir Seyahatnâmesi. (2016). *IV. Murad döneminde bir Fransız seyyahın maceraları* (M. Daş, Çev.). İstanbul: Yeditepe Yayınları.

Esiner Özen, M. (1982). Türkçe'de kumaş adları. *Tarih Dergisi, 33*, 291-240.

Fidan, S. (2011). Türk kültüründe askerî giyim-kuşam ve asker modası. *Milli Folklor, 23*(92).

Galland, A. (1998). *İstanbul'a ait günlük hatıralar 1672, C.I* (N. S. Örik, Çev.). Ankara: TTK Yayınları.

Gömeç, S. (1998). Şamanizm ve eski Türk dini. *Paü. Eğitim Fak. Dergisi, 4*, 38-52.

Göze, F. E. (2018). Sinema-gerçeklik ilişkisini tarihi filmler ekseninde tartışmak. *Turkish Studies, 13*(3), 299-314.

Guiraud, P. (1994). *Göstergebilim* (M. Yalçın, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Gümüşer, T. (2021). The representation of Ottoman court textiles in cinematographic narrative: Ferzan Özpetek's *Harem Suare*. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 11*(2), 280-291.

Güzel, S., & Durdu Zor, S. (2021). 2000 yılı sonrası Türk bilim kurgu filmlerindeki kostümlerin göstergebilimsel analizi: *"Gora"* - *"Arog"* - *"Arif V 216"* filmleri örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD), 7*(2), 98-119.

İpşirli Argıt, B. (2016). Osmanlı İstanbul'unda giyim kuşam. *Antik Çağdan XXI. Yüzyıla Büyük İstanbul Tarihi* (C. Yılmaz, Ed.), 230-263.

Kelebek, N., & Kumral, A. (2023). Disney prenses anlatılarından *"Acemi Prenses"* filmi kostümlerinin göstergebilimsel analizi. *Kesit Akademi Dergisi, 9*(36), 402-418.

Kızıldağ, H. (2020). Deliler: *Fatih'in fermanı* filminde şamanizm ve kurgusal işlevi. *The Journal of Academic Social Science Studies, 3*(82), 277-292.

Koçu, R. E. (1964). *Yeniçeriler*. İstanbul: Nurgök Matbaası.

Köse, H. (2007). Kültürel/siyasal bir kimlikleşme aracı olarak giyim-kuşam modası. *ICANAS 38 - Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*, 457-472.

Mahmud Şevket Paşa. (1983). *Osmanlı teşkilat ve kıyafet-i askeriyesi, C.I*. İstanbul: Mekteb-i Harbiye Matbaası.

Manesson-Mallet, A. (1685). *Les Travaux de Mars ou l'Art de la Guerre*. Paris: Denys Thierry.

McDonald, T. J. (2010). *Hollywood catwalk*. New York: I.B.Tauris & Co. Ltd.

Milliyet. (2024, March 8). Osmanlı'nın deli süvarileri. Milliyet. https://www.milliyet.com.tr/cadde/osmanli-nin-deli-suvarileri-1528574

Neşrî, M. (1995). *Kitâb-ı Cihan-nûma* (F. R. Unat & M. A. Köymen, Eds., c. 2). Ankara: TTK Yayınları.

Nicolle, D. (2014). *Osmanlı orduları 1300-1768* (Ö. Kolçak, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Öngen, A. G., & Tahmaz, S. M. İ. T. (2023). XX. yüzyıl giysi modasının sinema ve sinema sanatçıları üzerinden topluma yansıtılması. *JIA: Journal Of Interdisciplinary and Intercultural Art, 8*(16), 161-176.

Özcan, A. (2020). Osmanlı Devleti'nde deliler ile Lehistan askerleri Hussar'ların giyim-kuşamlarının incelenmesi. *Anthropology, 39*, 110-122.

Süleymanname. (1986). *The illustrated history of Süleyman The Magnificent* (E. Atil, Ed.). Washington: National Gallery of Art.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şahbaz, M. (2019). Osmanlı askerî teşkilatında deli ocağı. Gaziantep: İksad Yayınları.

Şahin, S. (2021). Gök Tanrı inancı ve şamanizm'de kullanılan kartal figürünün kimliği üzerine bazı düşünceler. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi, 3*(2), 99-113.

Şengezer, Ö. (1999). *Bence dekor ve kostüm*. İstanbul: Şahıs Yayınevi.

Tuğan, N. H. (2017). Sinema ikonografisinde kostüm ve makyaj. *Social Sciences Research Journal, 6*(4), 179-190.

Turhal, A. (2011). *Osmanlı'nın muhteşem süvarileri deliler*. İstanbul: Doğan Kitap.

Türk, A., & Gülseren, M. (2021). *Matrix* filmi ve simgeleşmiş kostümler. *Ulakbilge, 56*, 133-143.

Türk, A., & Gülseren, M. (2021). *Pulp Fiction* (Ucuz Roman) filmi ve simgeleşmiş kostümler. *Premium E-Journal of Social Sciences, 5*(13), 223-233.

Ünlü, S. D. (2020). Sinema'da kostümün önemi. (S. Budun Gülas, Ed.), *Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı* içinde (s. 173-188). İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları.

Wilson, E. (1976). *Stage costumes*. *The Theatre Experience*. USA: McGraw-Hill Book Company.

Yakut, İ. (2014). Yorumlayıcı paradigma yaklaşımı kavramlarıyla sinema sanatı üretimine bakış. *Ulakbilge, 2*(4), 15-29.

Ziaei, M., & Öztürk, F. (2016). Sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreci. *Sanat Dergisi, 27*, 97-108.

Görsel İnternet Kaynakları

Görsel 6. Turhal, A. (2011). Divane-i Rumeli adlı deli ve esiri. *Osmanlı Tarihi*. https://www.osmanlitarihi.net/osmanlida-sik-giyimli-bir-deli-bunlar-rumeli-bolgesinde-aktif-oldugu-gibi-sai/ Erişim tarihi: 10 Mayıs 2024.

Görsel 7. Deliler: *Fatih'in Fermanı* film afişi. (n.d.). *ArtStation*. https://hilmiakca.artstation.com/projects/4b6eNY Erişim tarihi: 12 Mayıs 2024.

Görsel 8. Delilerin yelekleri. (n.d.). *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=43ikQ6Lsrds Erişim tarihi: 12 Mayıs 2024.

Görsel 9. Delilerin genel kostümü. (n.d.). *Beyazperde*. https://www.beyazperde.com/filmler/film Erişim tarihi: 15 Mayıs 2024.

Görsel 10. Delilerin kartal kanadı. (n.d.). *IMDb*. https://www.imdb.com/title/tt8748608/ Erişim tarihi: 15 Mayıs 2024.

Görsel 11-12. Fatih Sultan Mehmet (II. Mehmet) karakteri. (n.d.). *Medyafaresi*. https://www.medyafaresi.com/foto-galeri/sinemanin-yeni-fatih-sultan-mehmeti-ruzgar-aksoy-oldu/889428 Erişim tarihi: 15 Mayıs 2024.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

20. YÜZYIL TÜRK RESİM SANATINDA YÜZEY UYGULAMALARI BAĞLAMINDA İMPASTO TEKNİĞİ İLE DOĞA ANLATIMLARI

NATURE EXPRESSIONS WITH IMPASTO TECHNIQUE IN THE CONTEXT OF SURFACE APPLICATIONS IN 20TH CENTURY TURKISH PAINTING ART

Mehmet GÜNEY[1]
Mehmed KAVUKCU[2]

ORCID: M. G. 0000-0001-6663-8208
M. K. 0000-0002-3184-6119

[1] Mehmet Güney
Atatürk Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: mehmetguney120@gmail.com

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[2] Mehmed Kavukcu
Atatürk Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: mehmetkavukcu@atauni.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 07.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 22.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Güney, M. & Kavukcu, M. (2025). 20. Yüzyıl Türk Resim Sanatında Yüzey Uygulamaları Bağlamında İmpasto Tekniği İle Doğa Anlatımları. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 837-849. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674075

Öz

Bu çalışmanın amacı; çağdaş Türk resim sanatında imge olarak ele alınan 'doğa' kavramının çağdaş yüzey uygulamalarından olan impasto tekniği ile anlatımına yöneliktir. 20. yüzyılda; Batı sanat anlayışına paralel olarak gelişim gösteren Türk resim sanatı, kendi içerisinde dönemlere ayrılmış ve her dönem, bir önceki dönemin dünya görüşüne, sanat anlayışına ve anlatım diline karşı yeni bir anlayış geliştirmiştir. Bu süreç; 20. yüzyılın ortalarına kadar hem tema hem de teknik olarak bütünüyle Batı etkisinde seyir izlerken, 20. yüzyılın ortalarından sonra toplumsal gerçekçi bir anlayışla yerel imgelerin yer aldığı, Anadolu'ya özgü doğa unsurlarının ve kırsal yaşamının, doğa ve insan ilişkisinin anlatıldığı bir dil kazanmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemi kullanılarak iki aşamada ele alınmıştır. Araştırma; ilk safhada yerli ve yabancı kaynaklardan, kütüphanelerden, Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanından ve internet kaynaklarından faydalanılarak literatür taraması ile desteklenmiştir. Bu bağlamda; güvenilirliği kanıtlanmış yayınlar ve sanatçıların üretimleri üzerine yapılan bilimsel çalışmalar kaynak olarak değerlendirilmiştir. Araştırmanın bir sonraki aşamasında ise yine araştırmayı desteklemek amacı ile Ankara Resim Heykel Müzesi, İstanbul Resim Heykel Müzesi ve web sitelerinde yer alan, 20. yüzyılda yaşamış, 'doğa' imgesi üzerine üretimlerde bulunan Türk sanatçıların eserleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Doğa, Doku, İmpasto Tekniği.

Abstract

The aim of this study is to describe the concept of nature, which is considered as an image in contemporary Turkish painting, using the impasto technique, which is one of the contemporary surface applications. In the 20th century; Turkish painting, which developed in parallel with the Western understanding of art, was divided into periods within itself and each period developed a new understanding against the worldview, understanding of art and the language of expression of the previous period. While this process followed a course completely under the influence of the West in terms of both theme and technique until the mid-20th century, it gained a language in which local images were included with a social realist understanding, and the natural elements and rural life specific to Anatolia, and the relationship between nature and humans were described after the mid-20th century. The research was conducted in two stages using the qualitative research method. In the first stage, the research was supported by a literature review using domestic and foreign sources, libraries, the National Thesis Center database of the Council of Higher Education and internet sources. In this context, proven publications and scientific studies on the works of artists were evaluated as sources. In the next stage of the research, again in order to support the research, the works of Turkish artists who lived in the 20th century and produced works on the image of 'nature'were examined in the Ankara Painting and Sculpture Museum, Istanbul Painting and Sculpture Museum and their websites.

Keywords: Nature, Texture, Impasto Technique

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Doğanın tek başına resmin konusu haline gelmesi, Batı resminde manzaranın bir fon olarak ele alınmayıp başlı başına bir konu olarak resmedilmesi 16. yüzyılda Tuna Ekolü ile başlamış Barok Dönem ile gelişim göstermiştir. Türk resminde ise 18. yüzyılın ikinci yarısından sonra minyatür sanatı etkisini yitirmiş, Saray Ressamlarının basit doğa görünümlerini kopya ettiği, iç mimaride duvar resimleri etkili olmaya başlamıştır. Sanatımızda batılılaşmanın ilk evresini oluşturan 18. ve 19. yüzyıllarda Avrupa etkileriyle, mimaride de yeni biçimler denenmiştir. 17. ve 18. yüzyıl Avrupa mimarisinde yaygın olan Barok ve Rokoko üslupları, 18. yüzyılın ikinci yarısında ülkemize kadar ulaşmış ve özellikle iç mimariyi etkilemiştir. Bu yeni batılı biçimlerin Osmanlı mimarisine girmesiyle duvar resmi diyebileceğimiz bir resim türü gelişmiştir (Renda ve Erol, 1980, s. 50). Bu ressamlar, genellikle alaylı olarak da adlandırılan naif ressamlardır. Saray ressamları, Yıldız Sarayı çevresini ya doğrudan fotoğraf üzerini boyayarak ya da kareleme yöntemi ile büyüterek kopya etmişlerdi. Bu tutum ise doğa ile ilgili ögeleri plastik bir dile dönüştürmekten ziyade biçimi olduğu gibi yansıtma çabası güder. Batı anlayışına dönük plastik unsurların doğrudan bir zorunluluk haline dönüşümü ise 19. yüzyılda Askeri Ressamlarla başlamıştır. (Berk ve Turani, 1989, s. 83). İmpasto tekniği, bu dönem resimlerinde belirgin bir şekilde ortaya çıkmıştır. Halil Paşa, Şeker Ahmet Paşa, Üsküdarlı Hoca Ali Rıza gibi ressamların eserlerinde bu teknik oldukça vurgulu bir şekilde kullanılmıştır. 19. yüzyılın sonlarında, Batılı anlamda yeni gelişmeler yaşanmış ve 1908'de II. Meşrutiyet'in ilanıyla birlikte yeni bir dönem başlamıştır. 1909-1919 yılları arasında, Türk Resim Sanatının ilk sanat hareketi ve sanatçı topluluğunu oluşturan Osmanlı Ressamlar Cemiyeti kurulmuştur. Cemiyetin amacı; güzel sanatların toplum tarafından kabul görmesini ve gelişmesini sağlamaktır. 1914 yılında, I. Dünya Savaşı'ndan dolayı sanatçılar yurda dönmüşler ve Türk resminde ilk defa bir akımı savunan sanatçı grubunu kurmuşlardır. Çallı Kuşağı olarak adlandırılan grup, empresyonizm akımını benimsemiş ve doğa karşısında anı yakalamak için fırçayı hızlı bir şekilde uygulamışlardır. Bu uygulama sonucunda; boyanın gerçek dokusundan faydalanmışlardır. Sanatçılar, hızlı fırça uygulamaları ile üst üste gelerek birbiriyle kaynaşan kalın boya dokusu ile rengi ve ışığı ön planda tutmuşlardır. Türk resim sanatında, Çallı Kuşağının ışık ve renk ile deseni geri plana atan anlayışına karşı, biçimci bir yaklaşımla kübist-inşacı anlayışı benimseyen D grubu ile doku; kompozisyonda plastizmi güçlendiren tamamlayıcı bir unsur olmuştur. D Grubu sanatçıları; doğanın birebir taklit edilmesi yerine onu, biçimsel bir şekilde ele almışlar ve daha yapısalcı ve geometrik bir temele oturtmuşlardır. Grup, ilk dönemlerinde daha çok dışavurumcu ve fovist anlayışta eserler üretirken, doku kullanımında biçimi ve ifadeyi etkili bir şekilde yansıtmayı amaçlamışlardır. Türk resim sanatı 1940'larda, bireysel ve ifadeci anlatım ile birlikte toplumsal sorunların ele alındığı toplumsal gerçekçi bir anlayışa evrilmiştir. Yeniler Grubu (Liman Ressamları) ile başlayan bu süreçte; Anadolu'ya özgü doğa ve insan ilişkisi, Anadolu kırsalında verilen yaşam mücadelesi toplumcu bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu dönemde boya dokusu; konu ile birlikte ifadenin etkili olabilmesi için, plastik bir kaygıyla belirgin bir şekilde kullanılmıştır. Bu tutum; biçimsel ve ifadeci anlatım dilini güçlendirmiştir. 1947 yılında; Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun on öğrencisi Anadolu'ya özgü ve unsurları batının yöntem ve teknikleriyle sentezleyerek, Türk resmine özgün bir anlayış kazandırmayı amaçlamıştır. Grup, Eyüboğlu'nun öğrencileri olmaları hasebiyle, ondan önemli ölçüde etkilenmişlerdir. Eyüboğlu, Türk resminde boya dışında (kum, çakıl, renkli cam ve boncuklar, tutkal, alçı vb.) kullanılmayan malzemeleri kullanmış ve Onlar Grubu onun bu yenilikçi yaklaşımını devam ettirmiştir. Grup; yüzeyde doğal ve yapay doku malzemelerini spontane veya bilinçli bir uygulayarak elde ettikleri dokusal etkilerle, plastik anlamda doku unsurunu ön planda tutmuşlardır.

Türk resim sanatı, 20. Yüzyılın ortalarına gelindiğinde ise soyut sanatın etkisi altına girmiştir. Bu dönemde; Anadolu'ya özgü unsurlar post-modern bir anlatım diline sahip olmuştur. Yüzeyde serbest fırça kullanımı, boya ve farklı malzemelerle elde edilen zengin dokusal etkiler eserlerin ifade dilini güçlendirmiştir.

1980'li yıllara gelindiğinde ise; dünya sanatında etkili olan Yeni Dışavurumcu anlayış, Türk resminde de etkisi göstermiştir. Bu dönemde görülen siyasi krizler sonucu yaşanan terör ve şiddet olayları, ekonomik krizler, yönetimde yaşanan otorite boşluğu ve en nihayetinde 1980 Askerî Darbesi'nin yaşanması resimlerin konusunu oluşturmuştur. Teknik anlamda; hızlı fırça vuruşlarının uygulandığı, canlı renklerin kullanıldığı, kalın ve keskin kontürlerle figürlerin birbirinden ayrıştığı, figürlerin çarpıcı bir şekilde deforme edildiği ve soyutlamanın sınırlarının zorlandığı coşkulu bir dönem yaşanmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1980 ve 2000'li yıllar arasında, Yeni Dışavurumcu anlayış Türk resminde etkili olmuştur. Yüzeyde kalın boya dokusu ile uygulanan impasto tekniği, boyayla birlikte talaş, kum, alçı gibi malzemelerin kullanılması, yüzeye kâğıt ve kumaş gibi malzemelerin yapıştırılması ile anlatımı ve plastik dili güçlendiren dokusal etkiler belirgin bir şekilde görülmüştür.

Çalışmada; 19. ve 20. yüzyıl Türk resim sanatında, doğa kavramı ele alınmış ve çağdaş yüzey uygulamalarından impasto tekniği ile anlatımı üzerinde durulmuş, çalışmaya dahil edilen sanatçılar ve eserleri, doğa imgesi ve impasto tekniği üzerinden incelenmiştir. Bu bağlamda; daha önce, ele alınan konuya yönelik yeterli bir araştırma bulunamadığından çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

20. YÜZYIL TÜRK RESMINDE İMPASTO TEKNİĞİ VE DOĞA İLİŞKİSİ

Türk resim sanatı; Batılılaşma hareketleri ile birlikte başlayan, Lâle Devri'ne kadar minyatür sanatının etkisinde kalmış ve gelişimini bu doğrultuda sürdürmüştür. 19. yüzyılda, Tanzimat Dönemi ile birlikte gerçekleştirilen köklü değişimler, her alanda olduğu gibi kültür-sanat alanında da etkisini önemli ölçüde göstermiştir. Bu dönemdeki reformlar, geleneksel sanatların yerleşik anlayışını ve pratiğini etkileyerek, yeni bakış açılarının ve yaklaşımların benimsenmesine zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda; hem Batı'dan getirilen sanat eğitimcileri aracılığı ile hem de Batı'ya gönderilen öğrencilerin eğitimlerini tamamlayıp yurda dönmeleriyle, Türk resim sanatı batılı anlamda şekillenmeye başlamıştır. Bu süreç, geleneksel sanat anlayışının yanı sıra modern teknik ve uygulamaların benimsenmesine olanak tanımıştır. Bu dönemde; Batı'ya gönderilen askeri öğrenciler, 19. yüzyılın ilk yarısında başta Fransa olmak üzere Avrupa'da etkili olan yerleşik sanat ekollerini öğrenip benimserken yüzyılın ikinci yarısında ise izlenimcilik akımı ile tanışmışlardır. Fakat; bu dönemde izlenimcilik akımının etkileri yer yer görülmeye başlamıştır. Bu süreç; Türk resim sanatında ilk defa batılı anlamda sanat uygulamalarının görülmeye başladığı dönemi kapsamaktadır.

19. yüzyılda; Batı sanatının yöntem ve teknikleri doğrultusunda şekillenen Türk resmi, figüratif yaklaşımlarda modelin aslına bağlı kalınarak gerçekçi bir anlatım dilini benimsemiştir. Tuval yüzeyinde nesne; doğal görünümüyle, yoruma başvurulmadan resmedilirken, plastik anlamda ise yer yer boyanın gerçek dokusundan faydalanılmış ancak ağırlıklı olarak nesnenin doğal dokusunu yansıtacak şekilde daha yüzeysel bir boyama anlayışı tercih edilmiştir. Ressam nesnenin doğal dokusunu genellikle görüldüğü gibi resmediyordu. Bu bir bakıma eserlerinde doku elemanı henüz fark edilmemiştir (Bigalı, 1984, s. 316).

19. ve 20. yüzyılda görülen özgür düşünme eğilimleri sanatta da modern anlamda önemli gelişmelerin önünü açmıştır. 20. yüzyılda sanatçı; klasik dünya görüşü ve sanat anlayışından uzaklaşarak malzeme kullanımı, biçim ve içerik gibi hususlarda daha özgür bir ortamda üretimlerde bulunmaya başlamıştır. Batılılaşma süreci içerisinde sosyal ve toplumsal yapıda yaşanan değişimler sanatta da biçim ve içeriği de etkilediği söylenebilir. Geçmiş dönemin klasik dünya algısını kırmakta olan bağımsızlık hareketleri 20. yy ile sanata da yansımıştır (Atik, 2022, s. 14).

Çallı Kuşağı (1914 Kuşağı)

Türk resim sanatında; köklü değişimlerin ve batıda görülen üslup anlayışlarının, doğrudan veya dolaylı olarak yansıması daha çok Çallı Kuşağı ile başlamaktadır. Üçüncü grup olarak, 1910 yılında Avrupa' ya sanat eğitimi için gönderilen öğrenciler, bu dönemde Avrupa sanatında etkili olan izlenimcilik akımını benimsemişlerdir. Avrupa'ya gönderilen öğrenciler, I. Dünya Savaşı'ndan dolayı ülkeye dönmüşler ve Çallı Kuşağı çatısı altında bir araya gelmişlerdir. Avrupa sanatının etkisi altında kalan Çallı Kuşağı, Batı Sanatı'nın üslup anlayışlarının Çağdaş Türk Resmi'nde görülen ilk adımları olma niteliği taşımaktadır.

1910 yılında Avrupa'ya gönderilen Nazmi Ziya Güran, Namık İsmail, İbrahim Çallı, Hikmet Onat, Avni Lifij, Feyhaman Duran, Sami Yetik, Ruhi Arel gibi isimler 'empresyonizm' akımının Türk resim sanatındaki temsilcileri olmuşlar ve böylece Türk resminde çağdaş sanat anlayışlarının önü açılmış, geleneksel resim anlayışından kopuşun da başlangıcı olmuştur. Güneşten gelen ışığın atmosferde kırılarak günün belirli saatlerinde nesne üzerinde oluşturduğu optik yanılsama olarak tanımlanan empresyonizm akımı ile birlikte ışık, renk, doku gibi plastik elemanlar ön plana çıkmış ve sanatçılar doğa karşısında anı yakalamak için hızlı fırça vuruşlarının oluşturduğu kalın boya tabakasıyla dokusal

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

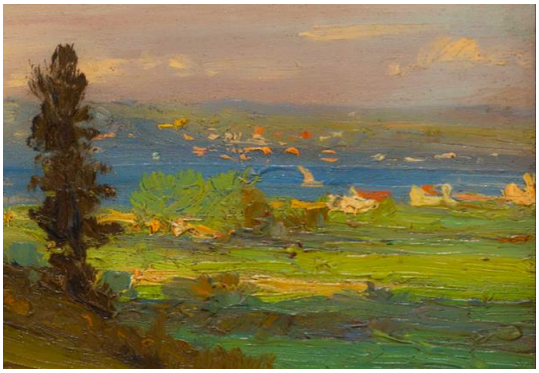
bir etki elde etmişlerdir. Bu dönemde sanatçılar Avrupa'da olduğu gibi Türkiye' de de klasik anlayışın ilkelerine karşı, doğa karşısında izlenimciliğin esasları doğrultusunda üretimlerde bulunmuşlardır. Akademik anlayıştan kopan sanatçı, doğanın anlık görünümlerini hızlı fırça kullanımıyla yakalayarak, yüzeyde farklı doku tetkileri yaratmaktadırlar (Erberk, 2006, s. 33). Türk resim sanatında belli bir sanat anlayışı altında bir araya gelen ilk sanat topluluğu olma özelliğine sahip olan Çallı Kuşağı sanatçıları Halil Paşa'nın ve yurt dışında bulunmadan, batının sanat anlayışının dışında kendi özgün üslubunu geliştiren Hoca Ali Rıza'nın açık havada, doğa karşısındaki çalışma biçiminden ve renk, ışık, doku gibi plastik elemanların yüzey uygulamalarından önemli ölçüde etkilenmişlerdir. Ancak onlardan önce Halil Paşa'nın ve batıya gitmeden kendi başına çıkış yolu arayan Hoca Ali Rıza'nın eserlerinde aydınlık bir paletin izleri sürülebilir. Bu sanatçılar, atölyeden çıkarak açık havada çalışmışlardır. Açık havada çalışma kültürü, belirgin bir şekilde bu dönem sanatçılarında ortaya çıkmış ve hem sanatsal kimlik gelişmiş hem de sanatın toplumun nezdinde kabul görmesi de sağlanmıştır (Gezgin, 2023, s. 115).

Empresyonizmin temel ilkelerine bağlı kalarak başarılı bir dönemin temsilcisi olan Çallı Kuşağı, anı yakalamak için hızlı fırça uygulamalarıyla boyanın gerçek dokusundan faydalanmışlardır. Türk resim sanatında, ilk defa boyanın üst üste gelerek birbirleriyle kaynaşması sonucu oluşan dokusal etkiler, plastik bir eleman olarak Çallı Kuşağı'nda kullanılmıştır.

Nazmi Ziya Güran (1881-1937)

Bu kuşağın en önemli isimlerinden biri olan Nazmi Ziya, sanat tarihimizde izlenimcilik akımının ilkelerine bağlı kalan ve bu anlayışı özgün bir dille yansıtan sanatçıların başında gelmektedir. Doğa karşısında ürettiği resimlerinde, güneş ışığı ve gölge ile beraber sıcak ve soğuk renklerle elde ettiği zıtlığı bir bütün halinde yüzeye aktarmış ve atmosferik etkiler yakalamıştır. Türk resim sanatı içinde izlenimci kuşak dendiğinde güneş/ışık ve atmosferik yapının beslendiği izlenimci tatları ustalıkla kullanışı ile akla ilk gelen ressam Nazmi Ziya'dır (Ayan, 2014, s. 80). Nazmi Ziya' nın eserlerinde, Monet'nin öncülük ettiği izlenimci ressamlardan ziyade Üsküdarlı Hoca Ali Rıza' nın anlayışı doğrultusunda bir yaklaşım görülür. Nazmi Ziya, Hoca Ali Rıza' nın serbest, özgür ve işlek görüş açısının boyutlarını, batı resminin etkisi altında genişletmiş ve tam bir pentür dokusuna dönüştürmüştür (Tansuğ, 1993, s. 121).

Nazmi Ziya' nın eserleri incelendiğinde; eskiz çalışması yapılmadan fırça tuşlarıyla elde edilen boya dokusu ve detaydan uzak lekesel bir anlatım biçimi vardır. Nazmi Ziya'nın *Manzara (Şekil 1)* isimli eseri, izlenimci anlayışta özgün üslubunu yansıtan önemli eserlerinden biridir. Bu resimde, kompozisyonu oluşturan çizgisel kurguyu sıcak ve soğuk renklerin-açık koyu değerlerin kesişimiyle oluşan zıtlıkla tanımlayabiliriz. Esere ilk bakışta sağ üst köşeden sol alt köşeye doğru eğimli bir vadi ön planda yer almaktadır. Kompozisyon; hızlı fırça vuruşları, kalın boya dokusu ve geniş renk alanlarıyla lekesel bir etkiye sahiptir. Görüntünün anlık optik algısının yansıtıldığı resimde; geniş renk alanları ve anı yakalamak için fırçanın hızlı bir şekilde kullanıldığı görülür. Buna bağlı olarak, kalın boya tabakasının oluşturduğu dokusal etkiler ön plana çıkmıştır. Üst üste gelen kalın boya dokusu aynı zamanda ışığın ve rengin nesne üzerindeki vurgusunu güçlendirmiştir. Ön ve arka planda yer alan mimari yapılar detaydan uzak, çağrışımsal bir dille anlatılmıştır. Her iki plandaki bu mimari yapılar büyüklük ve küçüklük orantısı ile birbirinden ayrışırlar. Yüzeyin tamamında, impasto tekniği kullanılarak dokusal etkiler yüzeye yansıtılmıştır.



Görsel 1. Nazmi Ziya Güran, *Manzara, 1881-1937*, 27x36 cm, Kontrplak Üzerine Yağlı Boya, Ankara (Ankara Resim ve Heykel Müzesi, 2024).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Çallı Kuşağı, izlenimciliğin temel esasları doğrultusunda üretimlerde bulunmuşlar ve Türk resim sanatında modern sanatın ilk öncüleri olma niteliği kazanmışlardır. Atölyelerini doğaya taşıyan ve birebir doğa karşısında anı yakalamak için hızlı fırça kullanımına başvuran sanatçılar, bu yöntemle boyanın gerçek dokusundan da faydalanmışlardır. Bu dönem Türk resim sanatında; ilk defa impasto tekniği ile elde edilen dokusal etkiler, plastik bir eleman olarak kullanılmıştır. Kalın boya dokusu ışığın ve rengin vurgulanmasında etkili olan bir eleman olmuştur. Çallı Kuşağı'na kadar nesnenin doğal rengi ve dokusu, yansıtmacı bir yaklaşımla yüzeyde resmedilmiştir.

Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği

Cumhuriyet döneminin ilk sanatçı topluluğu olan Müstakiller Grubu, Türk sanat tarihinin ise ikinci sanatçı topluluğudur. Bu gurubun üyeleri, ressam Ahmet Zeki Kocamemi, Refik Fazıl Epikman, Mahmut Cûda, Ali Münip Karsan, Cevat Dereli, Muhittin Sebati, Şeref Akdik, Nurullah Cemal Berk, Ali Avni Çelebi ve heykeltıraşlar Zühtü Müridoğlu, Hadi Bara ve Ratip Aşir Acudoğlu' dur. Birlik, 1929-48 yılları arasında Halkevlerinin desteğiyle, sanatı topluma ulaştırmak ve kabullenilmesini sağlamak, yetenekli gençleri keşfetmek gibi amaçlar doğrultusunda başta İstanbul ve Ankara olmak üzere, Anadolu'da birçok sergi açmıştır. Amaçları halka resim ve heykel sanatını tanıtmak, toplumu bu anlamda muasır medeniyetler seviyesine yükseltmek ve aralarında yetenekli olan gençleri bu konuda aydınlatmaktır (Çelik, 2023, s. 78). Müstakiller ayrıca, Halkevleri ile iş birliği yaparak sathın toplumsal zeminde karşılık bulmasını sağlamak amacıyla Anadolu'da sergiler açmıştır (Baydemir, 2016, s. 92). Müstakiller öncesi süreçte; manzara resimleri İstanbul ve çevresi ile sınırlıyken, Müstakillerle birlikte ilk defa Anadolu'dan doğa ve kent manzara resimleri konu edinilmiştir. Önceki dönemlerde manzaralara konu olan İstanbul panoraması, yerini yavaş yavaş Anadolu görünümlerine bırakır (Berk ve Gezer, 1973, s. 46).

Çallı Kuşağı ressamları, manzara resmini batılı ekoller üzerine oturturken, Müstakiller Grubu ressamları ise daha çok bireysel anlatım farklılıklarıyla öne palana çıkar. Bu tutum, Türk resminde önemli bir dönemin başlangıcının yolunu açmış ve Müstakillerle birlikte, önceki anlayışların doğa betimlemeleri terk edilmiş, sanatçılar doğayı kendi özgün üsluplarıyla ele almışlardır. Resimlerde; konu ikinci plana atılırken, biçim yer yer sanatçının öznel yorumuyla deformasyona uğramıştır. Bu yaklaşımlara paralel olarak, biçimi ifade etmede yeni özgürlük alanları açılmış ve özgün anlatımlara olanak sağlanmıştır. Bu bağlamda; kübizm, konstrüktivizm, ekspresyonizm gibi modern sanat anlayışları ülke çapında düzenlenen sergilerle tanıtılmaya çalışılmıştır. Bu dönüşüm, Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği'nin de katılımıyla, biçimin büyük oranda deformasyona uğradığı modern bir sanat anlayışının doğuşunu beraberinde getirmiştir. 1923 yılında, Avrupa' ya gönderilen ressamlar Kübizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımlarından etkilenerek eserler üretmiş ve Türkiye'ye döndüklerinde bu yeni sanat anlayışlarını tanıtmışlardır (Özdemir, 2024, s. 45). Farklı üslupların etkisi altında kalan ve bireysel anlayışları doğrultusunda üretimlerde bulunan birlik üyeleri, biçimsel deformasyonlarının yanı sıra anlatımı güçlendirmek amacıyla dokuyu farklı bir bakış açısı ile ele almışlardır. Bu bağlamda, daha içe dönük ve ifadeci üsluba sahip sanatçılar, plastizme dayalı anlatımın güçlendirilmesi adına üst üste gelen ve birbiriyle kaynaştırılarak oluşan kalın boya dokusu ile uygulanan impasto tekniğini belirgin bir şekilde kullanmışlardır. Daha biçimsel temelli ve yüzeyde geometrik düzenlemelerin olduğu kübist ve konstrüktivist anlayışlarda ise boya dokusu arka plana atılmıştır. Dönemin ressamlarından Şeref Akdik, Hale Asaf, Cevat Dereli, Zeki Kocamemi gibi sanatçıların resimlerinde boyanın doğal dokusu belirgin bir şekilde görülürken, Ali Avni Çelebi ve Refik Epikman gibi bazı sanatçılarda da doku arka planda kalmaktadır. Gerçek boya dokusunun hazzına varılmamaktadır. Refik Epikman'ın resimlerinde Kübizm etkileri yoğun bir şekilde hissedilir. Özellikle resimlerinin yüzeyinde geometrik bir düzenleme söz konusudur (Erberk, 2006, s. 37).

Ahmet Zeki Kocamemi (1900-1950)

Türk resminde modern sürecin önemli isimlerinden biri de Ahmet Zeki Kocamemi' dir. Modern resmin İstanbul'a gelişi, Münih'te Hans Hofmann'ın özel atölyesinde etüt eden Zeki Kocamemi ve Ali Çelebi'nin eserlerini, 1927'de 11. Galatasaray Sergisinde sergilemeleri ile başlar (Aktaran. Başar, 2022, s. 245). Ahmet Zeki Kocamemi, Delaunay ve Matisse'ten önemli ölçüde etkilenmiş, doğayı dışavurumcu kübist bir anlayışla ele almış ve bir sonraki aşamada konstrüktivist yönde gelişmesinin önünü açmıştır. Zeki Kocamemi, Matisse ve Delaunay'ın resimsel tavırlarından etkilenerek, kübist ve dışavurumcu tarzda eserler vermiştir (Akkuş, 2011, s. 53). Sanatçı, doğadaki görünümleri geometrik

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

formlara indirgeyerek, nesnenin biçimsel özelliklerini bireysel bir tavırla yorumlamış, geniş renk alanları ve fırça izlerinin boya üzerinde oluşturduğu dokusal etkilerle ifadeyi güçlendirmiştir. Zıt renk kullanımı ve yer yer fırça izlerinin oluşturduğu fırça izlerinin oluşturduğu dokusal etkiler, eserlerinde bütünsel anlamda bir dinamizmin oluşmasında belirleyici olmuştur. Sanatçının 1938 tarihli *Manzara* (Şekil 2) isimli resmi, onun bu anlayışını yansıtan eserlerindendir. Kompozisyondaki nesneler biçimsel bir yaklaşımla geometrik formlarına indirgenmiş ve detaysız, yalın bir şekilde yorumlanmıştır. Nesneler, biçimsel özelliklerini yansıtacak şekilde yorumlanmış ve anlatım güçlendirilmiştir. Anlatımı güçlendiren bir başka dikkat çekici unsur ise yer yer kalın boya tabakasının oluşturduğu fırça izleri ile elde edilen dokusal etkilerdir. Bu da rahat ve hızlı fırça kullanımının oluşturduğu etkilerle resme dışavurumcu bir anlatım kazandırmıştır.



Görsel 2. Ahmet Zeki Kocamemi, *Manzara, 1938,* 35,5x40,5 cm*,* Kontrplak Üzerine Yağlı Boya, Sakıp Sabancı Müzesi, İstanbul (S.S.M. 2024).

D Grubu

Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği'nin izlenimciliğe karşı duruşu ile başlayan modern süreç, D Grubu ile farklı bir boyuta evrilmiştir. İzlenimciliğin, yoğun boya dokusu ile ışık ve rengi vurgulayan yaklaşımının biçimin temelini oluşturan deseni baskıladığını ileri süren D Grubu, biçimci bir yaklaşımla nesneyi güçlü bir desen alt yapısına dayandırarak kübizm akımını benimsemişlerdir. Türkiye'de hâkim olan Empresyonizm akımının deseni, ışık ve canlı renklerin arka plana atmasına, deseni eritmesine bir tepki olarak güçlü bir desen anlayışı getirmek isteyen grup, özgün bir sanat anlayışını benimseyerek Kübist resim anlayışını Türk resim sanatına dahil etmişlerdir (Önal, 2024, s. 33). D Grubu sanatçıları, Müstakiller gibi doğanın taklit edilmesine, ışık ve rengi ön planda tutarak desenin arka plana atılmasına karşı çıkmışlardır. Fakat; onlardan farklı olarak, belli bir anlayış altında bir araya gelerek, Klasizm'in etkisinde biçimsel kurguya dayandırılan, kübist anlayışta üretimlerde bulunmuşlardır. Çallı Kuşağı izlenimciliğine karşı D Grubu üyeleri konstrüktivist, kübist anlayışta eserler üretmişlerdir. Doğayı olduğu gibi yansıtmak yerine Klasizm'in öğretileri doğrultusunda yapısal-inşacı ve daha geometrik düzene bağlı resimler yapmışlardır (Müftüoğlu, 2005, s. 108). D Grubu, biçimsel kompozisyon kurgusuna bağlı olarak renk, desen, çizgi, doku gibi plastik elemanların kullanımında yeni arayışlara gitmiştir. Özellikle kübist ve konstrüktivist anlayışın yanında, ilk dönemlerinde dışavurumcu ve fovist anlayışta da eserler üreten sanatçılar, doku kullanımını farklı boyuta taşıyarak, biçimin ve ifadenin yansıtılmasında etkili bir şekilde kullanmışlardır. Yüzeydeki dokusal etkiler, kalın boya tabakası ile uygulanan impasto tekniği ile elde edilmiştir.

Cemal Tollu (1899-1968)

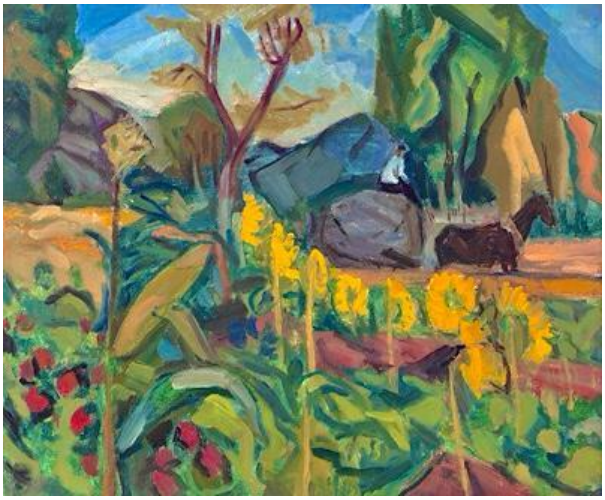
D Grubu'nun kuruluşuna öncülük eden sanatçılardan olan Cemal Tollu, doğa ve insan ilişkisine dayalı biçimi geometrik alt yapıya dayandırarak kübist anlayışta eserler üretmiştir.

Cemal Tollu, grubun ilk yıllarında güçlü bir plastik dile sahip eserler üretirken, daha sonraki süreçlerde Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nin kuruluşunda inceleme imkânı bulduğu Hitit heykel ve rölyeflerinden etkilenerek, anıtsal bir görünüm yansıtan daha çizgisel bir yaklaşımla, hacmi ve biçimi

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

öne çıkarmıştır.

Tollu, ilk dönemlerinde Cézanne' ın etkisinde kalmış ve yüzeyde kalın boya tabakasıyla uyguladığı impasto tekniğini kullanmıştır. Bu dönem resimlerinde genellikle doğa ve insan ilişkisine dayandırdığı Anadolu köy hayatını betimlemiştir. Yurt Gezileri esnasında yaptığı *At Arabalı Peyzaj* (Şekil 3) isimli eseri, Anadolu köy hayatını betimlediği eserlerine örnektir. Kompozisyonda yer alan doğaya ait unsurlar, geometrik bir düzende ele alınmıştır. Eserin tamamına canlı renkler hakimdir. Yüzeyde renkler arasında uygulanan kontrastlık, resme dinamizm katarken biçimler, geometrik formlarıyla inşacı bir yaklaşımla deforme edilmiştir. Rahat ve hızlı fırça kullanımı, kalın boya dokusunun oluşturduğu dokusal etkiler, ifadeci ve yapısalcı anlatımı güçlendirmiştir.



Görsel 3. Cemal Tollu, *At Arabalı Peyzaj, 1899-1968,* 48x59,5 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, İstanbul (Online Müzayede, 2024).

Yeniler Grubu

Türk resim sanatında; belirli bir dünya görüşü etrafında bir araya gelen ilk sanatçı topluluğu; *Yeniler Grubu (Liman Ressamları)* olmuştur. Üyeleri arasında Nuri İyem, Avni Arbaş, Selim Turan, Nejad Melih Devrim, Kemal Sönmezler, Turgut Atalay, Mümtaz Yener, Ferruh Başağa, Haşmet Akal, Abidin Dino, İlhan Arakon' un yer aldığı Yeniler Grubu; özellikle Batı sanatından beslenen D Grubu başta olmak üzere kendilerinden önceki gruplara karşı, halkın sorunlarına odaklanarak bu doğrultuda üretimlerde bulunmayı amaç edinmiştir. Grup, modern sanat anlayışlarının etkisinde bir yaklaşıma sahip olmuş olsa da Batı kaynaklı bu anlayışların sanatımıza fayda sağlamayacağını savunarak, Anadolu'ya özgü imgelerin ön planda olduğu, toplumsal gerçekçilik fikri etrafında bir araya gelmişlerdir. Yenilere kadar gelen süreçte faaliyet gösteren gruplar; insan ve doğa görüntüsüyle ilgilenirken, Yenilerle birlikte toplumsal meselelere odaklanmışlardır. Yeniler Grubu, Türk resim sanatında kurulan kolektif özlemleri, sanatsal ilgilerinin ötesine geçen ilk ve en önemli gruptur. Modern sanat anlayışını takip ederek, Batı etkilerini resmimize katarak hiçbir yere varılamayacağını savunan bu sanatçıların, sosyalist ve gerçekçi bir vizyonda birleştiklerini görüyoruz. Yeniler Grubu'na kadar önceki gruplar, hep doğanın ve insanın görüntüsüyle ilgilenmişlerdir (Yöndeş, 2024, s. 47). Grup; konularını her ne kadar kültürel unsurlara ve meselelere dayandırmış olsa da ifade aracı olarak batılı tekniklerden kopamamıştır. Resimlerdeki Anadolu'ya özgü doğa ve insan ilişkisi, Anadolu insanın verdiği yaşam mücadelesini anlatacak şekilde, batılı tekniklerle betimlenmiştir. Yani; insanın doğadaki yaşam mücadelesi, onu yüceltecek şekilde gösterilmiştir.

> …Ancak tema yerel veya toplumsal olsa da batılı teknikten kopamamışlardır. Böylesi bir batılı anlayışla yerel unsurların dahil edilmesiyle doğa ve insan resmedilmiş, doğa ve içindeki unsurlar Anadolucu bir düşünce yapısı içinde ele alınmış, toplumun ve fertlerin Anadolu'nun kent ve kırsal yaşamındaki mücadeleleri betimlenmiştir. Doğa içinde bu tavırla ele alınan insan yüceltilmeye çalışılmıştır (Tetikçi, 2010, s. 178).

Türk resim sanatında doku; Yeniler Grubu ile birlikte plastik kaygı güdülerek ele alınmıştır. Konu ile birlikte plastik dilin etkili olabilmesi amacı ile doku elemanı yüzeyde belirgin bir şekilde kullanılmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

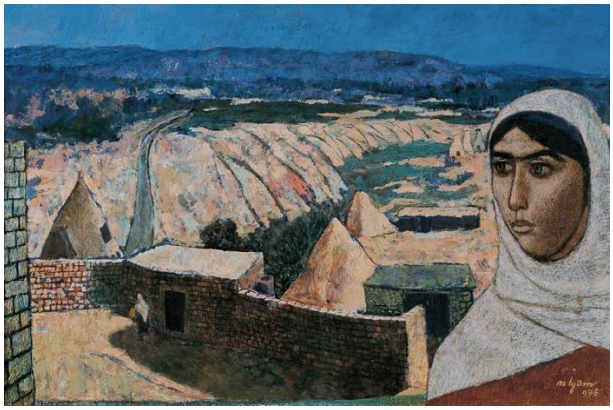
Bazı sanatçılar yüzeyde gerçek dokulara yer verirken, bazı sanatçılar ise boyanın organik dokusunu ön plana çıkarmışlardır. Bu tutumla birlikte, biçimsel ve ifadeci anlatım dili güçlendirilmiştir.

Nuri iyem (1915-2005)

Yeniler Grubu' nun kurucu isimlerinden olan Nuri İyem' in resimlerdeki konular, başta kırsal kesimlerden yaşam görünümleri olmakla birlikte İstanbul' un gecekondu mahalleleri de resmine konu olmuştur. Sanatçının eserlerinde betimlenen mekanlar, gerçekçi görünümlerinden ziyade doğa, insan ve kent yaşamının içselliğini yansıtır. Sanatçının çocukluğunun büyük bir bölümünü yaşadığı Güneydoğu Anadolu bölgesinin etkileyici ve yalın doğası eserlerinde simgesel bir dile bürünür. Güneydoğu Anadolu tasvirleri, yüzeyde Mardin, Harran Ovası'nın simgesel ve soyutlamalarla örüntülü, etkileyici ve yalın coğrafya görünümleri olarak izleyicisine ulaşır (Karadal, 2018, s. 46). Bununla birlikte, Nuri İyem' in resimlerinde Kapadokya Yöresi' nin özgün coğrafi yapısı, tarihi ve kültürel zenginliği de yer almıştır.

Nuri İyem' in manzaralarında genellikle doğa-insan ilişkisi hakimdir. Doğada yaşam mücadelesi vermeye çalışan Anadolu insanının anlatıldığı resimlerinde, bir ya da birkaç bölge insanı betimlenir. Resimlerin konusunu; özlem, yalnızlık, yaşam mücadelesi gibi imgeler oluşturmaktadır. Yüzeyde resmedilen coğrafyaya özgü ağaçlar, kayalar, toprak yapısı, bitkisi örtüsü gibi imgeler izleyiciye başarılı bir şekilde hissettirilmiştir. Bu imgeler resimlerde yalnızca bir fon özelliği taşımaz, kompozisyonda yer alan figürlerin yazgılarını tamamlayan birer unsura dönüşür. Kompozisyonun yalın anlatım dili, izleyicinin kompozisyona dahil olmasına yol açar.

Nuri iyem'in manzaralarında insan ve doğa iç içedir. Kompozisyonlarında panoramik bir bakış açısıyla ele alınan doğa veya kent manzaralarında ön planda, irili ufaklı figürler yer alır. İyem' in resimlerinde konunun yanı sıra plastik açıdan anlatımı güçlendirmek amacı ile yüzey uygulamaları da etkili olmuş ve doku, resim yüzeyinin tamamında varlığını göstermiştir. İyem' in, İç Anadolu Bölgesi'nde yer alan Kapadokya bölgesine ait birçok resmi bulunmaktadır. *Göreme* (Şekil 4) isimli resmi, bölgenin doğasının ve insanının başarılı bir şekilde yansıtıldığı önemli eserlerinden biridir. Sanatçı; kompozisyona, sağ ön plana yerleştirdiği kadın figürüyle, muhtemelen bulunduğu evin bacasından bakmaktadır. Ön plandaki kadın figürü, yöresel kıyafetiyle betimlenmiştir. Figürün yüz hatları, ifadeci yaklaşımla anıtsal bir nitelik kazanmıştır. Anadolu kadının kırsal yaşamını izleyiciye hissettiren figür, hemen aşağıda, kucağında yük taşıyan başka bir kadını izlemektedir. Hâkim bir tepede bulunan kadın figürü, kompozisyondaki olaylara da hakimdir ve olay örgüsü onun gözlemlerinden izleyiciye aktarılmaktadır. Bunun yanı sıra, resim plastik açıdan güçlü bir etkiye sahiptir. Yüzeyde, sıcak-soğuk ve zıt renk ilişkileriyle bütünsel anlamda dinamik bir yapı vardır. Ön planda yer alan kadın figürü ince fırça vuruşları ve kalın boya dokusu ile resmedilirken, arka planda yer alan Göreme doğası, boyanın organik dokusundan faydalanılarak, spatül ve fırça yardımıyla resmedilmiştir.



Görsel 4. Nuri İyem, *Göreme, 58x39 cm, 1975,* Tuval Üzerine Yağlı Boya, İstanbul (Nuri İyem, 2024).

On'lar Grubu

Yeniler Grubu; konu bakımından toplumsal-gerçekçi bir anlayışla, toplumsal sorunlarla ilgilenirken aynı zamanda 1947 yılında Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun akademiden mezun olan 10 öğrencisi tarafından On' lar Grubu kurulur. Grubun amacı; Anadolu'ya özgü doğa ve yerel unsurları, batı sanatının anlatım biçimiyle sentezleyerek Türk resmine özgün bir üslup kazandırmaktır. Amaçları, Anadolu'nun

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

geleneksel nakış öğeleriyle, Çağdaş Batı Resminin anlatım biçimlerini birleştirerek, doğadan ve yaşanan gerçek çevreden seçtikleri konuları yöresel bir dil ve çağdaş sanatın soyutlamacı anlayışı ile işlemekti (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2, 2008, s. 1168). On' lar Grubu kendilerinden önceki sanatçı topluluklarının aksine yöresel ve ulusal olguları ön plana çıkararak, geleneksel sanatları ve yerel motifleri modern sanat anlayışları ile ilişkilendirmiş ve Türk resim sanatının özgün bir anlatım diline sahip olması için çalışmışlardır. Grup sanatçıları, Türk resminin modern gelişimi açısından büyük bir önem taşımaktadır. Bu grup, önceki grupların aksine belli bir anlayış, belli bir olgu çerçevesinde toplanmıştır. Yöresellik ve ulusallık anlayışını hızla benimseyen dönemin ressamları tuvallerine kilim motiflerini, çini desenlerini, ebru ve hat örneklerini katmışlardır. Grup; eserlerindeki anlatım ve ifade biçimlerinde, geleneksel Türk resim sanatı ile modern sanat arasında bir bağlantı kurmaya çalışmıştır (Arıkan ve Dikener, 2023, s. 5). Bedri Rahmi Eyüboğlu, grup üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Eyüboğlu, Türk resminde daha önce plastik anlamda boya dışında (kum, renkli cam, tutkal, alçı) kullanılmayan malzemeleri kullanmıştır. Eyüboğlu'nun Türk resmindeki bu yenilikçi yaklaşımı, yüzeydeki doku unsurunu da farklı bir boyuta taşımıştır. Eyüboğlu'nun öğrencileri olan On' lar Grubu, onun bu yaklaşımını devam ettirmiş, yüzeyde doğal ve yapay doku malzemelerini kullanmışlardır. Sanatçılar, yüzeydeki doku unsurlarını spontane ve bilinçli bir şekilde uygulayarak, Türk resminde ilk kez doku elemanını ön plana çıkarmışlardır.

Türk resim sanatında; 20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde lekesel anlamda soyut ifadeye yönelme görülmektedir. Bu süreçte; Anadolu'ya özgü doğa ve yerel unsurlar post-modern bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu bağlamda dokunun önemi de artmıştır. Sanatçılara, önceki dönemlere nazaran kendilerini daha özgür bir şekilde ifade etmelerine olanak tanıyan bu ortam, yüzeyde daha özgün fırça, boya ve farklı malzemelerin kullanımının önünü açmıştır. Sanatçıların özgün fırça kullanımı, boya dokusu ve farklı malzemelerle elde ettikleri zengin dokusal etkiler, eserlerin ifade dilini de güçlendirmiştir.

Orhan Peker (1927-1978)

On'lar Grubu'nun kurucu isimlerinden olan Orhan Peker'in doğadaki varlıkları gözlemlemesinde ve sanatına yansıtmasında Trabzon' a bağlı Ortahisar ilçesinin Soğuksu mahallesinin önemli bir yeri vardır. Özellikle, lise döneminde, yaz aylarında bulunduğu Trabzon'un geniş ormanları ve hayvanlar resimle olan bağını güçlendiren imgeler olmuştur. Soyutlamacı bir anlayışla, tek rengin tonal değerlerinin yanında, lekesel bir kurgunun hâkim olduğu kompozisyonları, özgün sanatının belirleyici unsurlarıdır. Yüzeyde, rahat malzeme kullanımı ve biçime dönük yorumu birbiriyle ilişkilidir. Peker, doğaya dönük gözlemlerini yüzeye olduğu gibi aktarmaz. Biçim, gözlemleri sonucunda özgün bir sadeleştirilmeyle resmedilmiştir. Soyutlamaya dönük, monokroma varan ritmik leke dengesi üzerine kurulu kompozisyonları dönemi içerisinde son derece özgündür. Malzeme kullanımındaki rahatlık da form anlayışıyla paralellik taşımaktadır. Resimlerinde imgeyi oluştururken, doğayla kurduğu ilişki, gördüğünü olduğu gibi aktarmaya dönük değildir. Ele aldığı biçimi tasvir etmeden sadeleştirmektedir. Kısıtlı renk paletiyle, filtrelenmiş dış gerçekliği içselleştirme kaygısı taşıyarak dramatik bir sonuca ulaştırmaktadır (Ağan, 2023, s.265).

Orhan Peker, sanat hayatı boyunca resimlerindeki ifadeyi güçlendirmek amacıyla birçok malzeme kullanımını tercih etmiştir. Resimlerindeki plastik dilin etkili olabilmesi adına, dokuyu etkili bir şekilde kullanmış ve boyayla birlikte farklı malzemelerle de desteklemiştir. Yüzeydeki dokusal etkiler, resimlerindeki plastik dili güçlendirmektedir. Peker; figürlerindeki, biçimsel anlamda olgunluğu yoğun ve katmanlı boya kullanımıyla elde etmiştir. İmpasto tekniğini çarpıcı bir şekilde kullandığı *Çayırda Beyaz Atlar* (Şekil 5) isimli eseri, bu tanımı karşılayan önemli yapıtlarından biridir. Yüzeyde, rahat fırça ve spatül kullanımıyla tekstürel bir etki elde edilirken, boyanın organik yapısıyla oluşturulan kalın boya tabakaları dokusal etkiyi güçlendirmektedir. Atlar üzerindeki yoğun ve hamurumsu boya tabakası, resimdeki pentür etkisini de güçlendirmektedir. Peker resimlerinde, yoğun boya kullanımıyla deseni ortaya çıkarmaktadır. Diğer resimlerinde olduğu gibi 'Beyaz Atlar' isimli resminde de biçimler, gerçek görünümlerine yakın fakat ayrıntıdan uzak, iç görünümleri ise oldukça yalın bir şekilde betimlenmiştir. Yüzeydeki fırça ve spatül darbeleri dokusal bir etki oluşturmaktadır. Peker'in her resmi, farklı fırça ve spatül kullanımıyla elde edilen doku ve malzemelerle birlikte özgün bir ifade diline sahiptir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Görsel 5. Orhan Peker, *Çayırda Beyaz Atlar, 1965,* 88x90 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Ankara (Ankara Resim ve Heykel Müzesi)

Türk resim sanatında, 1960'lardan sonra, önceki dönemlerin aksine herhangi bir topluluğa bağlı kalmadan sanatçıların daha bireysel üretimlerde bulunduğu bir süreç yaşanmıştır. Türk resim sanatının 1960'tan sonraki kadar süreci, önceki dönemlere kıyasla; gruplar, dernekler ya da belli üsluplar çerçevesinde tanımlanamayacak bir bireysel zenginliği bünyesinde barındırmaktadır (Rzayev, 2017, s. 90). 1960 sonrasında, çoğu sanatçı doğa soyutlamalarına yönelmiştir. Yani bu dönemin sanat anlayışı, görünen gerçek dünya yerine sanatçının içsel gerçekliğini yansıtan bir dönem olmuştur. 1950-60 yılları arasında, Amerikan Soyut Dışavurumculuğunun etkisi, Türk resminde de uzun bir süre etkili olmuştur. Soyut Dışavurumculuğun Amerika Birleşik Devletleri'ndeki gelişimine takiben Türkiye'deki etkisi 1950-1960' larda non-figüratif, informel, taşizim (lekecilik) gibi anlayışların eğilimlerinin devam etmesiyle gerçekleşmiştir (Tansuğ, 1999). Buna paralel olarak, 1960'lı yıllarda Türk resminde de yüzeyde renk, ritim, serbest fırça kullanımı ve kalın boya tabakalarının oluşturduğu dokusal etkilerin ön planda olduğu soyut dışavurumcu anlayış etkili olmuştur.

Türk resim sanatında; 1950-60 yılların arasında soyut dışavurumculuğun etkisi altında gelişen non-figüratif anlayışın beraberinde, soyutlamanın da sınırları zorlanmış ve soyut sanata yönelim görülmüştür. Bu dönemin sanatçıları arasında Orhan Peker, Ferruh Başağa, Nuri İyem, Lütfü Günay ve Devrim Erbil gibi isimler yer almaktadır.

1980'li yıllara gelindiğinde ise; yeni dışavurumcu anlayış, dünya sanatında egemen olmuştur. Batı'da yaşanan gelişmelere bağlı olarak Türkiye'de yaşanan modernleşme hareketleri Cumhuriyetle hız kazanmış fakat yaşanan siyasi krizler ve toplumsal burjuva yaratma çabaları bu modernleşme hareketlerini durağanlaştırmıştır. 1970'lerde yurtdışına gönderilen sanatçılar 1980'lerde ülkeye dönmeleriyle birlikte Türk resim sanatının gündemini Yeni Dışavurumculuk anlayışı almıştır. Bu bağlamda kendi içerisinde, Batı'dan bağımsız bir şekilde sanat düşüncesi oluşturamayan Türk sanatı, ancak Batı sanat ortamınca onaylanmış bir sanat akımı olduğu zaman dikkatini dışavurumcu olgunun üzerine yoğunlaştırmıştır (Yudum, 2011, s. 96). Teknik anlamda hızlı fırça vuruşları, canlı renk kullanımı, içgüdüsel eylemler, kalın ve keskin konturlar, çarpıcı açık-koyu değer ilişkisi, figürlerdeki deformasyonlar ve soyutlamanın sınırlarının zorlandığı coşkulu bir anlatım dili gelişmiştir.

1980'lerden 20. yüzyıla kadar yirmi yeni kuşak sanatçı, yeni dışavurumculuğu Türk resminde gündemde tutmuştur. Bu dönemde; kalın boya tabakasıyla uygulanan impasto tekniği, boya içerisine eklenen talaş, kum gibi malzemelerin kullanılması ayrıca yüzeye kumaş, kâğıt ve farklı malzemelerin yapıştırılması ile ifadeyi güçlendiren dokusal etkiler ön plana çıkmıştır.

SONUÇ

Batılılaşma süreci ile birlikte Türk resmi, geleneksel minyatür resminden Batı anlayışlı bir resme evrilirken, başlarda görüntüyü optik yansıtma amacı Avrupa' dan dönen ressamlarla birlikte üslup ve teknik konuların tartışıldığı bir sürece dönüşmüştür.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Çallı Kuşağı sanatçılarının birçoğu ışığı, rengi ve atmosfer perspektifini merkeze almış, bu anlayışla birlikte fotografik ifade yerine bu ögelerin biçimde oluşturduğu anlık değişkenlikleri görmüşlerdir. Bu üslubun; anı yakalamak amacıyla yüzeyde uygulanan hızlı fırça kullanımı, biçimi detaycı anlayıştan kurtarmış ve lekesel anlatımlara olanak tanımıştır. Bu uygulama aynı zamanda kalın boya tabakasıyla oluşan impasto tekniğinin uygulanmasını da beraberinde getirmiştir. Çallı Kuşağı sanatçıları, Avrupa' da olduğu gibi ülkemizde de klasik anlayışın ilkelerine karşı doğa da gözleme dayalı, ışığın nesne üzerindeki anlık değişimlerini irdelemişlerdir. Sanatçılar doğa karşısında hızlı fırça kullanımına bağlı olarak boyanın organik dokusunu ışığı ve rengi vurgulamak için kullanmışlardır.

Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği çatısı altında bir araya gelenler, farklı sanat anlayışlarını benimsemekle birlikte çoğunlukla kübist-konstrüktivist üslupta eserler üretmişlerdir. Bu bağlamda, resmin farklı plastik elemanları ile ilgili sorgulamalara girişmişlerdir. Müstakil Grubu sanatçıları ile birlikte doku, dışavurumcu ve kübist anlayışa bağlı olarak önceki dönemlerle kıyaslandığında, biçimsel ve ifadeci anlatımı ön plana çıkaran bir eleman olma niteliği kazanmıştır. Ahmet Zeki Kocamemi, Cevat Dereli, Şeref Akdik, Hale Asaf gibi isimler daha çok dışavurumcu anlayışta resimler yapmışlar ve doku unsurunu, ifadeci anlatımı desteklemek amacı ile etkili bir şekilde kullanmışlardır.

Türk resim sanatında boya dokusu; D Grubu ile birlikte kendi başına, plastik yapıyı tamamlayıcı bir unsur olarak ele alınmıştır. D Grubu sanatçıları, dönemin yaygın olan sanat anlayışları üzerine sorgulamalarda bulunmuşlar ve başta kübist-inşacı mantıkta olmak üzere dışavurumcu ve fovist yaklaşımla eserler de üretmişlerdir. Gruba daha sonra katılan Bedri Rahmi Eyüboğlu' nun eserleri, geleneksel Anadolu bezeme ve süslemelerine dayandığı için özellikle doku unsurlarına ve impasto tekniğinin kullanımına el verişli olmuştur. Bu motifler simgesel, sembolik ve hatta soyut ögeler içerdiği için uygulama ve yorumda geniş plastik özgürlük alanları sağlar. Bedri Eyüboğlu' nun 'Mavi Ağaç' isimli eseri özellikle bu tanıma uymaktadır. Bu dönemde doğa, Çallı Kuşağı ve öncesi anlayışların aksine bireysel yoruma dayandırılarak ifadeci bir tutumla resmedilmiştir.

Türk resminde, Yeniler Grubu ya da Liman Grubu ressamları her ne kadar D Grubu'nun biçimci sorunlarını ele almak yerine, sosyal içerikli konuları ön planda tutmuş olsalar da resimlerinde plastik unsurları dışlamamışlardır. Grup üyelerinden Avni Arbaş' ın doğa resimleri de impasto tekniğine (kalın boya tabakası) örnek teşkil etmektedir. Özellikle Nuri İyem ve Avni Arbaş, doğayı insanla olan ilişkisi içerisinde dolaylı olarak ele almışlardır. Yani; insanın doğadaki yaşam mücadelesini toplumsal gerçekçilik anlayışı ile insanı yücelten bir yaklaşımla resmetmişlerdir.

1947 yılında; Bedri Rahmi Eyüboğlu ve on öğrencisinin öncülüğünde bir araya gelen On'lar Grubu, kompozisyonlarında Anadolu' nun özgün coğrafyası ve kültürel unsurlarıyla birlikte, anlatım dili olarak Batı'nın yöntem ve tekniklerini sentezleyerek Türk resminin özgün bir üsluba sahip olmasında önemli bir anlayış geliştirmişlerdir. Orhan Peker, Turan Erol, Fikret Otyam gibi sanatçıların resimlerinde, Anadolu'nun özgün doğası ve kültürel unsurları ön plandadır. Grup üzerinde Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun önemli bir etkisi vardır. Eyüboğlu'nun Türk resminde, daha önce görülmemiş yüzey uygulamaları dokuyu farklı boyuta taşırken, On'lar grubu, onun bu yenilikçi araştırmalarını devam ettirmiştir. On'lar Grubu sanatçıları da hocaları gibi yüzeyde, dokusal etki elde etmek için boya dışında (kum, renkli cam, alçı, çimento), yapay malzemeler kullanmışlardır.

Türk resim sanatında; 1950 ve 1960' lı yıllar, Soyut Dışavurumculuğun etkili olduğu bir dönemdir. Bu dönemde; soyutlamanın ötesine geçilmeye çalışılmış ve soyut anlayışta non-figüratif eserler üretilmiştir. Amerika'da kendi içerisinde non-figüratif, informal ve taşizm (lekecilik) olmak üzere üç ayrı eğilim gösteren Soyut Dışavurumculuğun etkileri, Türk resminde de uzun bir süre görülmüştür. Sanatçılara daha özgür bir ifade ortamı sunan bu anlayışla birlikte yüzeyde renk, ritim, rahat fırça kullanımı ve doğal boya dokusu ve yapay malzemelerle elde edilen dokusal etkiler, sanatçının içe dönük yansımasını güçlendirmek amacı ile ön planda tutulmuştur.

Türk Resmi 1980'li yıllarda, Yeni Dışavurumcu anlayışın etkisinde kalmıştır. Almanya, İtalya ve Amerika'da etkili olan anlayış, teknik anlamda zengin renk paleti, kalın boya tabakası ve serbest fırça vuruşlarıyla ön plana çıkarken, ele aldığı konu bakımından ise bireysel, mitolojik, hayal gücü, duygu ve tinsel temalara yönelmişlerdir.

Yeni Dışavurumculuğun Türkiye'de ortaya çıkış sebebi Batı'dan farklıdır. Batı'da, Almanya'nın Doğu ve Batı Almanya olmak üzere ikiye bölünmesi, Amerika sanat piyasasının belirli bir olgunluğa ulaşması

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

temel nedenler olarak değerlendirilirken, Türkiye'de ise; siyasi çatışmalara bağlı olarak yaşanan şiddet ve terör olayları, lüks yaşam, uyuşturucu bağımlılığı, çevre kirliliği, işsizlik, ekonomik krizler ve 1980 Askeri Darbesi'nin gerçekleşmesiyle birlikte sosyal ve siyasal yapının değişmesi etkili olmuştur. Böyle bir ortamda sanatçılar, çoğunlukla toplumsal gerçekçi anlayışta bilinçaltına ve hayal gücüne dayalı toplumun sorunlarını yansıtan eserler üretmişlerdir.

KAYNAKÇA

Ağan, H. (2023). Orhan Peker resimlerinde biçim anlayışını şekillendiren etkenler. *Bodrum Sanat ve Tasarım Dergisi*, (2), 260-273. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3108804#:~:text=Tuval%20resmi%20dışında%20malzeme%20kullanımındaki,basan%20biçim%20anlayışını%20ortaya%20koymaktadır.

Akkuş, Y. (2011). *Dışavurumculuk ve 1980 sonrası türk resim sanatındaki yayılımı* (Tez No: 289457) [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Arıkan Yılmaz, E. N. ve Dikener, O. (2023). Türk resminde onlar grubu ressamlarının resimlerindeki renk yapılarının incelenmesi. *Selçuk Türkiyat,* (60), 01-24. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3600961

Atik, F. N. (2022). *20. yy'dan günümüze türk resim sanatında bilimin etkisiyle psikanaliz eğilimlerin araştırılması* (Tez No: 748370) [Yayınlanmış Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Ayan, A. (2014). *Batı anlayışına dönük türk resim sanatında görünü (manzara).* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

Başar, R. (2022). Balkan Naci, Adnan Çoker ve Komet için, *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 8(16), 233-266. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2869987

Baydemir, G. (2016). *Türk resim sanatında renk kullanımı.* (Tez No: 430661) [Sanatta Yeterlik Eser Metni, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. Ulusal Tez Merkezi].

Berk, N. ve Gezer, H. (1973). *50 yılın türk resim ve heykeli.* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Berk, N. ve Turani, A. (1989). *Başlangıcından bugüne çağdaş türk resim sanatı* (1. Baskı, 2. Cilt). Tiglat Sanat Galeresi.

Bigalı, Ş. (1984). *Resim sanatı.* Şafak Matbaası.

Çelik, F. (2023). Cumhuriyet dönemi türk resim sanatının çağdaşlaşma süreci. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi,* (10), 71-88. https://iletisimvesanat.com/files/iletisimvesanat/5447cf60-1e58-439f-9766-d2dcccd4cdf9.pdf

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2.(2008). *Onlar grubu.* Yem Yayın.

Erberk, E. (2006). *Günümüz türk resminde doku yüzey imgeleme* (Tez No: 206383) [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Gezgin, Ü. (2023). Çallı kuşağı sanatçılarında empresyonist sanat akımının etkileri üzerine. *International Journal of Interdisciplinary and Interculturel Art,* 8(16), 114-128. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3481660

Güran, N. Z. (1881-1937). *Manzara* [Kontrplak üzerine yağlı boya]. Ankara Resim ve Müzesi, Ankara, TR.

İyem, N. (1975). *Göreme* [Tuval üzerine yağlı boya]. Nuri İyem Koleksiyonu, İstanbul. Nuri İyem.

Karadal, M. Ş. (2018). *Resimde tematik olarak orta Anadolu yorumu* (Tez No: 514365) [Sanatta Yeterlik Tez, Gazi Üniversitesi, Ankara. Ulusal Tez Merkezi].

Kocamemi, A. Z. (1938). *Manzara* [Kontrplak üzerine yağlı boya]. Sakıp Sabancı Müzesi, İstanbul, TR. SSM.

Müftüoğlu, M. O. (2005). *Batı anlayışına dönük türk resim sanatında desenin işlevi* (Tez No: 160455). [Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. Ulusal Tez Merkezi].

Önal, S. (2024). *Çağdaş türk resim sanatında köy teması* (Tez No: 853672) [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya. Ulusal Tez Merkezi].

Özdemir, M. (2024). *Çağdaş türk resminde lekesel soyutlama bağlamında peyzaj teması* (Tez No: 909669) [Sanatta Yeterlik Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya. Ulusal Tez Merkezi].

Peker, O. (1965). *Çayırda beyaz atlar* [Tuval üzerine yağlı boya]. Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Ankara, TR.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Renda, G. Ve Erol, T. (1980). *Başlangıcından bugüne çağdaş türk resim sanatı* (1. Baskı, 1. Cilt). Tiglat Sanat Galerisi.

Rzayev, R. (2017). Türk resminde doğa soyutlamaları (Tez No: 461361) [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul. Ulusal Tez Merkezi].

Tansuğ, S. (1986). *Çağdaş türk sanatı.* Remzi Kitabevi.

Tansuğ, S. (1993). *Çağdaş türk sanatı* (3. Baskı). Remzi Kitabevi.

Tansuğ, S. (1999). *Çağdaş türk sanatı* (5. Baskı). Remzi Kitabevi.

Tetikçi, İ. (2010). Batı anlayışına dönük türk resim sanatında doğa-insan ilişkisi(Tez No:274458) [Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. Ulusal Tez Merkezi].

Tollu, C. (1899-1968). *At arabalı peyzaj* [Tuval üzerine yağlı boya]. Online Müzayede, İstanbul, TR. Online Müzayede.

Yöndeş, S. (2024). D grubu ve yeniler grubu sanatçılarının soyut eserlerinin incelenmesi (Tez No: 865268) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir. Ulusal Tez Merkezi].

Yudum, A. (2011). Dışavurumculuk ve 1980 sonrası türk resim sanatındaki yayılımı (Tez No: 289457) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir. Ulusal Tez Merkezi].

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

SCHOLARLY LANDSCAPES OF ONLINE REPUTATION MANAGEMENT: CLUSTERS, TRENDS AND GAPS

ONLINE İTİBAR YÖNETİMİNİN AKADEMİK MANZARASI: KÜMELER, EĞİLİMLER VE BOŞLUKLAR

Güliz Müge AKPINAR

ORCID: G.M.A. 0000-0003-3533-3166

Corresponding author/Sorumlu yazar:
Güliz Müge Akpınar
Aydın Adnan Menderes University, Türkiye
E-mail/E-posta: gakpinar@adu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %2

Revision Requested/Revizyon talebi: 14.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 15.06. 2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2026

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Akpınar, G. M. (2025). Scholarly Landscapes of Online Reputation Management: Clusters, Trends and Gaps. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 850-866. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674078

Abstract
In the digital age, online reputation has become one of the most critical factors shaping public perception of organizations. Reputation is vital for maintaining trust-based relationships with stakeholders and ensuring long-term success. While positive content builds loyalty and enhances brand value, negative content can lead to crises, especially due to the rapid spread of information on social media platforms.This study aims to systematically evaluate the academic literature on online reputation management, identify research gaps, and contribute to the field. A total of 116 publications retrieved from the Web of Science database using the keyword *online reputation management* were analyzed through bibliometric methods using VOSviewer software.The findings, assessed through author citation, collaboration, and keyword analyses, reveal the main research clusters, conceptual linkages, and gaps in the literature. The study highlights limited interdisciplinary collaboration, insufficient integration of emerging technologies like artificial intelligence, and a predominant focus on large-scale enterprises, while emphasizing the need for more inclusive and diversified approaches.

Keywords: Online Reputation Management, Social Media, Reputation Management, Crisis Communication, Bibliometrics.

Öz
Dijital çağda, kurumların nasıl algılandığını belirleyen en önemli unsurlardan biri online itibardır. Örgütler açısından itibar, farklı paydaşlarla güven ilişkisi kurularak korunması ve uzun vadeli başarının sürdürülebilmesi için kritik öneme sahiptir. Bilgiye hızlı erişim, olumlu içeriklerin müşteri sadakati oluşturmasına ve marka değerini artırmasına katkı sağlarken; kısa sürede geniş kitlelere ulaşabilen olumsuz içerikler ise krizlere yol açabilmektedir. Özellikle sosyal medyanın etkisi, itibarı proaktif bir şekilde yönetmeyi zorunlu kılmaktadır. Online itibar, kamuoyu algılarını şekillendirdiği gibi kurumların yönetsel ve finansal performanslarını da doğrudan etkilemektedir. Bu çalışmada, online itibar yönetimi alanındaki akademik literatürün sistematik olarak değerlendirilmesi, önemli araştırma boşluklarının belirlenmesi ve literatüre katkı sağlanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, Web of Science veri tabanında *online reputation management* anahtar sözcükleriyle yapılan taramalar sonucunda elde edilen 116 yayın, VOSviewer yazılımı aracılığıyla bibliyometrik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Elde edilen bulgular, yazar atıf analizleri, iş birliği ağları ve anahtar kelime analizleri çerçevesinde değerlendirilmiş; böylece literatürdeki temel araştırma kümeleri, kavramsal bağlantılar ve mevcut boşluklar ortaya konmuştur. Çalışma sonucunda, disiplinler arası işbirliğinin sınırlı olduğu, yapay zekâ gibi yeni teknolojilerin literatüre yeterince entegre edilmediği ve araştırmaların ağırlıklı olarak büyük ölçekli firmalar üzerinde yoğunlaştığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Online İtibar Yönetimi, Sosyal Medya, İtibar Yönetimi, Kriz İletişimi, Bibliyometri.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Developments in technology have demonstrated their innovative impact across many fields, including public relations. Organizations have increasingly felt the influence of digitalization in establishing effective communication with their stakeholders, leading to a shift from traditional media to online platforms. In line with digital public relations strategies, the communication that organizations build with their target audiences through platforms such as social media, blogs, and news sites has laid the foundation for online reputation management. The rapid production and dissemination of messages on digital platforms have created potential audiences that engage with organizations through user experiences. This dynamic has particularly driven organizations—especially those seeking to manage negative perceptions and strengthen their brand image—to adopt online reputation management processes.

The swift spread of information and the immediate accessibility of user-generated comments are critical for organizations to maintain their long-term reputation, effectively navigate crises, preserve brand credibility, and meet stakeholder expectations. In this context, integrating digital strategies into existing strategic management systems has become essential for organizations aiming to sustain their presence in the market.

The dynamic structure of the digital age and the rapidly evolving flow of information have transformed online reputation management into an interdisciplinary field of study. Online reputation management can be defined as a discipline that encompasses the processes of monitoring, influencing, and managing perceptions shaped by news sites, social media platforms, blogs, and user-generated content regarding a brand or individual (Aula, 2010, p. 45). Organizations and individuals must effectively implement online reputation management strategies to build and sustain a strong reputation. In this regard, online reputation management has increasingly attracted the attention of academic researchers while also becoming a focal point for the rapid expansion of practical applications. The growing body of literature in this field necessitates a comprehensive approach, encouraging researchers to integrate different perspectives and methodological frameworks. This study utilized bibliometric analysis to systematically examine the online reputation management literature. And this study aims to present an overview of academic research in the field of online reputation management and to systematically reveal the accumulated scientific knowledge through bibliometric analysis. Data retrieved from the Web of Science (WoS) database — a comprehensive and widely used resource for academic and bibliometric studies — were analyzed to monitor scientific impact and research trends.

The findings visualize the prominent authors, key concepts, and development trends within the online reputation management literature, while also identifying existing gaps and weaknesses and offering recommendations for future studies. This study makes a unique contribution to the literature by systematically mapping the network structures at the levels of authors, institutions, and countries, and by analyzing thematic clusters and author collaborations within a multi-centered framework.

This study aims to present an overview of academic research in the field of online reputation management and to systematically reveal the accumulated scientific knowledge through bibliometric analysis. Data retrieved from the Web of Science (WoS) database — a comprehensive and widely used resource for academic and bibliometric studies — were analyzed to monitor scientific impact and research trends.

The findings visualize the prominent authors, key concepts, and development trends within the online reputation management literature, while also identifying existing gaps and weaknesses and offering recommendations for future studies. This study makes a unique contribution to the literature by systematically mapping the network structures at the levels of authors, institutions, and countries, and by analyzing thematic clusters and author collaborations within a multi-centered framework.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ONLINE REPUTATION MANAGEMENT

The digital world has made it mandatory for individuals and organisations to manage their reputations in online environments. Online reputation management is the process of monitoring, managing and improving the perception of a person, brand or organisation online (Aula, 2010, p. 45). Unlike traditional reputation management practices, online reputation management has to adapt to the dynamic nature of interactive platforms such as social media, search engines forums and blogs (C. J. Fombrun, 1996, p. 99; C. Fombrun & Riel, 1997, p. 234). Reputation is a concept that reflects the public's holistic assessment of the activities, achievements and expectations of organisations, which is shaped by the combination of the comments of the people who make up the public opinion and transformed into collective comments over time (C. Fombrun & Shanley, 1990, p. 234). Corporate reputation can be defined as the set of perceptions that an organisation creates on its stakeholders based on its corporate values, behaviour and performance. These perceptions are shaped within the framework of different factors such as past achievements, ethical values, social responsibility practices, leadership skills of the organization (Rindova et al., 2005, pp. 5-7). Corporate reputation is a long-term process that determines the position of an organisation among its competitors and needs to be managed well. Corporate reputation management is a process that ensures the adoption and integration of these elements at the corporate level by comprehensively analysing the structure, strategies and values of the corporation (Özgür, 2023, p. 306). Corporate reputation management has an important place within the discipline of public relations (Hutton, 1999, p. 200), which is a strategic management and communication process that aims to ensure mutual understanding and cooperation, trust and acceptance of the organisation with its stakeholders. It is of great importance not only to gain corporate reputation but also to protect and manage it effectively. Corporate reputation management has gained importance in online environments with the acceleration of digitalisation. New strategies created by taking into account the dynamics of digital platforms along with traditional methods have expanded the scope of reputation management and created the concept of online reputation management. Effective online reputation management, on the one hand, increases the credibility of organisations on digital platforms, and on the other hand, it stands out as an important tool that supports reputation.

Online reputation is shaped by factors such as comments, news, social media posts and search engine results on the internet (Chun, 2005, p. 46). While a positive online reputation increases customer trust and brand loyalty, a negative reputation can cause businesses to lose revenue and face crises (Coombs, 2015). Online reputation management can be defined as a strategic process applied by organisations or individuals to protect and improve their reputation in digital environments and manage negative content. Online reputation management is built on three basic strategies: monitoring and analysis, content and crisis management. Continuous monitoring of social networks (Becker & Lee, 2019, p. 234) gains importance in terms of consumers being able to communicate directly with each other and companies being able to maintain the control they have over the content and dissemination of information. In fact, the open and widespread nature of social networks has changed the balance of power between consumers and corporations in favour of consumers, creating a process that destroys sectors, damages the reputation of corporations, and even exposes corporations to bankruptcy (Becker & Lee, 2019, p. 231). In order to learn the opinions of consumers, rival brands or opinion leaders about an organisation or brand, it is very important to follow the discourses shared in digital environments such as application stores, review sites, e-commerce sites, social media in order to reveal the market situation and to determine the position of the organisation or brand in the market. Positive comments, business-related questions, spam statements, fake or negative comments are among the discourses that can be shared in digital environments. Negative comments and evaluations towards the brand affect the loyalty of consumers. Negative content damages the trust of customers, causing them to look for more reasons to cut their ties with the brand or organisation. On the other hand, positive comments and evaluations increase customers' trust in the brand or organisation. Ensuring that the brand or organisation stands out in a positive way can also help to provide a competitive advantage. Satisfied customers' evaluations of the brand or organisation also influence potential customers and encourage them to interact with the organisation (Hutton et al., 2001, p. 248). In this respect, the use of social media monitoring tools such as Brandwatch, Hootsuite, Google Alerts to understand brand perception in the digital environment constitutes the monitoring and analysis phase of online reputation management. By regularly

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

monitoring customer comments, blogs and news sites, possible reputation risks can be identified in advance (Kietzmann et al., 2011, p. 247). In particular, responding by the organisation in order to manage perceptions towards the organisation or brand affects the sustainability of reputation. In this context, the analysis of the data obtained is important in terms of evaluating the perceptions towards the brand and identifying the content that carries reputation risk (Alfonso & Suzanne, 2008, p. 144). The next stage of this strategy is content management. According to Kaplan and Haenlein (2010), content management through digital platforms shapes the relationships of organisations with their target audiences in terms of establishing trust and loyalty-based relationships. Especially social media interactions strongly affect the perception of reputation based on user experiences (Hennig-Thurau et al., 2004, p. 42). When users share their experiences on digital platforms, the algorithms and data analyses used by the system play an important role in shaping other users' perception of the sector, institution, product or brand; these shares enable organisations to develop reputation management strategies. For example, Xiang and Buhalis (2010), in their study on the role of social media on online travel information search, comprehensively revealed the impact of online reputation on customer decision processes (Xiang & Gretzel, 2010) especially in the tourism sector. This study reveals that digital reputation changes faster than traditional reputation and is open to the direct influence of stakeholders. Generating positive content is one of the cornerstones of online reputation management. The image of brands can be enhanced through video content, social media posts, press releases and blog posts (Berthon et al., 2012, p. 263). With Search Engine Optimisation (SEO) techniques, the effect of negative content on organisations can be reduced by ensuring that positive content ranks high in search engines. In content production, responding quickly to negative content, resolving complaints and developing a positive relationship is as essential as producing positive content. In addition, within the scope of online reputation management, content strategies are also applied to rebuild reputation in the post-crisis period(Coombs, 2015, p. 146). The final stage is crisis management. Digital platforms, especially social media, are areas where crisis management processes and online reputation management are closely related. Online reputation management, which is integrated with corporate communication, strengthens the overall reputation of the organisation and serves as a protective function against potential risks. However, strategic mistakes during crisis communication can cause serious damage to the reputation of the organisation. Therefore, the correct implementation of online reputation management strategies in times of crisis is of great importance for the sustainability of reputation (Coombs, 2015, pp. 146-147; Eriksson, 2018, p. 538). In this context, online reputation management enables rapid intervention in crisis situations and building a positive brand perception in the long term (Oncioiu et al., 2020). It is even a critical tool in terms of intervening in crises and building a sustainable brand perception, as well as increasing social trust by gaining public support. Einwiller and Will (2008) draw attention to the role of social media in extraordinary situations such as crises, emphasising the impact of content disseminated in digital environments on the reputation of a brand or an organisation, and emphasised the importance of considering online reputation holistically with the strategic activities of the organisation (Einwiller & Will, 2008). Crises in digital media have a high potential to spread rapidly and cause great damage to organisations. For this reason, crisis communication strategies should be determined in advance by following the content published in digital media (Coombs, 2007, p. 164). Fast and transparent communication is important to help protect brand reputation in times of crisis. For example, an empathetic and quick response to negative comments published on social media platforms can prevent the spread of negative perception and eliminate prejudices (Palenchar & Heath, 2007, p. 125).

In addition to all these, online reputation management supports the sustainability of organisations together with their social responsibility activities. Online reputation management provides competitive advantage to organisations by helping to effectively publicise social responsibility projects. As a matter of fact, Oncioiu et al. (2020) emphasise that correctly implemented online reputation management increases both corporate sustainability and economic success (Oncioiu et al., 2020). Online reputation management faces various challenges in a rapidly changing digital world. The spread of misleading information through fake news and disinformation poses a notable threat to online reputation (Vosoughi et al., 2018, p. 1146). Especially the management of negative content spread on social media is of great importance (Becker & Lee, 2019, p. 235; Lazer et al., 2018) By remaining anonymous, users can create

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

harmful or misleading content about brands and spread them in a very short time due to the speed of social media. While referrals from social media account for a small portion of traffic on mainstream news sites, they have a much larger share on fake news sites (Allcott & Gentzkow, 2017, p. 212). Moreover, changes in the algorithms of social media platforms and search engines require the necessity of continuous updating of reputation management strategies. In this context, Google and Facebook increase the likelihood of individuals with similar profiles interacting with this content by providing content that is in line with users' tendencies. There is some evidence that this approach by Facebook and Google increases selective exposure to political content, and this issue is becoming part of a growing literature on the algorithmic underpinnings of the 21st century world. In addition, changes in the algorithms of social media platforms and search engines require the necessity of constantly updating reputation management strategies (Lazer et al., 2018, p. 1099).

In conclusion, online reputation management has become an indispensable element for organisations to survive in the digital world and gain competitive advantage. The multidisciplinary nature of the field indicates the potential to provide both theoretical and practical contributions to future studies. Accordingly, this study aims to present an overview of academic studies in the field of online reputation management through bibliometric analysis and to analyse the scientific accumulation in this field in depth. Since it is a comprehensive database for academic research, stands out as one of the most widely used sources in bibliometric analyses, and offers the opportunity to monitor scientific impact and research trends with citation data, the data in this study were extracted from the Web of Science (WoS) database. The research findings visualize the prominent authors, key concepts and development trends in the online reputation management literature, while identifying gaps and weaknesses in the literature and providing guiding recommendations for future researchers in this field.

METHODOLOGY

In this study, a bibliometric analysis was conducted based on publications obtained from the Web of Science (WoS) database. During the analysis process, sub-approaches such as citation relationships between publications, co-authorship, and co-word (keyword co-occurrence) analyses were utilized (Arruda et al., 2022, p. 392). These analyses provide the opportunity to visualize the flow of knowledge and scientific collaboration within the literature (Van Eck & Waltman, 2010, p. 524). VOSviewer enables the visualization of trends and collaboration dynamics in a specific research field through the mapping and clustering of scientific networks.

As an analytical method, bibliometric analysis play a crucial role for identifying influential studies, key concepts, and current trends in the literature, while also uncovering prominent relationships and developments in academic and sectoral research(Dereli, 2024, p.2). This method enables researchers to track academic trends by visualizing structured numerical data through the software's visualization tools, thereby presenting the current status of a given field. Although bibliometric analysis is often confused with metric-related concepts such as webometrics, infometrics, and cybermetrics, it primarily aims to provide numerical indicators and quantitative data for evaluating research performance (Dirik vd., 2023, p.168). Moreover, bibliometric analysis is an important tool for understanding and mapping accumulated scientific and evolutionary trends in established fields by systematically analyzing large volumes of unstructured data (Donthu vd., 2021, p.285). This tool is of great importance in terms of saving time and facilitating the work of researchers by creating meaningful, easy to comprehend and summarising maps that can be obtained from large data stacks (Arruda vd., 2022, p.392).
Bibliometric methods helped identify the main research structures, collaboration patterns among authors, institutions, and countries, as well as the key conceptual clusters and most highly cited publications in the field (Başer, 2023, p.73).

Accordingly, the study addressed the following research questions:

- How are co-authorship relationships structured in the field of online reputation management?
- Who are the most highly cited authors, publications, institutions, and countries?
- How does keyword analysis reflect the thematic clusters in this field?

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

- How are connections established through bibliographic coupling?
- At what level do author collaborations occur?

Purpose and Significance of the Study

This study aims to examine academic publications on *online reputation management* indexed in the Web of Science (WoS) database through bibliometric analysis. By mapping collaborations among authors, institutions, and countries, and analyzing citations and keywords, it provides a holistic overview of the field. The findings aim to systematically reveal current trends and collaboration structures to guide future research.

Population, Sample, and Data Collection

The population of the study consists of academic publications indexed in the Web of Science (WoS) database using the keyword "online reputation management" under the "all fields" option. The dataset was limited to articles, and a total of 116 relevant publications retrieved on October 17, 2024, formed the sample. To ensure consistency, publications indexed after this date were excluded from the analysis.

A descriptive review of the dataset shows that the first study appeared in 2007 and the most recent in 2024. The highest publication counts were in 2015 (14), 2017 (11), 2019 (16), 2020 (14), and 2023 (10), while other years had fewer than 10 publications.

Of the retrieved works, 73 were articles, 34 were conference papers, 4 were reviews, 3 were early access papers, 3 were editorials, and 2 were book chapters. The leading disciplines were business (33 publications), management (22), computer science – information systems (17), hospitality and tourism (15), communication (14), artificial intelligence (12), economics (12), and computer science – theory and methods (10).

Limitations of the Study

This study has several limitations. First, only publications indexed in the Web of Science (WoS) database were included, excluding sources like SCOPUS, TR Dizin, and Google Scholar. Second, the dataset was limited to articles, excluding reviews, early access papers, book chapters, and editorials. Third, only the keyword *online reputation management* was used, without considering related terms, which may have restricted the dataset's scope.
Additionally, data were collected on October 17, 2024, and publications indexed after this date were not included to maintain dataset consistency. Therefore, the findings should be interpreted considering these database, publication type, keyword, and data collection limitations.

Data Analysis

VOSviewer software was used to analyze the dataset due to its ability to handle large data and visualize scientific relationships effectively. Data were exported with citation information, and analyses focused on author, institution, and country citations, co-authorship networks, and keyword co-occurrences using the Web of Science database content.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

FINDINGS

This section presents the results of the bibliometric analysis on online reputation management, focusing on publication trends, citation networks, co-authorship structures, and keyword clusters.

Disrtibution of Publications by Year

Figure 1 shows the number of studies published between 2007 and 2024 on *online reputation management.* Academic production in this field began in 2007, with a significant increase after 2015.

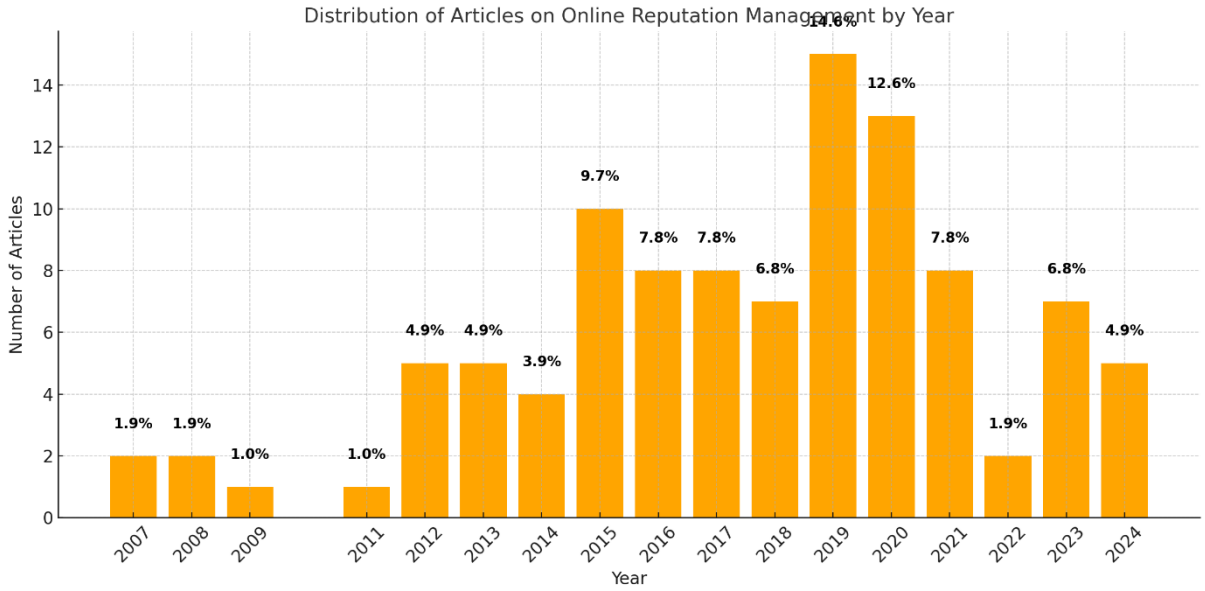


Figure 1. Distribution of publications by year

The highest publication rates were observed in 2019 (14.56%) and 2020 (12.62%), reflecting the growing influence of digital platforms on reputation management. Although annual production fluctuated after 2015, the overall trend remained upward. This evolution indicates that online reputation management has expanded beyond communication studies, drawing attention from fields such as marketing, public relations, information technology, and artificial intelligence. The limited output before 2014 highlights the field's recent but growing academic interest, closely tied to digitalization, the rise of social media, and the transformation of corporate communication strategies.

Co-authorship of authors

To analyze co-authorship relationships, a threshold of at least one publication and one citation was applied, including 188 of 266 authors in the dataset. The network map revealed 19 authors grouped into five thematic clusters, with 67 connections and a total link strength of 84, indicating active collaboration.

Figure 2 visualizes the collaboration network. Authors within the same cluster often focus on specific themes, collaborating closely. Damiano Spina, Maarten de Rijke, and Edgar Meij are notable for their central positions and high citation counts, particularly in text mining and information retrieval. Julio Gonzalo acts as a bridge across clusters, fostering an integrated approach. Authors like Enrique Amigo and Fabio Crestani contribute through interdisciplinary research, while Minh Thuong Bui and Mathias Breuss focus on more specialized, niche areas. This diversity highlights the field's development beyond core themes into emerging research areas.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

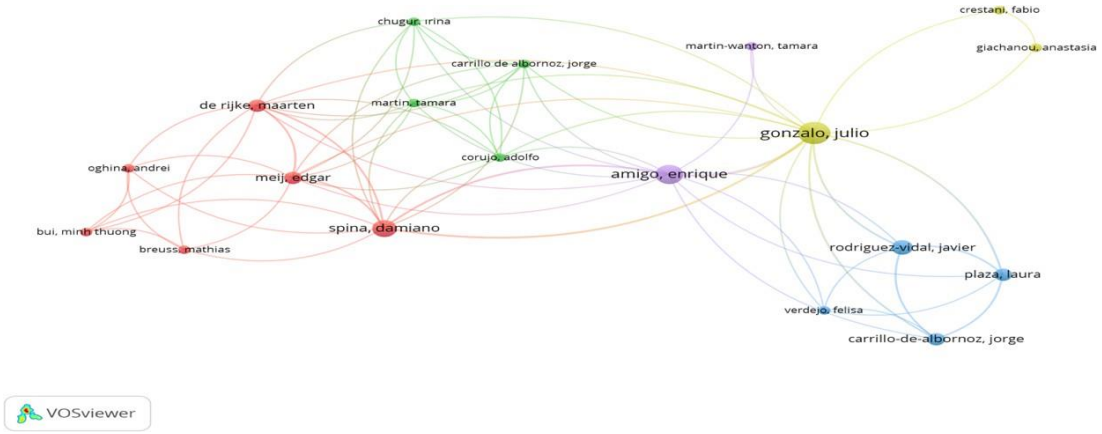


Figure 2. Collaboration map of authors working on online reputation management (VOSviewer, 2024)

Citation of Authors Analysis

Authors with at least one publication and one citation were analyzed, resulting in a dataset of 188 authors. A subnetwork of the 14 most connected authors was visualized in Figure 3.

At the center of the network is Francisco Peco-Torres, showing strong academic ties with Antonio Usai, Riccardo Rialti, Manlio Del Giudice, and Sebastian Molinillo, forming a red cluster focused on a specific thematic area. This cluster also collaborates with internationally diverse authors like Zaid Alrawadieh, Enrico Supino, Selena Aureli, and Mithat Zeki Dinçer in the green cluster. The network highlights active interdisciplinary and cross-cultural academic exchanges, revealing a diversity based on both thematic focus and methodological approaches.

As a result of the analysis conducted among authors who met the criteria of having at least one publication and one citation, a dataset consisting of 188 authors with the highest total link strength was obtained. From this dataset, a subnetwork composed of 14 authors with the most intensive interaction was analyzed and visualized in Figure 3.

At the center of the network lies Francisco Peco-Torres, whose strong academic interactions with productive authors such as Antonio Usai, Riccardo Rialti, Manlio Del Giudice, and Sebastian Molinillo are particularly noteworthy. The red cluster, which includes these authors, has concentrated on a specific thematic area and produced influential studies that have shaped the literature. Moreover, this cluster has also established collaborations with authors from different national backgrounds, such as Zaid Alrawadieh, Enrico Supino, Selena Aureli, and Mithat Zeki Dinçer, who are positioned in the green cluster.
These connections demonstrate that interdisciplinary knowledge exchange and cross-cultural academic interaction are being actively sustained. The network structure across clusters reveals the emergence of academic richness not only around a specific research theme but also based on methodological and cultural diversity.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

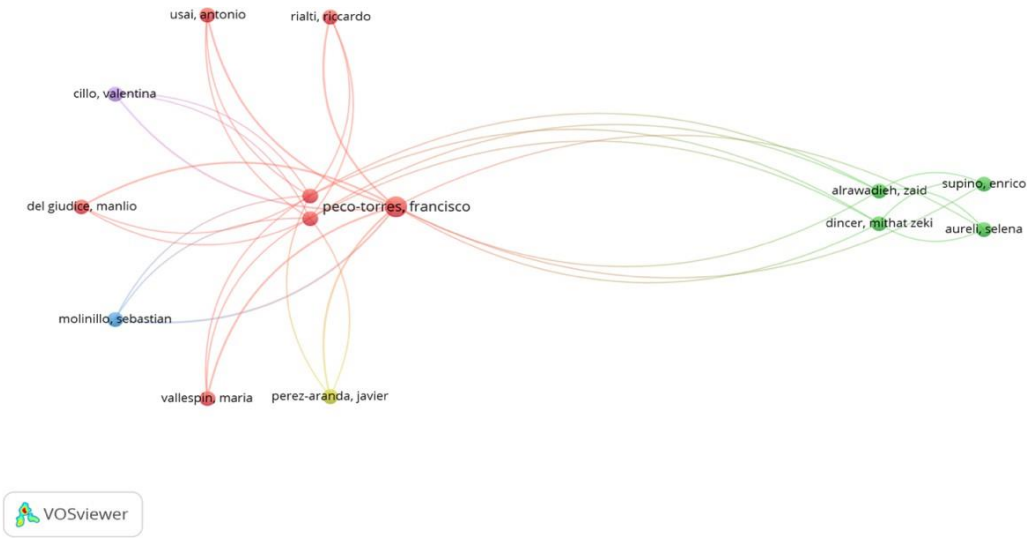


Figure 3. Co-authorship network of the most prolific authors in online reputation management (VOSviewer, 2024)

Citation Analysis of Countries

Twelve countries with strong connection networks were identified based on having at least one publication and one citation, as shown in Figure 4.

The analysis revealed 14 connections clustered into three thematic groups, indicating that online reputation management research is shaped mainly through international collaborations. The United States (23 publications, 467 citations), Spain (26 publications, 177 citations), Italy (6 publications, 60 citations), and Canada (5 publications, 33 citations) are central in terms of both productivity and citation impact, driving global academic exchange. Spain and the United States drive Europe- and America-centered scientific collaborations, while Italy and Canada play supportive roles.

These findings help identify strategic areas for future research and show that international academic partnerships are evolving not only regionally but also through shared thematic interests.

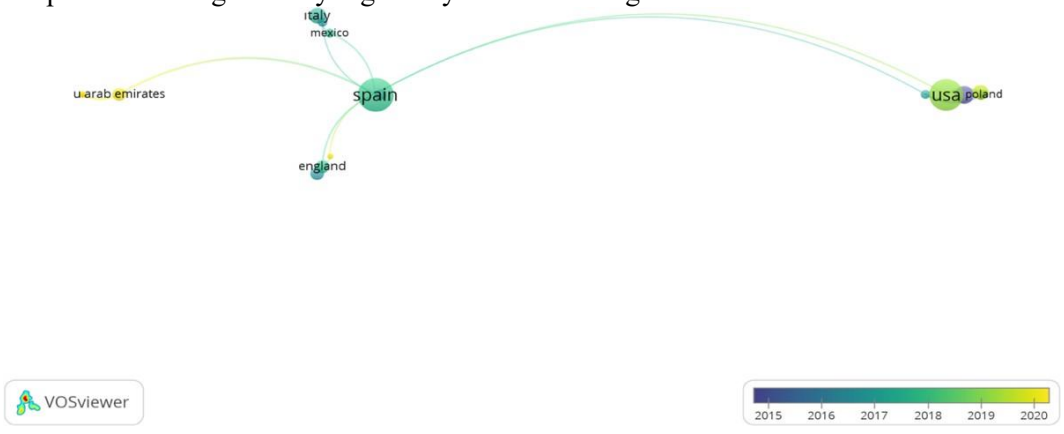


Figure 4. International co-authorship network among countries (VOSviewer, 2024)

Citation of Organisations Analysis

The analysis of institutions with at least one publication and one citation reveals that academic collaboration continues globally. The network, divided into three clusters and visualized in Figure 5,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

shows that scientific knowledge exchange in online reputation management is both geographic and thematic.

Boston University (4 publications, 221 citations), Southern California University (1 publication, 196 citations), Harbin Institute of Technology (2 publications, 144 citations), and California State University Fresno (2 publications, 48 citations) are central, leading the global flow of knowledge. Universities in the United States and China hold strategic positions in maintaining the network's structure. In the red cluster, the University of Economics Bratislava connects most collaborations, while Feng Chia University enhances interdisciplinary research. In the green cluster, Hwa Shia Institute of Technology and National Taipei University of Education focus on education and technology. The orange cluster includes National Chiao Tung University and Kainan University, strengthening regional ties in Taiwan. The University of Presov, in the blue cluster, is active in Slovakian research networks.

This structure highlights existing citation relationships and also reveals potential areas for future strategic partnerships. The citation-based analysis provides valuable insights for enhancing institutional synergy in the field.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 5. Inter-institutional citation network

Keyword Analysis (Co-occurance of All Keywords)

In studies on online reputation management, the most frequent keywords were *online reputation management* (28 occurrences), *social media* (17), *reputation* (14), *reputation management* (13), and *online reputation* (10). Based on 419 keywords, an analysis of terms appearing at least three times revealed four clusters with 52 links and a total link strength of 84, as visualized in Figure 6.

The map illustrates the interdisciplinary nature of the field, highlighting central themes such as social media, online reviews, sentiment analysis, and user-generated content. The clusters show that online reputation management intersects with communication, marketing, data analytics, and public relations. The red cluster emphasizes the strategic role of social media platforms like Facebook and Twitter in brand reputation. The blue cluster focuses on corporate reputation, online reviews, and user-generated content, showing the impact of user feedback on digital reputation. The green cluster highlights social media marketing and sentiment analysis, underlining the decisive role of user-generated content.

These concepts show that user-generated content plays a decisive role in reputation management. The relational structure among keywords highlights the multidisciplinary nature of online reputation management and its strong interaction with communication technologies, emphasizing that user engagement and digital reviews have become critical determinants of corporate reputation.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

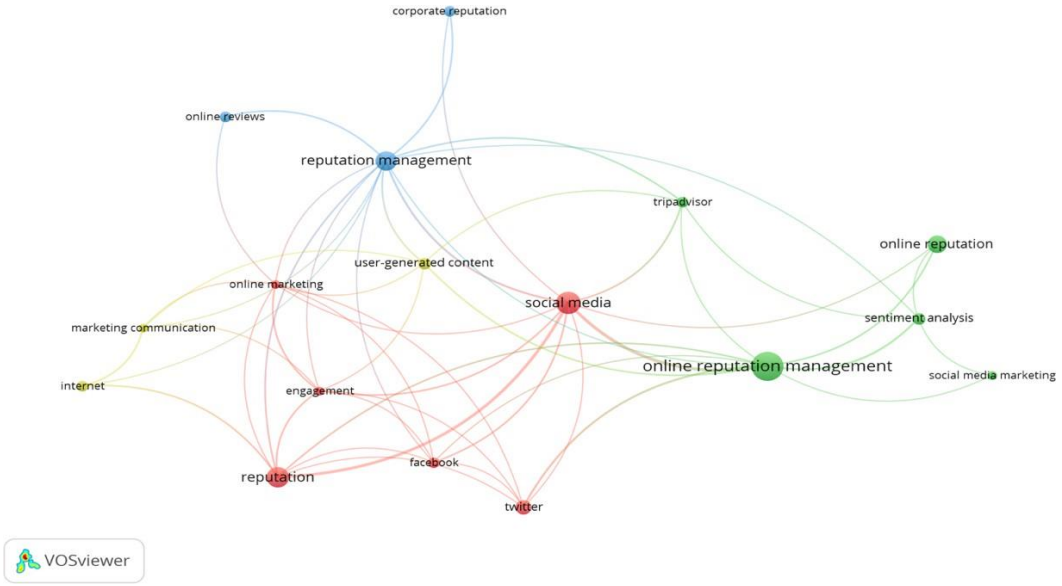


Figure 6. Keyword co-occurrence network in online reputation management

Bibliographic Coupling of Documents

Publications with at least one citation were analyzed using bibliographic coupling to understand relationships within the online reputation management literature. This method helped visualize thematic clusters and the flow of knowledge, as shown in Figure 7.

A total of 65 publications directly contribute to the field, divided into nine thematic clusters. The total link strength among the sources is 454, indicating a high level of conceptual similarity. The green cluster represents recent studies, the blue cluster includes classic works on corporate reputation management, and the red and purple clusters focus on specific sub-themes.

At the center of the network is Proserpio (Proserpio & Zervas, n.d.), with 196 citations and 65 bibliographic connections, playing a pivotal role. Researchers in the red and purple clusters show strong internal connections but limited interaction with the broader network. For example, Amigo (2013) significantly contributes to its cluster with 55 citations but remains relatively independent. In contrast, recent studies like Marland (2019) and Kotras (2020) in the green cluster are integrated with broader trends, indicating the emergence of new directions in the field.

This analysis reveals how the online reputation management literature has been structured historically as well as conceptually and thematically, providing valuable insights for identifying literature gaps and future research opportunities.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

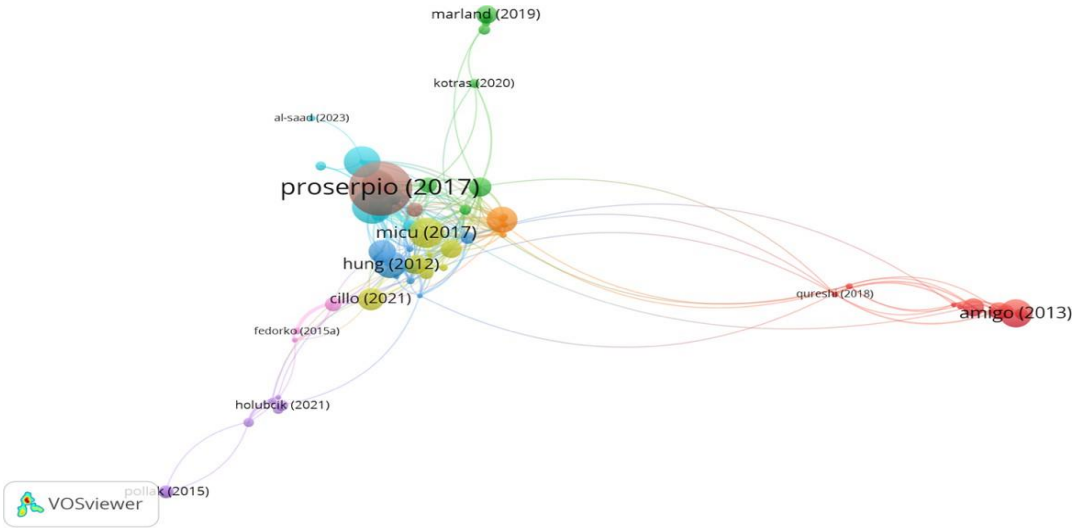


Figure 7. Bibliographic coupling network in online reputation management

Bibliographic Coupling of Authors

An author network was constructed based on those with at least one publication and one citation, visualizing bibliographic coupling in the online reputation management literature (Figure 8). The network includes 65 authors based on 170 publications.

Julio Gonzalo, with 7 publications and 95 citations, has the highest total link strength (1327), primarily due to his collaboration with Niyati Chhaya. However, this collaboration forms a relatively isolated cluster, indicating thematic depth but structural fragmentation.

Frantisek Pollak, at the center of the network, has the largest node, connecting authors across different clusters. His collaborations with Anna Lennox Esselment and Gironda Jian-Wu reflect the interdisciplinary expansion of the field into areas such as public administration, political science, and information technologies.

This analysis reveals not only the volume of academic production but also the pathways of interaction and knowledge sharing, offering insights into the structure of researcher collaboration networks.

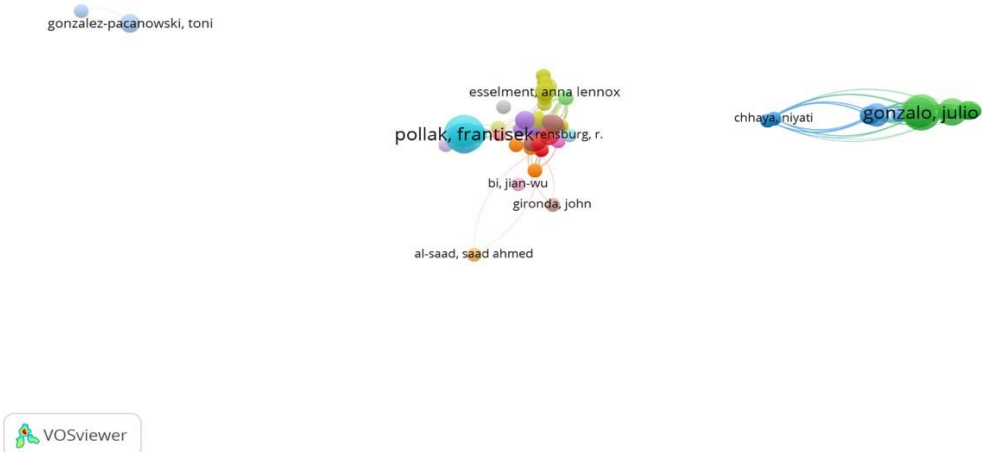


Figure 8. Bibliographic coupling network of authors

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Analysis of Co-citation of Cited Authors

To identify key studies in online reputation management, authors with at least five citations were selected. A total of 66 authors out of 3,657 formed four clusters with 783 links and a total link strength of 2,322 (Figure 9).

The red cluster focuses on corporate reputation management and crisis communication, with C.J. Fombrun and W.T. Coombs leading. The blue cluster highlights customer relationship management and applied reputation studies, with B.A. Sparks, W.G. Kim, and J.F. Hair as key contributors. The green cluster centers on digital platforms and online reputation in tourism, featuring Z. Xiang and D. Buhalis. The yellow cluster includes niche studies on digital platforms and reputation impacts, with E. Amigo and C. Dellarocas standing out.

Overall, the literature displays a multi-centered and dynamic network, demonstrating that online reputation management is addressed from diverse perspectives.
This analysis is valuable because it highlights the foundational studies and thematic directions in the field, offering researchers a clear map of major contributions and emerging research areas.

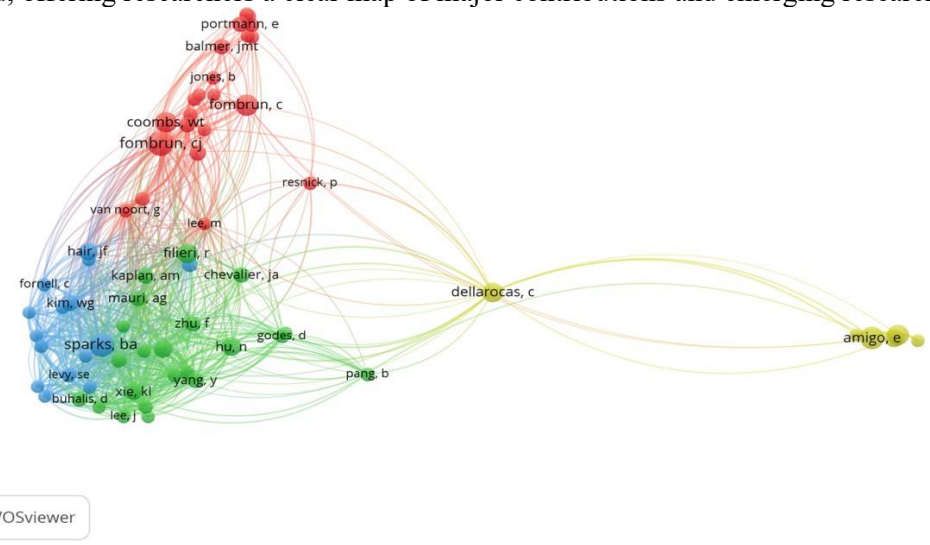


Figure 9. Co-citation Network of Cited Authors

CONCLUSION

The process of digitalization has fundamentally transformed how organizations communicate with stakeholders, making online reputation management a strategic component of corporate communication. With the widespread use of social media, positive or negative content about organizations can rapidly reach large audiences, directly influencing their reputation. In this context, online reputation management has evolved from a theoretical discussion into an integral part of strategic, practice-oriented planning.

Today, online reputation management plays a decisive role in key strategies such as crisis management, sustainability, trust-building, and organizational growth. Data-driven approaches not only guide operational processes but also shape online reputation practices. The increasing interactivity of users, the transformative role of social media, and the continuous reproduction of reputation in digital environments have made the field more complex and interdisciplinary. These developments have steadily increased academic interest in online reputation management.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

This study aimed to map the academic development of the field and provide new perspectives for future research. A total of 116 academic publications retrieved from the Web of Science (WoS) database using the keyword *online reputation management* were analyzed using bibliometric methods with the help of VOSviewer software. The analysis examined author collaborations, country- and institution-based partnerships, citation networks, and keyword co-occurrences, thereby identifying trends, collaboration structures, conceptual focuses, and existing gaps in the literature.

The findings reveal that Spain is the country with the highest number of publications, while Univ Presov and Boston University are the most active institutions. Spain's strong collaboration with the United States forms the core of the international network, with countries like Poland and the United Arab Emirates positioned around it. In the author collaboration network, scholars such as Francisco Peco-Torres and Julio Gonzalo have made significant contributions to the literature.

Among the pioneering studies on the subject, Fombrun (1990, 1996) and Ajzen (1991) with their theoretical studies; Hair (2014) and Zhu (2010) with their applied studies; (Hennig-Thurau et al., 2004; Kaplan & Haenlein, 2010) with digitalisation and social media research on online reputation management. The most cited study in the field is the work conducted by Proserpio et al. (2017), which examines the impact of managerial responses on consumer reviews. The most frequently used keywords in the studies on this field are *online reputation management*, *social media, reputation, reputation management, online reputation*. Among the authors cited together on online reputation management, C.J. Fombrun and W.T. Coombs focused on reputation management and corporate crisis communication; B.A. Sparks, W.G. Kim and J.F. Hair focused on reputation and customer relationship management; Z. Xiang and D. Buhalis focused on digital platforms and online reputation management especially in the tourism sector.

According to the results of the bibliometric analysis, there has been a significant increase in academic publications on online reputation management since 2016, driven by the widespread use of social media, the growing visibility of consumer experiences, and the acceleration of digital data production. However, some structural deficiencies in the literature are also evident. In particular, the limited scope of interdisciplinary collaborations, the scarcity of studies conducted in the fields of marketing and communication, the low contribution of developing countries to the literature, the dominance of theoretical frameworks, the insufficient integration of contemporary technologies such as artificial intelligence and data analytics, and the limited number of studies focusing on small and medium-sized enterprises (SMEs) emerge as major gaps. This situation highlights the need for a broader perspective in addressing online reputation management and for the development of more inclusive and applicable models in the field.

Based on the analysis, the following directions are recommended to advance the development of the online reputation management literature:

- Conducting more cross-cultural research to understand how ORM strategies differ across regional contexts. As shown in the citation and co-authorship analysis, most publications originate from developed economies such as the United States and Spain, reflecting a geographically limited research scope and highlighting the need for broader representation in future studies.
- Introducing real-time, AI-supported, data-driven strategic models tailored to fast-paced digital environments such as social media. Although artificial intelligence technologies play an increasingly vital role in areas like content moderation and sentiment analysis, they remain underrepresented in the bibliometric clusters (Becker & Lee, 2019; Dirik vd., 2023), indicating a critical gap in current research.
- Developing specialized online reputation management frameworks for emerging digital crisis types such as data breaches, fake news, and social media lynching. While these issues are

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

becoming increasingly prevalent in digital environments, the literature still lacks models specifically designed to address their unique Dynamics (Coombs, 2015; Vosoughi vd., 2018)

- Designing simplified and accessible reputation management models for SMEs**.** While the existing literature predominantly focuses on large corporations, small and medium-sized enterprises often lack the financial and technical resources to implement complex digital reputation tools (Oncioiu vd., 2020)
- Supporting normative and critical research on ethical communication, digital media literacy, and corporate transparency. This is especially crucial given the growing risks posed by algorithmic bias and disinformation in digital communication environments (Dereli, 2024; Lazer vd., 2018)

The implementation of these recommendations is expected to make the academic literature on online reputation management more inclusive, up-to-date, and practice-oriented. Furthermore, due to the nature of new media environments, fake news and manipulation campaigns spread rapidly, leading to the emergence of new types of crises in digital spaces. In this context, theoretical models developed for online reputation management need to be reconsidered to address these new forms of crises.

In conclusion, this study systematically evaluated the scientific body of knowledge in the field of online reputation management, identified the main trends and gaps in the literature, and aimed to offer a structured, multidimensional, and interdisciplinary roadmap for researchers working in this area.

REFERENCES

Alfonso, G., & Suzanne, S. (2008). Crisis Communications Management on the Web: How Internet-Based Technologies are Changing the Way Public Relations Professionals Handle Business Crises. *Journal of Contingencies and Crisis Management*, *16*(3), 143-153. https://doi.org/10.1111/j.1468-5973.2008.00543.x

Allcott, H., & Gentzkow, M. (2017). Social Media and Fake News in the 2016 Election. *Journal of Economic Perspectives*, *31*(2), 211-236. https://doi.org/10.1257/jep.31.2.211

Arruda, H., Silva, E. R., Lessa, M., Proença Jr., D., & Bartholo, R. (2022). VOSviewer and Bibliometrix. *Journal of the Medical Library Association*, *110*(3), 392-395. https://doi.org/10.5195/jmla.2022.1434

Aula, P. (2010). Social media, reputation risk and ambient publicity management. *Strategy & Leadership*, *38*(6), 43-49. https://doi.org/10.1108/10878571011088069

Başer, E. (2023). Bilimsel İletişim Bağlamında "Dijital Reklamcılık" Çalışmalarının Bibliyometrik Analizi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, *63*, 71-87. https://doi.org/10.47998/ikad.1227007

Becker, K., & Lee, J. W. (2019). Organizational Usage of Social Media for Corporate Reputation Management. *The Journal of Asian Finance, Economics and Business*, *6*(1), 231-240. https://doi.org/10.13106/JAFEB.2019.VOL6.NO1.231

Berthon, P. R., Pitt, L. F., Plangger, K., & Shapiro, D. (2012). Marketing meets Web 2.0, social media, and creative consumers: Implications for international marketing strategy. *Business Horizons*, *55*(3), 261-271. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2012.01.007

Chun, R. (2005). Corporate reputation: Meaning and measurement. *International Journal of Management Reviews*, *7*(2), 91-109. https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2005.00109.x

Coombs, W. T. (2007). Protecting Organization Reputations During a Crisis: The Development and Application of Situational Crisis Communication Theory. *Corporate Reputation Review*, *10*(3), 163-176. https://doi.org/10.1057/palgrave.crr.1550049

Coombs, W. T. (2015). The value of communication during a crisis: Insights from strategic communication research. *Business Horizons*, *58*(2), 141-148. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.10.003

Dereli, A. B. (2024). VOSVIEWER İLE BİBLİYOMETRİK ANALİZ. *Communicata*. https://doi.org/10.32952/communicata.1517725

Dirik, D., Eryilmaz, İ., & Erhan, T. (2023). Post-Truth Kavramı Üzerine Yapılan Çalışmaların

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

VOSviewer ile Bibliyometrik Analizi. *Sosyal Mucit Academic Review*, *4*(2), 164-188. https://doi.org/10.54733/smar.1271369

Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, *133*, 285-296. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070

Einwiller, S., & Will, M. (2008). Towards an integrated approach to corporate branding—Findings from an empirical study. Içinde M. Meckel & B. F. Schmid (Ed.), *Kommunikationsmanagement im Wandel* (ss. 231-247). Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-8349-9772-2_13

Eriksson, M. (2018). Lessons for Crisis Communication on Social Media: A Systematic Review of What Research Tells the Practice. *International Journal of Strategic Communication*, *12*(5), 526-551. https://doi.org/10.1080/1553118X.2018.1510405

Fombrun, C. J. (1996). *Realizing Value from the Corporate Image*. Harwvrd Business School Press.

Fombrun, C., & Riel, C. V. (t.y.). *The Reputational Landscape*.

Fombrun, C., & Shanley, M. (1990). WHAT'S IN A NAME? REPUTATION BUILDING AND CORPORATE STRATEGY. *Academy of Management Journal*, *33*(2), 233-258. https://doi.org/10.2307/256324

Hennig-Thurau, T., Gwinner, K. P., Walsh, G., & Gremler, D. D. (2004). Electronic word-of-mouth via consumer-opinion platforms: What motivates consumers to articulate themselves on the Internet? *Journal of Interactive Marketing*, *18*(1), 38-52. https://doi.org/10.1002/dir.10073

Hutton, J. G. (1999). The Definition, Dimensions, and Domain of Public. *Public Relations Review*, *25*(2), 199-214. https://doi.org/10.1016/S0363-8111(99)80162-3

Hutton, J. G., Goodman, M. B., Alexander, J. B., & Genest, C. M. (2001). Reputation management: The new face of corporate public relations? *Public Relations Review*, *27*(3), 247-261. https://doi.org/10.1016/S0363-8111(01)00085-6

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, *53*(1), 59-68. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003

Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, *54*(3), 241-251. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.005

Lazer, D. M. J., Baum, M. A., Benkler, Y., Berinsky, A. J., Greenhill, K. M., Menczer, F., Metzger, M. J., Nyhan, B., Pennycook, G., Rothschild, D., Schudson, M., Sloman, S. A., Sunstein, C. R., Thorson, E. A., Watts, D. J., & Zittrain, J. L. (2018). The science of fake news. *Science*, *359*(6380), 1094-1096. https://doi.org/10.1126/science.aao2998

Oncioiu, I., Popescu, D.-M., Anghel, E., Petrescu, A.-G., Bîlcan, F.-R., & Petrescu, M. (2020). Online Company Reputation—A Thorny Problem for Optimizing Corporate Sustainability. *Sustainability*, *12*(14), 5547. https://doi.org/10.3390/su12145547

Özgür, Ö. F. (2023). İTİBAR YÖNETİMİ KONULU LİSANSÜSTÜ TEZLERİN BİBLİYOMETRİK ANALİZİ. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *26*, 303-320. https://doi.org/10.29029/busbed.1300096

Palenchar, M. J., & Heath, R. L. (2007). Strategic risk communication: Adding value to society. *Public Relations Review*, *33*(2), 120-129. https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2006.11.014

Rindova, V. P., Williamson, I. O., Petkova, A. P., & Sever, J. M. (2005). Being Good or Being Known: An Empirical Examination of the Dimensions, Antecedents, and Consequences of Organizational Reputation. *Academy of Management Journal*, *48*(6), 1033-1049. https://doi.org/10.5465/amj.2005.19573108

Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, *84*(2), 523-538. https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3

Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science*, *359*(6380), 1146-1151. https://doi.org/10.1126/science.aap9559

Xiang, Z., & Gretzel, U. (2010). Role of social media in online travel information search. *Tourism Management*, *31*(2), 179-188. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.02.016

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

THE ARCHITECTURAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF INDUSTRY 5.0: STUDENT PROJECTS AS A RESPONSE TO THE *CHALLENGES* OF DIGITAL TOOLS AND SUSTAINABLE PRACTICES

ENDÜSTRİ 5.0 ÇAĞINDA MİMARLIK TASARIMI EĞİTİMİ: DİJİTAL ARAÇLAR VE SÜRDÜRÜLEBİLİR UYGULAMALARI ÖĞRENCİ PROJELERIYLE ELE ALMAK

Zeynep BİRGÖNÜL [1]

ORCID: Z.B. 0000-0002-0803-3478

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Zeynep Birgonul
Yildiz Technical University, Türkiye
E-mail/E-posta: zeynep.birgonul@yildiz.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 13.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2026

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Birggönül, Z. (2025). The Architectural Design Education in The Age of Industry 5.0: Student Projects as a Response to the Challenges of Digital Tools and Sustainable Practices. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 867-891. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674079

Abstract

This study explores the transition from the Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0) to the Fifth Industrial Revolution (Industry 5.0) within the architectural design discipline. Human-centered innovation is a crucial factor for Industry 5.0, which integrates advanced technology to enhance quality of life and achieve sustainable development. The article aims to examine how architectural design is influenced by the shift between the Fourth Industrial Revolution (I4.0) and the Fifth Industrial Revolution (I5.0). The study focuses on how digital tools and smart technology can be employed in architectural design to create high-performing, eco-friendly structures while involving the end-user in the design process. Addressing the gap between theoretical frameworks and practical applications in architectural education, this study presents student projects as a foundation for discussing design proposals tailored to the new industrial era, offering an alternative method to bridge the gap between theory and practice in architectural education. Through a design studio framework, it emphasizes the role of existing technologies and sustainable design strategies in addressing contemporary challenges. Five case studies illustrate the practical application of these concepts within architectural education, showcasing how design-driven innovation promotes collaboration, research, and critical thinking. By equipping design students with the essential skills to navigate Industry 5.0, this research aligns architectural education with the evolving demands of the construction and engineering sectors, paving the way for architects to actively engage in a sustainable and technologically advanced future.

Keywords: Architectural Design Studio Education, Design-Driven Innovation, Digital Transformation, Industry 5.0, User-Centered Design.

Öz

Bu çalışma, Dördüncü Sanayi Devrimi'nden (Endüstri 4.0) Beşinci Sanayi Devrimi'ne (Endüstri 5.0) geçiş sürecini ve bu dönüşümün mimari tasarım disiplinine etkilerini derinlemesine incelemektedir. Endüstri 5.0, yaşam kalitesini artırmak ve sürdürülebilir kalkınmayı sağlamak amacıyla ileri teknolojileri entegre eden insan merkezli yenilikçiliği ön plana çıkarmaktadır. Bu makale, dijital araçlar ve akıllı teknolojilerin mimari tasarım süreçlerine dahil edilerek yüksek performanslı ve çevre dostu yapılar oluşturulmasını ve tasarım sürecine nihai kullanıcıların katılımını sağlamayı hedeflemektedir. Mimarlık eğitiminde teorik çerçeveler ile pratik uygulamalar arasındaki boşluğu ele alan bu çalışma, öğrenci projelerini yeni endüstriyel çağa yönelik tasarım önerilerini tartışmak için bir temel olarak sunarak, teori ve pratik arasındaki uçurumu kapatmak için alternatif bir yöntem önermektedir. Tasarım stüdyosu çerçevesinde, mevcut teknolojilerin ve sürdürülebilir tasarım stratejilerinin günümüzün karmaşık sorunlarına çözüm bulmadaki rolünü vurgulamaktadır. Beş örneklem aracılığıyla, bu kavramların mimarlık eğitimi bağlamındaki pratik uygulamaları sergilenmekte ve tasarım odaklı yenilikçiliğin iş birliği, araştırma ve eleştirel düşünmeyi nasıl teşvik ettiği gösterilmektedir. Bu araştırma, tasarım öğrencilerini Endüstri 5.0'ın gerektirdiği temel becerilerle donatarak, mimarlık eğitimini inşaat ve mühendislik sektörlerinin değişen talepleriyle uyumlu hale getirmekte ve mimarların sürdürülebilir ve teknolojik olarak gelişmiş bir gelecekte aktif rol almalarının önünü açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimari Tasarım Stüdyosu Eğitimi, Tasarım Temelli Yenilikçilik, Dijital Dönüşüm, Endüstri 5.0, Kullanıcı Odaklı Tasarım.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

As the architectural field evolves with the rise of smart technologies and sustainable design practices, there is a growing need to bridge the gap between theoretical knowledge and practical application in architectural education. The objective of this paper is to establish the impact of Industry 5.0 on architectural design, specifically focusing on the implications in design studio education to augment productivity and enhance design-driven innovation. The study also examines the challenges faced by architectural design education in adapting to the rapidly changing industry requirements (Bellini, Francucci, & Manzi, 2020); (Müller & Loukissas, 2020). This paper discusses the interrelation of architectural design studio education together with the current developments of Industry 5.0. It examines the integration of advanced technologies, human-centric approaches, and ethical considerations in architectural design processes. The objective of the study is to enable the students to gain an understanding of the implications of Industry 5.0 on design capabilities, collaboration, sustainability, and innovation in the architectural field. The purpose of the study is to substantiate the role of education and the academy in the developing impact of Industry 5.0. In other words, this paper aims to demonstrate the reciprocal connection between the built environment, digital technologies together with Industry 4.0 and 5.0, and academic research and development. The originality of this study is to discuss the impact of Industry 5.0, which includes faster, smarter, and more sustainable productivity in architectural design, and therefore, this paper presents authentic student projects specifically focusing on this aim. To conclude, results are discussed through an academic perspective, which focuses on using digital technologies both for design, production, and end-use.

Literature Review

The third industrial revolution (Rifkin, 2011) is the shift from mechanical production techniques, simple electronic technology, and analog machinery to digitalization in all fields of industry. This industrial revolution also called the digital revolution, affected almost all disciplines by its impacts. It marked the beginning of the Information Age. The new era changed how we perceive and experience both the material world and immaterial connections. Relatively; following the third industrial revolution within a couple of years, the transformation of communication and production technologies, the fourth industrial revolution (Schwab, 2017) occurred, which conceptualizes rapid change to the technology of various industries, societal patterns, and processes into a fully digitalized manner by increased interconnectivity, enhanced technologies, and smarter automation. In the Industry 4.0 environment, interconnected computers, smart materials, and intelligent machines communicate with one another, interact with the environment, and eventually make decisions with minimal human involvement (Gilchrist, 2016). There is an urgent need for means to shortcut the depth of the efforts required to establish and operate the digital chain (Ramsgaard Thomsen, et al., 2020); (Židek, Pitel, Adámek, Lazorík, & Hošovský, 2020) which is currently covered by the available technologies within I4.0. There is a growing trend in architectural design and the construction industry to adopt Industry 4.0 and utilize additive manufacturing processes for building construction (Dalenogarea, Benitez, Ayala, & Frank, 2018); (Niemeläa, Shia, Shirowzhana, Sepasgozar, & Liu, 2019); (Gattulloa, Scuratib, Fiorentino, & Uva, 2019); (Ivanov, 2020); (Shet & Pereira, 2021). The I4.0 paradigm involves organizing production processes by the principles of interoperability between physical and cyber systems, decentralization, real-time data analytics, service orientation, and modularity (Liu, et al., 2022). Industry 4.0 technologies applied into AEC (Architecture-Engineering-Construction) include; but are not limited to; 3D printing and digital fabrication technologies; big data, internet of things (IoT) and sensor-based technologies, cloud computing, and other various automation systems. Also, the availability of computational and parametric design software and advanced modeling tools that embed the buildings' information into the digital model (such as Building Information Modelling) create a digital track for AEC. This development generated a more sophisticated and improved workflow, and interoperability. Therefore, Industry 4.0, characterized by its underlying digital technologies and design principles – can positively contribute to sustainable economic, environmental, and social development (Ghobakhlooab, 2020). As a matter of fact, Industry 4.0 can be seen as a matter of diffusion of digital technologies and interdisciplinary adoption. Additionally, as it is the current industrial reference and approach, it is inseparable from any discipline, which corresponds to its essential linkage with the AEC sector.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The arrival of Industry 4.0 provides links between people and objects to create an advanced productivity opportunity that ensures full digitalization of the manufacturing sector. It will also create progress in the digital working environment automatically. Development of Industry 4.0 itself can be achieved from a combination of smart construction sites, simulations, and virtualization to create more efficient construction project performance (Rahmayanti, Maulida, & Kamayana, 2019), which could be perfectly adapted as a methodology for architectural design. Scheel describes three key drivers for Industry 4.0 success: think value, not tech; think people, not tools; and set clear targets from the start (Nokia, 2021). I4.0 results as many new terms for the end user as it creates tighter interactions between human users and their mobile devices pushing towards the internet, where the human user becomes more central than ever, and where their devices become their proxies in the cyber world, in addition to acting as a fundamental tool to sense the physical world. The current Internet paradigm, which is infrastructure-centric, is not the right one to cope with such an emerging scenario with a wider range of applications. This calls for a radically new Internet paradigm, which we name the Internet of People (IoP), where humans and their devices are not seen merely as end users of applications but become active elements of the Internet (Conti, Passarella, & Das, 2017). Digitizing manufacturing and business processes and deploying smarter machines and devices may offer numerous advantages, such as manufacturing productivity, resource efficiency, and waste reduction (Tortorella & Fettermann, 2018). Thus, the current industrial revolution helped to upgrade the life quality of the end-user by offering improved design solutions with advanced technologies. With the development of industrialization in the information age, intelligent technologies have been applied to architectural design. The deep integration of new technology and architectural design not only guarantees the quality of buildings but also promotes the sustainable development of the construction industry in a far-reaching way (Zeng & Lai, 2020).

Industry 4.0 was the current paradigm in manufacturing and industrial technology. It represents the fourth industrial revolution, characterized by the integration of smart technology, automation, data exchange, and other advanced technologies in manufacturing processes. Industry 4.0 focuses on creating smart factories and supply chains that leverage technologies such as the Internet of Things (IoT), artificial intelligence (AI), big data analytics, and robotics to improve efficiency, flexibility, and productivity. As of that time, Industry 5.0 had not yet been widely recognized or adopted, and there wasn't a clearly defined set of principles for it. However, it's common for discussions about future industrial revolutions to emerge as technology advances. The transition from one industrial paradigm to another typically involves a significant leap in technological capabilities and a redefinition of how industries operate. The idea of Industry 5.0 might encompass further integration of advanced technologies, potentially focusing on areas such as:

1. Human-Machine Collaboration: A stronger emphasis on the collaboration between humans and machines, where advanced technologies like AI and robotics work in tandem with human workers. This could involve more intuitive human-machine interfaces and increased adaptability of automation systems.

2. Sustainability and Circular Economy: A shift toward more sustainable and environmentally friendly practices in manufacturing. This might involve a greater focus on recycling, reducing waste, and creating closed-loop systems in production.

3. Customization and Personalization: Increased emphasis on personalized and customized products, possibly facilitated by technologies like 3D printing and advanced manufacturing techniques. This could lead to more flexible and agile production processes.

4. Decentralized Production: A move away from centralized manufacturing towards more distributed and decentralized production models. This could involve the use of local production facilities or even on-site manufacturing through advanced technologies.

5. Advanced Connectivity: Further advancements in communication technologies, including 5G and beyond, to enable faster and more reliable connections between devices and systems in the industrial

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

setting.

Interpreting the shift from Industry 4.0 to the potential emergence of Industry 5.0 in the context of architectural design involves considering how advancements in technology and industrial paradigms might influence the design of spaces and structures. Industry 5.0 may call for more flexible and adaptive spaces that can easily accommodate changes in production processes. Architectural designs could integrate modular structures and smart technologies that allow for quick reconfiguration based on evolving manufacturing needs. Moreover, with a focus on human-machine collaboration, architectural designs might prioritize the creation of environments that enhance the working experience for humans. This could involve inclusive design principles, the integration of natural elements, and the use of advanced lighting and acoustics to create comfortable and productive workspaces. Additionally, since Industry 5.0 involves a move toward decentralized production, architectural designs might need to consider creating smaller-scale manufacturing facilities located closer to end-users. This could lead to the design of more compact, efficient, and sustainable industrial spaces that align with local communities.

The integration of advanced technologies like AI and IoT in Industry 5.0 may require architectural designs to incorporate intelligent building systems. This could include automated climate control, energy-efficient lighting, and smart security systems that respond to the dynamic needs of the manufacturing processes. Given the potential emphasis on sustainability and circular economy practices, architectural designs might prioritize environmentally friendly features. This could involve the use of recycled materials, energy-efficient systems, and designs that minimize environmental impact throughout the lifecycle of a facility. And lastly, since Industry 5.0 involves increased customization through technologies like 3D printing, architectural designs might include spaces specifically tailored for additive manufacturing processes. This could range from specialized rooms for large-scale 3D printers to collaborative areas for design and prototyping. The advent of Industry 4.0 has brought about significant advancements in manufacturing processes through the integration of digital technologies. However, as we move forward, there is a growing realization that the evolution of industry should not be limited to technological advancements alone. Industry 5.0, the next phase of industrial development, emphasizes the importance of human-centric approaches and the seamless collaboration between humans and machines. The transmission from Industry 4.0 to Industry 5.0 represents a fundamental shift in the way we approach industrial development. While Industry 4.0 focuses primarily on automation, connectivity, and data-driven decision-making, Industry 5.0 goes a step further by emphasizing the integration of human skills, creativity, and intuition with advanced technologies.

METHOD

Design-driven innovation can play a significant role in the integration of architectural design education with Industry 5.0. Design-driven innovation method emphasizes the importance of incorporating design thinking and user-centered approaches in the development of new products, services, and experiences (Brown, 2008); (Liedtka, 2018). When applied to architectural design education, this theory can help bridge the gap between industry demands and educational practices. Design-driven innovation also emphasizes collaboration and co-creation. In the context of architectural design education, fostering interdisciplinary collaboration among students, educators, and industry professionals becomes crucial (Demirbilek & Ekiz, 2021). By engaging students in collaborative projects with stakeholders from various fields, such as engineering, construction, and urban planning, architectural design education can provide a holistic learning experience (Dorst & Cross, 2001). This approach promotes the development of innovative solutions that align with the principles of Industry 5.0.

Design is also knowledge, as it is used to generate new meanings or forms (Jonas, 2011). As a result, design can be used as an organizational asset as well as information for competitive advantage. Through the combination of new information flows, the organization gets the ability to exploit new linkages between its activities internally and externally (Porter & Millar, 1985). Therefore, design can be perceived as applied innovation, for example; capturing the talent and resources available inside

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

and outside the organization to create new products, environments, and new user perspectives (Gerlitz, 2015). Digitalism in architecture (Negroponte, 1995-A); (Negroponte, 1995-B) introduced a new set of digital tools for organic form-finding (Schumacher, 2008-A), led by bio-mimicry and parametric design (Schumacher, 2008-B); but not only limited only to those contexts. Consequently, the term Digital-Design Thinking emerged (Oxman, 2006-A). Due to this approach, theories and methods of digital design can no longer be conceptualized as the merging of computational tools with conventional formulations ***of design*** (Oxman, 2006-B). By extension; Advanced Architecture (Gausa, 2014) is a concept that includes the aforementioned themes, which was a trigger for bringing together digital technologies into architectural design in a socio-economically and environmentally sustainable manner. Hereby, with all those emerging tools, recent methods, and ideologies that blend architecture with digital technologies; design-driven innovation (Verganti, 2009) is an outcome to be considered as the clear connection of Industry 5.0 to disciplines that are related to design. Design thinking in architectural design education is a problem-solving approach that emphasizes empathy, iteration, and experimentation. Incorporating design thinking principles into architectural design education can equip students with the skills to tackle complex challenges in Industry 5.0 (Brown, 2008). By encouraging students to identify user needs, generate innovative ideas, and prototype solutions, design-driven innovation theory enhances their ability to create meaningful architectural designs aligned with industry requirements. Therefore, the design-driven innovation method emphasizes the significance of research and innovation ecosystems in driving creative problem solving. Integrating design research methodologies into architectural design education allows students to conduct empirical studies, gather user insights, and apply evidence-based design strategies (Razzouk & Shute, 2012). Furthermore, connecting educational institutions with industry partners and research centers fosters a dynamic innovation ecosystem, enabling the exchange of knowledge, resources, and best practices. Such collaboration strengthens the relevance of architectural design education to the rapidly changing needs of Industry 5.0. Moreover, user-centered design, a key aspect of design-driven innovation, emphasizes the importance of understanding user behaviors, preferences, and needs. In the context of architectural design education, integrating user-centered design principles can help students develop a deep understanding of how people interact with built environments (Norman, 2013). This understanding enables students to create designs that are not only technologically advanced but also enhance user experiences, addressing the evolving needs of Industry 5.0.

Fort his research, the principles of design-driven innovation, user-centered design, and digital design thinking are implemented in a one-semester architectural design studio course to bridge theoretical knowledge with practical application. Throughout the semester, students engage in project-based learning activities that incorporate advanced digital tools, collaborative methodologies, and interdisciplinary approaches. The course emphasizes integrating smart technologies and sustainability principles into architectural design, aligning with the demands of Industry 5.0. Students are encouraged to apply digital design-thinking by identifying real-world user needs, prototyping innovative solutions, and iterating their designs based on feedback from educators, peers, and industry stakeholders. Additionally, empirical research methods, such as user studies and performance simulations, are integrated into the studio projects to develop evidence-based design strategies. This pedagogical approach not only equips students with the technical and creative skills needed for Industry 5.0 but also fosters collaboration and critical thinking, enabling them to propose designs that address both technological and human-centric challenges in the built environment.

DESIGN STUDIO OUTCOMES: SELECTED WORKS

In this section, the project proposals derived from the 4th year (undergraduate) interior architectural design studio, which specifically focused on applying the principles of the I5.0 to architectural design production and application. The projects had research and development stages during one academic semester. Students were encouraged to pursue interdisciplinary investigations during the initial stages, which are followed by testing the preliminary ideas and interests. The conceptual design is developed by digital creation techniques and methods. Lastly, the theories are implied through a holistic design proposal, which includes industrial and digital methods, techniques, and technologies. This studio encourages the learner to integrate human-centric approaches and consider ethical considerations and social implications in architectural design projects (Brown & Wyatt, 2010) to bridge architectural

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

design proposals with I5.0. Also, it encourages the student to apply challenge-based learning methodologies to foster critical thinking, problem-solving skills, and creativity (Larmer, Mergendoller, & Boss, 2015); (Vogel, Koomullil, & Schäfer, 2016). Relatively, this learning method is a top-down approach, which explains comprehensively this learning method, which triggers design-driven innovation together with digital-design thinking in AEC production practices (Birgonul & Carrasco, 2021). To align with the contemporary necessities of the AEC industry, the academy should train the new generation of students appertaining to those concerns. Thereby, this learning approach implies Industry 5.0 as a complementary context to the architectural design studio which emphasizes the importance of digital technologies and therefore design-driven innovation as a consequence.

Architects have to be conscientious and responsible for sustainable development. I5.0 has a great impact on creating projects to achieve better efficiency for sustainability (which includes conservation of natural resources, energy usage, and conscious consumption). With this reference, our design studio approach assisted the students with the conscience of current digital technology availabilities. Moreover, blending digital technologies into architectural and construction discipline triggered design-driven innovation (Barron, 2018); (Sarawgi, Sharma, Sarawgi, & Gupta, 2020) and enhanced possibilities related to digital modeling, parametric, and organic forms—from finding improvements—are discussed. Therefore, the outcomes of the design proposals have resulted as advanced examples when compared to other design studio outcomes that follow traditional methods and approaches. Additionally, I5.0 offers economic and easy access to sensor technologies; thus, the implication of data sensing and computer interaction involves the Internet of Things context to the projects. The impact creates smarter and more responsive architecture examples by proposing living systems, augmented user experience, and data-driven design. Consequently, the student works aim to reach the phenomenon of ‘architecture as a living system’ (Ratti & Claudel, 2016); (Davis, 2021) or ‘an organism’. As another consequence, the impact of I5.0 in architectural design enables a sustainable learning cycle by creating advanced and interdisciplinary links.

Project I: ‘Mitigation Lab’

It is a clear fact that the production and consumption systems that dominated the 20th and 21st centuries have caused many crises, including climate change. This crisis inevitably changes our environment and, therefore our way of life. Adaptability to the crisis is crucial for our physical environment and the way we design it. One of the most important examples of this crisis in our environment is undoubtedly found in one of the mega-cities of the world: Istanbul. The Golden Horn, which was full of pavilions, palaces, and green areas in the past, is a region where the ecosystem is destroyed due to the pollution caused by industrialization and overpopulation. ‘Mitigation Lab’ is a laboratory and research center located in the Golden Horn of Istanbul; aiming to establish self-sustaining, high-quality built environments and societies that will be in harmony with nature. The main purpose of the Lab is to collect data, transform data into information, and create new production and consumption systems using this information. By using nature, ‘Mitigation Lab’ transforms and purifies the Marmara Sea water and other waterways connecting to it, and produces new materials for the built environment. The project is described as a hub for the production back to the city: ‘A Systematic Change for Reunion with Nature’. Apart from changing the production-consumption systems and the production of new materials, another important aim of the lab is changing human behaviors. While the new system in the lab is prepared in detail from the smallest scale (material) to the largest scale (city), this design scenario puts humans at its center. The lab operates with a biological production and circular economy system where materials are grown within the facilities of the proposed establishment, and production-consumption activities take place in a completely closed loop. The ability of biological production and materials to adapt to crises and the new normal is used to build the future of our society. The Lab doesn’t consider 'waste' as something of no value. Instead, it sees waste as a source for new processes. It conveys this awareness to its users. At the Lab, the input of one production may result from the output of another production and consumption, and in this way, those activities are linked through a closed value loop (see Figure 1).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

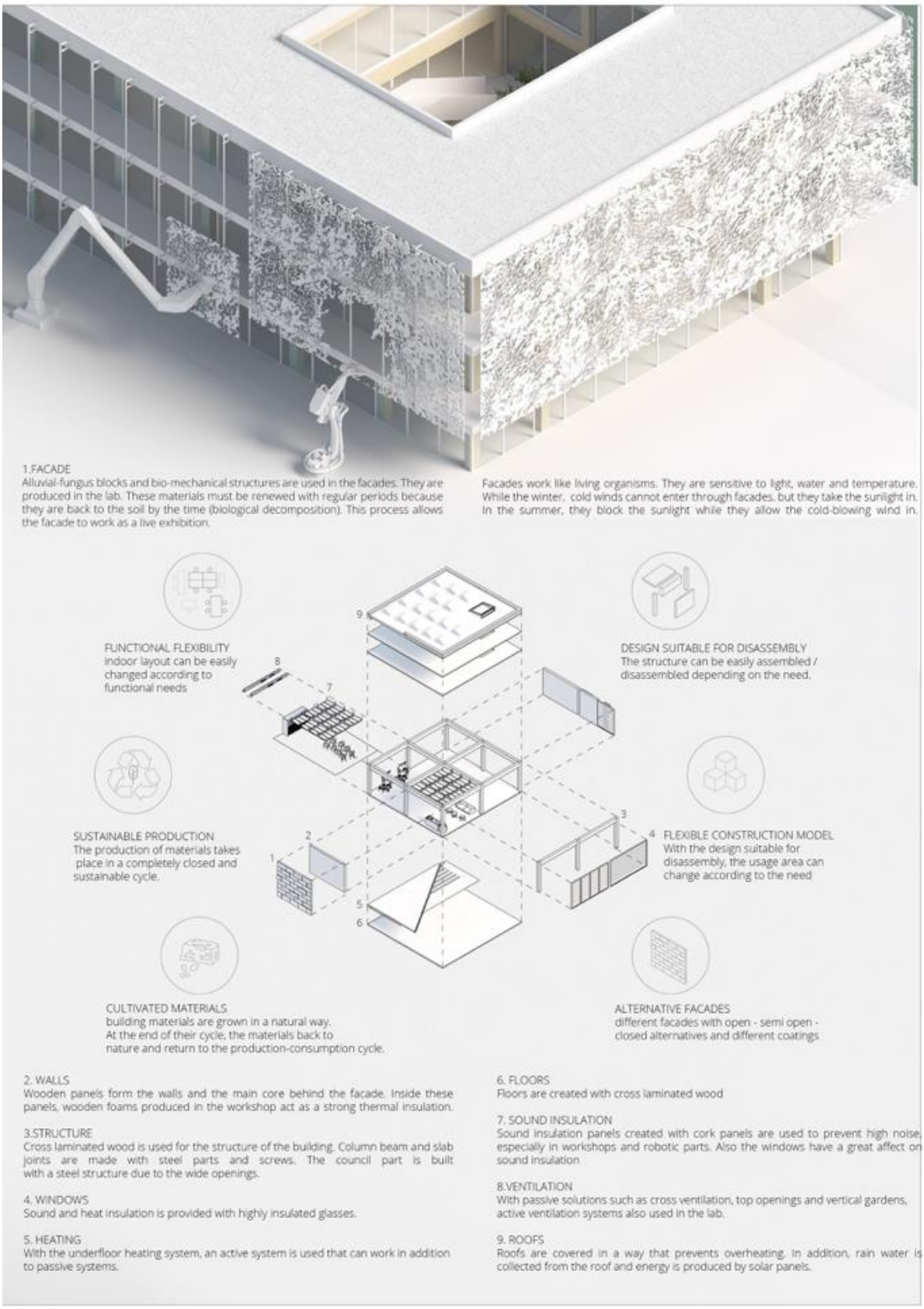


Figure 1. 'Mitigation Lab' Design Mechanism, Functions and Material Studies.

The project focuses on two main organic materials to reproduce building materials. Those materials are the synthetic grasses and the alluvial blocks (see Figure 1). Synthetic Grasses To improve the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

aquatic ecosystem in the region, synthetic seagrass meadows are produced by 3D printers, which disappear over time due to pollution. The e-coli bacteria were added to the printed grass-like material. These meadows produce the food needed for the habitat as well as a type of fuel that can be used for energy. Within the design scenario, water is purified by natural elements that are placed by the laboratorians. The natural cleanse is done by aquatic creatures such as mussels, oysters, and pina-nobilis (a special type of mussel used in the purification and cleaning of water from mud). Moreover, Alluvial Block and Soil Alluvium-mud collected by the local municipality from the ground of the Golden Horn is delivered to the Lab after being dewatered by the municipality. After processing in cultivation and water laboratories, agricultural soil and sediment blocks are produced. Lastly, various materials produced in the experimental laboratories produce massive amounts of waste. The waste materials of the experimental lab are used as recycled materials for the built environment that are produced in the Lab. The most important of these are the experimental facade materials printed by robots. This complex composite composition is formed by the combination of chitin, pectin, and synthesis proteins. These materials are first applied to the façade of the Lab functions are examined and necessary improvements are made after testing them at the 'Mitigation Lab' for their further use (see Figure 2).

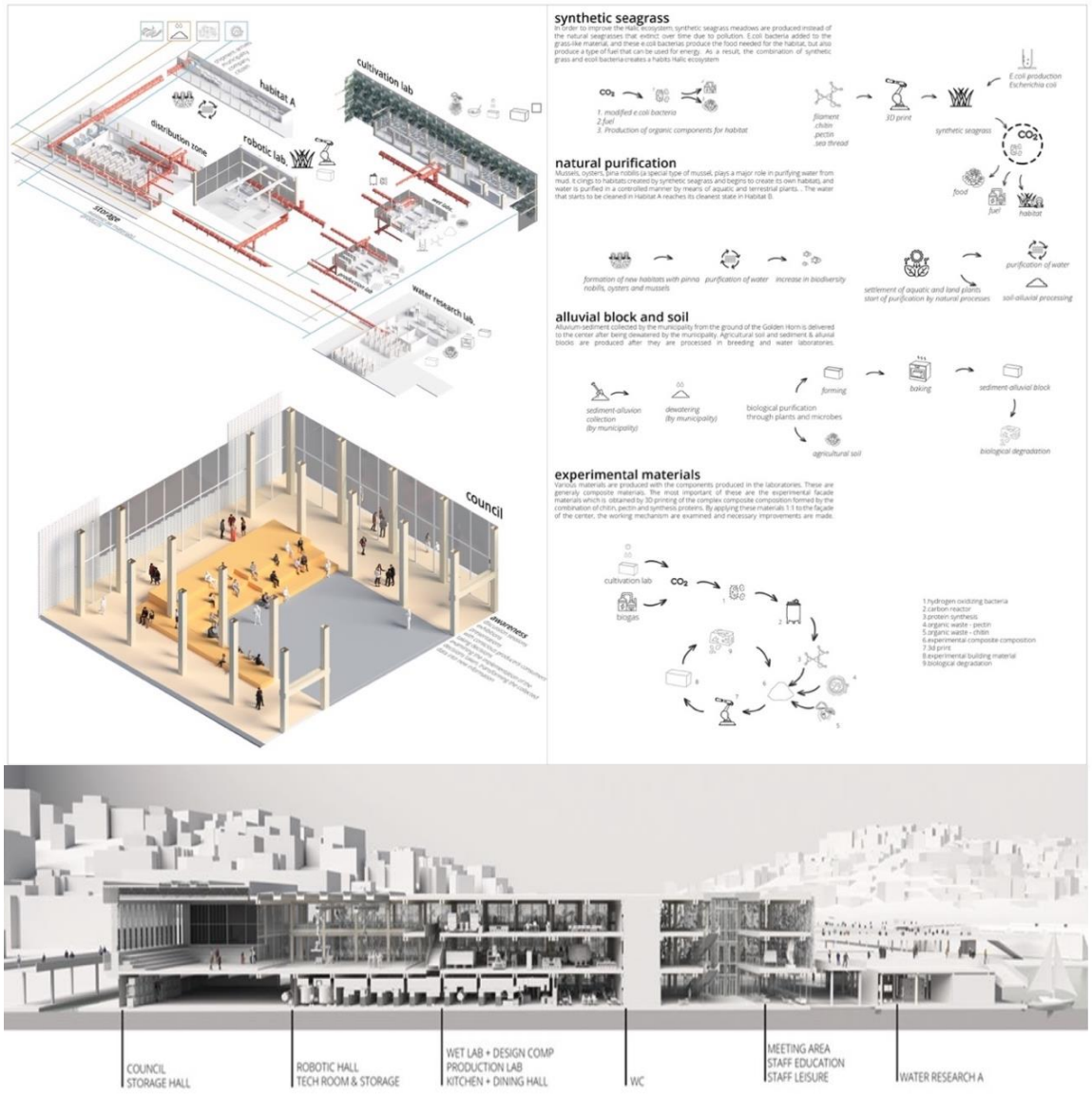


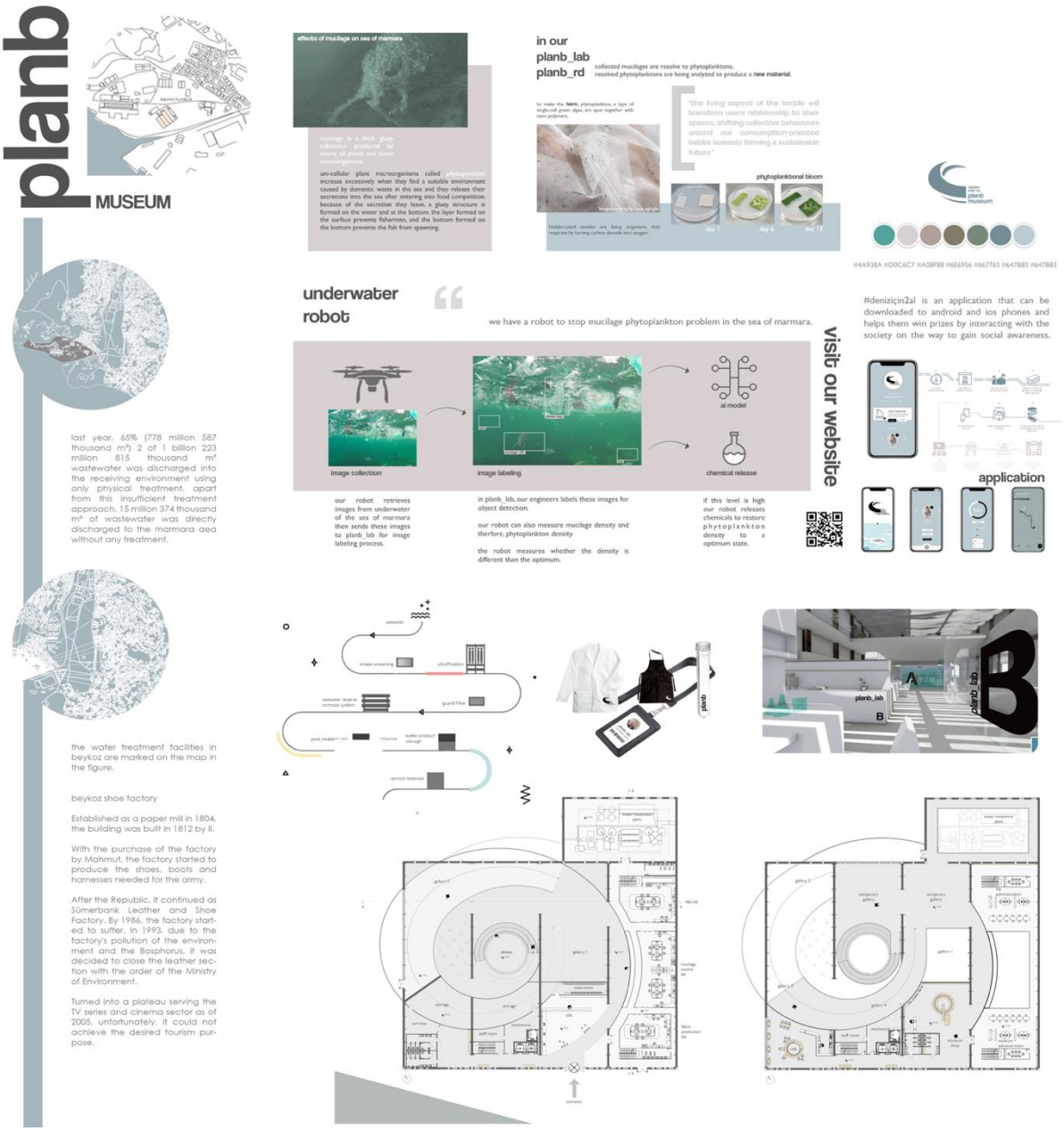
Figure 2. 'Mitigation Lab' Design and Facilities

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

As a result of this project, digital technologies, and recent fabrication methods are gathered in a research & development hub. The main objective of this project proposal is to create a sustainable solution to the environmental crises experienced in Istanbul. The project proposes a symbiotic usage scenario that examines the system with all its components and makes them coexist with nature as a whole. Industry 5.0 by its facilities enabled this project to get closer to the possibilities of the realm. The originality of this work is to bring together nature with digital production techniques to create a sustainable environment, which is a proper example of an outcome of Industry 5.0. The 'Mitigation Lab Project is an example of the implication of Industry 5.0 to architectural design to engage architectural design with the digital industry. Proposed outcomes clearly show that utilizing interdisciplinary production techniques could provide sustainable socio-economic and environmental results for both local and global cycles.

Project II: 'Planb_Muesum'

The 'planb_museum' project is an underwater museum, that raises awareness in society about the water pollution that creates the mucilage problem on the Beykoz, and Istanbul coasts of the Marmara Sea while conducting underwater and recycled materials research and development in its laboratory. On the other hand, it provides a museum space for people with a debate area and digital experience



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

galleries augmented by virtual reality (see Figure 3). The project aims to detect and collect the mucilage in the Sea of Marmara, to produce a living material by recycling the collected mucilage, and to raise awareness of the society collectively so that such a problem will not be encountered again. The technologies used were designed underwater robots that retrieve images from underwater and then send these images to a laboratory for the image labeling process. In the laboratory, engineers label these images for object detection. Underwater robots can also measure mucilage density and therefore, phytoplankton density. If the level of density is high, the robot releases chemicals to restore phytoplankton density to an optimum state. Other than that, it collects mucilage and brings it to a laboratory for a resolving process to create a new material. Resolved phytoplanktons are combined with nano-polymers to produce the living fabric that turns carbon dioxide into oxygen.

The 'planb_museum' project proposal includes such as sand arresters, preliminary and final sedimentation tanks, and sludge settling ponds. All the recycling processes are planned to be maintained by data-driven control mechanisms. In addition, to include society in this system, a mobile application was developed. With this application, people gain coins by collecting garbage around the city and leaving them in containers located in certain places in the city for the recycling process. With the coins they earn, they can get tickets to the galas, movies, and museum events held in the region. Moreover, with this app, the research & development done in the lab and the water cleanse process can be transparently tracked by the public. Also, the community receives information about the news and events that are held in the facility by this app. The outcomes of this project prove that if awareness is to be created, people should be included in the process as well as applying technology. The connection between design-driven innovation is not only cleaning the Marmara Sea by collecting mucilage but also using it to create a new living fabric that can be used in different areas (decorative, in fashion, as an installation, etc.). Moreover, within the scope of this project, not only digital innovations in architectural design but also mechanical engineering and recycling methods are studied and discussed.

This project is an architectural example of Industry 5.0 regarding the Internet of Things (IoT), artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), and machine learning. The robots that will make the necessary intervention on the coasts of Beykoz, where mucilage can reform, are part of the production process, and the fabric produced in the laboratory is part of the museum. After production, the produced material takes place as an architectural element in the museum. It turns carbon dioxide into oxygen and also appears as material to be used in built environment or as art installations. In addition, in the museum, with the help of projectors, big screens, and underwater robots, images, sounds, and videos from underwater of the Marmara Sea are projected into space to give people the feeling of being underwater. As a digital implication, this project proposes data visualization methods in public gathering areas, where the process of recycling and real-time betterment of social and environmental issues are screened.

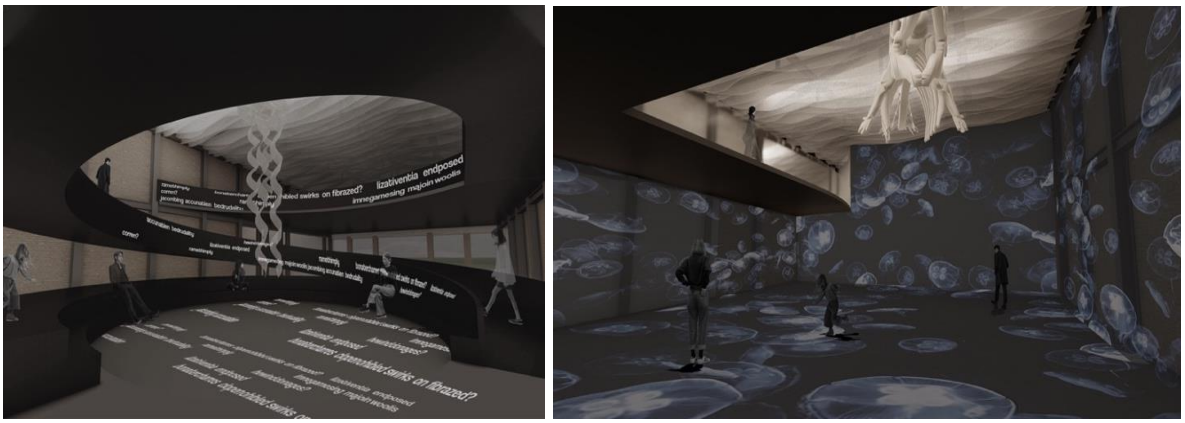


Figure 3. 'planb_museum' Design Scenario and Facility.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Project III: 'Bankoboyu'

This project proposal is located in Alsancak/Kordonboyu, to contribute to the activities of the Izmir Street Economy Branch Directorate on the subject of sustainable cities and societies. The project is entitled 'Bankoboyu', and it is compatible with the local culture and is a project that reveals a local context with İzmir. This project is an added value for the city and was determined by the people of İzmir through conducting an online survey. The problem this project has identified is that the conflict experienced by tradesmen and mobile artisans and the problems that mobile artisans experience with the municipal police are sociologically damaging to urban memory. The local producers and mobile artisans who have added cultural value to the city throughout history are gradually disappearing. With this project, by preventing the loss of local food, the materials required for the production of this local food are supplied by the artisans in the region, prepared by the artisans, and sold by the artisans, mobile artisans, and mobile tradesmen to balance production and the conception cycle. The production and supply chain of the feedstocks are controlled and tracked with digital methods. Local agriculture and husbandry are empowered by digital technology as well within the design scenario.

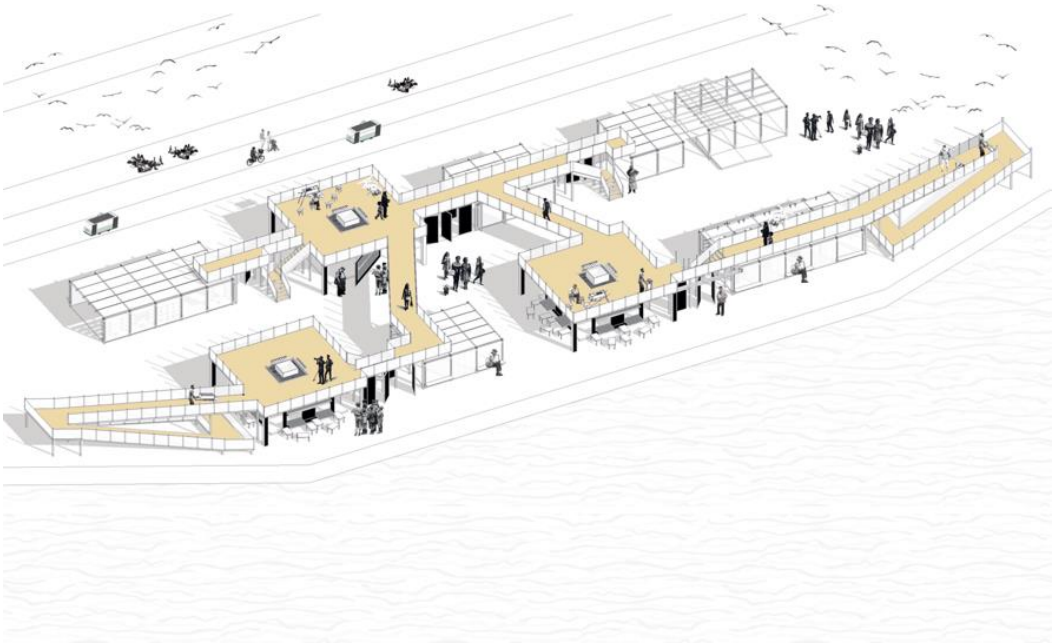


Figure 4. 'Bankoboyu' Project Proposal

The most important part of the project is that the designed urban kitchen structure can operate in different parts of the city by having fast, easy installation and assembly, increasing the vitality, and having an architectural touch that will minimize the footprint in the region. It was aimed to provide wide employment by designing the project as two layers of preparation and cooking units, and by connecting them with the upper-level viewing terrace, both the connection between the two layers was ensured, and the public was provided with the opportunity for social experience in the public space by creating collective spaces on the viewing terrace (see Figure 4). The 'Bankoboyu' project influences the city's production-consumption cycle sustainably by including artisans and mobile artisans and developing informational awareness in the community. The digital newspaper 'Artisan's Miracle' is an informative interface to establish a relationship with the subjects and the system (see Figure 5). The newspaper works as a way to reach the artisans and mobile artisans to involve them in the system. A digital application has been designed to meet and inform the user. Specific urban maps are included in this interface and nodal points are marked. These urban nodes are station points to reach mobile artisans.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

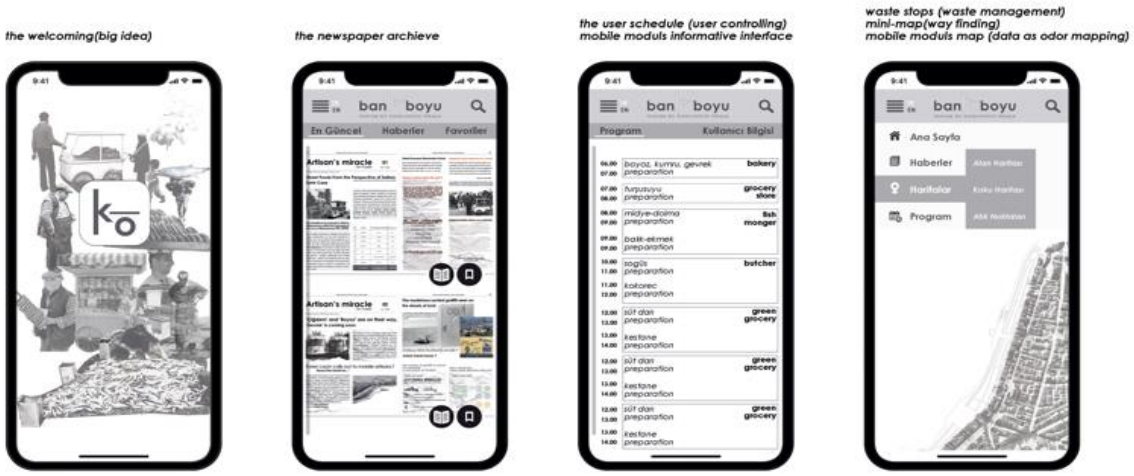


Figure 5. 'Bankoboyu'- 'Artisan's Miracle' Digital Newspaper

The ventilation and smelling problem of the designed cooking units was solved by cleaning the odor and waste gases that emerged during cooking and returning them to the space ventilation. This recycling story turns into a visual installation where the smoke movement can be experienced with the transparent pipelines designed within the system (see Figure 6). Biofiltration and the Joule-Thomson effect are the two essential components of this recycling system. Biofiltration controls air pollution and biologically reduces odors and other volatile air pollutants contained in the exhaust air stream by microorganisms. On the other hand, Joule-Thomson explains that as the pressure of the gas increases, the temperature increases as well (Zemansky, 1968); (Kittel & Kroemer , 1980); (de Waele, 2017); (Schroeder, 2000). In this project, the waste gas is reused as an experiential factor in design with the help of basic physics and mechanical solutions. This system is an example of both the implication of digital technologies and I5.0 to architecture together with the responsive architecture concept applied thanks to digital infrastructures.



Figure 6. 'Bankoboyu' Pipe System, Biofiltration, Smoke and Gas Recycle.

The form-finding situations of the units are designed by considering the product requirements to be sold and feeding on the traditional one. It has been foreseen that certain organic wastes may arise as a result of the products sold. To reintroduce this to the system; compost volumes that are called 'urban drawers' have been created (see Figure 7). While vegetables and fruits are converted into organic fertilizers; meat and fish products become a source of food for street animals. The smell, temperature, and moist, earth-quality compost values are tracked by sensors that are embedded in those drawers.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

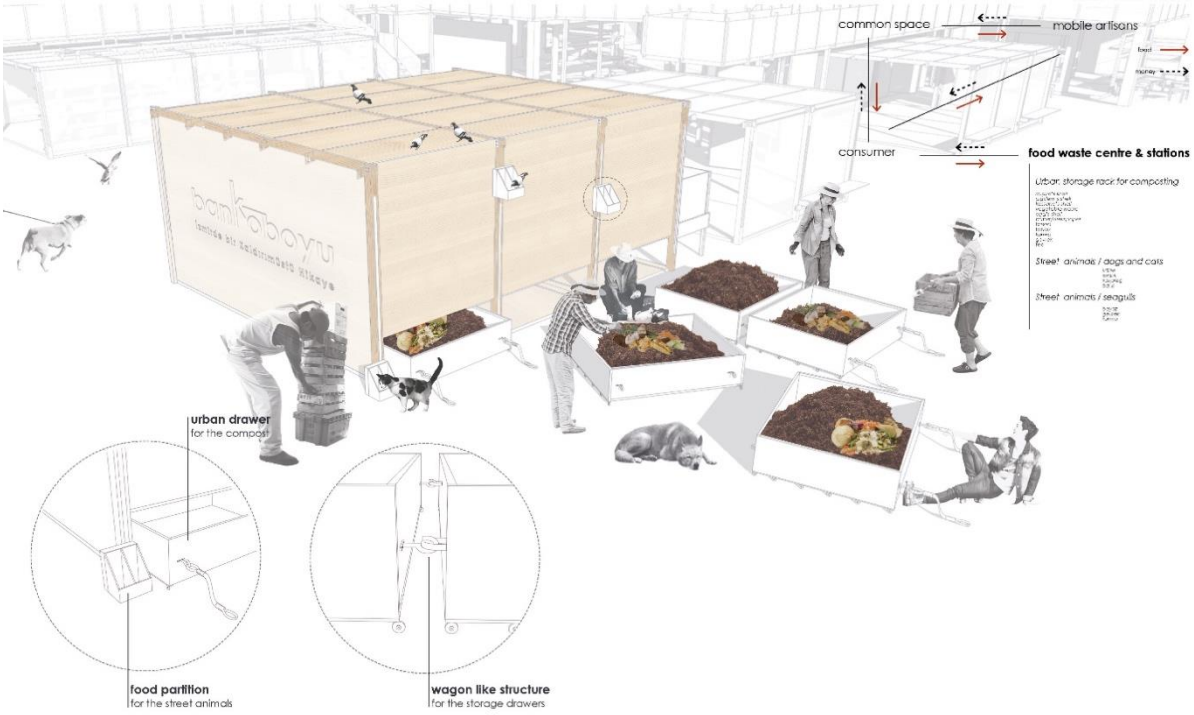


Figure 7. 'Bankoboyu' urban drawers

Lastly, the service corridors created between the designed units are surrounded by movable panels and protect the relationship between the city and the sea. These panels were conceived as an urban design interface for the city's street artists. In other words, it is an urban canvas and this design element also acts as a collective 'urban memory' piece of the project. The urban canvas is produced manually and eclectically, and on the other hand, it is documented and shared digitally by social media channels. The sales part, on the other hand, is to be sold by the mobile as well as by artisans, which will both maintain the mobility of the region by staying true to the texture of the street foods and act together by benefiting each other instead of competing with the artisans by removing the mobile from the excluded position in the production-consumption balance, which is also tracked by a digital infrastructure.The public building is developed as a smart structure with embedded digital technologies. The project has various added values, such as being interdisciplinary, multi-scalar, and being developed both for social and industrial benefit. The socio-economic concerns are investigated by digital data collection methods and design solutions are approached by a collective technique. The product design scale of the project is developed by experiential techniques, and they are all modeled and tested by digital design software. Some products and urban furniture and planned to be fabricated by digital fabrication techniques. The community can access the project from digital platforms; as well as track its data. Also; project process and development are documented and published in digital means and channels. The originality of this work is bilateral. One of them is the social outcome that addresses sustainable local commerce and the local community; on the other side, the unique approach by the usage of digital industries for the design, construction, maintenance, and production.

Project IV: 'Aqua Verde'

The building chosen for the project is 'Paşalimanı Flour Factory' which is located in the Üsküdar district on the coastline. The factory has not been operated since the 1940s. Today, due to the collapsed roofs, the building only has main walls, completely open to external influences. The project is developed as an adaptive reuse proposal, as it is a public bath and wellness center (see Figure 8). Besides acting as a public bath and therapy center it provides clean water, free food, new job opportunities, raising awareness for the current water sacristy and the right water consumption methods. The project aims to solve local district problems and to achieve some of the UN Sustainable Development Goals (UNPF, 2015) using industrial and innovative technologies. This design answers the clean water and sanitation goal by providing clean water from the algae water purification system.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

It also aims to provide job opportunities for the poor neighborhoods in the district and also by providing free vegan algae powder for food. It also answers the good health and well-being goal by providing public bath and therapy centers. Finally, it answers the responsible consumption and production goal by raising awareness for the current water scarcity in Istanbul and responsible water consumption methods. The project offers a self-sustaining production and recycling system (see Figure 8). The technologies used were algae purification technology.

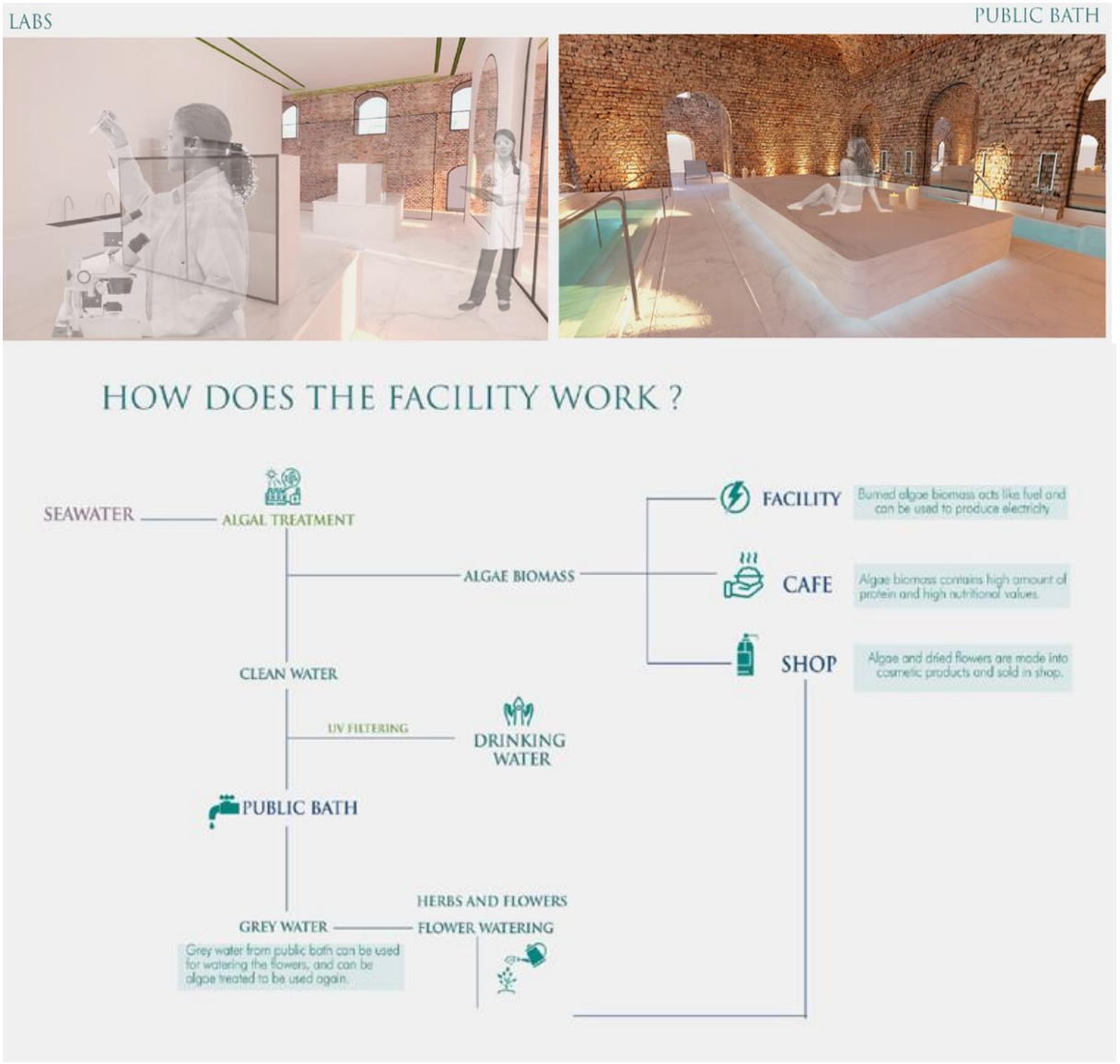


Figure 8. 'Aqua Verde' Facility Diagram

This purification method consists of algae piping infrastructure, algal tanks, algae procession, algae energy production, and algae faucet systems. The algae tanks distribute the algae water through the pipes that circulate the whole building. This algae pipe generates more algae as it circulates. It also acts as a wayfinding method and an interior aesthetic element. After seven days of circulation inside of the building, the algae water is collected and put through the EWS Algae A60 (Origin Oil, 2013). This machine separates the algae from the water. The algae are then harvested through the algae harvester and dried using the spray drying machine. The dried biomass is used in several things. It can be compressed with oil press machines and turned into algae oil. The algae oil is further processed with transesterification reactors forming biodiesel and producing energy. Algae have the natural look of the green in the building, through the transparent pipes giving a relaxing feeling through the facility.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Also; during the algae night cycle with the right conditions and the right ingredients, the algae will naturally glow which gives an extraordinary feeling inside the facility. Unlike soil-based plants which use 90% of their energy to support their structure, algae can use 100% to produce oxygen. 15 liters of algae solution can produce the same amount of oxygen as two young trees. Under the right conditions, algae can make a lot of oil that can be converted into biofuels.

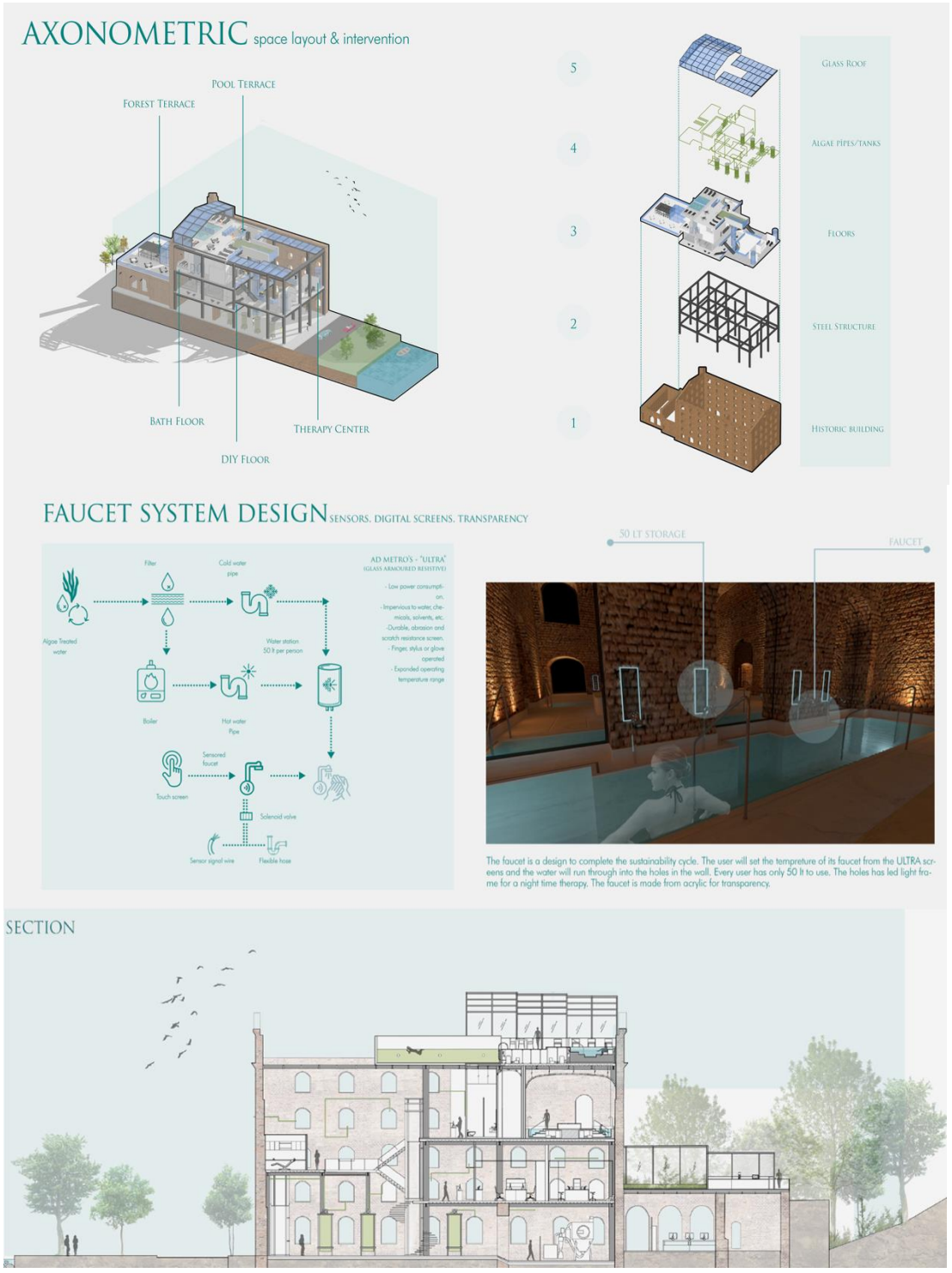


Figure 10. 'Aqua Verde' Design and Facilities

Another unprecendent benefit of growing algae in wastewater is that the organisms clean the dirty water. In the spa of the facility, algae-based treatments are used. The products that are produced in the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

labs are cosmetic products that are all algae-derived. Another way of using the biomass that is reproduced in this facility is in food. The dried spirulina biomass contains all the essential amino acids and proteins for human being. It can be used as a nutrient and could be added to salads or soups. This product is served in the 'Aqua Verde' café. The remaining collected water from the pipes is Algae-cleaned water. This clean water is converted into drinking water using a UV filtering system, or it can be used through the algae faucet system. This faucet system is designed to bring a specific amount of water for every user in the bath section. Some of the filtered water is carried to the boiler. The remaining water is carried directly to faucet tanks and combined with the boiled water in the bath section. Every tank holds 50 Liters which is just enough to take a shower without wasting any water. The tanks are visible in the bath section raising awareness for users. Once the users approach the censored faucets the water starts flowing giving the unique experience. The recycling and water purification system is controlled and maintained digitally.

The outcomes of this project prove that using Algae as a natural element in the industrial world can be a solution to several nowadays problems. Algae is a promising bio-material that could be used as a recreative element to address various ecologic and socio-economic concerns. The 'Aqua Verde' Project is an example of the implication of Industry 5.0 to architectural design to bring together various existing technologies that create design-driven innovation. Using a bio-material in an architectural context is only possible with the current technologies and advanced machinery that are available thanks to I5.0. The biology and chemistry labs are equipped with high-tech computers and equipment for algae research. Moreover, the digital data tracking methods, the internet of things, and data visualization techniques, the project offers a unique experience for the visitors. Last, but not least, a traditional architectural element; which is the public baths called hammams is reinterpreted with a contemporary design idea. The public baths and pools in this facility are surrounded by digital infrastructures apart from the recycling plumbing system; which creates a compelling ambient that is interactive and artistic (see Figure 10). By using technology and bio-materials, the project offers empowerment, socio-economic betterment, ecological improvement, and reformation in public health.

Project V: 'A-Wave'

Kocaeli is an industrial city near Istanbul. As a consequence of the increasing population caused by local immigration related to production industries and unplanned waste management caused by the factories, marine pollution has increased in the bay due to industrial and household waste. As a result of the nutrition process caused by organic waste, especially in summertime, algae deposits and mucilage occur on the sea surface and produce odors that disturb the public. In addition, the diversity and nature of living creatures in the bay ecosystem are also negatively affected by pollution. Additionally, as a result of being a coastal city, it also affects the city economically, where fishing is an important source of livelihood. Therefore, the 'Awareness Wave: A-wave' project is an architectural complex that proposes a solution for problems related to life under the sea and affordable and clean energy.

It is the innovation of this project that affects both the bay ecosystem and the people of the city. People can participate in the cleaning of the sea and contribute to the process with research and development studies. The project aims to raise awareness for life under the sea while ensuring that the public contributes to the cleaning of the sea at different stages. The technologies used were bioenergy and bioplastic production from marine wastes and real-time data visualization (see Figure 11); therefore the local community can experience the change and gain awareness. This project has three parts: energy production, bioplastic production, and creating awareness of environmental challenges in the local area. Energy production from marine wastes takes place at various points in the bay and provides clean energy for the city. In addition to that, the research & development center headquarters of the project is located in the community center building. There will be a bioplastic production from fish waste (see Figure 11). This production will provide added value to the project thanks to the fish market next to the community center and seafood restaurant in the building. Raising awareness, another part of the project takes place in the experience corridor and theater here. Experience corridor is an interactive area where visitors will learn about sea creatures in the bay through interactive screens and gain awareness by digitally tracking and monitoring sea cleanliness simultaneously. The

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

stage is surrounded by digital screens and the special decoration for each game is intended to be projected through digital screens. In this way, an innovative approach to the theatre experience was proposed by making the audience participate and interact in real-time with the play. The project adapts the current public building into a smart environment by embedding digital data-collection stations in the project area. Both the building and the neighborhood as an interactive environment. This smart system creates a symbiotic bond between the community, the building, and the city which has socio-economic and environmental outcomes.



Figure 11. 'A-Wave' Material Production and Energy Management Proposals

While the projects' objective for the public is to contribute to the environmental sustainability awareness movement; supporting this by producing a spatial response made the process more

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

substantial. The connection between design-driven innovation is that the project both affects the bay's ecosystem and the local community. People can participate in the cleansing of the sea and contribute to the process with research and development studies. Those who don't contribute actively still can witness this process by experiencing the change in the design scenario. The experience corridor designed to raise awareness of the underwater life of the project visualizes the generated information of the environmental transformation by AI and VR, the participants can observe the change in the sea in different categories thanks to the real-time data visualization technology, and they can experience becoming a part of the change (see Figure 12). This project is an architectural example of Industry 5.0 regarding the implied digital technologies in the built environment.



Figure 12. 'A-Wave' Design and Facilities.

DISCUSSION

This paper addresses undergaduate desgin students, by proposing a learning method, which predicates

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

on the Challenge-Based Learning (Apple Inc., 2010); (Nichols, Cator, & Torres, 2016) principles and built upon the fusion of existing classical teaching techniques that are applied to architectural design studio education. However, Industry 5.0 is not only about technology and the transformation of the production line. It includes the digital transformation of the whole business (Fitsilis, Tsoutsa, & Gerogiannis, 2018); relatedly, the aligned learning schema is crucial to be able to adapt to the current technological challenges. More qualitative research is needed to explore and understand the issues, challenges, and future direction of these new technologies to allow more experimental design research for realization. Therefore, we focused on the following technologies that are provided by I5.0 in our architectural design studio, which are shown in the following table (Table 1):

Table 1. Implied Technologies

TECHNOLOGY	*IMPLICATION*
BIG DATA & CLOUD-BASED SYSTEMS	real-time or existing data used for design, data visualization smart built environment
SENSOR-BASED TECHNOLOGIES	data collection and design decisions, real-time interaction, interactive media design, experience design, smart built environment
3D PRINTING, FAB-LABS, DIGITAL FABRICATION	maker culture, fast and accurate production, personalization, low-cost production
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)	user experience, presentation of the project and representation of data, real-time interaction, interactive media design, experience design
AUGMENTED REALITY (AR) VIRTUAL REALITY (VR)	user experience, presentation of the project , representation of data, real-time interaction, interactive media design, experience design
DATA VISUALIZATION	user experience, presentation of the project and representation of data, real-time interaction, open - information
SMART MATERIALS AND BIO-MATERIALS	fabrication and using digital technologies to create smart materials & systems, fabrication of bio-materials for living environments, zero-waste, sustainablity and resilience
INTERNET OF THINGS	real-time control, optimization, modeling, simulation, interoperability, interaction, user-experience, smart built environment, physical interaction, interactive design, real-time information
MODELLING TOOLS	advanced modelling skills including parametric design, design optimization, creativity in design
BUILDING INFORMATION MODELLING	data documentation, facilities management, real-time control, optimization, modeling, simulation, interoperability
VISUAL PROGRAMMING SOFTWARES	computational design, optimization, advanced decision making.

The main contribution of the new method is to structuralize an efficient learning technique for

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

architectural design discipline, which is an appropriate education procedure for the current technologiacl challenges and aligns with the latest technologies, actual challenges, and requirements of the information age. To cultivate pioneering and innovative designers, it became necessary to reassess, revise, and adapt traditional design studio methodologies and content. The core challenge is to align the cognitive capabilities of Generation Alpha with the educational frameworks provided by design institutions in order to address prevailing issues. Consequently, the theoretical foundations of the applied methodology within architectural design studios must be shaped by contemporary global challenges and concerns.

The foresight of this study is to expand the perspective through the emerging term Industry 5.0 (European Comission, 2022-A), which complements the existing Industry 5.0 approach by specifically putting research and innovation at the service of the transition to a sustainable, human-centric, and resilient industry. The next industrial development provides a vision of industry that aims beyond efficiency and productivity as the sole goals and reinforces the role and the contribution of industry to society (Kraaijenbrink, 2022). To expand the vision through the upcoming exigence of the industry, adopting a human-centric approach for digital technologies including artificial intelligence. Moreover, up-skilling and re-skilling the AEC practitioners and workers, particularly in digital skills, would be the next challenge. Therefore, the main aim is to develop modern, resource-efficient, and sustainable industries and transition to a circular economy. Lastly, the mass customization and the human-centric approach added to the industry 5.0 would create a globally competitive and world-leading industry, speeding up investment in research and innovation according to European Commission's recent discussions (European Comission, 2022-B). Re-thinking the automation in AEC in a human-centric manner would promote talents, diversity, and empowerment and, therefore, induct a more resilient economy and sustainable approach in various fields. However, several challenges persist, including the need for a pedagogical shift and the technological proficiency of students within this approach. Incorporating Industry 5.0 principles into architectural design studio education demands a transformation in teaching methods. Educators must design curriculums and syllabuses that integrate technology fluidly into the design process while fostering creativity and critical thinking. Additionally, the integration of advanced technologies requires ensuring that design students are adequately skilled in the use of digital tools, which necessitates investments in training programs and access to appropriate hardware and software.

CONCLUSION

In this paper, we analyzed the perception of the impact of I5.0 on the AEC industry from an academic point of view. Our main contribution is that we show how these technologies are used and seen in an emerging interest in the research field; since most of the studies on this matter have been conducted in the architectural design discipline together with current digital tools and technologies.

Even though the current architectural design understanding includes being a 'machine for living in' (Corbusier, 1923), yet, it requires much more than that. Right along with the digitalization movement in every industry, the possibilities of creation have been extended their limits too. Currently, architecture is not a 'tree' (Alexander, 1965), not a 'space' nor a 'machine'. It is a system that augments and promotes the living experience. Concerning the current digital progress of today's world and the *'understanding'*, the design is mostly *digital* (Negroponte, 1995-B); *interactive - responsive* (Fox & Kemp, 2009)**;** *and should act as a living system* (Ratti & Claudel, 2016). Relevantly, the new concept and the proposal of 'Advanced Architecture' (Gausa, Guallart, Müller, & Cros, 2003) topics that go beyond the classic 'form and function', but adding an extra layer of complexity regarding its' interaction with users, that comes with environmental concerns, backed up by the power of data and also within the users' role and responsibility in the digital age. The new architectural design understanding covers sustainable development goals and global interests responsibly by using current technologies.

As a matter of fact, Industry 4.0 and 5.0 provided efficient tools that enable the practitioner to imagine, design, and produce innovative artifacts towards social and environmental sustainability. Therefore, thanks to I5.0, recent research & development proposes design solutions that enable

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

enabling a circular economy, regulate social practices, and productive corporate purposes. Relatively, our research outcomes clearly show that the implications of digital methods and Industry 5.0 in the design studio contexts augment creativity and extend the limits of imagination in multi-disciplinary ways. By focusing on human-centric approaches and seamless collaboration between humans and machines, Industry 5.0 aims to enhance productivity, foster innovation, and address ethical considerations.

The impact of I5.0 in various disciplines, especially in architectural design, is essential, and therefore, implementation of I5.0 strategies in the academy is crucial to boost productivity and enhance design-driven innovation. This transmission that we addressed in our design studio involves several key aspects such as human-machine collaboration, user-centered design, holistic benefit of society, and therefore the ethical concerns regarding the public. In Industry 5.0, architectural design studios can embrace a collaborative approach that integrates human skills and creativity with advanced technologies. Designers can leverage digital tools, such as computational design, parametric modeling, and virtual reality, to augment their creative capabilities. By collaborating with machines, designers can explore innovative design solutions, optimize performance parameters, and enhance the overall design process. Architectural design studio education in Industry 5.0 focuses on empowering designers with the necessary skills to effectively utilize advanced technologies. Designers need to be trained in the use of digital tools and understand their potential applications. Additionally, they should develop critical thinking and problem-solving skills to effectively interpret and analyze the data generated by these technologies. This empowerment enables designers to harness the power of technology while maintaining their creative vision.

By embracing the collaboration between humans and machines, architectural design studio education in Industry 5.0 enhances designers' capabilities. Digital tools enable designers to explore complex design possibilities, simulate real-world scenarios, and test performance parameters, leading to more innovative and optimized designs. Moreover, the integration of advanced technologies in architectural design studio education can facilitate the creation of sustainable and human-centric designs. By leveraging computational analysis and simulation tools, designers can optimize energy efficiency, daylighting, and thermal comfort, creating architecture that is both environmentally responsible and responsive to users needs.

The integration of advanced technologies in architectural design studio education can facilitate iterative design processes. By leveraging computational design tools and virtual environments, designers can explore multiple design iterations rapidly, allowing for a more thorough exploration of design alternatives. This can lead to the discovery of innovative solutions, improved design iteration, and the optimization of design performance parameters. Industry 5.0 emphasizes the collaboration between humans and machines. In architectural design studio education, this collaborative approach can extend to improved communication and collaboration among design teams.

The transmission to Industry 5.0 involves harnessing the power of data and analytics. In architectural design studio education, this can translate into the integration of data-driven design approaches. By utilizing sensor data, environmental simulations, and performance analysis, designers can make informed design decisions that optimize energy efficiency, occupant comfort, and overall building performance. This integration of data-driven design approaches can result in more sustainable and responsive architectural solutions.

As Industry 5.0 emphasizes the integration of human skills with advanced technologies, architectural design studio education can place a stronger emphasis on cultivating design thinking skills. Designers need to develop a deep understanding of human needs, social context, and environmental considerations. By incorporating design thinking methodologies, such as empathizing, defining problems, ideating, prototyping, and testing, students can become more adept at addressing complex design challenges and creating human-centric architectural solutions. With the advancement of technology, architectural design studio education should also address the ethical and social implications of design decisions. Designers must be aware of the potential impact of their designs on

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

various stakeholders and the broader society. By incorporating discussions on ethics, social responsibility, and cultural sensitivity into the educational curriculum, architectural design studio education can foster a generation of designers who consider the broader societal implications of their work.

The hypothesis suggests that integrating Industry 5.0 principles into architectural design studio education will enhance design skills, leading to the creation of more sustainable and innovative architectural solutions. This approach—and the hypothesis behind it—could provide a foundation for further research and practical investigation into the impact of Industry 5.0 in architectural education, assessing outcomes in terms of design quality, sustainability, and human-centered values. In essence, this method opens the door to better design iteration and exploration, stronger collaboration and communication, the adoption of data-driven design, the development of critical design thinking skills, and a deeper awareness of ethical and social concerns. These advancements can ultimately help shape sustainable, innovative, resilient and people-focused architectural solutions.

REFERENCES

Alexander, C. (1965). *A City is not a Tree* (Cilt 50th Anniversary Edition,2015). (M. W. Mehaffy, Dü.) Sustasis Foundation, Center for Environmental Structure.

Apple Inc. (2010). *Challenge Based Learning A Classroom Guide.* https://www.challengebasedlearning.org.

Barron, B. (2018). Interest and self-sustained learning as catalysts of development. *Human Development, 61*(4-5), 205-224.

Bellini, P., Francucci, F., & Manzi, A. (2020). Architectural education for the age of industry 4.0: A review. *Sustainability, 12*(1), 163.

Birgonul, Z., & Carrasco, O. (2021). The Adoption of Multidimensional Exploration Methodology to the Design-Driven Innovation and Production Practices in AEC Industry. *Journal of Construction Engineering, Management & Innovation, 4*(2).

Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review, 86*(6), 84-92.

Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review, 8*(1), 30-35.

Conti, M., Passarella, A., & Das, S. (2017). The Internet of People (IoP): A new wave in pervasive mobile computing. *Pervasive and Mobile Computing, 41*, 1-27.

Corbusier, L. (1923). *Vers une Architecture.* Paris: Éditions Crès, Collection de "L'Esprit Nouveau".

Dalenogarea, L., Benitez, G., Ayala, N., & Frank, A. (2018). The expected contribution of Industry 4.0 technologies for industrial performance. *International Journal of Production Economics, 204*, 383–394.

Davis, M. (2021). Ethics and the built environment. In S. Emmitt (Ed.), *Design management for architects* (pp. 261-273). Routledge.

Demirbilek, O., & Ekiz, D. (2021). Industry 4.0 and its implications for architectural education. *Frontiers of Architectural Research, 10*(3), 435-448.

Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: Co-evolution of problem–solution. *Design Studies, 22*(5), 425-437.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

European Comission. (2022-A). *European Comission Research and Innovation*. Retrieved from Industry 5.0: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/research-area/industrial-research-and-innovation/industry-50_en

European Comission. (2022-B). *Industry 5.0 Roundtable.* Brussels: European Comission.

Fitsilis, P., Tsoutsa, P., & Gerogiannis, V. (2018). Industry 4.0: Required Personnel Competences. *International Scientific Journal, 3*(3), 130-133.

Fox, M., & Kemp, M. (2009). *Interactive Architecture, Adaptive World.* New York, USA: Princeton Architectural Press.

Gattulloa, M., Scuratib, G., Fiorentino, M., & Uva, A. (2019). Towards augmented reality manuals for industry 4.0: A methodology. *Robotics and Computer Integrated Manufacturing, 56*, 276–286.

Gausa, M. (2014). *Celebrating Architecture – Enjoying Research.* Barcelona: IAAC Publishing.

Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., & Cros, S. (2003). *The Metapolis dictionary of advanced architecture : city, technology and society in the information age.* (E. Krasny, Çev.) Barcelona: Actar.

Gerlitz, L. (2015). Design For Product and Service Innovation in Industry 4.0 and Emerging Smart Society. *Journal of Security and Sustainablity Issues, 5*(2), 181-198.

Ghobakhlooab, M. (2020). Industry 4.0, digitization, and opportunities for sustainability. *Journal of Cleaner Production, 252, 119869*, ISSN 0959-6526, https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.119869.

Gilchrist, A. (2016). *Industry 4.0: The Industrial Internet of Things.* Bangken, Nonthaburi, Thailand: Apress.

Ivanov, I. (2020). Determining the regional potential for development of industry 4.0. *11th International Scientific Conference: Business and Management*.

Jonas, W. (2011). A sense of vertigo. Design thinking as a general problem solver? *9th European Academy of Design Conference (EAD)* (pp. 1-11). Porto: EAD.

Kittel , C., & Kroemer , H. (1980). *Thermal Physics.*

Kraaijenbrink, J. (2022, May 24). *Forbes*. Retrieved from What Is Industry 5.0 And How It Will Radically Change Your Business Strategy?: https://www.forbes.com/sites/jeroenkraaijenbrink/2022/05/24/what-is-industry-50-and-how-it-will-radically-change-your-business-strategy/?sh=4922764920bd

Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project-based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction.* ASDC.

Liedtka, J. (2018). Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction. *Journal of Product Innovation Management, 35*(6), 913-929.

Liu, Z., Sampaio, P., Pishchulov, G., Mehandjieva, N., Cisneros-Cabrera, S., Schirrmann, A., . . . Bnouhanna, N. (2022). The architectural design and implementation of a digital platform for Industry 4.0 SME collaboration. *Computers in Industry, 138*.

Müller, A., & Loukissas, Y. (2020). From CAD to BIM: The changing nature of architectural design practice and education. *Journal of Engineering Education, 109*(4), 470-501.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Negroponte, N. (1995-A). *Being Digital.* New York: Alfred A. Knopf, Inc.

Negroponte, N. (1995-B). The Digital Revolution: Reasons for Optimism. *The Futurist, 29*(6), 68.

Nichols, M., Cator, K., & Torres, M. (2016). *Challenge Based Learner User Guide.* Redwood City: Digital Promise.

Niemeläa, M., Shia, A., Shirowzhana, S., Sepasgozar, S., & Liu, C. (2019). 3D Printing Architectural Freeform Elements: Challenges and Opportunities in Manufacturing for Industry 4.0. *36th International Symposium on Automation and Robotics in Construction (ISARC 2019).*

Nokia. (2021). *Industry 4.0: "think value, not tech" An inside look at the drivers for Industry 4.0 with its 'father', Henrik von Scheel*. Nokia: https://www.nokia.com/networks/insights/industry-4-0/three-key-drivers-for-success/?did=D00000001887&gclid=Cj0KCQjwy5maBhDdARIsAMxrkw1kjf5x1R6i7dZ6IlifV1J8qBusegPdfFw7U7AtLBJLj_DJRSelo7oaAvjYEALw_wcB

Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition.* Basic Books.

Origin Oil. (2013). *EWS ALGAE A60: The mid-sized algae harvester for distributed architectures.* Origin Oil.

Oxman, R. (2006-A). Re-thinking Digital Design. *WIT Transactions on The Built Environment, 90*, 239-247.

Oxman, R. (2006-B). Theory and Design in the First Digital Age. *Design Studies, A Special Issue on Digital Design, 27*(3).

Porter, M., & Millar, V. (1985). How information gives you competitive advantage. *Harvard Business Review, 63*(4), pp. 149-160.

Rahmayanti, H., Maulida, E., & Kamayana, E. (2019). The Role Of Sustainable Urban Building in Industry 4.0. *International Conference on Education, Science and Technology 2019 Journal of Physics: Conference Series, 1387*.

Ramsgaard Thomsen, M., Nicholas, P., Tamke, M., Gatz, S., Sinke, Y., & Rossi, G. (2020). Towards Machine Learning for Architectural Fabrication in the Age of Industry 4.0. *International Journal of Architectural Computing*.

Ratti, C., & Claudel, M. (2016). *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life (The Future Series.* New Haven, CT: Yale University Press.

Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of Educational Research, 82*(3), 330-348.

Rifkin, J. (2011). *The Third Industrial Revolution.* London: Palgrave MacMillan.

Sarawgi, T., Sharma, P., Sarawgi, A., & Gupta, S. (2020). Industry 4.0: A survey on techniques, applications, challenges, and opportunities. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing, 11*(6), 2441-2461.

Schroeder, D. (2000). *An Introduction to Thermal Physics.* Addison Wesley Longman.

Schumacher, P. (2008-A, September). Smart Work: Patrik Schumacher on the growing importance of parametrics. *RIBA Journal*.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Schumacher, P. (2008-B). *Parametricism as Style - Parametricist Manifesto*. February 5, 2020 tarihinde Patrik Schumacher: https://www.patrikschumacher.com/Texts/Parametricism%20as%20Style.htm

Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution.* (G. S. World Economic Forum, Dü.) United Kingdom: Crown Business - Portfolio Penguin.

Shet, S., & Pereira, V. (2021). Proposed managerial competencies for Industry 4.0 – Implications for social sustainability. *Technological Forecasting & Social Change, 173*.

Tortorella, G., & Fettermann, D. (2018). Implementation of Industry 4.0 and lean production in Brazilian manufacturing companies. *International Journal of Production Research, 56*(8), 2975-298.

UNPF. (2015). *Sustainable Development Goals*. UNPF - United Nations Population Fund: https://www.unfpa.org/resources/unfpa-sustainable-development-goals-0?gclid=Cj0KCQjwy5maBhDdARIsAMxrkw0KIr7XbsBESyYpq-MHeBs01Kk60vuNRgK1DvY4qElXHrZy2_QlbGUaAt0hEALw_wcB

Verganti, R. (2009). *Design Driven Innovation.* Boston: Harvard Business Press.

Vogel, F., Koomullil, R., & Schäfer, M. (2016). What works when for whom? Designing an interactive tutorial for learners with different prior knowledge. *Computers & Education*(101), 79-94.

de Waele, A. (2017). Basics of Joule–Thomson Liquefaction and JT Cooling. *Journal of Low Temperature Physics, 186*, 385–403.

Zemansky, M. (1968). *Heat and Thermodynamics; An Intermediate Textbook.* McGraw-Hill.

Zeng, W., & Lai, Z. (2020). Research on the Deep Integration of Intelligent New Technology of Architectural Design from the Perspective of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*.

Židek, K., Pitel, J., Adámek, M., Lazorík, P., & Hošovský, A. (2020). Digital Twin of Experimental Smart Manufacturing Assembly System for Industry 4.0 Concept. *Sustainability, 12*(3658).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

THE REFLECTION OF THE DISSOLUTION AND DETERIORATION OF THE FAMILY INSTITUTION IN DAYTIME PROGRAMS DUE TO THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA: THE CASE OF THE "ESRA EROL'DA" SHOW

SOSYAL MEDYANIN ETKİSİYLE AİLE KURUMUNDAKİ ÇÖZÜLME VE BOZULMANIN GÜNDÜZ KUŞAĞI PROGRAMLARINDAKİ YANSIMASI: "ESRA EROL'DA" PROGRAMI ÖRNEĞİ

Esma SANCAR[1]

ORCID: E.S. 0000-0001-7024-3997

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Esma Sancar
İstanbul University, Türkiye
E-mail/E-posta: demireresma@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %4

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 19.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Sancar, E. (2025). The Reflection Of The Dissolution And Deterioration Of The Family Institution In Daytime Programs Due To The Influence Of Social Media: The Case Of The "Esra Erol'da" Show. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 892-908. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674080

Abstract
Social media has become one of the most important communication media of the digital age. This digital medium, which penetrates every aspect of our lives, also shows its effect on family relationships, the smallest unit of society. In this study, it is aimed to examine how family relationships, which have deteriorated due to the use of social media in the digital age, are represented in daytime programs. The population of the study consists of daytime programs about family relationships in Turkey. Representing this universe, "Esra Erol'da", the most watched daytime program in our country in 2024, was selected as a sample. All episodes of the program, which constitutes the sample, covering a period of 4 months between 2 September-31 December 2024, were analysed using the content analysis method within the scope of case study, one of the qualitative research designs. In the events encountered in these episodes, the themes that cause the deterioration of family relationships through social media and the frequency of repetition were tried to be determined. With the data obtained as a result of the research, 5 different categories named "infidelity, violence, fraud, unhappy marriages and parental exposure" were reached. By explaining the categories obtained within the framework of Gerbner's cultivation theory, it can be concluded that social media today plays an intermediary role in the deterioration and dissolution of family relationships and the events within the scope of these categories are repeatedly processed in daytime programs and replanted in the public consciousness.

Keywords: Social Media, Digitalized Society, Cultivation Theory, Daytime Programs, Family Relationships.

Öz
Sosyal medya dijital çağın en önemli iletişim ortamlarından biri halini almıştır. Yaşamımızın her alanına nüfus eden bu dijital mecra, toplumun en küçük birimi olan aile içi ilişkilerde de etkisini göstermektedir. Bu çalışmada; dijital çağda sosyal medya kullanımı nedeniyle bozulan aile içi ilişkilerin gündüz kuşağı programlarında nasıl temsil edildiğini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın evrenini Türkiye'de aile içi ilişkileri konu edinen gündüz kuşağı programları oluşturmaktadır. Bu evreni temsilen 2024 yılı içerisinde Ülkemizde en çok izlenen gündüz kuşağı programı olan 'Esra Erol'da örneklem olarak seçilmiştir. Örneklemi oluşturan programın 2 Eylül-31 Aralık 2024 tarihlerindeki 4 aylık süreyi içeren tüm bölümleri, nitel araştırma desenlerinden örnek olay (vaka/durum) incelemesi kapsamında içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Söz konusu bölümlerde karşılaşılan olaylarda sosyal medya aracılığıyla aile içi ilişkilerin bozulmasına neden olan temalar ve tekrarlanma sıklığı tespit edilmeye çalışmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerle "aldatma, şiddet, dolandırılma, mutsuz evlilikler ve ebeveyn teşhiri" adlı 5 farklı kategoriye ulaşılmıştır. Elde edilen kategoriler, Gerbner'in ekme kuramı çerçevesinde açıklanarak günümüzde sosyal medyanın aile içi ilişkilerin bozulması ve çözülmesinde aracı rol oynadığı ve bu kategoriler kapsamındaki olayların gündüz kuşağı programlarında tekrar tekrar işlenerek toplum bilincine yeniden ekildiği sonucuna varılabilir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, Dijitalleşen Toplum, Kültivasyon Teorisi, Gündüz Kuşağı Programları, Aile İçi İlişkiler

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

With the development of information communication technologies, social media is becoming a part of our lives, affecting the basic structure of families, which is the smallest unit of society, and causing the values it has to change. The traditional values that make up the Turkish family structure and intra-family relations have been transformed by the new forms of communication offered by social media. In addition to the positive aspects of this change and transformation, it has also caused negative effects such as privacy, interfamily communication, relationships with children, divorce and has become an important research topic of social sciences. Media has become an important power in modern societies. Especially with the effect of digitalization and globalization people prefer to communicate through social media instead of face-to-face communication. This new form of communication has started to cause the deterioration and dissolution of family relationships.

Rapid development in new communication tools and especially the use of smart phones have increased access to and use of social media. Through social media, people socialize in a network of virtual relationships. One of the most important factors that will enable a society to be healthy is the healthy conduct of family relations, which is the foundation of society. This situation causes the weakening of relations between individuals. The changing spiral of new relationships affects family relationships and the communication and interaction of family members with each other is decreasing. Flexible and uncontrolled relationships on social media reduce the sense of trust between spouses and cause an increase in cases such as infidelity, unrest and murder (Güleç, 2018, pp. 105–108).

With the digital transformation, television programs have started to reshape social norms, especially through daytime programs. By appealing to a wide audience, daytime programs make social problems visible and strengthen the reflections of family breakdown on the media. These programs, which are based on real life stories, give the viewers a sense of reality as the participants present their private lives to the public, and this perception of reality created by the media plays an important role in the reconstruction of social norms.

According to We Are Social's 2024 report, 62% of the world population is an active social media user. This rate corresponds to 5.04 billion of the world population of more than 8 billion. In 2023, 266 million new members started to use social media with an increase of 5.06 per year. This figure shows that an average of 8.4 new people started using social media per second. The same report reveals that in 2024, the usage time of social media users also increased, with one person spending an average of 2 hours 23 minutes a day on social media. When the social media usage rate by population is analyzed, it is seen that Turkey ranks 43rd with 66.8%. The report shows that the most used social media platform in the world is Facebook, followed by YouTube, WhatsApp, Instagram and Tiktok (*Dijital 2024*, 2024).

With the digitalization process, social media has become one of the most important interaction platforms and has become effective at all levels, especially the family, which is the most basic unit of society. This effect of social media on interpersonal relationships appears as a dynamic that leads to dissolution and deterioration in the family structure. The aim of this study is to examine how the effect of social media on the dissolution and deterioration of the family institution is represented through television programs. The program named "Esra Erol'da" was selected as the sample. The reason for selecting this sample is that it is the most watched program among the daytime programs dealing with family relations. The data obtained from the program selected in line with the sample were analyzed using the content analysis method within the scope of case study, one of the qualitative research designs. By analyzing the data through Gerbner's Cultivation Theory, the effect of social media on family relationships was tried to be determined. Although there are many studies in the international literature on the effect of social media on family relationships, the small number of studies in the national literature and the fact that this effect is examined in terms of the representation of the content of daytime programs makes the study unique.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

DEFINITION OF SOCIAL MEDIA AND ITS IMPACT ON DIGITALISED FAMILY RELATIONSHIPS

Social media, which is a virtual communication area, has become one of the practices of daily life and has started to influence 21st century people like eating and drinking. It brings together people from different cultures from all over the world in a common socializing denominator (Çakmak & Müezzin, 2018, p. 196). Social media is the interaction that allows people to create, share or exchange information and ideas in virtual communities and networks (Kuladeiraj, 2014, p. 28). Social media relies on mobile and web-based technologies to create highly interactive platforms where individuals and communities create a fully or partially open platform where they can share user-generated content, make friend lists, follow different people on other profiles and their posts. These platforms radically and pervasively change communication between organizations, communities and individuals. Therefore, it has become a social rather than a personal phenomenon (D. M. Body & Ellison, 2007, p. 211; Kaplan & Michael, 2010, p. 61; Ramnarain & Govender, 2013, p. 2495). When the development of social media is examined chronologically, its foundations can be traced back to Usenet, founded in 1979 by Tom Truscoft and Jim Ellis, where articles were sent to news groups. Later, IRC (Internet Relay Chat) was established, allowing link and file sharing (Hazar, 2011, p. 155). The first modern social media network was SixDegrees, which was established in 1997, but this network could not show the technological developments desired by the society and ended its service at the end of the 2000s. The reason for SixDegrees' lack of continued popularity was the lack of different applications that users could do on the site after accepting friend offers and the inability of the site to compare its users with people from different ethnic groups (D. M. Body & Ellison, 2007). Mark Zuckerberg, a Harvard University student, founded "The Facebook" in 2004 with his friends Andrew McCollum and Eduardo Saver. The platform, which was first established for the use of Harvard University students, started to be used by members of other universities. In December 2004, the number of users reached 1 million. In August 2005, the name of the site was changed to 'Facebook.com' for 200 thousand dollars. By the end of 2005, more than 25000 universities in the UK, Canada, USA, Mexico, Australia, New Zealand and Ireland had become members of the site. In time, university students started to invite their high school friends to the system, the site opened to everyone in 2006 and started to accept members with e-mail addresses, the network gradually expanded and became one of the largest organizations in the world after Google (Toprak et al., 2009, pp. 37–38).

With the emergence of the Internet, a new historical process called the digital age has been entered into, and this process has been effective in all segments of society. One of the most important actors of the digital transformation is families, the smallest unit of society. The family is a social, economic and legal institution that generally shares the same house and is connected to each other by different duties, responsibilities and blood ties. It reflects the culture of a society, has a dynamic structure, is open to change, and ensures the transmission of social culture. With this structure, the rapid transformation in the family (Özgüven, 2001, p. 1) causes alternative new life styles, new social problems such as divorce, infidelity, having children out of wedlock; issues related to the structure, function and importance of the family remain on the agenda (Zeybekoğlu Akbaş & Dursun, 2020, p. 2247). One of the most important actors of this social change in family relations is the use of social media (Bakan & Bakan, 2017; İnan Kaya, 2021; Zeybekoğlu Akbaş & Dursun, 2020).

Social media platforms occupy an important place in the use of the Internet and attract intense interest among individuals. Among the main factors that increase this interest are that individuals can easily express their feelings and thoughts, the opportunities to establish relationships that are limited in real life become more accessible on these platforms, socialization and entertainment opportunities are offered, and it appeals to every income group with its low cost. At the same time, the fact that social media offers users the opportunity to produce data, organize this data and share it on different platforms at any time makes it different and attractive from other digital tools (Yıldırım, 2021, p. 1240). The new form of communication formed with social media is much more distant from the form of communication that is suitable for human nature. While face-to-face communication takes place in a certain period of time within certain social areas, communication via social media takes place much faster. In this medium, which takes place in the form of a virtual communication, social culture is reshaped (Çakar & Yengin, 2024, p. 1252; Sucu, 2014, p. 55). In this structure called digital culture, communication is

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

carried out under virtual identities independent of time and space (Sancar, 2023a). The widespread use of the Internet and the use of smartphones have led to the widespread use of social media. People who socialize with these applications based on the internet are in the state of social power united in the virtual environment rather than being an individual (Çalışkan & Mencik, 2015, p. 250). This new social structure, also called the information society, touch society (Denizci, 2009, pp. 48–49; Gökçe, 2001, pp. 15–17; Yengin, 2014) has changed the phenomenon of "socialization" by distancing individuals from the real world and loneliness has become measurable by the number of friends on social media (Bardak & Alkar, 2016, p. 57; Yengin & Bayrak, 2023, p. 137). Social media has many advantages such as organizing collective activities easily, getting news from current events, connecting people, increasing awareness, but one of the biggest disadvantages of social media is that it is addictive (Sancar, 2017). This addiction causes people to become asocial and thus face different psychological problems. It also has the ability to manipulate society in different directions with misinformation. In addition to these and many similar features, it has been proven by different studies that it has serious effects on families. The widespread use of social media after the 2000s has caused significant changes in the Turkish family structure, which consists of elements such as love, loyalty, respect, moral values, unity, as well as being effective on many societies around the world (Arıbaş & Özşahin, 2022, p. 38; Erol, 2022, p. 1128).

In a study conducted in Turkey on whether the social media use of married individuals has an impact on their marriages; 60 married individuals living in different provinces were interviewed, and it was concluded that the social media use of the sample individuals while establishing their marriages and during their marriages played an active role in their relationships and caused problems in family relationships (Kalaman & Çelik, 2019, p. 424). In a different study conducted among unmarried young people aged 1820 in Turkey, it was found that loneliness has a mediating role on the negative effect of family belonging and social media addiction (Semerci et al., 2023, p. 273). Similarly, in a study in Ankara, in which the relationship between internet addiction and loneliness levels of 348 university students (144 males and 204 females) according to the purposes of using social media platforms was examined according to the gender variable; it was found that males had higher loneliness levels than females and used social media for this purpose (Bardak & Alkar, 2016, p. 55). In the research conducted by Gülnar & Öztat (2020, p. 31) with 1108 married participants who had face-to-face meetings with family members for an average of 6 days a week and an average of 4 hours a day, it was determined that the rate of face-to-face meetings with family members decreased as the general social media and WhatsApp usage time of the participants increased. In a study conducted on university students to determine the role of social media in family relationships, it was concluded that it isolates people, causes conflicts between mothers, fathers and children, and negatively affects the intra-family relationships of especially male students (Dilber, 2019, p. 334). In a study conducted on the differentiation of intra-family relations according to the level of social media usage of 356 students studying at different levels of four different secondary education institutions in Hatay Province; it was concluded that as the duration of social media usage increased, students were less able to participate in activities requiring physical participation with their families (Kır Elitaş, 2020, p. 2616).

When we look at the studies in the international literature, in a study conducted on 1082 people in the USA; it was concluded that social media technology is effective in strengthening family ties (Williams & Merten, 2011, p. 150). In order to investigate the impact of social media on family systems, a questionnaire was administered to 227 Italian parents who had adolescent children and communicated with their children using social media platforms, and the results of the study revealed that these perceptions were an intermediate factor affecting the relationship between collective family competence and communication openness. This suggests that in addition to the actual effects of social media on family systems, parents' perceptions of these effects and their confidence in their ability to manage social media use without damaging family relationships for themselves and their children (Procentese et al., 2019, p. 5006). Research reveals that social media sites reshape issues related to children and young people's family ties, personal interests and friendships and change our perception of how we relate to others (D. Body, 2008, p. 120; Simpson, 2016, p. 95). Eichenberg et al., (2017, p. 349) in their study systematically addressed the impact of social media on relationship development, couple and family formation processes, and emphasized that this effect has a multifaceted interaction especially on having partners and families. The study addressed all these effects on the basis of academic findings. In a study

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

conducted on work-life balance and social media balance in Muslim and teacher families during the pandemic period in Indonesia, it is stated that family resilience in family relationships in Islamic teaching is based on the principles of zawj (being a couple) mîsâkan galîzâ (strong bond), muşâran (good livelihood) and mushâran (good livelihood) and mushawarah (mutual consultation). The study aimed to investigate the effect of work-life balance and social media balance on teachers' family resilience and that this resilience is measured by Islamic family resilience values, and the research results showed that work-life balance and social media balance variables had a significant effect on family resilience (Rahayu et al., 2021, p. 169). Social media distracts people from real feelings and emotions and creates a false perception. In this artificial world, it steals time from the individual's family, reduces their skills and causes anti-social behaviors. Thus, relationships within family members deteriorate and this situation causes damage to the structure of societies (Amedie, 2015, p. 1).

GEORGE GERBNER'S GENERAL COMMUNICATION MODEL AND CULTIVATION THEORY

In Gerbner's general communication model, communication is considered as a social and dynamic process. In this model developed in 1956, communication is analyzed in two different dimensions. The first of these dimensions is perception and impression, and the other is the control dimension. In Gerbner's formulation of this model, a person perceives and reacts to an event and creates a content through some tools. This content is transmitted to the other person through the control of the media. The message in question is perceived and understood by the person receiving the message within the framework of cultural codes. Gerbner argues that this process is objective, unbiased and therefore subjective and variable. In the model, communication is derived from the interpretation of internal concepts under the influence of external stimuli. Cultural codes are also very important in this process. In other words, communication is not only psychological but also a cultural output (Fiske, 1990, pp. 43–51; Güngör, 2022, pp. 74–75; Özçetin, 2021, p. 145).

One of the most important differences of television from other mass media is that it presents a wide range of interests in a narrow framework. The viewer is the person who is available to watch at a certain time interval. Viewers have a heterogeneous structure. Programs are made with a commercial concern rather than the interests and needs of this structure. Television is a central storytelling system, the distinctive and dominant cultural force of our age. In cultivation theory, television enters our lives from infancy and plays a major role in the formation of predispositions. It is therefore a symbolic mirror of the period we live in, our emotions and thoughts. Throughout our lives, television forms the basis of a broad worldview through the repetitive lessons we are exposed to. This has made it an important source of general values, ideologies, perspectives and images (Gerbner, 1998; Hawkins & Pingree, 1982; Morgan, 1990).

Gerbner, the dean of the Annenberg School of Communication at the University of Pennsylvania, introduced cultivation theory in the late 1960s and early 1970s. The theory started with the example of (Özer, 2021, p. 593) violence within the cultural indicators project, but later expanded its research area with different topics. His main focus is on storytelling. According to the theory, those who produce messages are institutionalized and centralized authorities. Messages are created, perceived and served within a certain social reality (Gerbner, 1998).

According to Gerbner, the type of stories that make up our cultural environment can be divided into three; the first are those that are created to tell how things work. These stories are called fiction and construct a fantasy that we define as reality, the second one, like the news, tells how things are and serves to confirm society's value judgements and thoughts, and the third one is advertisements, which are stories that tell what should be done. These three types of stories continue to function in balance with each other, but it is advertising that finances the first two types of stories. According to Gerbner, digitalization leads to monopolization, speciation and globalization. Media messages do not create instant behavior and attitude changes, but value judgments that spread over a long period of time in our lives (Gerbner, 2004; Özçetin, 2021, pp. 128–133).

Cultivation theory is a field of communication research that examines the relationship between television viewing and individuals' beliefs and attitudes about the world. This theory argues that heavy television

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

viewers tend to develop beliefs and worldviews consistent with the content to which they are exposed. For example, it suggests that individuals who frequently watch violent television programs are more likely to believe that the world is a more violent place. Gerbner and his team adopt the idea that the messages presented by television bring heavy viewers closer to a mainstream point of view. Accordingly, differences in opinion on certain issues between different ideological groups such as conservatives and liberals may decrease depending on the level of television viewing. Today, the increase in media diversity and the widespread use of digital platforms have raised the question of whether the effects of cultivation will persist in the long term. While some researchers argue that the influence of television in the traditional sense may diminish, Gerbner et al. argue that the media industry can ensure the continuity of these effects by maintaining its control over storytelling. However, examining the impact of media genres, long-term social changes and the role of television in social transformation processes in the context of cultivation theory are among the research areas that still remain important today (Littlejohn & Foss, 2009, pp. 253–257; Shanahan & Morgan, 1999; Shrum, 1995).

Originally introduced by George Gerbner, Cultivation Theory was formulated to explain how prolonged exposure to television content could gradually shape audiences' perceptions of reality. Heavy viewers, as Gerbner and his colleagues emphasized, tend to adopt the dominant themes and representations repeatedly portrayed on television—particularly those related to violence, fear, and social norms (Gerbner et al., 2001, p. 7). However, with the rise of social media, traditional broadcast models have evolved into user-driven, interactive, and highly personalized digital platforms. This shift has prompted scholars to reassess the applicability of Cultivation Theory in today's media environment. In the social media landscape, users do not merely consume content—they also produce and disseminate it. Despite this participatory nature, control over information flow remains significantly influenced by platform algorithms. These systems determine which posts, videos, or news articles appear in users' feeds, often reinforcing existing beliefs and isolating individuals from differing viewpoints (Pariser, 2011, p. 10). Consequently, the repetitive exposure to certain themes and perspectives persists, albeit in a new form. In this sense, social media continues to foster cultivation-like effects by shaping how individuals perceive social reality through algorithmically curated content.

Although social media deviates from traditional television in its fragmented and interactive design, it still reproduces patterns reminiscent of the cultivation process. Gerbner's theory emphasized the cumulative influence of repetitive media messages over time. In the context of digital platforms, these repetitions emerge not from a central broadcaster but from algorithmic personalization and socially filtered networks (Sunstein, 2018). Personalized feeds often expose users to content aligned with their previous behaviors and preferences, thereby limiting exposure to contrasting worldviews and fostering a distorted sense of consensus. The fragmented structure of social media appears to allow for diverse perspectives; however, the dominance of algorithmic filtering often results in users being encased within narrow informational environments—so-called "echo chambers." Within these chambers, dominant narratives are circulated and reinforced, mirroring the repetitive nature of television content described in Cultivation Theory. Thus, the theory retains its explanatory power, albeit within a digitally transformed media environment where reality is shaped through personalized yet homogenized streams of content (Couldry & Hepp, 2017, p. 102).

DAYTIME PROGRAMS

"The types of programs that are created with information, explanations and interesting live music pieces for the audience in different segments of the society; that include short, applicable information; where personal and social issues of interest to the audience and various elements taken from the daily life of people and society are covered with one or more presentation techniques in accordance with the determined aims, objectives and principles, and that have an integrity within themselves." (RTÜK, 2014) are called generation programs. Generation programs are broadcast on television screens at certain time intervals. Even if the viewer does not know the programs individually, he/she knows what kind of programs he/she can watch at which time interval. With the establishment and increase in the number of private radio and television channels, producers started to search for new formats in order to increase their viewership rates. This search led to the emergence of daytime programs broadcast between 10.00

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

-18.00. The viewers of these program formats are mostly women. These programs have become an indispensable part of daily life and have gained popularity and a permanent place with their new narrative format for women (Köker, 2007, p. 124). Program formats prepared in accordance with women's daily life are also called women's programs. They are prepared in a format that women can listen to like a radio program while doing housework. These formats are not only a television program for women but also a voice and a friend at home.

One of the first daytime programs in Turkey was "Women and Family", broadcast by TRT in the 1970s. This program aimed to support family life and provide educational information to the viewers by targeting housewives in particular. The program included various topics such as recipes, handicraft skills, health and hygiene information and child education. In line with the social structure of the period, this program format was prepared with an approach that addressed the daily lives of housewives. However, in the following years, with the widespread use of private television channels, the content of daytime programs changed; magazine, entertainment and discussion-oriented formats aimed to reach a wider audience (Çakır, 2010; Ertürk, 2015).

Although television is a one-way communication tool, it creates a collective consciousness and makes its viewers feel that they belong to a group. Being a social tool, television creates a social completion and mosaic with its viewers (McLuhan, 1965). Therefore, it has the quality of reshaping societies. Daytime programs, which cover a large period of time in television programs and which we call OPT (Off Prime Time), create serious social effects and these effects have become an important research topic of social sciences. When examined in this context, daytime programs can be categorized as cooking and cleaning programs, programs on criminal incidents, gossip programs, fashion and style programs, which deal with issues related to daily life. It is seen that the participants of these programs consist of viewers. The participant presents a situation related to his/her private life to the public and demands a solution to this issue (Akyüz & Meder, 2020, pp. 125–129). One of the most important features of daytime programs is that they are made up of stories and people extracted from real life. Therefore, all content is accepted as real by the audience. Hall (2003, p. 624)'s research on the elements that make up the concept of reality in the media showed that probability, typicality, emotional involvement, narrative consistency and persuasiveness are at the forefront.

PURPOSE AND METHODOLOGY

This study aims to examine how the impact of social media on today's family structure and family relationships is represented in television programs. In this context, it was tried to determine within which themes the events that cause the deterioration of family relationships through social media are discussed and how often these themes are repeated.

In this study, the role of social media on family dynamics is evaluated by analyzing the content of the program Esra Erol'da, which deals with family conflicts and broken relationships. Case study, one of the qualitative research designs, was used for this research. Within the scope of the research, all events were analyzed using content analysis method. Content analysis is a research method that allows written, visual and verbal texts to be sorted systematically to reach certain themes and meanings. This qualitative and quantitative method is widely used in fields such as communication, sociology and psychology. In content analysis, it is tried to shed light on social events by extracting social reality from the analyzed data. This method is used extensively in the scientific literature in analyzing media texts. Krippendorff (2022) explains content analysis as a research technique that includes repetition and valid results are obtained. In the research, in accordance with the stages of content analysis, all episodes of the program 'Esra Erol'da' between the specified dates were watched and the events were listed, data were collected from the events in question, themes and categories were created using the collected data, and the findings obtained were interpreted and conclusions were reached.

In order to ensure the validity and reliability of the research, a coding sheet prepared in accordance with the purpose of the research was created and data coding was carried out. All of the programs were watched again by the researcher at different time periods and a second coding sheet was prepared. The fact that the consistency between the two coding sheets obtained was above 70% confirmed the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

reliability of the research. The fact that a study gives similar outputs at different measurement times is an indication that the measurement provides consensus in the context of certain standards and is therefore reliable (Shenton, 2004). The fact that the research is a television program and that it can be watched again from its records in digital media increases the reliability of the research.

POPULATION AND SAMPLE OF THE STUDY

The population of the study consists of daytime programs in which family relationships are the subject in our country. Among these programs, Esra Erol'da, which was the most watched in 2024, was selected as the sample. In addition to being the most watched daytime program in Turkey, the fact that it appeals to a wide audience, deals with social values and norms, and deals with important social issues, especially domestic relations, was important in its selection as a sample. After the opening and introduction at the beginning of the program, the guests are invited in turn, and information is given about the guests and the topics, enabling the audience to understand and empathize with the subject. Experts in their fields provide information and comment on different aspects of the topics covered. The search for solutions to the problems experienced by the guests is presented. Since 31.08.2015, Esra Erol'da has been aired on television every weekday and the duration of the program is approximately 2 hours and 45 minutes, including commercials.

When sampling media content, taking a small number of samples from a program broadcast throughout the year increases the likelihood of an unrepresentative sample (Stempel, 1952). Therefore, selecting a larger sample reduces the possibility of the analyzed text being atypical (Atabek & Atabek, 2007, p. 29; Gerbner et al., 1977) and increases the validity and reliability of the research.

DATA COLLECTION PROCESS AND ANALYSIS

In the program named Esra Erol'da, which is the subject of the research, all episodes within the 4-months period between 02.09.2024 - 31.12.2024 were examined. These dates were chosen in order to make the research more up-to-date and to witness a closer time period in the society we live in. Notes were kept by the researcher about the watched episodes, and coding was made at the end of the monitoring based on these notes. After 2 months, all programs were watched again by the same researcher and coded again. As a result of 70% similarity between the two separate coding, the code table, themes and categories were created, and this process took an average of 6 months.

The coding process was carried out in line with Strauss and Corbin's (Strauss & Corbin, 1990) coding method based on concepts derived from the data. At this stage, the data obtained were analyzed in detail, divided into meaningful sections and the meaning of each section was tried to be determined. In order to ensure systematic and consistent coding, similar data were coded under the same categories. In order to increase the reliability of the process, the coding process was repeated by the researcher at different time periods. During the coding process, subjective judgements were avoided and only the meaning of the data was focused on. The collected data were evaluated by inductive analysis method, the similarities between the codes were determined, classified and named according to their content. The codes obtained in this direction were structured as themes within the framework of meaning relations.

FINDINGS

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Within the scope of the sample; 86 programs were watched in the 4-month period between 02.09.2024 and Wednesday, 31.12.2024.

Table 1. Dates and durations of the programs examined

Publication Date	Broadcast Duration	Publication Date	Broadcast Duration	Publication Date	Broadcast Duration
02.09.24	56min.32sec.	03.09.24	1h.9min.29sec	04.09.24	1h.9 min.29 sec.
05.09.24	1h.16min.8sec.	06.09.24	2h.07min.8sec.	09.09.24	2h.8min.9sec
10.09.24	2h.6min.25sec.	11.09.24	2h.06min.52sec.	12.09.24	2h.7min.14sec
13.09.24	2h.8min.53sec.	16.09.24	2h.7min.12sec.	17.09.24	2h.6min.7sec.
18.09.24	2h.3min.37sec.	19.09.24	2h.4min.54sec.	20.09.24	1h.31d.46sec.
23.09.24	1h.30min.17sec.	24.09.24	2h.6min.19sec.	25.09.24	2h.5min.49sec.
26.09.24	2h.6min.26sec.	27.09.24	2h.6min.27sec.	30.09.24	2h.8min.14sec.
01.10.24	2h.6min.49sec.	02.10.24	2h.6min.8sec.	03.10.24	2h.7min.56sec.
04.10.24	2h.7min.40sec.	07.10.24	2h.8min.29sec.	08.10.24	2h.6min.54sec.
09.10.24	2h.5min.35sec.	10.10.24	2h.8min.24sec.	11.10.24	2h.10min.2sec.
14.10.24	2h.6min.42sec.	15.10.24	2h.8min.11sec.	16.10.24	2h.8min.33sec.
17.10.24	2h.8min.1sec.	18.10.24	2h.13min.6sec.	21.10.24	2h.10min.2sec.
22.10.24	2h.10min.12sec.	23.10.24	2h.11min.31sec.	24.10.24	2h.20min.30sec.
25.10.24	2h.16min.58sec.	28.10.24	2h.6min.58sec.	29.10.24	2h.5min.44sec.
30.10.24	2h.10min.26sec.	31.10.24	2h.14min.54sec.	01.11.24	2h.5min.14sec.
02.11.24	2h.7min.57sec.	04.11.24	2h.7min.32sec.	05.11.24	2h.7min.5sec.
06.11.24	2h.7min.2sec.	07.11.24	2h.5min.28sec.	08.11.24	2h.6min.36sec.
11.11.24	2h.7min.41sec.	12.11.24	2h.8min.44sec.	13.11.24	2h.9min.24sec.
14.11.24	2h.9min.6sec.	15.11.24	1h.58min.29sec.	18.11.24	2h.9min.11sec.
19.11.24	2h.8min.56sec.	20.11.24	2h.9min.11sec.	21.11.24	2h.9min.28sec.
22.11.24	2h.8min.34sec.	25.11.24	2h.6min.51sec.	26.11.24	2h.10min.8sec.
27.11.24	2h.13min.11sec.	28.11.24	2h.7min.8sec.	29.11.24	1h.31min.36sec.
02.12.24	1h.39min.3sec	03.12.24	2h.4min.13sec.	04.12.24	2h.6min.3sec.
05.12.24	2h.8min.8sec.	06.12.24	2h.6min.43sec.	09.12.24	2h.9min.
10.12.24	2h.8min.12sec.	11.12.24	2h.10min.32sec.	12.12.24	2h.8min.9sec.
13.12.24	2h.8min18sec.	16.12.24	2h8min 43sec.	17.12.24	2h.6min.37sec.
18.12.24	2h.7min.43sec.	19.12.24	2h.8min.34sec.	20.12.24	1h.55min.27sec.
23.12.24	2h.8min.8sec.	24.12.24	2h.7min.49sec.	25.12.24	2h.5min.57sec
26.12.24	2h.7min.8sec.	27.12.24	2h.7min.32sec.	30.12.24	1h.47min.49sec.
31.12.24	2h.16min.57sec				

Table 1 shows the dates and durations of the episodes of the program Esra Erol'da that were examined within the scope of the research. The program is broadcast on ATV screens every weekday starting at 16.20 on weekdays until the main news bulletin at 19.00. In the program broadcasted every weekday, 86 episodes were analyzed. In the analyzed episodes, 107 events were coded. The events in question

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

were categorized into two groups: those in which social media was used as a tool and those in which it was not used.

Table 2. Incidents where social media was not used as a tool

Incidents where Social Media was not used as a tool	**Number of Incidents**
Deception	20
Domestic Violence	5
Lost Child	18
Divorce	4
Child Abuse	1
Domestic fraud	5
Missing mate	8
Fraud with the promise of marriage	2
Unwanted marriage	1
Children looking for their biological parents	3
Missing parent	1
Fraud	1

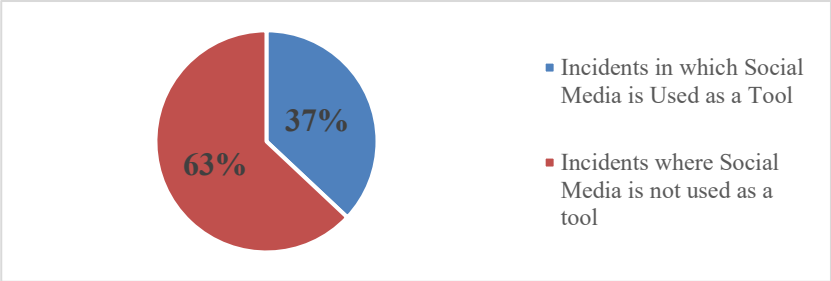
In Table 2, it is seen that social media was not used as a tool in the deterioration of domestic relations in 69 of the 107 incidents in the examined episodes of the program named Esra Erol'da, which was selected as a sample in the research. From these 69 incidents, 13 different themes were reached. Within the scope of these themes, cheating incidents in which social media was not used as a tool were coded 20 times, domestic violence 5 times, missing children 18, divorce 4, domestic fraud 5, missing spouse 8, fraud with the promise of marriage 2, children looking for their biological family 3, child abuse, unwanted marriage, missing parents and fraud themes were coded 1 time each. Since there was no use of social media in all these incidents, they were not included in the study and were excluded.

Table 3. Incidents where social media was used as a tool

Events in which Social Media was Used as a Tool	**Number of Incidents**
Deception	21
Domestic fraud	2
Fraud with the promise of marriage	4
Running away from home	6
Making a bad marriage	4
Fraud	2
Parents exposing their children	2

In Table 3, it was determined that social media was used as a tool in 41 incidents out of 107 incidents that caused the deterioration of domestic relations in the departments examined within the scope of the sample. For these incidents, 7 different themes were reached and within the scope of these themes, deception was coded 21 times, domestic fraud 2 times, fraud with the promise of marriage 4 times, running away from home 6 times, making a bad marriage 4 times, fraud and parents exposing their children 2 times each.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Graph 1. Distribution of the events whether social media is used as a tool in family

Graph 1 shows the distribution of the incidents in which social media was used as a tool in the episodes analyzed within the scope of the sample. By excluding the events in which social media was not used as a tool in the analyzed events, 41 events in which social media was used as a tool were coded and 7 themes were reached and the themes and coding numbers are given in Table 3. It is seen that social media was used as a tool in 63% of the issues addressed within the scope of the sample. As a result of the analysis, the following categories were determined.

- Deception
- Violence
- Fraud
- Unhappy marriages
- Parental exposure

Case Example 1: Deception
M.Ö. developed an emotional relationship with H.A. through social media and, during this process, left her spouse and four children, abandoning the family home. This case demonstrates how social media can erode intra-family loyalty and function as a factor threatening the unity of the family.

Case Example 2: Violence
In today's world, relationships formed through social media are becoming more vulnerable due to the visibility and speed provided by digital platforms. The crises experienced within these relationships are not limited to the digital realm; they can also escalate into physical violence. Social media influencer A.G. began a romantic relationship with another influencer, V.Ş., whom they met online. However, over time, this relationship turned into a cycle of control, pressure, and abuse. During the course of the relationship, the violence inflicted by V.S. on A.G. was not limited to psychological and digital abuse — it escalated into physical violence as well. A.G. faced threats, blackmail, and physical assaults, and her private life was exploited by someone she met through social media. This case highlights the dual nature of violence in the digital age, exposing the oppressive dynamics that can occur both online and offline.

Case Examples 3: Fraud
Individuals T.Ş. and S.O. reconnected on social media after many years upon realizing they were former elementary school classmates. What began as a friendly interaction quickly developed into an emotional relationship, culminating in promises of marriage. However, the situation eventually turned into a case of fraud, where one party deceived the other under the pretence of marriage to obtain financial gain. This incident highlights how trust formed through uncontrolled use of social media can be exploited, leading to psychological and financial harm, and the manipulation of one's aspirations to establish a family. Such examples reveal that even in the early stages of forming a family, social media can present serious security and ethical challenges.

S.K., the child of M.K. and H.K., used a false identity via social media to deceive and financially exploit his father. By impersonating another individual online, S.K. requested money from his father, resulting in a case of intra-family fraud. This incident reveals how social media can undermine trust within familial relationships and weaken core values such as loyalty, honesty, and mutual responsibility. It demonstrates how digital platforms can challenge and disrupt the fundamental dynamics of the family

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

structure.

Case Example 4: Unhappy marriages

The case of F.D. and G.D. illustrates the transformative impact of social media on the institution of family. Despite strong objections from both families, the couple met through social media and decided to marry. However, their relationship quickly encountered serious problems. As conflicts intensified within the marriage, G.D. reconnected with another individual through social media and eventually left the home, taking her child from F.D. with her. This situation reveals how digital platforms can influence individuals not only in partner selection but also during times of marital crisis, often leading them toward alternative relationships and weakening family unity. The case demonstrates how the unregulated nature of social media can accelerate individual decisions that conflict with traditional values, potentially resulting in harmful consequences—particularly for vulnerable members of the family, such as children.

Case Example 5: Parental Exposure

Parents D.A. and M.A. shared photos of their young child posing with objects that are not developmentally appropriate, on social media platforms. These posts drew significant public criticism and sparked discussions around children's rights and responsible digital parenting. The act of sharing such content, often for attention or approval on social media, may compromise the child's privacy and psychosocial well-being, indicating a failure to uphold parental responsibilities. This case demonstrates how social media can expose children to risks within the family environment, raising ethical and developmental concerns.

DISCUSSION AND CONCLUSION

The aim of this study is to analyze how the effects of social media on contemporary family structure and family relationships are reflected in television programs. In this direction, it is tried to determine within which themes the negative changes in family relationships through social media are addressed and how often these themes are repeated in the broadcast content. In line with the aim of the research, 'Esra Erol', the most watched daytime program, which deals with the deteriorating family relationships in our country, was selected as a sample. This program exhibits a dynamic structure that appeals to a wide audience by focusing on family relationships, social problems and individual issues. The program generally provides a platform where problems are discussed, solutions are sought and emotional exchanges take place. At the same time, it reflects the impact of these norms on social perceptions by conveying comments to the viewers about social values and norms. In the program, the changing family structure and the problems of the changing social structure are discussed and solutions are offered. This makes the program an important media text for understanding the changing structure of family relations. For this reason, examining the content of this program is important for understanding the family relationships that have deteriorated through social media. The content of the program was examined by using the content analysis method within the scope of case study, one of the qualitative research designs. All contents were coded with the coding chart specially prepared for the research and themes and 5 different categories were reached from the themes. These categories were named as "cheating", "violence", "defrauding", "unhappy marriages" and "parental exposure". With this study, it has been observed that social media in the digital age can be used as an intermediary in family communication and interaction processes, causing the deterioration of family relationships. It can be concluded that this situation has started to be covered intensively in daytime programs and social media has become a tool that causes disruption and dissolution in the traditional Turkish family structure.

In George Gerbner's (1969) cultivation theory, it is accepted that television is seen as a family member and assumes the role of a narrator. This role is performed by different contents through different programs, and over time, it affects the feelings and thoughts of family members and causes behavioral patterns to change. Thus, families, which are the smallest unit of society, and in connection with this, it causes the structure of societies to change. Today, this effect of television has gained an even wider dimension with the rise of social media. Social media platforms change the dynamics of family relationships by causing individuals to constantly interact with different narratives and value systems. In particular, social media, while providing individuals with alternative feelings of belonging, can weaken traditional communication practices within the family and make it difficult for individuals to

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

unite around common values. Constant online presence may reduce face-to-face interaction between family members, weakening emotional ties and alienating individuals from each other. Therefore, Gerbner's conceptual framework on the narrative power of television remains valid in understanding the possible disruptive effects of social media on family relationships.

In the program Esra Erol'da, one of the main categories that cause the deterioration of family relationships through social media is the act of cheating. This concept, which is also defined as "online cheating" in the literature (Hertlein et al., 2022; Kaya & Şakiroğlu, 2023) has become one of the most important reasons for the dissolution of the family structure today. Various studies reveal that social media offers an environment that prepares the ground for infidelity behavior (Mileham, 2007; Young et al., 2000). It has been determined that especially couples can detect this situation through messages and images shared by their spouses on social media platforms and this leads to the end of their relationships (Hertlein et al., 2022). In this study, similar findings were reached and it was determined that the destructive effect of social media on relationships is an important factor in terms of today's family dynamics.

According to the research findings, one of the important themes that emerged is violence. The phenomenon of violence is one of the most emphasized topics in Gerbner's cultivation theory. According to Gerbner, media contents penetrate the society in general and pave the way for the formation of repetitive, organic and stereotypical judgements. Especially the production of television content based on violence can cause the society to become desensitized to violence over time and even develop an attitude that demands violence (Erdoğan, 1998, pp. 167–170; Gerbner et al., 1980; Ulusal, 2022). The data obtained within the scope of the research show that violence in domestic relations is constantly reproduced through social media and that this theme is frequently covered in the television program Esra Erol'da.

It is seen that social media distances individuals from the real world and exposes them to various risks under virtual identities. One of the most striking among these risks is fraud. Research findings show that family members who are exposed to fraud due to social media use experience deterioration in family relationships due to this situation. This problem was also frequently addressed in the sampled television program. The data obtained reveals that family structures are digitalized along with digitalized societies and that social media can be an element that strengthens family ties when used correctly, but when used incorrectly, it can weaken the family structure and lead to unhappy marriages. This situation is also reflected in the content of television programs and reveals similar results with the studies on social media and family relations in the literature.

With the widespread use of social media, one of the most discussed issues is 'parental exposure'. Parents enter their children's privacy area through social media, take away their right to be forgotten and expose them to many risks of the virtual world (Çimke et al., 2018; Duygulu, 2019; Sancar, 2023b). In the results of the research, it was concluded that one or both of the parents exposed their children through social media; this situation is one of the important factors that cause the deterioration of family relationships.

In line with the data obtained from the television program Esra Erol'da, which was examined within the scope of the research, it was analyzed how the effect of social media on the change and deterioration in the family structure was represented in television content. In this framework, the selected program contents were analyzed with a special coding chart and five basic categories were formed by determining the most frequently recurring themes. From the perspective of Gerbner's Cultivation Theory, the constant presence of these themes in media content can be considered as a process that can affect the viewers' perception of reality in the long term and shape their perspectives on family structure. With the effect of digitalization, social media is instrumental in the reproduction and dissemination of negativities within the family in traditional media. In this context, it can be concluded that social media in the digital age is used as a tool in the deterioration and dissolution of domestic relations and this situation is reproduced in television programs with different topics and planted in people's consciousness. The limitation of the research is that the program 'Esra Erol'da', which is the most watched program in which

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

domestic relations are the subject of the research, is determined as the sample. In future studies, it is recommended to present a new perspective on the subject by conducting audience research on the same and different programs.

REFERENCES

Akyüz, O., & Meder, M. (2020). An Assessment on the 'daytime zone' tv programs of 2019. *Nişantası University Journal of Social Sciences*, *8*(2), 125–131.

Amedie, J. (2015). The impact of social media on society. *Pop Culture Intersection*, *9*(3), 1–19. https://scholarcommons.scu.edu/engl_176/2

Arıbaş, A. N., & Özşahin, F. (2022). İş yaşamında yalnızlığın sosyal medya bağımlılığına etkisinin incelenmesi [Investigation of the effect of loneliness in business life on social media addiction of employees]. *Journal of Faculty of Economics and Administrative Sciences*, *14*(1), 37–46. https://doi.org/10.52791/aksarayiibd.992255

Atabek, G. Ş., & Atabek, Ü. (2007). *Medya metinlerini çözümlemek [Analyzing media texts]*. Siyasal Kitabevi.

Bakan, U., & Bakan, U. (2017). Facebook'ta aile ilişkileri ve sosyal medya adanmışlığına yönelik bir içerik analizi [A content analysis for the investigation of family relationship and social media engagement on facebook]. *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Social Sciences Institute*, *9*(20), 54–68. https://doi.org/10.20875/makusobed.284457

Bardak, F., & Alkar, Ö. Y. (2016). Üniversite öğrencilerinin sosyal ağları kullanım amaçlarına göre internet bağımlılığı ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi [An examination of the relation between the level of loneliness and internet addiction with regard of the purpose. *Journal of Dependence*, *17*(2), 55–65.

Body, D. (2008). Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In *Youth, Identity, and Digital Media* (pp. 119–142). MIT Press.

Body, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *13*(1), 1–11.

Çakar, Y., & Yengin, D. (2024). İletişim aracı olarak telefonda konuşma alışkanlıklarının telefobi ve nomofobi üzerinden karşılaştırılarak incelenmesi [Examination of speaking habits on the phone as a communication tool by comparing telephonia and nomophia]. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, *12*(3), 1252–1282. https://doi.org/10.19145/e-gifder.1506486

Çakır, Ü. (2010). *Televizyon ve toplum: Türkiye'de medya tarihi[Television and society: The history of media in Turkey]*. Beta Yayınları.

Çakmak, S., & Müezzin, E. E. (2018). Sosyal medya kullanımının iletişim becerileriyle ilişkisinin incelenmesi[Research about the relation of social media consumption with communication skills]. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, *2*(3), 196–203.

Çalışkan, M., & Mencik, Y. (2015). Değişen dünyanın yeni yüzü: Sosyal medya [The new face of a changing world: social media]. *Akademik Bakış Dergisi*, *50*, 254–277.

Çimke, S., Gürkan, D. Y., & Polat, S. (2018). Child rights neglect in social media: Sharenting. *JCP*, *16*(2), 261–267.

Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. UK: Polity Press.

Denizci, M. (2009). Bilişim toplumu bağlamında internet olgusu ve sosyopsikolojik etkileri [The internet phenomenon in the context of the information society and its socio-psychological effects]. *Marmara İletişim Dergisi*, *15*, 47–69.

Dijital 2024. (2024). https://datareportal.com/reports/digital-2024-turkey

Dilber, F. (2019). Aile içi iletişimde sosyal medya: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi öğrencileri üzerine bir araştırma [Social media in domestic communication: A review on the students of Karamanoğlu Mehmetbey University]. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *33*, 334–381. https://doi.org/10.14520/adyusbd.596980

Duygulu, S. (2019). Sosyal medyada çocuk fotoğrafı paylaşımlarının mahremiyet ihlali ve çocuk istismarı açısından değerlendirilmesi [Evaluation of child picture sharing in social media by parents with respect to privacy violation and child abuse]. *TRT Akademi*, *4*(8), 428–487.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Eichenberg, C., Huss, J., & Küsel, C. (2017). From online dating to online divorce: An overview of couple and family relationships shaped through digital media. *Contemporary Family Therapy*, *39*(4), 249–260. https://doi.org/10.1007/s10591-017-9434-x

Erdoğan, İ. (1998). Gerbner'in ekme tezi ve anlattığı öyküler üzerine bir değerlendirme [An evaluation on gerbner's cultivation thesis and the stories he told]. *Kültür ve İletişim*, *1*(2), 149–180.

Erol, V. (2022). Sosyal medyanın Türk Aile Yapısı'na etkisi [The effect of social media on Turkish Family Structure]. *Journal of Social and Economic Research*, *24*(43), 1127–1139.

Ertürk, A. (2015). *Televizyon programlarının toplumsal etkileri [The social impacts of television programs]*. Siyasal Kitabevi.

Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies*. Bilim ve Sanat Yayınları. https://www.docdroid.net/uwzx/john-fiske-iletisim-calismalarina-giris-pdf#page=13

Gerbner, G. (1969). Dimensions of violence in television drama. In R. K. Baker & S. J. Ball (Eds.), *Violence in Media* (pp. 311–340). Government Printing Office.

Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: An overview. *Mass Communication and Society*, *1*(3–4), 175–194. https://doi.org/10.1080/15205436.1998.9677855

Gerbner, G. (2004). *Medyaya karşı [Against the mainstream]*. Ayrıntı Yayınları.

Gerbner, G., Gross, L., Jackson-Beeck, M., Jeffries-Fox, S., & Signorielli, N. (1977). One more time: An analysis of the CBS "final comments on the violence profile". *Journal of Broadcasting*, *21*(3), 297–303. https://doi.org/10.1080/08838157709363839

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorelli, N., & Shanahan, J. (2001). Growing up with television cultivation processes. In J. Bryant & Z. Dolf (Eds.), *Media Effects: Advanced in Theory and Research*. https://www.researchgate.net/publication/310842660_Growing_up_with_television_Cultivation_processes

Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N., & Morgan, M. (1980). Television violence, victimization, and power. *American Behavioral Scientist*, *23*(5), 705–716.

Gökçe, B. (2001). Bilişim toplumundan ne bekliyoruz, bu yönde ne yapıyoruz? [What do we expect from the information society? What are we doing in this direction?]. *Bilişim Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu*.

Güleç, V. (2018). Aile ilişkilerinin sosyal medya ile birlikte çöküşü [The collapse of family relationships with social media]. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, *105–120*(2), 1. https://doi.org/0.17932/IAU.EJNM.25480200.2018.2/2.105-120

Gülnar, B., & Öztat, F. (2020). Aile içi yüz yüze iletişim, internet ve sosyal medya kullanım ilişkisi [A relationship between face-to-face communication within the family, internet and social media use]. *E-Kurgu*, *28*(1), 31–42.

Güngör, N. (2022). *İletişim kuramlar yaklaşımlar [Communication theories and approaches]* (6thedition ed.). Siyasal Kitabevi.

Hall, A. (2003). Reading realism: Audiences' evaluations of the reality of media texts. *Journal of Communication*, *53*(4), 624–641. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2003.tb02914.x

Hawkins, R. P., & Pingree, S. (1982). Television's influence on social utility. In D. Pearl, L. Bouthilet, & J. Lazar (Eds.), *Television and behavior: Ten years of scientific progress and implications for the 80's: Vol. 2. Technical reviews* (pp. 224–247). National Institute of Mental Health.

Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı-Bir alan çalışması [Social media addiction - A field study]. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, *32*, 151–175.

Hertlein, K. M., Chang, J., VanYperen, A., Fatkin, K., & Nakamura, S. (2022). Experiences after infidelity via internet communication: Surveillance, ambivalence, and termination. *Sexual and Relationship Therapy*, *37*(4), 537–556. https://doi.org/10.1080/14681994.2021.1907568

İnan Kaya, G. (2021). Dijital çağda çocuk yetiştirme ve eğitim: Değişen roller [Parenting and education in digital era: Changing roles]. *İnsan ve İnsan Dergisi*. https://doi.org/10.29224/insanveinsan.819184

Kalaman, S., & Çelik, F. (2019). Türkiye'deki evli bireylerin sosyal medya kullanımlarının evlilikleri üzerine etkisi: Nitel bir araştırma. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, *13*(19), 424–453. https://doi.org/10.26466/opus.589684

Kaplan, A. M., & Michael, H. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, *53*(1), 59–68.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kaya, M. M., & Şakiroğlu, M. (2023). Factors Affecting Online Infidelity: A Review. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, *15*(1), 29–37. https://doi.org/10.18863/pgy.1070731

Kır Elitaş, S. (2020). Sosyal medyanın toplumsal dönüştürücülüğü: Sosyal medya kullanan ergenlerin aile içi iletişim süreçlerine katılım düzeyleri üzerine nicel bir araştırma [Social transformation of social media: A quantitative research on the participation levels of adolesce. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, *16*(30), 2616–2632. https://doi.org/10.26466/opus.777748

Köker, E. (2007). Kadınların medyadaki hak ihlalleriyle baş etme stratejileri [Women's Strategies for Coping with Rights Violations in the Media]. In S. Alankuş (Ed.), *Kadın Odaklı Habercilik*. IPS İletişim Vakfı Yayınları.

Krippendorff, K. (2022). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. SAGE Publications, Inc.

Kuladeiraj, J. (2014). Impact of Soial Media On The Lifestyle of Youth. *International Journal of Techical Research and Applications*, *2*(8), 22–28.

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Encyclopedia of communication theory*. Sage Publications. https://teddykw2.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/10/encyclopedia-of-communication-theory.pdf

McLuhan, M. (1965). *Understanding Media The Extensions of Man*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf

Mileham, B. L. A. (2007). Online infidelity in Internet chat rooms: an ethnographic exploration. *Computers in Human Behavior*, *23*(1), 11–31. https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.033

Morgan, M. (1990). International cultivation analysis. In N. Signorielli & M. Morgan (Eds.), *Cultivation analysis: New directions in media effects research* (pp. 225–248). Sage Publications.

Özçetin, B. (2021). *Kitle iletişim kuramları [Mass communication theories]*. İletişim Yayınları.

Özer, Ö. (2021). An evaluation of cultivation theses in terms of main features of cultivation theory in Turkey. *TALID*, *19*(38), 591–608.

Özgüven, İ. E. (2001). *Ailede iletişim ve yaşam [Communication and life in the family]*. PDREM Yayınları.

Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. NY: Penguin Press.

Procentese, F., Gatti, F., & Di Napoli, I. (2019). Families and social media use: The role of parents' perceptions about social media impact on family systems in the relationship between family collective efficacy and open communication. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(24), 5006. https://doi.org/10.3390/ijerph16245006

Rahayu, A., Shaleh, A. R., & Marliani, R. (2021). The effect of work-life and social media balances on Moslem Family Teachers in pandemic time. *Psikis : Jurnal Psikologi Islami*, *7*(2), 169–179. https://doi.org/10.19109/psikis.v7i2.8247

Ramnarain, Y., & Govender, K. K. (2013). The relationship among certain youths' demographic variables and their social media browsing behaviour. *African Journal of Business Management*, *7*(25), 2495–2499.

RTÜK. (2014). *Yayınlarda program türleri kod, tanım ve sınıflandırmaları [Program types in broadcasts: codes, definitions and classifications]*. https://arsivdosya.rtuk.gov.tr/assets/Icerik/Download/BilgiMerkezi/Program Türleri Kod Kitapçığı.pdf?download=true

Sancar, E. (2017). Kadınlarda İnternet Bağımlılığı ile İlgili Bir Araştırma: İstanbul Örneği. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *13*, 296–320.

Sancar, E. (2023a). Dijital kültür alanındaki araştırmaların bilimsel haritalama tekniği ile bibliyometrik analizi [Scientific mapping and bibliometric analysis of the research in the field of digital culture]. *Journal of Emerging Economies and Policy*, *8*(2), 247–260.

Sancar, E. (2023b). Z kuşağı ergen çocuk sahibi ebeveynlerin dijital ebeveynlik tutumlarının çocukları ile ilişkilerine etkisi [The Impact of Gen-Z Parents' Digital Parenting Attitudes on Their Relationship with Their Children]The Impact of Gen-Z Parents' Digital Parenting At. *İstanbul University Journal of Sociology*, *43*(1), 54–67. https://doi.org/10.26650/SJ.2023.43.1.0023

Semerci, M., Bayram, M. N., & Koçak, O. (2023). Genç yetişkinlerin aile aidiyeti ve sosyal medya bağımlılığı ilişkisinde yalnızlığın aracı rolü [The mediating role of loneliness in the relationship between family belonging and social media addiction among young adults]. *Sosyolojik Bağlam*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Dergisi, *4*(3), 273–288. https://doi.org/10.52108/2757-5942.4.3.4
Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and its viewers: Cultivation theory and research.* Cambridge University Press.
Shenton, A. K. (2004). Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for Information*, *22*(2), 63–75. https://doi.org/10.3233/EFI-2004-22201
Shrum, L. J. (1995). Assessing the social influence of television: A social cognition perspective on cultivation effects. *Communication Research*, *22*(4), 402–429.
Simpson, J. E. (2016). How those involved in child and family social work are responding to the challenges of the Internet and social media. *Child & Family Social Work*, *21*(1), 94–102. https://doi.org/10.1111/cfs.12114
Stempel, G. H. (1952). Research in brief. *Journalism Quarterly*, *29*(3), 333–334. https://doi.org/10.1177/107769905202900312
Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory producers and techniques,*. CA:Sage.
Sucu, İ. (2014). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği [The Shift of the Reality Phenomenon in Social Media Games: The Case of Smeet Game]. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, *1*(3), 55–88. https://doi.org/10.19145/gumuscomm.98392
Sunstein, C. R. (2018). *Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
Toprak, A., Yıldırım, A., Aygül, E., Binark, M., Börekçi, S., & Çomu, T. (2009). *Toplumsal paylaşım ağı facebook: 'görülüyorum öyleyse varım!' [The social networking site facebook: 'I am seen, therefore I exist!]*. Kalkedon Yayınları.
Ulusal, D. (2022). Gerbner'in ekme kuramı bağlamında "Müge Anlı İle Tatlı Sert" Programı'nın alımlama analizi [Reception analysis of the program "Müge Anlı İle Tatlı Sert" in the context of Gerbner's Cultivation Theory]. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, *58*, 1–17.
Williams, A. L., & Merten, M. J. (2011). iFamily: Internet and Social Media Technology in the Family Context. *Family and Consumer Sciences Research Journal*, *40*(2), 150–170. https://doi.org/10.1111/j.1552-3934.2011.02101.x
Yengin, D. (2014). *Yeni medya ve dokunmatik toplum [New media and tactile society]*. Derin Yayınları.
Yengin, D., & Bayrak, T. (2023). *Yeni medya kuram ve yaklaşımlar [New media theories and approaches]*. Der Yayınları.
Yıldırım, İ. (2021). Sosyal medya, dijital bağımlılık ve siber zorbalık ekseninde değişen aile ilişkileri üzerine bir değerlendirme [An Evaluation of Changing Family Relationships in the Context of Social Media, Digital Addiction, and Cyberbullying]. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *9*(5), 1237–1258.
Young, K. S., Griffin-shelley, E., Cooper, A., O'mara, J., & Buchanan, J. (2000). Online infidelity: A new dimension in couple relationships with implications for evaluation and treatment. *Sexual Addiction & Compulsivity*, *7*(1–2), 59–74. https://doi.org/10.1080/10720160008400207
Zeybekoğlu Akbaş, Ö., & Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları [The impact of technology on the family: The digital parents and children of the changing family]. *Turkish Studies-Social Sciences*, *15*(4). https://doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

EMERGENCE OF ARCHITECTURAL HISTORY GRAPHIC NOVELS AS A POTENTIAL SUBGENRE: A POSTMODERN PERSPECTIVE

POTANSİYEL BİR ALT TÜR OLARAK MİMARLIK TARİHİ GRAFİK ROMANLARININ ORTAYA ÇIKIŞI: POSTMODERN BIR PERSPEKTİF

Onur KUTLUOĞLU[1]
Mehmet Hakan ERTEK[2]

ORCID: O.K. 0000-0002-3872-9097
M.H.E. 0009-0001-0252-5279

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Onur Kutluoğlu
Hacettepe University & TOBB ETU, Türkiye
E-mail/E-posta: okutluoglu@etu.edu.tr

[2] Mehmet Hakan Ertek
Hacettepe University, Türkiye
E-mail/E-posta:
mehmethakan.ertek@hacettepe.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi:
08.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:
14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır. / There is no elemet in the study that requires ethics committee approval.

Citation/Atıf: Kutluoğlu, O. & Ertek, M.H. (2025). Emergence Of Architectural History Graphic Novels As A Potential Subgenre: A Postmodern Perspective. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 909-923. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674082

Abstract
This article introduces architectural history graphic novels as an emerging subgenre in the intersection of architectural historiography and graphic narrative, and examines the relationship between graphic novels and historiography within the framework of postmodern theory. Postmodern historiography contends that historical knowledge is not an objective, linear narrative but rather a representational construct shaped by subjectivity, multilayered representations, and narrativity. Graphic novels that adopt this perspective employ both verbal and visual narrative tools to reveal the fictional dimension of historical events and to foreground micro-histories, suppressed subjectivities, and alternative viewpoints. Gaining prominence with Art Spiegelman's *Maus*, historical graphic novels offer a compelling narrative form rooted in themes such as trauma, memory, and representation. Within this framework, works such as *Eileen Gray: A House Under the Sun*, *Mies*, *Bauhaus: A Graphic Novel*, and publications from the project *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* explore architectural history not solely through buildings and styles, but also through their social, emotional, and ideological contexts. This article highlights the contributions of the genre to critical and participatory historical narratives, and argues that architectural history graphic novels constitute a legitimate and distinctive subgenre shaped by the principles of postmodern historiography. As such, graphic novels are positioned as creative, multilayered tools for historical narration that make architectural knowledge accessible to a broader audience.

Keywords: Graphic Novel, Comic Book, Architectural Historiography, Postmodern Historiography, Graphic Narrative

Öz
Bu makale, grafik romanların tarih yazımıyla kurduğu ilişkiyi postmodern kuram çerçevesinde değerlendirerek, mimarlık tarihi alanında gelişen yeni bir alt tür olan mimarlık tarihi grafik romanlarını ele almaktadır. Postmodern tarihyazımı, tarihsel bilginin nesnel ve çizgisel bir anlatıdan ziyade, öznellik, çok katmanlılık ve anlatısallıkla kurulan bir temsil biçimi olduğunu ileri sürer. Bu anlayıştan beslenen grafik romanlar, sözel ve görsel anlatım araçlarını bir araya getirerek tarihsel olayların kurmaca boyutunu görünür kılar; mikro-tarihleri, bastırılmış öznellikleri ve alternatif bakış açılarını merkezine alır. Art Spiegelman'ın *Maus* eseriyle ivme kazanan tarih grafik romanları, travma, bellek ve temsil gibi kavramlar etrafında şekillenen güçlü bir anlatı formu sunar. Bu çerçevede, *Eileen Gray: A House Under the Sun*, *Mies*, *Bauhaus: A Graphic Novel* gibi grafik romanlar ile *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi kapsamındaki eserler, mimarlık tarihini yalnızca yapılar ve stiller üzerinden değil; sosyal, duygusal ve ideolojik bağlamlarıyla birlikte ele almaktadır. Makale, bu türün eleştirel ve katılımcı tarih anlatılarına sunduğu katkıları vurgulamakta; mimarlık tarihi grafik romanlarının, postmodern tarihyazımı ilkeleri doğrultusunda şekillenen, geçerli ve özgün bir alt tür olarak değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmektedir. Böylece grafik romanlar, mimarlık bilgisini daha geniş kitlelere ulaştıran, yaratıcı ve çok katmanlı bir tarih anlatım aracı olarak konumlandırılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Roman, Çizgi Roman, Mimarlık Tarihyazımı, Postmodern Tarihyazımı, Görsel Anlatı

** This research article is originated from the ongoing PhD thesis of the first author in the Department of Interior Architecture and Environmental Design at the Institute of Fine Arts, Hacettepe University, under the supervision of Prof. Mehmet Hakan Ertek.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

For much of its disciplinary history, architectural history was seen as a discipline focused on buildings, styles, periods, and the achievements of prominent architects, typically presented through a singular, linear narrative. However, postmodern approaches that emerged in the late 20th century challenged these assumptions and introduced new narrative forms and perspectives. Theorists questioning the idea of history as an objective reflection of reality emphasized the crucial roles of language, narrator, and context in historiography. As a result, historiography has shifted from merely transmitting the past to actively reconstructing it and highlighting diverse subjectivities.

Postmodern historiography enriches traditional narratives by replacing *grand narratives* with *micro-histories*. It dissolves strict boundaries between history and fiction, acknowledging that historical texts are shaped by subjectivity, ideology, and discourse (White, 1985; Ankersmith, 1983). This outlook challenges linear progress and highlights the fictional components within historical writing—an approach evident in both academic and popular media. New narrative platforms such as film, documentaries, games, social media, and particularly comics/graphic novels, allow for multilayered representations of the past (Aurell, 2015; Beck, 2015).

Once seen as lowbrow culture, comics gained intellectual recognition with the emergence of the graphic novel in the 1980s (Peppas & Ebrahim, 2019). Art Spiegelman's *Maus* (1986–1996) was pivotal in proving that graphic narratives could address historical trauma and memory. Blending oral history with fiction, *Maus* reveals how historical storytelling is shaped by the author's subjectivity, ideology, and style (Frey & Noys, 2002). This work helped establish the historical graphic novel as a serious genre and contributed to the academic recognition of comics' potential within historiographical discourse (Baetens et al., 2018).

A similar shift is occurring in architectural history. Once limited to formal analysis of buildings as historical documents, architectural historiography is increasingly seen as a discursive, ideological, and subjective field (Arnold, 2006; Leach, 2015). Despite the rise of historical graphic novels, architectural history remained underrepresented in this format until recently. The year 2019 marked a turning point with the publication of *Eileen Gray: A House Under the Sun*, *Mies*, and *Opera'nın Hayaleti*. These works established *architectural history graphic novels* as a distinct subgenre (Malterre-Barthes, 2019; Ferrer Casas, 2019; Kutluoğlu & Şumnu, 2023). Blending fiction and documentary elements, they convey historical insights into the built environment while introducing emotional, personal, and social layers rarely present in academic texts.

This article explores the emergence, development, and potential of architectural history graphic novels through the lens of postmodern historiography. It begins with postmodernism's critique of the history-fiction divide, then examines key features of historical graphic novels shaped by *Maus* and other seminal works. It traces the formation of architectural history graphic novels as a subgenre through major publications since 2019 and concludes by analyzing new-generation examples like the *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* project.

Ultimately, the article argues that these graphic novels expand the boundaries of architectural historiography, offering emotionally resonant, accessible, and participatory narratives. As recent examples demonstrate, architectural history graphic novels now represent a distinct and promising subgenre worthy of further scholarly attention. This claim is grounded in the observation that these works combine visual storytelling with historical interpretation in ways that challenge conventional academic formats. By foregrounding marginalized voices, everyday experiences, and alternative modes of representation, they contribute to a more inclusive and multidimensional understanding of the architectural past. The article thus aims to position this emergent genre not only as a narrative innovation but also as a critical tool for rethinking how architectural history is written, communicated, and engaged with across disciplinary and public spheres.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

POSTMODERN HISTORIOGRAPHY AND HISTORICAL REPRESENTATION

Drawing on the theoretical framework of postmodern historiography, historical graphic novels stand out as a narrative form in which the boundaries between history and fiction blur, and the role of subjectivity in historical representation becomes more prominent. The emergence of personal, local, or previously excluded micro-histories intertwined with fiction aligns with the core principles of the postmodern approach, offering a fragmented and polyphonic perspective in contrast to the grand narratives of modern historiography.

Postmodern discourse challenges the objectivity of history, emphasizing that historical texts reflect the author's subjectivity, ideology, and narrative style (Ulutürk, 2018). Rather than conceiving time and space as fixed entities, it advocates for fragmented and plural narratives. Southgate (2012) notes that the ideal of objectivity in history relies on strict separations between facts and values, or history and fiction. Drawing on linguistic theory, theorists like Lévi-Strauss, Kuhn, Rorty, Derrida, Foucault, White, and Eagleton propose a new historiography centered on representation (Kutluoğlu, 2019). This view suggests that history, like fiction, can be interpreted and reconstructed, making it more accessible and transformative (Cohen, 1998). The linguistic and historical turns further argue that historical narratives are shaped by ideological frameworks, bringing visibility to previously marginalized voices (Oppermann, 1999).

In this context, *New Historicism* highlights the literary dimension of history and the historical dimension of literature by reading literary and historical texts in parallel (Oppermann, 1999). According to Coates (1993), this method especially questions the boundaries of historical discourse by focusing on suppressed or marginalized narratives. Geçikli (2016) similarly argues for including everyday life and individual experiences in historiography to uncover what traditional texts omit.

A comparable theoretical stance appears in the works of Hayden White and Frank Rudolph Ankersmith, who underscore the fictional aspect of historiography. With the *linguistic turn*, they argued that the boundary between textual structure and historical reality is not clear-cut (White, 1973). In *Metahistory*, White (1973) contends that historical discourse is shaped by literary and rhetorical structures, suggesting that history is no less fictional than a novel. According to him, academic history, like fictional narratives, is constructed through the act of rewriting (White, 1985). Ankersmith (1983) likewise notes that the representation of truth is always interwoven with certain fictional elements. Beyond challenging the boundaries of academic historiography, postmodern approaches broaden the possibilities for how history can be represented. Dissolving the boundaries between history and fiction opens new narrative possibilities. Visual media such as film, documentaries, social media, graphic novels, and games make more layers of the past visible (Aurell, 2015), allowing historical knowledge to reach wider audiences (Beck, 2015).

The influence of this framework extends to architectural historiography. While buildings have long served as documents of art and cultural history, postmodern theories reposition architecture as a discursive, ideological field. Arnold (2006) emphasizes that architecture is both physical and intellectual, while Leach (2015) suggests focusing on underlying ideas and social contexts rather than just chronological development. Visual media such as photography and film reveal spatial and social dimensions, but graphic novels extend this further by reimagining architectural spaces. Architectural history thus becomes a field not only documented but reinterpreted. The postmodern lens deepens inquiry into how architectural history is composed, encouraging interdisciplinary engagement. The hybrid nature of graphic novels highlights their potential to rethink the relationship between architectural historiography and historical representation.

THE EMERGENCE OF HISTORICAL GRAPHIC NOVELS

Although graphic novels and comics share the basic feature of combining words and sequential art to create visual narratives, they differ significantly in format, narrative structure, target audience, production process and cultural perception. Graphic novels typically present complete stories with a clear ending, while comics are usually more episodic. Graphic novels often address mature themes and target adult readers, whereas comics have traditionally been seen as lighter, comedic, or adventure-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

driven (Baetens, 2018). The term *graphic novel* emerged to challenge the perception of comics as lowbrow. Especially from the 1980s onward, the medium evolved beyond humor, obscenity, or supernatural powers to engage with more serious and intellectual topics (Peppas & Ebrahim, 2019). Will Eisner's *A Contract with God* (1978) helped popularize the term, linking it to artistically rich and mature storytelling. As a result, graphic novels have developed sophisticated narratives in genres like autobiography, history, and social issues, reaching a broader adult readership (Baetens et al., 2018).

This transformation has led to a theoretical redefinition of graphic novels. Scott McCloud (1994), defines comics as temporal maps created through the sequential arrangement of words and images and sees the succession of panels as a fundamental tool in the reconstruction of time and space. Especially with the concept of *Infinite Canvas*, he emphasizes the possibility of going beyond traditional page structures. On the other hand, Hillary Chute (2008) emphasizes the narrative power of individual panels and draws attention to the decisive role of textual elements in this form of narration. These theoretical approaches reveal that the graphic novel is not only a narrative genre, but also a multi-layered form of communication in which the text-image relationship is redefined.

Over time, this multi-layered structure has deepened the unique relationship that graphic novels have established with historical narrative. Especially in the postmodern narrative environment, where historical events are not only narrated but also questioned and reconstructed, graphic novels have become powerful tools that examine historical representation. The historical graphic novels that have emerged in this context stand out as works that not only convey information but also question established assumptions about historiography and often highlight marginalized or subjective voices.

In this framework, historical graphic novels become not only a new narrative genre but also a critical medium through which historical experiences are conveyed through personal memory. Concepts such as trauma, memory, testimony and representation are at the center of these works. In 2002, with the special issue of the journal *Rethinking History* devoted to graphic novels, the genre gained more visibility in academic circles, arguing that historiography is not only about listing events, but also about questioning who narrates these events, how and for what purpose. Researchers such as Frey and Noys (2022) argue that graphic novels are not only an alternative medium for historical narration, but also a unique form of expression that challenges historical representation and forces it to rethink.

Among the defining works of the genre, Art Spiegelman's *Maus* is widely recognized for its critical engagement with historical memory and narrative form. It tells the story of one of the darkest periods in human history, such as the Holocaust, through the testimonies of the author's father. The use of anthropomorphic metaphors, flashback structures, audiovisual clues and photographic evidence not only reveals the relationship between historical reality and personal memory, but also reveals how structurally constructed the historical narrative is. *Maus* is notable not only for its theme but also for its oral history method. Through interviews with his father, Spiegelman reconstructs the past in both a personal and historical context, while not hiding the subjective nature of the narrative (see Figure 1). This approach makes visible the role of memory in historiography. Beaty (2012) considers *Maus* as a work that calls into question the way the Holocaust is represented and questions the boundaries between history and narrative. The formal experiments used in the work not only offer visual innovations, but also enable the fragmentation of grand narratives and an understanding of history in which multiple regimes of truth can exist simultaneously.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 1. Between oral history research and storytelling (Spiegelman, 1996).

Following Spiegelman, Joe Sacco's *Palestine* (2001) combined graphic novels and journalism, creating the genre of *graphic journalism* (Peterle, 2021). Based on personal observation and fieldwork, Sacco's work presents conflicts while questioning how they are experienced and whose voices are heard. Similarly, Marjane Satrapi's *Persepolis* (2000–2013) explores the Iranian Revolution through personal narrative, highlighting the link between history and individual lives (Baetens et al., 2018). Along with *Maus*, these works show how memory, trauma, and representation shape historical graphic novels. Through techniques like panel sequencing, visual metaphors, and fragmented timelines, they invite readers to reflect not just on events, but on how they are told. This visual-textual form enables nuanced, ethically sensitive portrayals of historical trauma.

This capacity has elevated graphic novels beyond popular culture, establishing them as serious artistic and academic media. The exhibition of *Maus* at MoMA symbolizes this shift, as graphic novels gain cultural legitimacy and challenge perceptions of "**low culture**" (Baetens et al., 2018). Historical graphic novels go beyond narrating events—they interpret and reconstruct them, engaging with memory, trauma, and representation. Works like *Maus*, *Palestine*, and *Persepolis* highlight the genre's narrative strength and cultural impact, bridging history and storytelling by questioning not just what the past is, but how it is remembered.

Just as historical graphic novels have evolved into a recognized subgenre since the 1980s, recent developments since 2019 suggest that architectural history graphic novels may also be defined as a distinct and emerging subgenre.

THE EMERGENCE AND KEY EXAMPLES OF ARCHITECTURAL HISTORY GRAPHIC NOVELS

Architectural history graphic novels can be defined as a new narrative format that combines illustrations (panels) and text to explore and represent the history of architecture and the built environment. This sub-genre addresses urban spaces, buildings, and architects within various social, cultural, economic, and political contexts. It may rely on documentary-style objectivity or incorporate fictional elements that reinterpret historical events and reveal perspectives absent from traditional academic literature. Following the revolutionary impact of *Maus*, the question arises whether a similar transformation is possible for architectural history.

By adopting the pluralistic and subjective stance of postmodern historiography, this subgenre can unearth overlooked or marginalized stories. Shifting focus from grand narratives to micro-histories and local accounts encourages broader social and cultural insight into the built environment. Informed by fiction, this method goes beyond formal and typological analysis, attending also to the narrated dimensions of architectural history.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Rather than opposing fiction and historical accuracy, this approach sees them as intertwined. Drawing reflects reality in layered ways and raises questions about the factual or fictional nature of historical representation. When combined with archival documents and spatial evidence, fictional elements in architectural history graphic novels help construct richer narratives—both historically and in design terms. This not only boosts reader engagement but also makes the socio-cultural and emotional dimensions of architectural space visible (Tosh, 2021).

The genre also invites formal and conceptual experimentation. Fictional storytelling enables innovation in spatial depiction, page layout, and panel transitions. Through the graphic novel format, it offers unique perspectives on architectural spaces and design processes, while reconstructing their historical and social significance. These qualities align with graphic novels' inherent capacity to express communication, space, and movement simultaneously. Every building contains functional and programmatic stories—fiction can uncover these, embedding spatial transformation, social context, and user experience into the narrative. In this way, architectural history graphic novels frame the built environment not as static form, but as lived, experienced, and culturally constructed. As academic interest and creative output grow, this genre is poised to reshape how architectural history is told—making it more layered and experimental.

Before 2019, architectural history had not been prominently explored as a central narrative focus within the genre of graphic novels, with only a few scattered or implicit references observable in earlier works. That year marked a turning point with the publication of *Eileen Gray: A House Under the Sun* (UK), *Mies* (Spain), and *Opera'nın Hayaleti* (Turkey) as the first notable examples of the subgenre. This was followed by *Bauhaus: A Graphic Novel* (2021) in Italy, and the launch of *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture*[1] in Turkey the same year. In 2023, revised editions of *Opera'nın Hayaleti* and *Ankara Palas'ın Merdivenleri* were published, followed by *Yüzen Köşkün Anahtarı* and *Sultanahmet'te Var Bir Yılan* in 2024. These works allow for the identification of architectural history graphic novels as a distinct sub-genre and open discussions on their contributions to both architectural historiography and visual narrative forms.

Eileen Gray: A House Under the Sun

Eileen Gray: A House Under The Sun, published by Nobrow in London in 2019, combining texts by Charlotte Malterre-Barthes and illustrations by Zosia Dzierzawska, not only tells the story of Eileen Gray but also provides a powerful example of a postmodern historiographical approach.

Eileen Gray (1878–1976) is a designer long overshadowed in the canon of modern architecture. Her architectural career, beginning after her meeting with Jean Badovici in the 1920s, includes original approaches that challenge dominant norms of the era. Gray's design stands out for its emotional quality, user focus, and simultaneous decorative-functionalist character—contrasting sharply with the rigidity of modernism. However, tensions with influential figures like Le Corbusier led to the marginalization and distortion of her work, especially E.1027. Le Corbusier's unauthorized murals on its walls and the nearby construction of a clubhouse were not only spatial interventions, but also infringements on Gray's authorship and architectural identity. As feminist criticism underlines, such occupations constitute a typical example of ignoring women's labor in the field of architecture (Colomina, 1996; Rault, 2005).

At this point, the graphic novel *Eileen Gray: A House Under The Sun* (2019) brings Gray's story back into focus with a fictional narrative fed by postmodern historiography. In the very first pages of the book, showing the scene of Le Corbusier's drowning on the beach in front of Eileen Gray's house gives the narrative a provocative start and prepares the reader's perspective for the feminist and critical aspect of the text. The novel goes on to present stories from Gray's life: her childhood, interest in furniture and lacquer, architectural experience after meeting Badovici, and her struggle against sexism (Malterre-Barthes, 2019).

The narrative flexibility of the graphic novel format allows for shifts between layers of time and space beyond textual and visual unity. On the same page, we examine Gray's interior designs through technical

[1] Official Turkish title: *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

drawings, while details of daily life or emotional conflicts appear in the next panel (see Figure 2) (Malterre-Barthes, 2019). This multiple time-space construction reminds us that the history of architecture cannot be reduced to an analysis of scale or style; rather, design is always intertwined with social relations, power dynamics and individual stories. Indeed, *Eileen Gray: A House Under The Sun* shows the tension between Badovici and Le Corbusier on the same plane as Gray's process of designing E.1027, demonstrating that space can be treated as a stage for life.



Figure 2. Intersecting technical drawings and graphic novel panels (Malterre-Barthes, 2019).

The visibility of women in architectural historiography has long been a focus within feminist theory. In this context, Gray's story symbolically represents the experiences of many women architects and designers who have been unfairly relegated to the background throughout their careers (Colomina, 1996; Rault, 2005). The phrase *"**This book is for girls, women, grandmothers and the men who support them**"* on the cover clearly reveals the political dimension of the work (Malterre-Barthes, 2019, n.p.). The author and illustrator reconstruct Gray's story in a fictionalized style, incorporating archival materials, letters, and photographs without detaching from historical reality. This reflects the postmodern historiographical trait of blurring fiction and fact, prompting readers to reconsider the nature of historical narrative. Through micro-stories, it brings visibility to the emotional, social, and political dimensions of a hidden heroine of modernism, uniting them into a meaningful whole. Applying postmodern historiography's critical and pluralist lens to architecture, the work exemplifies the transformative power of interdisciplinary interaction.

Bauhaus: A Graphic Novel

Valentina Grande and Sergio Varbella's *Bauhaus: A Graphic Novel* (2021) explores the process of the Bauhaus school from its foundation to its closure, its basic principles and leading figures within the economic, political and intellectual conditions of the period. The three-part narrative constructs the journey from Weimar to Dessau and from there to Berlin not only as a physical move but also as a reflection of shifts in intellectual orientations (Paul, 2022).

One of the prominent narrative techniques in the work is the positioning of the Bauhaus school itself as the narrator (see Figure 3). By placing institutional memory at the center, this method develops a collective and internal point of view, in contrast to the one-way perspective in grand narratives. The school's speaking as a subject allows events and intellectual transformations to be reflected directly from the institution's point of view. Thus, the voice of the school creates a more participatory and internal narrative structure that strengthens the interaction between fiction and historical reality (Grande, 2021).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 3. The use of the building as a narrator (Grande, 2021).

The narrative addresses the economic and political conditions of the period as well as the educational system of the Bauhaus, which developed innovative practices in art, design and architecture. For example, Walter Gropius' theories and the school's design approach based on unity and equality are supported by visual panels, making it easier for the reader to follow conceptual ideas through space and objects (Grande, 2021). The work also extensively addresses the position of women designers and students within the Bauhaus (Paul, 2022). Reflecting the gender roles of the period, issues such as limited educational opportunities and being mostly directed to specific workshops show the existence of stories that are left out of the grand narratives or rendered invisible.

The graphic novel format offers a more accessible way to engage with art and design history. It portrays the school not just as an institution, but as a holistic movement shaped by its cultural, political, and social context. Blending fiction and documentary elements, it presents a layered narrative that internalizes each period’s experiences, including war, economic hardship, and the school’s closure. Rather than simply following a chronological flow, the work reconstructs institutional memory through text and image, offering an alternative, more intimate interpretation of Bauhaus within modernist history.

Mies

Spanish illustrator and writer Agustín Ferrer Casas's graphic novel *Mies* , published in 2019, is a comprehensive account of the life and professional development of Ludwig Mies van der Rohe, one of the leading figures of modern architecture, but it does not claim to be a biography. Ferrer Casas's architectural education has enabled the work to gain depth on both theoretical and visual levels (Efe, n.d.). While focusing on Mies' Bauhaus period, his escape from Nazi Germany and his career in America, the work examines his architectural productions as well as the breaking points in his personal life in a historical context (Ferrer Casas, 2019). Ferrer Casas' narrative, based on archival documents and historical research, reveals many details about Mies' life. In particular, the positioning of the German Pavilion he designed for the 1929 Barcelona International Exhibition not only reflects Mies' aesthetic and structural approach based on the principle of less is more, but also reveals the position of the architect in the context of the socio-political conditions of the period.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

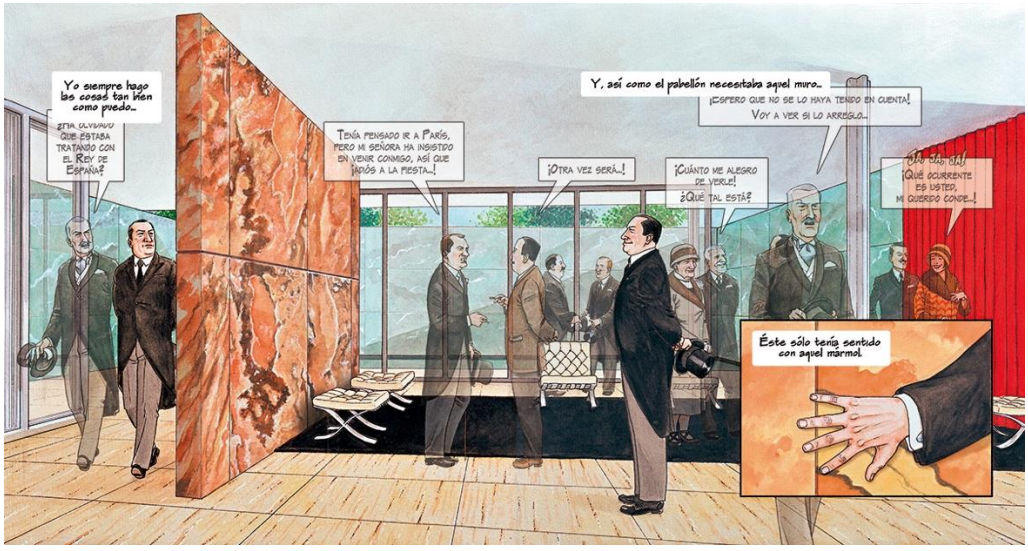


Figure 4. The combination of different time layers (Ferrer Casas, 2019).

The narrative possibilities offered by the graphic novel format (see Figure 4), through visual elements and textual content, convey to the reader the intellectual processes behind Mies' projects and the social, cultural and political dynamics affecting these processes. Elements such as Mies' complex relationship with the Nazi regime and his subsequent emigration to the United States strengthen the dramatic structure of the work. Ferrer Casas (2019) examines Mies' life and career not only in the architectural context, but also in the light of individual experiences, ideological conflicts and historical context. In addition to architectural projects, the study of the breaking points in the architect's personal life shows that the history of architecture is not limited to building design; this historical process is also shaped by human stories and social transformations. In this respect, the work constitutes an important example that contributes to academic discussions and artistic interpretations of architectural history.

An Illustrated History of Modern Turkish Architecture

Developed specifically for the 100th anniversary of the Republic of Turkey *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture*, the project stands out as an innovative form of historical representation presented in graphic novel and animation format, focusing on architectural structures that played a critical role in Turkey's modernization adventure and their creators. While the project aims to take the history of architecture beyond the limited readership of academic circles and make it accessible to a wider audience, it attempts to produce an alternative to traditional historiographical practices with the methodology and perspective it adopts (Şumnu, 2024). Particularly in line with the basic principles of postmodern historiography, the project emphasizes the openness of history to multiple narratives, the importance of subjective perspectives and fiction, and reveals the suspicion of grand narratives and the value of micro-stories. In this way, the events and structures of modern Turkish architecture are analyzed not only in terms of their chronological or formal characteristics, but also in terms of their human, emotional and sociopolitical layers.

The project is based on Onur Kutluoğlu's master's thesis written in 2019 under the supervision of Umut Şumnu. Kutluoğlu's (2019) thesis can be considered as a search for a potential alternative method for architectural history narrative in the graphic novel format. The *graphic* novel *Opera'nın Hayaleti*, the concrete output of the study, deals with the process of the transformation of architect Şevki Balmumcu's 1934 Sergi Evi building into the Ankara Opera House by Paul Bonatz in 1948 and the traumatic effects of this transformation on Balmumcu's life.

Opera'nın Hayaleti (2023) is a pilot work that embodies the basic philosophy and methodology of the project. While traditional architectural history narratives often focus on the building, style or the dominant ideology of the period, this graphic novel follows a different path. The inter-temporal construction (e.g. the flashbacks of Balmumcu with the main story taking place in 1982), the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

interweaving of historical documents (building plans, photographs, etc.) with fictional elements (dialogues between Balmumcu's ghost and an architecture student), and the emphasis on the subjectivity of the architect as well as the architectural object distinguish it from mainstream historiography (see Figure 5). This approach parallels postmodern historiography's suspicion of grand narratives. An overarching narrative such as modernization is treated not only with stories of progress and success, but also with individual tragedies, professional rivalries and overlooked details. The story of Balmumcu, offers a microhistory of modern Turkish architecture that shows that it is not only about buildings, but also about human tragedies, professional tensions and ideological conflicts. The visual language of the graphic novel, with its color palettes used for different time periods (such as sepia, gray-blue, black-and-white) and the grid system that breaks down at moments of narrative break, not only conveys information, but also opens up an emotional experience and a space for interpretation for the reader[2] (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).



Figure 5. Difference between documentational and fictional elements on drawing style (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).

Its potential to bring the history of architecture to a wider audience made it possible to transform the project into a series in coordination with VitrA and Arkitera Architecture Center. The project team and the advisory board[3] decided to tell the story of the early Republican period between 1923 and 1950 through the metaphor of the four seasons with four iconic buildings and their architects: Architect Kemaleddin and the Ankara Palace (Spring), Seyfi Arkan and the Florya Atatürk Marine Mansion (Summer), Şevki Balmumcu and the Exhibition House (Fall), Sedad Hakkı Eldem & Emin Onat and the Istanbul Courthouse (Winter). These selections reflect not only architecturally significant buildings, but also the spirit of the period, its compromises, divisions and turning points representing different aspects of the modernization process. The drawings for the graphic novels were also turned into short animations by Ahmet Aslan and Kayahan Kaya, aiming to increase the number of people who met with the project.

Ankara Palas'ın Merdivenleri (2023), the first book in the series following *Opera'nın Hayaleti*, narrates the life of architect Kemaleddin Bey and the construction of Ankara Palas within the framework of the First National Architecture Movement through a conversation between an academic (Yıldırım) and a

[2] For further information, see Kutluoğlu (2019).

[3] Project was developed in collaboration with VitrA and Arkitera Architecture Center. The visual narratives were illustrated by Onur Kutluoğlu, Bahadır Yazıcı, and Kayahan Kaya; written by Cem Dedekargınoğlu, Umut Şumnu, and Onur Kutluoğlu; animated by Kayahan Kaya and Ahmet Aslan; and accompanied by music composed by Azevzir. The advisory board included Dr. Saitali Köknar, Ertuğ Uçar, and Dr. Funda Uz, while the project was coordinated by Ezgi Erdin, Emine Merdim, and Merve Nur Saygı. (Arkitera, 2019).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

young literature student (Ayşe) on a train journey in the 1970s (Dedekargınoğlu et al., 2023) Like *Opera'nın Hayaleti*, this book has a double-time narrative; the narratives of Kemaleddin and important figures of the period (e.g. Yakup Kadri) are enriched with documents (newspaper clippings, sketches) and literary quotations. The inclusion of these documents and the researcher in the story, as in *Maus*, allows the historian and historiographical methods to become part of the fiction (see Figure 6). At the same time, the fact that the character of the academic named Yıldırım in the story is based on Yıldırım Yavuz, who produced the first comprehensive academic research on Mimar Kemaleddin, points to another bridge between fact and fiction.



Figure 6. The use of historiographical documents as panels for graphic novels (Dedekargınoğlu et al., 2023).

The work emphasizes the contradictory nature of modernization by presenting both the architecture of Ankara Palas with its Ottoman references and its interiors reflecting a Western lifestyle. The staircase of the building becomes a class and cultural metaphor in this book; the symbolic meaning of the acts of going up or coming down coincides with postmodern thought's questioning of space-power relations. Kemaleddin's personal story, his professional ideals, his tragic end and the subsequent revision of his work by other architects (e.g. Ernst Egli) show how history can be rewritten by dominant narratives. By mentioning actors other than Kemaleddin - such as his son İlhan Mimaroğlu and his wife Sabiha Hanım - the narrative implies that history should be read not only through the main actors, but within a wider network of relations.

Yüzen Köşkün Anahtarı (2024) is another work designed to take shape around Seyfi Arkan and the Florya Atatürk Marine Mansion. The graphic novel, written by Cem Dedekargınoğlu and Umut Şumnu, and illustrated by Bahadır Yazıcı and Kayahan Kaya, is fictionalized through a mysterious key found in Florya in 1959, through which the character Muhittin travels to Arkan's life and projects in his dreams (see Figure 7). The transitions between dreams, memories and reality reveal the intention to use a non-linear, metaphorical and subjective language to convey historical knowledge. Muhittin's dreams reveal not only the architectural elements but also their emotional and symbolic meanings. This key metaphor functions as a gateway to the architect's legacy and layers of history, pointing to the fact that modern Turkish architecture is not only a history of physical structures (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024a).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 7. Witnessing the history of architecture through dreams (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024a).

Sultanahmet'te Var Bir Yılan (2024) presents a multi-layered historical representation through the intertwining of three parallel narratives. In the work written by Cem Dedekargınoğlu and Umut Şumnu and drawn by Bahadır Yazıcı and Kayahan Kaya, the architectural production processes of a reporter (Gülçin) following the news in 2012 and Sedad Hakkı Eldem and Emin Onat in the past are connected through temporal shifts. The narrative gradually blurs the boundaries between documentary and fiction, reality and mythos. Three different timelines are used; these transitions are emphasized through the use of color and page layout (see Figure 8). Thus, the graphic narrative carries a historiographical innovation not only at the level of content but also formally. The mysterious woman who appears at the end of the text and says, "**I am Istanbul, I do not disappear. I am Istanbul. I do not disappear, I only change form.**" This character who appears at the end of the text turns into a narrator who identifies with the memory of the space, reinforcing the idea that both spaces and buildings can be heard as subjects of history (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024b).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 8. Time jumps represented by different colors (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024b).

All four works of the project position architectural objects not only as material structures but also as narrative carriers. The representation of buildings through drawings, panels that refer to their historical context, and the personal relationships that characters establish with architectural spaces expand the representational power of architecture. The sequential image-text combination offered by the graphic novel medium makes possible the layering and multiple perspectives that classical academic writing struggles to express. The balance between visuality and text increases the reader's engagement with the text on both an intellectual and emotional level. In this regard, Peterle's (2021) notion of drawing narrative geographies is illustrative, where spaces are not only represented, but also constructed, interpreted and lived. These graphic novels not only write the history of architecture, but also draw it, so that history is reconstructed in both an epistemological and an aesthetic space (Peterle, 2021).

Going beyond traditional approaches to the representation of architectural history, the project *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* addresses historical events, characters and structures in a multi-layered manner through the medium of graphic narrative. It questions subjective narrative forms, transitions between time, collective memory, and the permeability between fiction and document in a way that can be directly related to the basic principles of new historicism and postmodern historiography. This approach enriches perspectives on the history of architecture at the academic level, while reaching a wider readership at the cultural level. The project reconstructs the architectural heritage of modern Turkey and the stories behind it in a vibrant, accessible and open to interpretation by presenting architectural structures as carriers of human experiences, social conflicts and cultural meanings beyond their physical presence.

CONCLUSION

The close readings presented in the preceding section—from the trans-national modernism of *Bauhaus: A Graphic Novel* and the feminist re-framing of *Eileen Gray: A House Under the Sun* to the locally inflected narratives of *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture*—reveal a common set of strategies: hybrid documentary/fictional registers, visually staged historiographical debates, and a deliberate foregrounding of marginalised voices. These shared traits provide the empirical foundation for the synthesis that follows, showing how works produced in different cultural contexts nevertheless converge in redefining what it means to "**write**" architectural history.

Postmodern historiography points out that the past does not consist of rigid and unidirectional frameworks, but rather that every historical narrative inevitably contains subjectivity, ideology and

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

fictionality. This perspective has begun to transform the habit of seeing the history of architecture only as the chronological development of buildings or the "**heroic**" narratives of great masters. Instead of remaining within the confines of classical academic texts, new forms combining visual and verbal narrative have made historical events, with their layers of memory and experience, accessible to a wider audience. The graphic novel format, in particular, has the potential to bring architectural history to a multi-layered, critical and participatory plane with its possibilities such as visual metaphors, temporal jumps and the use of multiple narrators.

In this context, the reconstruction of the lives and buildings of architects such as Eileen Gray, Ludwig Mies van der Rohe and Şevki Balmumcu in historical graphic novels reveals the multidimensional nature of architectural history, intertwined with identity, gender, power relations and professional conflicts. Increasing in number after 2019, these publications reach a wide audience in digital and print media, transforming the abstract and often distanced narrative of academic writing into a more emotional and relational environment. This approach, combined with the pluralistic approach of postmodern historiography, not only emphasizes microhistorical and subjective narratives, but also expands the boundaries of architectural history with unique presentation techniques that consider the built environment as an actor.

Recent studies such as the *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* project have made the scientific legitimacy and artistic expression of this narrative form even more evident. Therefore, it is argued that architectural history graphic novels can now be considered a valid and worthy sub-genre with unique narrative strategies. The development of this genre will enrich the history of architecture in both academic and popular contexts and pave the way for new projects that will address different periods, geographies and practices in the future.

Ultimately this article introduces architectural history graphic novels as an emerging subgenre at the intersection of architectural historiography and graphic narrative, arguing that their distinctive blend of visual storytelling and historical inquiry offers new possibilities for how the architectural past can be represented, interpreted, and shared.

REFERENCES

Arkitera. (2023). *Cumhuriyet'in 100. Yılına özel kitap serisi: "çizgilerle modern türkiye mimarlığı."* https://www.arkitera.com/haber/cumhuriyetin-100-yilina-ozel-kitap-serisi-cizgilerle-modern-turkiye-mimarligi/

Arnold, D. (2006). Preface. In D. Arnold, E. Altan Ergut, & B. Turan Özkaya (Eds.), *rethinking architectural historiography* (pp. xv–xx). Routledge.

Aurell, J. (2015). Rethinking Historical Genres In The Twenty-first Century. Rethinking History, 19(2), 145-157.

Ankersmith, F. R. (1983). Narrative logic: s semantic analysis of the historian's language. Martin Nijhoff Publishers.

Baetens, J., Frey, H., & Tabachnick, S. E. (Eds.). (2018). *The Cambridge history of the graphic novel* (1st ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316759981

Baetens, J. (2018). 2. Stories and storytelling in the era of graphic narrative. In I. Christie, A. van den Oever & A. van der Oever (Ed.), *Stories* (pp. 27-44). Amsterdam: Amsterdam University Press. https://doi.org/10.1515/9789048537082-004

Beaty, B. (2012). *Comics versus art*. University of Toronto Press.

Beck, P. J. (2015). *For historians, even historians of a postmodernist kind, presentation is the word*. Rethinking History, 19(3), 429-449.

Chute, H. (2008). *Comics as literature? reading graphic narrative*. PMLA/Publications of the Modern Language Association of America, 123(2), 452–465. https://doi.org/10.1632/pmla.2008.123.2.452

Coates, C. (1993). *What was the new historicism?* The Centennial Review, 37(2), 267-280.

Cohen, S. (1998). Reviewed Work (s): History : what and why ? ancient , modern , and postmodern perspectives by Beverly Southgate. History of education quarterly, 38(1), 108-110.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Colomina, B. (1996). *Battle lines: E.1027.* Renaissance and modern studies, 39(1), 95–105. https://doi.org/10.1080/14735789609366597
Dedekargınoğlu, C., Kutluoğlu, O., & Şumnu, U. (2023). *Ankara Palas'ın merdivenleri* O. Kutluoğlu, Illus.). Karakarga Yayınları.
Dedekargınoğlu, C., & Şumnu, U. (2024a). *Sultanahmet'te var bir yılan* (B. Yazıcı & K. Kaya, Illus.). Karakarga Yayınları.
Dedekargınoğlu, C., & Şumnu, U. (2024b). *Yüzen köşk'ün anahtarı* (B. Yazıcı & K. Kaya, Illus.). Karakarga Yayınları.
Efe, İ. (n.d.). On "Mies" with Agustín Ferrer. *Warhola Magazine*. https://warholamag.com/on-mies-with-agustin-ferrer
Ferrer Casas, A. (2019). *MIES*. Grafito Editorial.
Frey, H., & Noys, B. (2002). *editorial: history in the graphic novel*. Rethinking history, 6(3), 255-260.
Geçikli, K. (2016). *Edebiyatta yeni tarihselcilik.* Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 40(1), 173-188.
Grande, V. (2021). Bauhaus: L'idea che ha cambiato il mondo (S. Varbella, Illus.). Centauria.
Kutluoğlu, O. (2019). *Mimarlık tarihi yazımında alternatif anlatı yöntemleri: Şevki Balmumcu'nun Sergi Evi Yapısının hikayesinin "Opera'nın hayaleti" grafik romanı ile aktarımı*. [Unpublished master's thesis, Başkent University]
Kutluoğlu, O., & Şumnu, U. (2023). *Opera'nın hayaleti* (O. Kutluoğlu, Illus.). Karakarga Yayınları.
Leach, A. (2015). *Mimarlık tarihi nedir?* (H. Doğan, Trans.) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
Malterre-Barthes, C. (2019). *Eileen Gray: A house under the sun* (Z. Dzierzawska, Illus.). Nobrow.
McCloud, S. (1994). *Understanding comics : the invisible art* (First HarperPerennial edition). William Morrow.
Southgate, B. (2012). *Tarih: ne ve neden; antik modern ve postmodern yaklaşımlar*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
Oppermann, S. (1999). *Postmodern tarih kuramı: tarihyazımı yeni tarihselcilik ve roman.* Ankara: Evin Yayıncılık.
Paul, L. (2022, May 12). Bauhaus. *The Comics Journal*. https://www.tcj.com/reviews/bauhaus/
Peppas, M., & Ebrahim, S. (2019). *Frame Escapes.* BRILL.
Peterle, G. (2021). *Comics as a research practice: drawing narrative geographies beyond the frame* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003058069
Rault, J. (2005). *Occupying E.1027: reconsidering Le Corbusier's "gift" to Eileen Gray.* Space and Culture, 8(2), 160-179. https://doi.org/10.1177/1206331204273885
Tosh, J. (2021). *The Pursuit of history: aims, methods and new directions in the study of history* (7th ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003023340
Spiegelman, A. (1986). *Maus I : My father bleeds history.* Pantheon.
Spiegelman, A. (1992). *Maus II : And here my trouble began.* Pantheon.
Spiegelman, A. (1996). *The complete maus*. Pantheon.
Şumnu, U. (2024, March 13). Mimarlık tarihyazımında alternatif bir anlatı türü: Grafik roman. *The Art Newspaper Türkiye*. https://theartnewspaperturkiye.com/2024/03/13/mimarlik-tarihyaziminda-alternatif-bir-anlati-turu-grafik-roman
Ulutürk, Y. (2018). *Nü Peride romanına yeni tarihselci bir yaklaşım*. Curr Res Soc Sci, 4(1), 39-47. https://doi.org/10.306013
White, H. V. (1973). *Metahistory: the historical imagination in nineteenth-century europe*. Johns Hopkins University Press.
White, H. V. (1985). *Tropics of discourse: essays in cultural criticism.* Baltimore: Johns Hopkins University Press.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

PERSONAL BRANDING AND IDENTITY STRATEGIES OF MUSICIANS IN THE DIGITAL AGE

DİJİTAL ÇAĞDA MÜZİSYENLERİN MARKALAŞMASI VE KİMLİK STRATEJİLERİ

Gökhan USAL[1]

ORCID: G. U 0009-0004-7584-3202

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1]Gökhan Usal
Kirgizistan-Türkiye Manas University,
E-mail/E-posta: gokhanusal@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 24.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 19.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Usal, G. (2025). Personal Brand Identity and Strategic Identity Construction of Musicians in the Digital Age. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15(3), 924-938. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674084

Abstract
This study explores the multidimensional personal branding processes of musicians within the transformative dynamics of the digital age, with a focus on the construction of digital identity and the strategic communication methods required for long-term career sustainability. As the traditional structures of the music industry have evolved, it has become essential for artists to stand out not only through musical production but also through their individual brand identity, digital visibility, and audience interaction. The main objective of this study is to analyze how musicians create and manage a distinct personal brand in digital environments and what strategies contribute to a lasting artistic presence. Utilizing a qualitative research design, the study draws on an extensive review of national and international literature and incorporates case studies of selected Turkish musicians. Key branding components such as digital identity development, visual storytelling, social media use, and data-driven content production are examined in depth. The findings reveal that musicians who strategically leverage digital tools gain both artistic recognition and economic advantage. Ultimately, this study offers a strategic framework for musicians navigating the digital age, aiming to guide them in constructing resilient and recognizable personal brands.

Keywords: Digital Age, Digital Identity, Identity Construction, Brand Identity

Öz
Bu çalışma dijital çağda müzisyenlerin kişisel marklaşma süreçlerini çok boyutlu bir yaklaşımla ele alarak, sanatçılar için giderek önem kazanan dijital kimlik inşasını ve stratejik iletişim yöntemlerini incelemektedir. Geleneksel müzik endüstrisinin dönüşmesiyle birlikte, müzisyenlerin yalnızca müzikal üretimde değil, aynı zamanda bireysel marka kimliği,dijital görünürlül ve izleyici ile etkileşim kurma biçimleriyle de öne çıkmaları kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, dijital mecralarda kendine özgü bir imaj oluşturan müzisyenlerin hangi stratejilerle sürdürülebilir kariyerler inşa ettiklerini ortaya koymaktır. Araştırma nitel yöntemle yürütülmüş, ilgili akademik literatür taranarak Türkiye'den seçilen sanatçılar üzerine örnek olay incelemleri yapılmıştır. Dijital kimlik oluşturma, görsel anlatı, hikaye temelli iletişim, sosyal media stratejiileri ve veri temelli içeril üretim gibi markalaşma bileşenleri analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, dijital araçları etkin kullanan sanatçıların hem sanatsal hem de ekonomik açıdan avantajelde ettiklerini göstermektedir. Çalışma, müzisyenlere dijital çağda markalaşma yoluyla nasıl kalıcı bir kimlik geliştirebilecellerine dair stratejik bir çerçeve sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Çağ, Dijital Kimlik, Kimlik Yaratma, Marka Kimliği

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Personal branding holds critical importance for musicians in effectively managing their careers. The dynamics of the digital age require musicians to express themselves not only through their artistic talents but also by cultivating a strong brand perception. While digital platforms and social media in the music industry enable musicians to reach millions of listeners, it has become increasingly challenging to differentiate and leave a lasting impression in this competitive environment. This study examines how musicians can build an effective personal brand within the challenges and opportunities presented by the digital age. Today's music industry is undergoing a profound transformation under the influence of digitalization. In the traditional music market, artists and musicians reached audiences through major record labels and management companies, whereas in the digital era, individual brand management is gaining increasing importance (Lindeboom, 2021). Especially with the rise of the internet and social media, musicians are enabled to independently construct their personal brands and engage directly with their audience (Keller, 2013).

The concept of personal branding originally emerged as a strategy used in the business world for individuals to differentiate themselves and strengthen their professional identity (Peters, 1997). However, in contemporary settings, this concept has gained substantial significance for musicians and artists as well. It is not only their artistic talents but also how they market themselves and establish relationships with their target audience that directly affect their success (Behr et al., 2016). For independent musicians in particular, personal branding has become one of the fundamental pillars of building a sustainable career in the music industry (Marshall, 2013). Social media platforms, digital music distribution networks, and content production strategies enable artists to create their own image and organically expand their fan base (Baker, 2012). A similar trend can be observed in Turkey, where artists are developing various strategies to promote themselves in digital environments (Akbulut, 2020).

This study aims to examine the personal branding processes of musicians and to analyze the strategies they develop in terms of identity construction and sustainable career management in the digital age. The study will discuss current trends in the music industry, the role of social media and digital platforms, successful examples of personal branding, and the challenges encountered in this process

Purpose of the Study and Methodology

The primary purpose of this study is to examine the processes of personal brand identity construction of musicians in the digital age, taking into account the changing dynamics of the music industry and digital communication environments. In the context of this research, the strategic branding efforts of musicians, their identity positioning in digital platforms, and the role of social media and content strategies in this process are evaluated in detail. The study aims to reveal how musicians create a unique and sustainable brand identity beyond their artistic productions and how they strategically manage their personal image and reputation in the competitive structure of the digital music industry.

This study adopts a qualitative research method. The research process is primarily based on a comprehensive literature review that includes national and international academic studies, books, and reports on personal branding, digital identity, music marketing, and strategic communication in the digital environment. In addition, successful examples of musician branding in Turkey have been selected as case studies to strengthen the theoretical framework and to exemplify the practical reflections of the research subject. These case studies focus on prominent Turkish musicians who have successfully managed their brand identity in the digital world, analyzing their strategies and practices.

The findings of the study aim to contribute to the literature on music marketing, branding, and digital communication, and to provide a strategic perspective for musicians and music industry professionals regarding personal brand management in the digital age.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

BRANDING IN THE MUSIC INDUSTRY

Branding in the music industry provides artists with continuity and a distinctive identity. This process represents a strategic approach for musicians to differentiate themselves in the market and to establish a stronger connection with their audience. With the impact of digitalization, the music industry has undergone a significant transformation, evolving from a system dominated by traditional record labels and radio-centered structures to one where artists can manage their own identities and engage directly with their listeners (Negus, 2019). In this process of transformation, branding has become not only a marketing strategy but also a critical element for long-term career management for artists. The artist's stage persona, musical style, visual aesthetics, and narrative all contribute to differentiating them from other musicians and securing a sustainable position in the market (Holt, 2004). Creating a unique musical identity in the branding process facilitates the establishment of a connection between the artist and the audience (Frith, 2016). Particularly in the field of popular music, most successful artists have built their brands not only through their music but also through their adopted lifestyle, political or social stance, and communication strategies (Baym, 2018).

In this context, branding in the music industry is directly linked to image management. Artists create a specific brand perception through album covers, music videos, stage costumes, and social media posts (McLeod, 2021). Artists such as Lady Gaga, Madonna, and David Bowie have built brands that continuously evolve but always revolve around a particular concept throughout their careers (Hesmondhalgh, 2013). Digitalization has liberated artists' branding processes from the structural limitations of the traditional music industry, creating new opportunities especially for independent artists (Tschmuck, 2021). Platforms such as Spotify, Apple Music, YouTube, and TikTok have facilitated artists' ability to reach large audiences and shape their own brand identities (Dredge, 2021). Today, it is possible for an artist to gain global recognition without being tied to a major record label (Moy, 2020). Artists like Billie Eilish and Lil Nas X have successfully built powerful brands through digital platforms and social media strategies, independent of the authorities in the traditional music industry (Graham, 2018).

Another essential element of music branding is the establishment of a sustainable connection with the audience. In today's world, artists can interact directly with their fans via social media platforms and shape their brand perception based on these interactions (Baym, 2018). Social media channels such as Instagram, Twitter, and TikTok enable musicians to share not only their music but also their personalities and lifestyles with their audience (Muller, 2018). Especially artists with a younger fan base strengthen their brands by engaging in sincere and direct communication with their followers (Keller, 2013).

The branding process is not only significant for individual artists but also holds great importance for record labels, music festivals, and concert organizations (Negus, 2019). Major record labels develop marketing strategies to position their artists as brands, while music festivals aim to gain prestige on the global music scene by promoting themselves within a specific image framework (Holt, 2020). Festivals such as Coachella and Glastonbury have created strong brand value and achieved worldwide recognition through their participant profiles, stage designs, and media strategies (McLeod, 2021). One of the most important aspects of branding in the digital age is the integration of data-driven marketing strategies into the music industry (Dredge, 2021). Digital music platforms provide artists with detailed analytics about their audience, enabling them to better understand their target audience and produce customized content (Tschmuck, 2021). Platforms such as Spotify and YouTube analyze listener habits, providing artists with insights on which types of content are more popular, in which geographical regions they are most listened to, and during which time intervals music broadcasts are more effective (Graham, 2018). These data play a significant role in shaping the music production processes and brand strategies of artists (Keller, 2013).

Branding is essential for musicians to effectively present both their music and their personality and values to the right target audience. Building a strong brand increases an artist's recognition and enables them to construct a sustainable career. In today's digital world, elements that constitute brand identity

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

— such as social media presence, visual identity, and interactive content — play critical roles in this process.

THE IMPORTANCE OF BRANDING

Branding is a critical process that enables individuals, companies, and organizations to differentiate themselves and create a specific perception. In the music industry, branding allows artists to reach their audience not only through their musical talent but also through their identities, appearances, and narratives (Aaker, 2014). Especially in today's digital era, branding strategies play a vital role for artists to stand out in the global competitive environment and to build a sustainable career (Keller, 2013).Branding in the music industry strengthens the connection between the artist and their audience, fostering long-term loyalty (Baym, 2018). Through branding, artists do not merely promote their music but also represent a particular lifestyle, philosophy, or social message (Holt, 2004). Artists such as Madonna, Lady Gaga, and Billie Eilish have effectively utilized branding throughout their music careers, appealing to wide audiences not only with their music but also with their unique identities (Moy, 2020).

With the advent of digitalization, artist branding has become increasingly significant. Instead of gaining recognition solely through traditional media and record labels, artists today can independently build their own brands using social media platforms and digital music services (Muller, 2018). Digital platforms such as Spotify, Apple Music, YouTube, and TikTok offer artists the opportunity to promote their music independently, thereby eliminating the constraints imposed by the traditional industry (Dredge, 2021). One of the most crucial elements of branding is the connection the artist establishes with their audience. An artist’s brand identity directly affects how fans perceive them and how they form a relationship with them (Balmer & Greyser, 2006). A strong personal brand ensures that the artist’s music career is not confined to a specific period but enables them to achieve long-term success. Artists such as Beyoncé and Taylor Swift have managed to appeal to wide audiences by creating strong brand identities beyond their musical talents (Frith, 2016). Branding also offers economic advantages to artists. Musicians can generate additional revenue streams not only through album sales and concert revenues but also by strengthening their branding and creating sponsorship deals, advertising collaborations, and merchandising opportunities (Hesmondhalgh, 2013). Particularly, the effective use of social media allows artists to reach their fan base directly and reinforce their brand loyalty (McLeod, 2021).

Another critical aspect of the branding process is crisis management and image control. Artists may face challenges in their careers from time to time, and brand management helps protect the artist’s public relations and allows them to navigate crises with minimal damage (Negus, 2019). Artists who encounter negative incidents on social media platforms can manage these situations more effectively thanks to a strong brand identity (Holt, 2020).

ADVANTAGES OF BRANDING FOR MUSICIANS

Branding enables musicians to stand out not only with their musical talents but also with their identities, values, and narratives. With the impact of digitalization, artists have increasingly gained the opportunity to manage their own brands instead of being dependent on the large structures of the traditional music industry (Keller, 2013). Musicians who effectively manage their branding process can establish a stronger connection with their audience, ensure long-term career sustainability, and increase their economic opportunities (Aaker, 2014). One of the most significant advantages of branding for musicians is its contribution to differentiation in the market and enhancing recognition. Today’s music industry is highly competitive, with thousands of new artists sharing their music on digital platforms every year. However, artists who create a strong brand identity can secure a permanent place in the minds of listeners and distinguish themselves from other musicians with similar musical styles (Holt, 2004). Billie Eilish’s unique visual identity and stage persona have been among the key factors that have made her stand out in contemporary pop music (Moy, 2020).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Another important advantage is the opportunity to build listener loyalty and establish a direct connection with audiences. In the branding process, musicians can connect with their audience not only through their music but also through their personal stories and values (Baym, 2018). Social media and digital platforms enable artists to communicate directly with their fans, and this interaction strengthens the artist's brand perception (Muller, 2018). Taylor Swift's strong connection with her fan base is one of the fundamental factors that increases her brand loyalty (Frith, 2016). Branding also helps musicians diversify their economic opportunities and sources of income. Artists with a strong brand image can generate income not only from album sales and concert revenues but also through sponsorship agreements, licensing deals, product sales, and brand collaborations (Hesmondhalgh, 2013). In particular, when artists create their own commercial brands (such as Rihanna's Fenty brand), they can achieve success in sectors outside of music as well (Negus, 2019). Moreover, branding offers the advantage of capturing more opportunities within the media and the industry. Artists who successfully manage their branding gain more press and media visibility and acquire prestige within the industry (McLeod, 2021). This situation facilitates artists' ability to sign deals with major record labels, receive invitations to important festivals, and reach a wider audience (Dredge, 2021).

Overall, branding is a multidimensional process that strengthens various aspects of musicians' careers. When managed correctly, it creates a structure that enables both artistic and commercial success for artists. Through branding, musicians can build a sustainable career, diversify their sources of income, and secure a long-term position in the music industry by establishing a strong connection with their audience.

BUILDING IDENTITY IN THE DIGITAL AGE

The digital age has radically transformed the ways in which individuals and institutions express themselves and construct their identities. The decline of dependence on traditional media tools and the rise of digital platforms have enabled individuals to create their identities and brands more independently (Baym, 2018). Especially in the music industry, artists can now create their own identities and engage directly with their audiences without being dependent on record labels or traditional media channels (Akbulut, 2020). Identity construction is a dynamic process that determines how individuals and groups present themselves, how they are perceived, and how they position themselves within the social structure (Erdoğan, 2016). With digitalization, identity construction now takes place not only in physical environments but also through social media platforms, digital content production, and virtual communities (Castells, 2012).

Particularly for artists, digital identity has become an integral part of personal branding (Keller, 2013). Identity construction in the music industry is shaped not only by the artist's musical style but also by their visual aesthetics, stage persona, and social media interactions (Muller, 2018). Today, artists can construct their identities and reach large audiences by telling their stories on platforms such as Instagram, TikTok, YouTube, and Twitter (Dredge, 2021). Especially for independent artists, digital platforms offer the opportunity to overcome the barriers of the traditional music market and build a direct audience base (Tschmuck, 2021).

One of the most important elements of digital identity construction is the production of personalized content. In order to establish a more sincere and direct connection with their audience, artists share content on social media that reflects their personalities, offer glimpses into their daily lives, and actively engage with their fans (Baym, 2018). Billie Eilish's use of social media has been one of the most distinguishing factors that set her apart from other artists, enabling her to build a large fan base through her genuine and authentic posts (Moy, 2020). In addition, identity construction in the digital age also involves visual identity and aesthetic perception. Album covers, music videos, stage costumes, and aesthetic preferences in social media posts are among the elements that strengthen an artist's brand (McLeod, 2021). Artists such as David Bowie, Lady Gaga, and The Weeknd have created strong brand identities by being recognized not only for their music but also for their visual worlds (Frith, 2016).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Another dimension of digital identity construction is data-driven identity management. Platforms such as Spotify, YouTube, and other digital services provide artists with detailed analytics about their audience, enabling them to produce content tailored to their target audience (Dredge, 2021). This allows artists to constantly update their digital identities and shape their strategies according to the expectations of their listeners (Hesmondhalgh, 2013).



Figure 1. Digital branding components. Denga, Vajjhala ve Asortse (2023).

In addition to the advantages offered by digital identity construction, there are also certain challenges and risks associated with this process. With digitalization, artists are often under constant pressure to produce content, which can make it difficult for them to maintain and protect their identity (Negus, 2019). In particular, social media presents a double-edged platform for artists: while it provides the opportunity for direct communication with fans, it also brings threats such as negative comments, crisis situations, and cyberbullying (Erdoğan, 2016).

Therefore, it is crucial for artists to consciously manage their digital identities and to protect their brands during times of crisis (Balmer & Greyser, 2006). In the digital age, identity construction for musicians is not merely about music production but also about creating a strong brand perception and building a sustainable audience base.

By effectively using social media and digital platforms, artists can construct their own identities, tell their personal stories, and achieve global recognition. Digital identity not only increases the brand value of the artist but also provides a competitive advantage in the music industry. However, it is essential that artists manage their content production and social media strategies in a conscious and strategic manner throughout this process.

THE ROLE OF THE DIGITAL MEDIA

Digital media has become one of the most significant factors that has transformed and reshaped the branding processes in today's music industry. While artists in the traditional music industry were promoted through intermediaries such as record labels, radio, and television, digitalization has enabled them to reach listeners directly and build their own brands (Baym, 2018). Social media platforms, digital music services, and video-sharing networks play a critical role in the processes of identity creation, promotion, and building a sustainable career for musicians (Holt, 2020). Digital media has provided musicians with opportunities for direct marketing and audience engagement, rendering them independent from traditional music distribution systems (Tschmuck, 2021). Platforms such as YouTube, Instagram, TikTok, and Spotify have become powerful tools for artists to reach large audiences. The viral effect of TikTok has enabled many independent artists to gain rapid recognition, fundamentally altering the traditional music industry (Moy, 2020). Through social media, artists can promote their

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

songs, communicate directly with fans, and shape their brand identities in an original way (Dredge, 2021).

Digital media also serves as a tool that strengthens storytelling and identity construction for artists (Keller, 2013). Today's audiences not only want to listen to an artist's music but also wish to see their personal stories, lifestyles, and values (Frith, 2016). Artists can share their stories, reveal the inspirations behind their music, and establish a more intimate connection with their audiences through social media and other digital platforms (McLeod, 2021). Billie Eilish, for example, has strengthened her relationship with her fans and managed her personal brand more effectively through the content she shared on Instagram and YouTube (Muller, 2018). Digital media also offers economic opportunities and income diversification for artists (Negus, 2019). While artists in the traditional music industry were generally under the control of record labels, digital platforms provide independent artists with the opportunity to distribute their music directly to listeners (Hesmondhalgh, 2013). Digital music services such as Spotify, Apple Music, and Bandcamp enable artists to distribute their music globally and generate income. Additionally, video-based platforms such as YouTube and Twitch offer artists the chance to earn additional income through advertising revenues, sponsored content, and direct audience support (Dredge, 2021).

Furthermore, digital media provides artists with opportunities for data-driven marketing and analysis. Digital music platforms and social media analytics tools provide artists with detailed information about their audience, enabling them to better understand their target audience and shape their marketing strategies accordingly (Keller, 2013). Spotify's analytics services provide artists with critical information such as which songs are most listened to, in which geographical regions they have more listeners, and which age group shows more interest in their music, facilitating strategic decision-making (Tschmuck, 2021).

However, alongside the advantages offered by digital media, there are also challenges and risks for artists. With digitalization, artists are under constant pressure to produce content and remain active on social media (Baym, 2018). Algorithms on digital platforms have become one of the most crucial factors determining an artist's visibility; if an artist does not regularly produce content, they risk falling into obscurity on digital media (Muller, 2018). Moreover, digital media can also expose artists to negative comments and cyberbullying (McLeod, 2021).

SOCIAL MEDIA AND MUSICIANS

Social media has become one of the most revolutionary tools in the music industry. With the changes brought about by digitalization, musicians are now able to promote their music, communicate directly with their audience, and manage their careers independently without being tied to major record labels (Baym, 2018). Especially platforms such as YouTube, Instagram, TikTok, and Twitter offer artists the opportunity to create a brand and promote their music on a global scale (Muller, 2018).

One of the biggest advantages of social media for musicians is the ability to directly interact with their audience. In the traditional music industry, artists could generally reach their listeners through radio, television, and major organizations, whereas today, they can communicate directly with their fans through their social media accounts (Keller, 2013). Taylor Swift is one of the artists who connects directly with her fans by interacting with them on Twitter and Instagram (Moy, 2020) Another important advantage is the opportunity for viral marketing and organic growth. Platforms like TikTok offer great opportunities for musicians by allowing a song to be discovered and popularized by millions of users (Dredge, 2021). Lil Nas X's song "Old Town Road" quickly became a global hit after spreading rapidly among TikTok users (Negus, 2019). Thanks to social media, independent artists have the opportunity to promote their music without making large investments (Tschmuck, 2021). Social media also provides artists with the opportunity to tell their own stories and construct their identities. Musicians can create a brand perception not only through their songs but also through the content they share (McLeod, 2021). Billie Eilish's minimalist and sincere use of social media has become an important part of her brand identity (Muller, 2018).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Additionally, social media creates opportunities for artists to generate income and establish sponsorship agreements. Platforms such as Instagram, YouTube, and TikTok provide artists with advertising revenue and opportunities to collaborate with brands (Hesmondhalgh, 2013). Today, many artists generate income not only from their music but also from the content they create on social media platforms (Tschmuck, 2021).

CHALLENGED CREATED BY SOCIAL MEDIA FOR MUSICIANS

Although social media offers great opportunities for musicians, it also brings certain challenges. The first of these is the pressure to constantly produce content and remain active. The algorithms of digital media platforms require artists to share content regularly; otherwise, the artist's visibility decreases (Baym, 2018). This situation can lead to burnout syndrome for some artists and negatively affect their creative processes (Dredge, 2021). Another significant challenge is cyberbullying and negative comments. While social media enables artists to communicate directly with their audience, it also exposes them to negative comments and criticism (Moy, 2020). Some artists may be subjected to intense criticism on social media, and this can negatively affect their mental health (McLeod, 2021).

Moreover, social media increases excessive competition in the music industry and makes it difficult for artists to achieve lasting success. Since many artists are trying to promote their music through social media today, thousands of new songs are shared every day, and the competition among artists is steadily increasing (Negus, 2019). In order to create a lasting artist brand, it is not enough to simply go viral; it is also necessary to continuously produce high-quality content (Keller, 2013).

Although social media offers revolutionary opportunities for musicians, it also carries certain risks if the right strategies are not applied. Through social media, artists can communicate directly with their listeners, create their brand identities, and grow organically. However, in this process, they also face challenges such as the pressure to produce constant content, dealing with negative comments, and intense competition. Therefore, artists who develop a successful social media strategy increase their chances of achieving long-term success in their music careers.

PERSONAL BRANDING STRATEGIES

Personal branding is a critical process through which musicians create and strengthen their identities and establish a strong connection with their audience (Keller, 2013). In the digital age, artists can make their careers more sustainable by positioning themselves not only as musicians but also as brands (Aaker, 2014). This process includes a series of strategies that emphasize the artist's originality, increase their interaction with fans, and differentiate them from their competitors (Baym, 2018).

One of the most important elements of the personal branding process is creating an authentic identity (Frith, 2016). Audiences care not only about the music but also about the artist’s personality, values, and lifestyle (Holt, 2020). Therefore, while building their brands, artists should ask themselves the following questions:

- What musical style and aesthetics do I represent?
- What themes and messages highlight my art?
- How should the audience perceive my music?

Successful artists are very strategic in telling their personal stories. Billie Eilish, for example, has established a close relationship with her fan base by presenting a sincere and natural stance (Moy, 2020). Similarly, The Weeknd has integrated his mysterious and dark aesthetics into his musical identity (McLeod, 2021).

Visuality plays a major role in personal branding (Hesmondhalgh, 2013). Album covers, stage costumes, music videos, and social media posts are among the fundamental components of an artist’s brand (Muller, 2018). In order to strengthen their visual identity, artists should pay attention to the following elements:

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

- Color palette and aesthetic preferences: While Billie Eilish is known for her green and black colors, Taylor Swift creates a romantic atmosphere by using pastel tones.
- Logos and symbols: The artist's name, font, and graphic designs support their brand identity.
- Stage style and costumes: Artists like Lady Gaga have strengthened their brands with eye-catching stage costumes (Negus, 2019).

Visuality allows the artist to create an identity that integrates with their music and helps them leave a lasting impression in the minds of their listeners (Dredge, 2021).

Social media is one of the most effective tools for musicians to create and manage their personal brands (Baym, 2018). Platforms such as Instagram, Twitter, TikTok, and YouTube provide artists with the opportunity to tell their stories, interact with fans, and produce content (Keller, 2013).

Effective social media strategies for artists include:

- Producing regular and original content: Maintaining constant communication with fans and increasing engagement is important.
- Communicating directly with fans: Polls, live streams, and special posts on social media platforms help strengthen the artist's fan base (Muller, 2018).
- Following trends and being creative: Adapting to musical trends popular on platforms like TikTok can increase an artist's visibility (Moy, 2020).

Doja Cat, for example, has successfully grown her career using TikTok's viral influence and has promoted her brand on a global scale (Negus, 2019).

In the personal branding process, building a fan base and ensuring that they form an emotional bond with the artist is of great importance (Frith, 2016). Successful artists are known not only for their music but also for how they interact with their fans (Dredge, 2021).

To grow their fan base and build a loyal community, artists can implement the following strategies:

- Offering exclusive content to fans: Sharing exclusive content via platforms like Patreon helps artists establish a stronger connection with their fans.
- Organizing fan meetings and engagement events: Live concerts, Q&A sessions, and special listening parties allow listeners to feel closer to the artist.
- Encouraging fans to create content: Activities such as fan art, cover competitions, and social media hashtag campaigns increase artist engagement (McLeod, 2021).

Taylor Swift's strategy of sending personal letters to her fans and celebrating their special days is an important strategy that enables her to build a strong fan base (Moy, 2020).

Today, digital music platforms provide artists with detailed data about their audience, helping them strengthen their personal brands (Keller, 2013). Platforms such as Spotify, Apple Music, and YouTube provide artists with the following information:

- Which age groups and geographical regions listen to their music the most.
- Which songs and content receive the most interest.
- The times and days when audience engagement is highest.

Based on this data, artists can shape their marketing and content production strategies (Tschmuck, 2021). Spotify for Artists provides artists with insights into listener trends, enabling them to determine which markets they should focus on (Dredge, 2021).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Personal branding strategies are among the most important elements that enable musicians to build a long-term career. Creating an authentic identity, investing in visual aesthetics, using social media effectively, building a loyal fan base, and developing strategies by analyzing data from digital platforms enable artists to achieve sustainable success in the music industry. This process helps artists present not only their music but also their personalities and artistic identities to their audience.

EXAMPLES FROM TÜRKİYE

When it comes to successful musician brands in Turkey, some of the most prominent names are Tarkan, Sezen Aksu, and from the younger generation, Aleyna Tilki, Ezhel, and Sagopa Kajmer. Tarkan, known as the megastar of Turkish pop music, has become one of Turkey's internationally recognized figures, especially attracting global attention with hits such as "Şımarık" and "Kiss Kiss." Sezen Aksu, referred to as the queen of Turkish pop music, continues to inspire many musicians with her emotional songs. These artists have managed to build a large fan base and secure long-lasting careers through their personal branding strategies.

In the Turkish music industry, the personal branding process is developing in parallel with global trends, and artists are adopting various strategies to ensure the sustainability of their careers. While artists traditionally gained recognition through media and record labels, today they strengthen their brands through social media, digital platforms, and unique identity construction (Akbulut, 2020). Musicians in Turkey apply different branding methods according to their music genres and career goals; some stand out with their strong stage identity, some with social media strategies, and others with their social messages.

Sezen Aksu: Authentic Identity and Storytelling

Sezen Aksu is regarded as one of the strongest musical brands in Turkey. Throughout her career, she has differentiated herself not only with her music but also with her influence on society, her authentic stance, and her storytelling abilities (Behar, 2017). The components shaping Sezen Aksu's brand identity include:

- Emotional Bond: Establishing a strong emotional connection with her audience through sincere and heartfelt lyrics.
- Social and Cultural Impact: Creating a wide public resonance through her sensitivity to social issues and occasional political expressions.
- Continuity and Adaptation: Adapting her musical style from the 1970s to the present day and connecting with different generations.

Tarkan: Global Expansion and Digital Branding

Tarkan is one of the most internationally recognized Turkish artists, strengthening his brand identity through both music and strategic marketing efforts (Şener, 2019). Tarkan's personal branding process is built on the following elements:

- Global Identity: Achieving global recognition with songs like "Şımarık" and "Kiss Kiss" and representing Turkish pop music internationally.
- Visual and Stage Identity: Creating a distinctive style from his lyrics to stage performances, becoming an iconic figure especially since the 1990s.
- Digital Presence: Actively engaging with younger audiences through platforms like Instagram, YouTube, and Spotify.
- Social Responsibility Projects: Establishing a strong public image through his sensitivity to animal rights and environmental issues.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Ezhel: Independent Artist Model and Social Media Usage

Ezhel, one of the most striking names in the recent Turkish music scene, has successfully created a strong brand with his independent artist identity and digital strategies (Özgüven, 2021). The key elements of Ezhel's personal branding process are:

- Effective Use of Digital Media: Shaping his career independently through platforms such as YouTube and Spotify without being tied to record labels.
- Unique and Original Style: Creating his own identity by blending different genres like hip-hop, trap, and reggae in his music.
- Social Messages: Frequently addressing themes such as youth culture, social justice, and freedom in Turkey in his songs, connecting with listeners on both emotional and intellectual levels.
- Strong Social Media Engagement: Actively interacting with his audience on platforms like Instagram and Twitter.

Aleyna Tilki: Youth Culture and Popularity Management

Aleyna Tilki stands out as an artist who gained fame at a young age and strengthened her branding especially through social media (Küçük, 2020). The components of Aleyna Tilki's brand identity include:

- Young and Dynamic Image: Sharing content that appeals particularly to the youth culture through social media.
- Expansion into Different Fields: Releasing English-language songs to gain a foothold in the international market.
- Provocative and Attention-Grabbing Communication: Remaining in the spotlight through press statements and social media posts.
- Effective Content Management: Reaching a large audience by producing viral content on platforms like YouTube and TikTok.

Ceza and Sagopa Kajmer: Rap Culture and Creating Their Own Ecosystem

Ceza and Sagopa Kajmer, two of the most important figures in Turkish rap music, have built their own music brands over the years and gained a loyal fan base (Gökalp, 2021). Their branding elements include:

- Transition from Underground Culture to Mainstream: Playing a significant role in the rise of rap music in Turkey in the 2000s.
- Independent Production: Establishing their own record labels and maintaining control over their music production processes.
- Creating Their Own Musical Language and Identity: Ceza's fast rap technique and Sagopa Kajmer's philosophical lyrics differentiate them from other artists.
- Social Media Influence: Effectively using digital platforms such as YouTube and Spotify to reach new generations of listeners.

STRATEGIC RECCOMENDATIONS FOR MUSICIANS

Building a successful career in the music industry is no longer limited to possessing musical talent alone. Today, musicians need to market themselves effectively, use social media actively, and establish strong connections with their audience (Keller, 2013). In the digital age, musicians should act strategically while building their personal brands and implement specific tactics to ensure a sustainable career (Baym, 2018). Below are key tips and tactics that musicians can apply to strengthen their careers.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Creating an Authentic Identity and Brand Story

One of the most important ways to differentiate in the music industry is for the artist to create a unique brand story (Aaker, 2014). Audiences connect not only with music but also with the artist's identity, lifestyle, and messages (Frith, 2016).

- Define your own musical style and express it clearly.
- Share your story and musical journey to establish a personal connection with your audience.
- Clearly reveal the inspirations and motivations behind your art.

Sezen Aksu, for example, has built an emotional bond with her audience by telling sincere and profound stories in her songs (Behar, 2017).

Being Active and Consistent on Social Media

In today's world, for artists to reach wide audiences, they need to use social media platforms actively and consciously (Muller, 2018).

- Regularly share posts on platforms such as Instagram, YouTube, TikTok, and Twitter to stay current.
- Engage directly with fans, involve them in the process, and strengthen connections.
- Create a consistent visual identity that adds brand value to the musician (logos, color palettes, fonts, etc.).

Aleyna Tilki has increased her brand value through social media posts and interactive content targeting the younger audience (Küçük, 2020).

Effective Use of Digital Platforms

Digital music platforms are among the most important tools that increase an artist's chances of being discovered (Dredge, 2021).

- Release your music on platforms such as Spotify, Apple Music, YouTube, and Bandcamp to reach wider audiences.
- Use analytics tools like Spotify for Artists to understand your audience and produce relevant content.
- Aim to be included in playlists to help your music reach larger audiences.

Ezhel has reached a large audience both in Turkey and abroad by actively using digital platforms (Özgüven, 2021).

Building Strong Connections through Concerts and Live Performances

Although digital presence is important, live performances are a major factor in the sustainability of a musical career (Frith, 2016).

- Perform in small venues and festivals to gain stage experience.
- Share live performances on YouTube and social media to increase engagement.
- Strengthen brand loyalty by communicating directly with listeners during concerts.

Tarkan has developed a global artist identity by using stage performances as an important element of his branding strategy (Şener, 2019).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Developing Collaboration and Networking Strategies

One of the ways to succeed in the music industry is to connect with the right people (Negus, 2019).

- Collaborate with other artists to reach new audiences.
- Participate in music festivals and industry events to strengthen your connections within the sector.
- Increase media visibility by engaging with press, blogs, and music critics.

Ceza and Sagopa Kajmer contributed to bringing Turkish rap music into the mainstream in the 2000s through their collaborations (Gökalp, 2021).

Gaining Independence by Producing Your Own Content

One of the biggest advantages for independent musicians is their ability to produce and distribute their own music (Hesmondhalgh, 2013).

- Learn to produce your own music to reduce costs.
- Establish your own music or record label to maintain artistic control.
- Generate direct income through platforms like YouTube and Patreon.

Sagopa Kajmer has created an independent brand by managing his own music productions (Gökalp, 2021).

Providing Exclusive Experiences for Your Audience

Providing exclusive experiences for your audience can increase their loyalty to your art (McLeod, 2021).

- Organize special concerts or VIP events.
- Offer limited-edition albums, signed posters, or exclusive merchandise.
- Create closed communities or exclusive content for your core fan base.

Taylor Swift has strengthened her brand loyalty by organizing surprise listening parties for her fans (Moy, 2020).

Crisis Management and Protecting Digital Reputation

Every artist may encounter crises in the digital world from time to time. In such situations, following the right strategy is crucial (Balmer & Greyser, 2006).

- Adopting a professional attitude toward negative comments and criticism can earn digital reputation.
- Determine a communication strategy against crises that may damage brand reputation.
- Regularly review and update your social media accounts and image to stay current.

Many artists work with professional public relations teams to protect their brands against social media crises (Negus, 2019).

The personal branding process for musicians is one of the most important elements for building a successful career in the digital world. Strategies such as social media management, creating an authentic identity, using digital platforms effectively, building brand loyalty through concerts, and crisis management enable musicians to sustain their careers. By applying these tips, musicians can reach wider audiences and create a lasting brand.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CONCLUSION

The digital transformation of the music industry has fundamentally altered the ways musicians build, communicate, and sustain their artistic identities. This study explored how personal branding, once primarily associated with corporate or individual professional identity in business contexts, has become a vital mechanism for musicians seeking visibility, autonomy, and career longevity in a digitally saturated environment. Through an in-depth analysis of branding strategies, identity construction, and audience interaction—supported by case studies from the Turkish music scene—this research demonstrates that personal branding is not merely a promotional tactic, but a complex, ongoing process of self-representation. It involves a deliberate and coherent alignment of visual aesthetics, storytelling, social media presence, and data-informed content strategies. These elements together shape how artists are perceived, how they connect with listeners, and how they position themselves within an increasingly fragmented global market. One of the study's key findings is that musicians who embrace an authentic, narrative-driven approach to branding tend to foster stronger emotional bonds with their audiences. Furthermore, musicians who actively manage their digital platforms and produce tailored content gain a competitive edge, particularly in bypassing traditional gatekeepers such as record labels. In this sense, personal branding empowers artists not only creatively, but also economically and strategically.

However, the research also highlights significant challenges embedded within the digital music ecosystem. The pressure to maintain a constant presence, navigate algorithmic visibility, and simultaneously balance artistic integrity with audience expectations can lead to identity fatigue and emotional burnout. These contradictions point to the need for a more sustainable and mindful approach to digital self-presentation—one that allows room for evolution, authenticity, and personal boundaries From a theoretical standpoint, this study contributes to the expanding field of music branding by offering an interdisciplinary framework that blends media studies, identity theory, and strategic communication. The Turkish examples examined here underscore the global relevance of these dynamics while offering localized insights into how branding practices adapt across cultural contexts. For practitioners and scholars alike, these findings suggest the importance of integrating personal branding education into music training programs, particularly for emerging artists. Additionally, there is a need for further empirical research on long-term branding strategies and the psychological impacts of digital performance culture on musicians. This study was conducted within the framework of qualitative research, based on literature review and selected case analyses. While this approach allows for in-depth exploration, it also limits the generalizability of the findings. The selected musician examples are mostly limited to artists active in Türkiye, which may restrict the applicability of the results to other cultural or musical contexts. The study evaluates publicly available content shared by artists on digital platforms. Therefore, internal decision-making processes, industry-specific dynamics, and psychological factors remain outside the scope of the analysis. Moreover, the rapidly evolving nature of digital media may affect the temporal validity of the findings. As platform algorithms, audience behaviors, and content production practices shift frequently, certain observations in this study may become outdated over time. Future research is recommended to adopt broader, multi-method approaches with a focus on different genres, cultural settings, and long-term effects.

In conclusion, the digital age has not only transformed how music is produced and consumed, but also redefined the musician as a multidimensional brand entity. Navigating this reality demands more than talent—it requires narrative vision, strategic fluency, and the ability to adapt in real time. Personal branding, when consciously and creatively managed, offers musicians a powerful toolkit for shaping their careers, influencing culture, and ensuring their presence in a rapidly evolving musical landscape.

REFERENCES

Aaker, D. (2014). Building strong brands.
Free Press

Akbulut, D. (2020). Digital music marketing and independent musicians in Turkey. *Journal of Communication and Media Studies*, 5(2), 89-103.

Baker, S. (2012). Independent artists and branding in the digital music era.
Routledge.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Balmer, J. M. T., & Greyser, S. A. (2006). Corporate brand management: Insights and applications. Palgrave Macmillan.
Baym, N. K. (2018). Playing to the crowd: Musicians, audiences, and the intimate work of connection. NYU Press.
Behar, E. (2017). Sezen Aksu and the transformation process in Turkish pop music. Yapı Kredi Publications.
Behr, A., Brennan, M., & Cloonan, M. (2016). Cultural value and musician branding: How musicians navigate their identities. *Popular Music and Society*, 39(5), 566-581.
Castells, M. (2012). Networks of outrage and hope: Social movements in the internet age. Polity Press.
Denga, E. M., Vajjhala, N. R., & Asortse, S. (2023). Digital branding in the digital era. In A. Ray & S. Das (Eds.), *Role of brands in an era of over-information* (pp. 60–77). IGI Global . https://www.igi-global.com/gateway/chapter/328726
Dredge, S. (2021). Spotify and the future of music marketing: Data-driven branding strategies. MIT Press.
Erdoğan, İ. (2016). Communication theories: Concepts, schools, models. Siyasal Publishing.
Frith, S. (2016). Performing rites: On the value of popular music. Harvard University Press.
Gökalp, M. (2021). The evolution of Turkish rap culture: The case of Ceza and Sagopa Kajmer. Istanbul Bilgi University Publishing.
Hesmondhalgh, D. (2013). The cultural industries. SAGE Publications.
Holt, D. (2004). How brands become icons: The principles of cultural branding. Harvard Business Review Press.
Keller, K. L. (2013). Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity. Pearson.
Küçük, S. (2020). Popular culture and music in the digital age. İletişim Publishing.
Lindeboom, J. (2021). The digital age and the future of music branding. *Journal of Music Business Research*, 10(1), 27-45.
Marshall, L. (2013). The importance of personal branding in the music industry. SAGE Publications.
McLeod, K. (2021). Visual branding in music: Aesthetic trends and identity formation. Bloomsbury Academic.
Moy, R. (2020). From bedroom artist to global star: Billie Eilish and the power of digital branding. *Music & Society*, 18(3), 78-92.
Muller, M. (2018). Social media and music branding: The new era of fan engagement. Routledge.
Negus, K. (2019). Music genres and corporate branding: The industry and the market. Columbia University Press.
Peters, T. (1997). The brand called you. *Fast Company*, 10, 83-90.
Tschmuck, P. (2021). The economics of music: The business of branding and streaming Springer.
Şener, B. (2019). Tarkan and the global pop music market. *Journal of Musicology*, 6(1), 45-67.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

SENSORY ETHNOGRAPHIC PRACTICES IN TURKEY: LIFE ON THEIR BACKS (2004) AND LAST SEASON SHAWAKS (2009)

TÜRKİYE'DE DUYUSAL ETNOGRAFİK SİNEMA PRATİKLERİ: SIRTLARINDAKI HAYAT (2004) VE SON MEVSİM ŞAVAKLAR (2009)

Ekin PİNAR[1]

ORCID: E.P. 0000-0002-8367-1234

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Ekin Pinar
Middle East Technical University, Türkiye
E-mail/E-posta: ekinp@metu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 01.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Pinar, E. (2025). Sensory Ethnographic Practices In Turkey: Life On Their Backs (2004) And Last Season Shawaks (2009). The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 939-954. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674088

Abstract
This article explores documentary film production in Turkey, focusing on sensory ethnographic cinema, an artistic approach that highlights local cultural practices through the lens of the body, senses, and emotions. While not explicitly categorized as sensory ethnography, certain Turkish documentaries such as *Life on Their Backs* (Yeşim Ustaoğlu, 2004) and *Last Season Shawaks* (Kazım Öz, 2009) embody similar artistic elements. By highlighting the key characteristics of these two films -such as immersing the audience in a 'being there' experience, their expansive views including non-human aspects, and their distinct regional focus- the article suggests that the geographical scope of sensory etnography extends beyond the works produced by the Sensory Ethnography Lab where this genre originated. Accordingly, the article conducts a comparative analysis of *Life on Their Backs*, *Last Season Shawaks*, and Sensory Ethnography Lab's *Sweetgrass* (Lucien Castaing-Taylor and Ilisa Barbash, 2009) within the theoretical frameworks of new materialism and actor-network theories.
Keywords: Actor-network theory, Kazım Öz, New Materialism, Sensory Ethnographic Film, Yeşim Ustaoğlu.

Öz
Bu makale yerel bir kültürün pratiklerini beden, duyu ve duygulara vurgu yaparak aktaran sanatsal bir biçim olan duyusal etnografik film kavramını Türkiye'deki belgesel sinema üretimi üzerinden incelemektedir. Kendilerini duyusal etnografik olarak tanımlamasalar da Türkiye'de üretilmiş Sırtlarındaki Hayat (Yeşim Ustaoğlu, 2004) ve Demsala Dawî Şewaxan (Son Mevsim Şavaklar, Kazım Öz, 2009) gibi bazı belgesel sinema örnekleri de benzer sanatsal eğilimler sergilemeleri bakımından bu kategoriye yakınlık gösterirler. Makale bu iki örneğin duyusal etnografik film kategorisine giren özelliklerini (seyircide oradaymış hissi uyandırmaları, insan-olmayanı da içeren geniş perspektifleri, belirli bir yerelliği ele alışları) incelemek yoluyla bu kategorinin coğrafi sınırlarının çıkış yaptığı Duyusal Etnografya Lab'ının üretimiyle sınırlı kalmadığını savunmaktadır. Bu amaçla, makale, Sırtlarındaki Hayat ve Demsala Dawî Şewaxan'ı, Duyusal Etnografi Lab'ında üretilmiş olan Sweetgrass (Lucien Castaing-Taylor ve Ilisa Barbash, 2009)'la beraber ele alır ve karşılaştırmalı olarak ve yeni maddecilik ve aktör-ağ teorilerinin teorik çerçevesinden yararlanarak analiz eder.

Anahtar Kelimeler: Aktör-ağ teorisi, Duyusal Etnografik Film, Kazım Öz, Yeni Maddecilik, Yeşim Ustaoğlu.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Kazım Öz's 2009 documentary film *Demsala Dawî Şewaxan* (*Last Season Shawaks*) begins and ends with two tales told at night in a village house. The tale that concludes the film recounts how a fox loses its tail to a grandmother while stealing milk. To reclaim its tail, the fox visits a goat, a mulberry tree, a fountain, the sultan's daughter, a shoemaker, a sackmaker, a chicken, and a haystack, exchanging various objects that they each demand from it. The scene intercuts the audio of the fairy tale over visuals of storytelling inside the house (which is explicitly fictional) with documentary footage of the villagers at work. Experimental and self-reflexive in its fusion of fiction and documentary, the scene connects the network of relationships among human and nonhuman beings in the tale with the everyday activities in the village, thereby incorporating some of the key concerns of sensory ethnographic film within just a few minutes.

This article examines the concept of sensory ethnographic film, which has emerged in the 2000s at Harvard University's Sensory Ethnography Lab as a form of art and experimental documentary, within the context of documentary film production in Turkey. Although they do not identify themselves as sensory ethnographic works (most probably due to the heretofore limited use of the term that exclusively applied to the SEL production), some Turkish documentary films, such as *Life on Their Backs* (*Sırtlarındaki Hayat*, Yeşim Ustaoğlu, 2004) and *Last Season Shawaks* (*Son Mevsim: Şavaklar*, Kazım Öz, 2009), show significant commonalities with this category. The article analyzes these films based on three features and concepts commonly found in sensory ethnographic works: 1. The films evoke in the audience a sense of sharing the same space and temporality as the filmic subjects. 2. Rather than maintaining a merely human-centric focus, these works adopt a broader perspective that not only includes but also gives equal footing to nonhuman elements. 3. They concentrate on specific localities while acknowledging the intricate web of relations between locality and universality. *Last Season Shawaks* portrays the Shawaks, a Kurdish community that alternates between villages in Dersim and homesteads in the Munzur Mountains. The film explores the lives and movements of this nomadic, pastoralist community throughout the changing seasons of the year. *Life on Their Backs* focuses on the Laz people, particularly the women, of a Black Sea village at the foot of the Kaçkar Mountains. It documents the daily lives of this community that migrates first to Komati and then to the Great Kaçkar plateau during the summer months.

Other works (co-)produced in Turkey such as *Phases of Matter* (*Maddenin Halleri*, Deniz Tortum, 2020), *Cat* (*Kedi*, Ceyda Torun, 2017), and *On the Way to School* (*İki Dil Bir Bavul*, Orhan Eskiköy and Özgür Doğan, 2008) may also fall into this category, particularly in terms of their formal characteristics. Yet, these two films were selected as case studies because their focus on locality and the migration movements of minority groups aligns well with the concerns of sensory ethnography. Emphasizing the characteristics of these two examples that are compatible with the concerns of sensory ethnographic films (their immersive quality, broad perspectives including the non-human, and their treatment of a specific locality), the article argues that the geographical boundaries of this category extend beyond the productions of Harvard's Sensory Ethnography Lab. In this regard, while at first glance sensory ethnographic works highlight locality in terms of subject matter, this broader territory of their production and the common formal characteristics of each film from different geographies lend this category a universal dimension. The article contends that the tension between locality (subject matter) and universality (form) in sensory ethnographic works is also evident in how they engage with the localities they emphasize. Indeed, *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* explore their subjects not only through their local characteristics but also in terms of their relationships with the outside world and universal themes.

METHODOLOGY

One of the most significant aspects of sensory ethnographic works is their portrayal of the local habitat along with the objects, plants, animals, and people that constitute this environment from an egalitarian perspective that does not center humans. Shaped by a focus on a specific place and time, sensory ethnographic works also highlight the relationships this particular locality establishes with other places and temporalities. Sensory ethnography resonates with the theoretical approaches of new materialism and actor-network theory, which challenge human-centered thinking and the artificial divide between

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

nature and culture. With this in mind, the article first outlines the specific features of sensory ethnographic works, informed by both the principles set forth by the Sensory Ethnography Lab at Harvard University and the conceptual frameworks of new materialism and actor-network theory. Then, to exemplify these fundamental features of sensory ethnography, the article presents a thematic and formal analysis of the film *Sweetgrass* (Lucien Castaing-Taylor and Ilisa Barbash, 2009), one of the first productions of the Sensory Ethnography Lab and a prime example of the core characteristics of sensory ethnography. Following this, the article examines *Life on Their Backs* and *Last Season Şhawaks* in terms of the same thematic and formal aspects (editing and tempo, mise-en-scène, cinematography, and sound design). Through a comparative analysis of the three films, the article emphasizes the shared concerns of the two documentaries produced in Turkey and those of the Sensory Ethnography Lab.

DOCUMENTARY TURN

In the past twenty- five years, one notable trend shaping contemporary art and moving image culture is the documentary turn (Nash, 2004: 15-21; Nash, 2008: 118-125; Enwezor, 2008: 10-51; Lind ve Steyerl, 2008; Stallabrass, 2013; Balsom ve Peleg, 2016: 10-19). This trend emphasizes a deep and focused exploration of both authentic and constructed archival, historical, and ethnographic documents, as well as traces of actual and fictional events, beings, and objects. It has also raised critical questions about the authoritative and factual tone typical of traditional documentary styles. The documentary turn emerged against the backdrop of digital media's rise and the accompanying claims about the "**death of the indexical**" (Doane, 2007; Gunning, 2007), along with a general disillusionment towards the nihilistic interpretations of reality present in postmodern critiques of representation and factuality. This newfound interest in documentary forms within art manifests in two main but interrelated approaches: reconstructive and descriptive. Although these styles vary considerably, they both challenge the authoritarian nature of classic documentary mode. By defining themselves through distinct aesthetic criteria, these approaches largely yield works within experimental documentary cinema and video that blend art with cinema.

Reconstructive tactics often include re-enactments, essayistic narrative forms, and blurring the lines between fact and fiction. They also utilize non-indexical media, particularly animation, and manipulate indexical documentation aesthetically (Takahashi, 2013: 68-78; Magagnoli, 2015: 55; for various examples mapping the intersections of formal experimentation and representations of history, culture, and social dynamics in experimental cinema, see Russell, 1999; Skoller, 2005; MacDonald, 2013). Artists, such as Halil Altındere, Kutluğ Ataman, Tacita Dean, Christopher Harris, Sharon Hayes, Thomas Hirschhorn, Pierre Huyghe, Hito Steyerl, and Zeyno Pekünlü who adopt the reconstructive approach, use methods to reactivate and recontextualize archival material, building practices rooted in both historical context and aesthetic experimentation (for more on "**archival impulse**," a key trend in contemporary art related closely to the reconstructive approach, see Foster, 2004). These creative efforts critically examine the mediation of facts and real events, while also acknowledging the value of persistently pursuing this task. As Hal Foster (2017) has aptly noted, this turn evinces a shift "**from a posture of deconstruction to one of reconstruction—that is, to the use of artifice to rehabilitate the documentary mode as an effective critical system, if not an adequate descriptive one."** Instead of striving for a straightforward representation of the external world as universal truths, this documentary style aims to convey affective, corporeal, and context-specific truths to " **make the real real again, which is to say, effective again, felt again, as such**" (Foster, 2017).

The latter approach, on the other hand, adopts observational and descriptive strategies that distance themselves from traditional documentary's claims to authority and factuality and recognize that all knowledge and its representation is situated (Balsom, 2020: 180-196). As Marcus, Love and Best argue:

> Description might become a noninstrumental accumulation of particulars with no immediately clear purpose. Or, like the shifts in scale that ''decenter the human perspective'' (…), description conceived of as honoring the object described might occasion a kind of ecstatic dispossession or pleasure in identifying with an object, being, or world. Such acts of mimetic description are unlikely to generate institutionally

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

> familiar genres of scholarship, but they can be creative, illuminating practices that produce forms, data, and insights keyed to the liveliness of worlds and works.
>
> Why describe? Because describing and descriptions can produce pleasure—granular, slow, compressed, attentive, appreciative (…) Because description can make us more attentive, as when we produce an audio description, copy a painting, analyze or perform a piece of music, and annotate or memorize a text. Because description can allow us both to see more and to look more attentively, more fully, and more selectively. Because description can take us out of ourselves, as when we try to see a mite or to see like a mite. Because description connects us to others—to those described, to the makers of what we describe, to other describers (Marcus, Love and Best, 2016).

Descriptive strategies, unlike analyses that tend to present an absolute point of view, do not possess an authoritarian structure. Unlike analytical thinking, which places itself in a superior position relative to its object of study, descriptive strategies either substitute for or identify with their objects of description. Additionally, descriptive approaches avoid anthropocentric perspectives by situating themselves on the same plane as the worlds, objects, and lives they describe. Dai Vaughan (1999: 81-83) emphasizes how observational and descriptive documentary practices, which engage with the world in an unrestricted aural and visual manner, reflect "**plenitude**" and "**polyvalence**, " thus leaving behind the intentions of the filmmakers. According to Vaughan (ibid), this audio-visual excess and polyvalence is experienced by viewers as a play of associations, leading to an aesthetic experience. For this reason, as Erika Balsom (2020) emphasizes, contrary to initial assumptions, these methods, like reconstructive ones, comprise creative practices that are intertwined with art, which can be observed in the works of artists such as Éric Baudelaire, Maeve Brennan, Antje Ehmann/Harun Farocki, Carolyn Lazard, Zoe Leonard, and Zoe Strauss. Sensory ethnography adopts these descriptive documentary methods and merges the realms of art and ethnography. Descriptive strategies, on one hand, avoid presenting an authoritarian view of reality through observational techniques, while on the other, they regard reality as worthy of representation, inviting viewers or readers into the realities they depict. This is particularly significant in an era marked by post-truth debates. In this context, analyzing *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* through the lens of sensory ethnography sheds light on how artistic and experimental films produced in Turkey contribute to these critical descriptive strategies and hence such significant contemporary debates.

SENSORY ETHNOGRAPHY

Although it began to be used as a general visual anthropology term in the 2000s, the concept of sensory ethnography has become particularly associated with the Sensory Ethnography Lab (SEL) founded by Lucien Castaing-Taylor at Harvard University in 2006 as well as the artworks, especially experimental films and videos, produced there. According to the Lab's self-description:

> The Sensory Ethnography Lab (SEL) is an experimental laboratory that promotes innovative combinations of aesthetics and ethnography. It uses analog and digital media, installation, and performance, to explore the aesthetics and ontology of the natural and unnatural world. Harnessing perspectives drawn from the arts, the social and natural sciences, and the humanities, SEL encourages attention to the many dimensions of the world, both animate and inanimate, that may only with difficulty, if it all, be rendered with words (Sensory Ethnography Lab website).

Striving to move beyond discursivity, interpretation, claims, and propositions, sensory ethnography focuses on the sensory, emotional, experiential, and bodily aspects of knowledge (Castaing-Taylor, 1996; Wahlberg, 2014; Hepburn, 2016; Unger, 2017). Much of SEL's work centers on the bodily practices and emotional experiences of both humans and animals. Simultaneously, as Nakamura (2013: 13) notes, SEL merges the aesthetic dimensions of art with the ontological aims of ethnography. Castaing-Taylor describes SEL as "**interested in the world, and how to render the world's aesthetic due**," (MacDonald, 2015: 405; see also Grimshaw, 2011 for SEL's blend of aesthetic and anthropological interests). In contrast, traditional ethnography aims to document the traits of native

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

cultures before they disappear entirely. A fundamental issue with this approach lies in the belief that history is a linear progression, where the ethnographer views civilizations as more evolved forms of 'primitive' cultures (Pratt, 1985: 127; Banks and Murphy, 1997; Griffiths, 1999: 289). By assuming a progressive history, traditional ethnography strives to capture the 'native' or 'primitive' in its supposed "**pure**" condition, aiming to document a particular historical moment as if it represented an eternal and authentic portrayal of an unchanging culture. Additionally, this form of ethnography relies on a conventional interpretation of history, where the past is seen as separate from the present, becoming an easily collectible entity to be recorded, consumed, and left behind. Nevertheless, recent ethnographic research has begun addressing these problematic assumptions, seeking to produce work with more self-reflexive and egalitarian perspectives.

P. Kerim Friedman (2020: 15-29) contends that ethnographic cinema, much like ethnography itself, requires a flexible definition that shifts with historical context. Karl G. Heider (2006: 3) asserts that this genre primarily explores how the visual and auditory aspects of film can enhance the textual elements of ethnography. Nevertheless, traditional ethnographic films not only reinforce the objectification issues inherent in traditional ethnographic representations of other cultures but also introduce new challenges prompted by audiovisual methods (Ginsburg, 1994; MacDougall, 1999; Ruby, 2000; Marcus, 2023). In fact, many conventional anthropological films, including Margaret Mead and Gregory Bateson' s *Trance and Dance in Bali* (1952) and the earlier works of John Marshall and Timothy Asch, present an objectifying and detached perspective alongside the constraints imposed by this viewpoint. As Stephanie Spray (2020: 40-48) points out, the representational dilemma of traditional ethnographic films reflects a broader issue within cinematic practices: when we film others, simply directing the camera at someone inherently objectifies them.

In his influential work *Time and the Other*, Johannes Fabian (2014: 21-35) emphasizes the temporal aspect of this anthropological act of distancing. Fabian (ibid) notes that while ethnographic fieldwork requires immersion in shared spatiotemporal coordinates, the later textual and/or visual interpretations of these experiences in traditional anthropology employ certain distanciation techniques to place the subject culture in a remote, static past. In anthropological filmmaking, particular audiovisual techniques such as "**long takes, wide-angle shots, and explanatory third-person commentary**" communicate a pronounced sense of temporal distancing (Minh-ha, 1991 a: 29-50; Minh-ha, 1991b: 53-62; Tobing Rony, 1996: 77-155; Rangan, 2017: 5). This approach, which Fabian (ibid) describes as "**denial of coevalness,**" is rooted in a linear view of time that relegates the 'other' to the 'primitive' past relative to the supposedly advanced Western culture. Considering this notion of coevalness, Mark Rifkin (2017: 1-47) underlines the necessity of avoiding dominant temporal "**frames of reference**" when discussing cross-cultural contexts. Rifkin (2017: x, 98) proposes the idea of a 'temporal knot" in these colonial exchanges, acknowledging "**the complex interaction of two spatiotemporal formations, addressing how they interpenetrate and affect each other without becoming identical**."

Sensory ethnography emerges as an artistic method that challenges the hierarchy of power established by classical and traditional visual ethnographic practices. This artistic approach, often taking the form of experimental film and video, emphasizes a specific spatiotemporal context (Macdonald, 2019: 451). In doing so, sensory ethnography reflects the bodily and affective experiences of both the subjects being filmed and those filming through the temporal knot framework mentioned by Rifkin (2017: x, 98). Simultaneously, these works aim to create a comparable sensory experience for the audience. Sensory ethnographic films generally concentrate on a single location and trace local relations and interactions. They typically avoid formal techniques (primarily voice-over, non-diegetic music, informative texts) that would clarify and overly concretize meaning. Additionally, they share common formal features that counteract temporal and spatial distancing, such as equal —sometimes even more— emphasis on sound design as on image along with their slow tempo, which emphasizes prolonged sequences based on intense observation (Nakamura, 2013: 133-134; Lee, 2019: 139). These common features serve, as Faye Ginsburg (2018: 141) notes, "**to enhance the ethnographic sensibility of 'being there' in its most physical and most haptic sense**." The formal characteristics of sensory ethnography create the impression that the works convey a certain space and temporality directly and without mediation. As Nakamura (2013: 134) highlights, the only indication that extensive fieldwork has already taken place

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

on location is the camera's positioning at the right place at the right time.

Three important points closely link sensory ethnography with critical theoretical approaches of new materialism and actor-network theory: 1. their focus on heterogeneous communities and their activities rather than singular subjects, 2. their challenge to anthropocentric perspectives in favor of approaches that address both human and non-human elements, and 3. their egalitarian rather than hierarchical approach to the web of relations between the local and the universal. First, as Max Bowens (2019: 435) notes, sensory ethnography and the works produced by SEL demonstrate significant similarities with the philosophical approach of new materialism in their shared "**advocacy for Nature's intrinsic vitality, the necessity for humans to have a more sensorial engagement with it, and for a relational, systems-based phenomenology.**" Highlighting this systems-based intrinsic vitality of nature, Jane Bennett (2010: 21) argues that activity and/or agency always depends on the cooperation and joint action of multiple actants. Consequently, "**efficacy or agency always depends on the collaboration, cooperation, or interactive interference of many bodies and forces**" (ibid). According to Bennett (2010: 23), bodies enhance their power "**in or as a heterogeneous assemblage.**" Thus, the efficacy inherent in the traditional meaning of agency is not merely a localized capacity within a single human body or a collectivity based solely on human endeavors. Rather, Bennett defines agency as a collectivity distributed over a "**heterogeneous field.**" Traditional philosophy has viewed agency as a moral capacity wherein the single-subject agent acts according to a pre-arranged plan or intention (Bennett, 2010: 31-32). In this model, agency refers to the agent's creativity, the capacity to bring about the emergence or realization of something new. However, the distributive agency theory proposed by Bennett (ibid) does not assume a single agent as the root cause of an effect. Instead, this theory of distributive agency interprets activity and efficacy in terms of a series of relations among heterogeneous and temporary assemblages rather than individual subjects and their intentions. This approach is influenced by Bruno Latour's (2005) actor-network theory, which proposes to analyze activities and events by focusing on and describing flows between heterogeneous actors.

At the same time, both new materialism and actor-network theory underline that these heterogeneous communities bring together the human and the non-human, thus emphasizing the agency of the non-human. These systems of thought, which oppose the evaluation of all existence through the "**sieve of humanity**" (Bogost, 2012: 3), underline the necessity of not only taking the non-human into account but also placing it on an equal footing with the human. As Myra J. Hird and Celia Roberts (2011) argue:

> On one hand, the nonhuman seems an obvious referent. The majority of the Earth's living inhabitants are non-human, and nonhuman characterises the deep nonliving recesses of the Earth, the biosphere and space's vast expanse. (…) Western humanism commands nature to such a degree that it becomes either subsumed within the human or entirely effaced. So a clear benefit of delineating a nonhuman is acknowledging humans are not the only, or even most important, living organisms on the planet we inhabit. (…) 'meeting the universe halfway' means recognizing relationality as both immanent and intra-active, producing phenomena at every turn. Autonomous individuated selves fade as analyses articulate the agential cuts of phenomena as cascading, always-already intra-acting entities (Hird and Roberts, 2011: 111).

The works produced at SEL are notable for their approach, which extends ethnographic and experimental documentary production beyond anthropocentrism and towards the network of relations between humans and non-humans that shape activity and agency (Smaill, 2014; Westmoreland & Luvaas, 2015). Examining agency, activity, and existence through this network of relations among heterogeneous assemblages encourages a rethinking of the traditional hierarchies established between micro and macro scales, as well as the local and the universal. As Latour (2005: 176) notes, when we begin to define local spaces as sites producing global structures, we alter the entire topography of the social world. In this context, "**macro no longer describes a wider or a larger site in which the micro would be embedded like some Russian Matryoshka doll, but another equally local, equally micro place, which is connected to many others through some medium transporting specific types of**

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

traces." In such an analysis, the scale of localities is less important than the strength and security of the connections they establish with other places. While traditional studies represent micro and macro-scale places on a vertical axis from top to bottom, Latour (2005: 187) proposes a horizontal network of different localities that relate to one another in various ways, numbers, and intensities. In this network, all the connections, cables, and means of transportation linking them become as important as, or even more so than, the localities themselves (ibid). Similarly, sensory ethnographic works, shaped by their focus on a specific place and time, assess the relationships that this contextuality creates with other places and temporalities through heterogeneous networks of relations rather than hierarchical positionings.

Sweetgrass

One of the best examples reflecting SEL's key concerns and approaches is Ilisa Barbash and Castaing-Taylor's 2009 film *Sweetgrass*. Focusing on a sheep ranch in Montana, this experimental documentary tracks sheep herding (cowboying) activities in the Absaroka-Beartooth mountains during the summer months. The film's two most prominent features are its challenge to human-oriented camera work and its experimental approach to sound design and sound-image relationships. Although the film initially seems to align with the concerns of traditional ethnographic cinema by documenting the disappearing sheep herding practices in the region (Ratner, 2010: 27), it diverges from conventional approaches in both its formal characteristics and its treatment of the network of relations between the human and the non-human. The documentary equally emphasizes humans, animals, plants, the natural environment and its components, human-made objects, and technology, exploring their interrelations in a manner that sensualizes the philosophy of new materialism and actor-network theories. The film draws viewers' attention to these concerns, particularly with shots taken from among the sheep and at their eye level, along with a strategic sound design that often prioritizes the voices of the sheep over human dialogue. Barbash and Castaing-Taylor note that *Sweetgrass* aims to "**evoke the experiences of the sheep, of what it was like to inhabit their bodies, rather than to stare at them as objective bodies/animals**" (Ratner, 2010: 24) (Figure 1). Indeed, Castaing-Taylor elsewhere highlights the diminishing validity of distinctions between sheep-human, natural-cultural, and natural environment-built environment in sheep farming and shepherding practices. Instead of these singular, self-contained concepts, he employs the term "**sheeple**" to underscore the relationships between them. According to the filmmaker:

> *Sweetgrass* is interested in both the sheep and the people, or more precisely their intertwined naturecultures within the context of their larger ecological fold. Sheep and humans have existed uneasily with each other since we first domesticated them in Mesopotamia ten-thousand-odd years ago in the Neolithic Revolution; sheep were quite possibly the first domesticated livestock animal. They gave humanity our first staple proteins: milk and meat. Not to mention their skins, for shelter—and a couple of thousand years later, also their wool. They wouldn't exist without us, and couldn't survive without us, because of the way we've bred them (to maximize both birth weight and the number of live births) over the millennia. So I don't think you can distinguish between "**people**" and "**sheep**." It's more that we're so many variations of sheeple (MacDonald, 2015: 383-384).

Sweetgrass's sound design gives equal importance to human, animal, and environmental sounds. One of the most obvious examples is the prioritization of animal sounds and human mimicry of those sounds over human dialogue. This specific sonic approach underscores the film's concerns that align with the philosophy of new materialism. At the same time, the experimental documentary also displays an unexpected perspective on sound-image relations. For instance, the film reinterprets traditional sound design in close-ups and long shots by juxtaposing the shepherd's whispers to the sheep and his horse with long shots of the mountains or sounds emanating from a distant location with close-ups. *Sweetgrass* and other SEL films focus on a particular locality, especially in their evocation of "**a sensory experience that reflects and reflects on the actual experiences of others (including the filmmakers themselves) as they occurred in a specific place during a specific time,**" as Scott MacDonald (2013, p. 13) states. However, these films also challenge conventional distinctions between locality and universality by emphasizing seemingly local elements that connect to other contexts and relationships that may also

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

surface in different settings. Details such as news about the Iraq war on the radio in the herders' tent constitute, in Barbash and Castaing-Taylor's words, "**one of the few ways within the diegesis of Sweetgrass that the global (national and international politics) is referenced in the (hyper)local)**" (Ratner, 2010: 26). In this context, the film's sound design, which ignores the boundaries between distance and proximity, also revisits the traditional oppositions between locality and universality, pointing to more complex relationships.



Figure 1. *Sweetgrass*, dir. Lucien Castaing-Taylor and Ilisa Barbash, 2009 (*Sweetgrass* DVD, Grasshopper Film)

What makes *Sweetgrass* a sensory ethnographic work can be categorized into three main aspects: 1. The slow pace of the film, focused on long sequences rooted in observation, gives the audience a sense of sharing the same spatial and temporal reality as the filmed subjects. 2. Rather than treating sheep as mere objects of representation, the film employs specific camera angles and levels to evoke in viewers an understanding of what it feels like to inhabit the bodies of these animals. Simultaneously, the sound design reflects the sounds of humans, animals, and the surrounding environment, promoting a viewpoint that transcends anthropocentrism. 3. Although the film appears to center on a particular locality, it equally highlights the intricate relationships between locality and universality, emphasizing situations that could arise in diverse contexts.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks

Although sensory ethnography films seem primarily associated with SEL production at present, scholars like David MacDougall (2005), Sarah Pink (2006; 2009), Paul Stoller (2023), Scott MacDonald (2013), and François Laplantine (2015) have sought to broaden the scope and provide relevant examples of this term. While they do not label themselves as sensory ethnography, since the 2000s some experimental documentaries from other geographies such as *Estate, A Reverie* (Andrea Luka Zimmerman, 2015, UK), *Bitter Money* (*Ku qian*, Wang Bing, 2016, China), *Railway Sleepers* (*Mon Rot Fai*, Sompot Chidgasornpongse, 2016, Thailand), *Tonsler Park* (Kevin Jerome Everson, 2017, USA), *Honeyland* (*Medena zemja*, Ljubomir Stefanov, Tamara Kotevska, 2019, Macedonia), *Cow* (Andrea Arnold, 2021, UK), and *A Flower in the Mouth* (Éric Baudelaire, 2022, South Korea), *Dahomey* (Mati Diop, 2024, France and Senegal) have reflected similar concerns. *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks*, produced in Turkey, align closely with the category of sensory ethnography by examining the practices of a local culture with a focus on the body, senses, and emotions. Kazım Öz' s *Last Season Shawaks* chronicles the lives of the Shawaks, a nomadic Kurdish pastoralist community, documenting their experiences throughout the changing seasons of a year as they move between villages in Dersim and homesteads in the Munzur Mountains. Yeşim Ustaoğlu' s *Life on Their Backs*, filmed while scouting locations for the narrative film *Waiting for the Clouds*, follows the summer migration of the Laz people, particularly the women, from a Black Sea village at the base of the Kaçkar Mountains to Komati and then to the Great Kaçkar plateau.



Figure 2. *Life on their Backs*, Yeşim Ustaoğlu, 2004 **(***Bulutları Beklerken* DVD, BİRFİLM)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The majority of the literature on Öz examines the director's fictional and documentary productions in relation to minority politics (Akınhay, 2009; Çiftçi, 2009; Çiçek, 2011; Koçer, 2013; Koçer, 2014; Koçer and Candan, 2016; Candan, 2016; Koçer and Göztepe, 2017; Akçali, 2019). However, none of these studies thoroughly analyze the relationship between the formal features Öz employs in his experimental documentary works and his thematic concerns. Studies on Ustaoğlu, on the other hand, generally focus on the director's fictional films, both to examine her approach to minority representation from a political perspective (Monceau & Ustaoğlu, 2001; Göktürk, 2002; Vitali-West & Ustaoğlu, 2002; Iordanova, 2008; Suner, 2009; Mersin, 2010; Başçı, 2015; Daldal, 2021; Öneren Özbek, 2021) and to position her films within existing feminist film practices (Suner, 2007; Başçı, 2015; İlbuğa, 2018; Salman, 2019; Gürkan, 2020; Kurtuluş Korkman, 2020; Uçar, 2023; Uğuz, 2024). Almost the entirety of this literature has concentrated on Ustaoğlu's fictional films. The only detailed analysis of *Life on Their Backs* has reflected the trends of the existing literature, discussing this documentary in terms of issues related to gender and ethnicity (Öztürk, 2010). Rather than adhere to the trends noted in the literature on these two directors, examining *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* through the lens of sensory ethnography enables us to identify three significant formal, stylistic, and thematic characteristics of these films. First, they utilize descriptive documentary methods that create an immersive atmosphere for the audience. Second, they adopt a broader perspective that moves beyond anthropocentric camerawork to include the non-human. Third, these films challenge conventional distinctions between the local and the universal.

First, both films create an immersive experience that gives viewers a sense of sharing the same space as the filmic subjects. Thematically, both films focus on a specific place and time, documenting a disappearing culture with the impression of a direct relationship to the context. This impression of immediate connection is achieved stylistically through basic cinematic elements (montage, cinematography, mise-en-scène, and sound) in various ways. For instance, long camera takes that avoid intensive editing help establish this direct communication between the audience and the location. These long takes also contribute to the sense of 'being there' by focusing on the place and its creatures in detail, revealing the mise en-scène with all its elements. Neither film includes explanatory text or voiceovers but instead consists of sequences of unobtrusive observation. The extensive use of surround sound, preferred over explanatory voiceover, also helps both films engage directly with the audience. On the other hand, while establishing this impression of an immediate relationship between the audience and the film, *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* do not gloss over the fact that they are mediations of an actual spatio-temporality. On the contrary, both works feature self-reflexive elements that draw attention, even if implicitly, to their nature as films. For example, the shadows cast by the camera crew in *Last Season Shawaks*, the camera lens getting wet with raindrops in *Life on Their Backs*, the direct gazes of people and animals at the camera in both films, and sometimes even filmed individuals gesturing towards and addressing those behind the camera serve as examples of these self-reflexive features. The fact that both films provide the audience with a sense of 'being there' without concealing their identity as films showcases important similarities with sensory ethnographic works.

Just as *Sweetgrass, Life on Their Backs*, and *Last Season Shawaks* treat locality as a whole with its animate and inanimate actors. As mentioned earlier, we often encounter in SEL films one of the key concerns of new materialism, which, in Richard Grusin' s (2015: vii) words, involves "**decentering the human in favor of a turn toward and concern for the nonhuman, understood variously in terms of animals, affectivity, bodies, organic and geophysical systems, materiality, or technologies.**" Thematically, both films portray evenly human beings, animals, plants, objects, and natural and built spaces, emphasizing their complex relationships without drawing distinctions or hierarchies between the animate and inanimate. Simultaneously, the use of mise en-scène, camera, and sound in both films underscores the importance of decentralizing the human perspective. Both films treat their mise-en-scènes as a whole, with their animate and inanimate, built and natural actors playing equal roles. For instance, the images of the highland houses in fog in *Life on Their Backs* and the village houses captured through the filter of falling snow in *Last Season Shawaks*, along with the long takes of repairs and alterations to the spaces in both films, highlight how the built environment is a constantly changing

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

phenomenon that we cannot conceive in isolation from natural climatic conditions and natural processes and objects **(**Figure 2). In cinematographic terms, both films treat animate and inanimate objects in an egalitarian manner giving them equal screen time and space. In scenes that explore human and animal relations in both *Last Season Shawaks* and *Life on Their Backs*, the camera shifts between human and animal eye levels. The contribution of objects such as windows, doors, and cups to camera framing creates an immersive atmosphere -one of the most important features of sensory ethnography- while also emphasizing how the human perspective is shaped by various inanimate objects, including the camera (Figure 3). Additionally, the sound design in both films equally prioritizes human, animal, and environmental sounds. The human mimicry of animal sounds, evident in *Sweetgrass*, is also highlighted in these two films. Such thematic and formal approaches draw the audience's attention to the interventions and contributions of humans to the lives of animals and vice versa. Therefore, the implications of the concept of sheeple, as argued by Castaing-Taylor and audio-visually expressed in *Sweetgrass*, are also present in both *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks*.



Figure 3. *Last Season Shawaks*, Kazım Öz, 2009 (*Demsala Dawî Şewaxan* DVD, Mezopotamya Film)



Figure 4. *Life on their Backs*, Yeşim Ustaoğlu, 2004 **(***Bulutları Beklerken* DVD, BİRFİLM)

Both films highlight the intricate dynamics between locality and universality often seen in SEL films and *Sweetgrass*. Understanding locality as a web of connections among animate and inanimate, organic and inorganic entities, these films portray a specific region not as a static, isolated whole but as, in Doreen Massey's (2001: 3) words, "**the lived world of a simultaneous multiplicity of spaces: cross-cutting, intersecting, aligning with one another, or existing in relations of paradox or antagonism.**" Thematically, movement and transportation are central to both films. These actions, which occur across

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

distinct spaces, are realized and occasionally interrupted through relationships involving humans, animals, natural elements, and human-made artifacts, placing this network of interactions at the heart of both films (Figure 4). In the world depicted in these experimental documentaries, as Latour (2005: 204) articulates, "**[m]ovements and displacements come first, places and shapes second.**" The objects and garments in both films, which come from elsewhere and foster communication with the outside, situate the mise-en-scènes between the local and global realms. Similarly, *Last Season Shawaks* presents a site-specific, handmade scale as a vital tool for sheep trading between the local community and external markets. This distinctive scale merges a universal measurement unit with local contexts (the meadow and trees), illustrating how the local and global are intrinsically intertwined (Figure 5). In *Last Season Shawaks*, we can observe intentional cinematographic techniques, such as the sheep eye-level shots during scenes of the sale of a lamb born at the beginning of the film to the slaughterhouse towards the end. The framing of a truck transporting sheep destined for trade through the display of sausages at a shop serves a parallel purpose. These methods allow the audience to connect emotionally with the nonhuman elements of the locale while underscoring that these local assets are part of a larger trading network. Similar themes emerge in the dialogues of the films. Conversations regarding migration and changing traditions due to interactions with major cities in *Life on Their Backs*, along with discussions that emphasize trade with external areas in *Last Season Shawaks*, underscore the complicated ties between local and broader contexts. In this regard, both films illustrate how, as Latour (2005: 178) notes, "**what counts is the possibility for the enquirer to register that kind of 'networky' shape wherever possible, instead of having to cut off data in two heaps: one local, one global.**" Through these thematic and stylistic methods, *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* question the simplistic separation between the local and global, presenting a more nuanced understanding of their interrelation.



Figure 5. *Last Season Shawaks*, Kazım Öz, 2009 (*Demsala Dawî Şewaxan* DVD, Mezopotamya Film)

CONCLUSION

Although sensory ethnography films are often associated with works made at SEL, the films *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks* produced in Turkey exhibit significant thematic and formal similarities to *Sweetgrass*, a work that well encapsulates the principles of SEL output. Three key features render all three works sensory ethnographic. First, their thematic foundations depict a particular locality through observational long takes and slow tempos with minimal use of montage, evoking in the viewer a sense of being present in the same space and time as the filmed subjects. Second, all three films—both thematically and stylistically—portray the locality as a cohesive whole, complete with its animate and inanimate actors, equally reflecting both human and nonhuman elements of the environment. Finally, although at first glance, all three films appear to focus on a specific locality, they actually consider it a network that connects to the global in intricate ways rather than portraying it as a closed, unchanging totality.

Thus, the works produced at SEL are interconnected through their shared thematic and formal approaches with the films *Life on Their Backs* and *Last Season Shawaks*. While these films explore different localities and are produced in a geography distinct from SEL, such a connection also transcends the distinctions between the local and the global. In this regard, it is crucial to broaden the geographical

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

definitions of sensory ethnography. This expansion highlights that the remarkable features of these films are not only their opposition to the power hierarchies at the center of conventional and traditional visual ethnographic practices and their egalitarian methods that do not prioritize human beings, but also their capacity to address the complex relationships between the local and the global from a fresh perspective. When examining how the films *Life on Their* Backs and *Last Season Shawaks* resonate with audiences, we can once again observe how the local and the global have become intertwined. As Suncem Koçer (2013, pp. 721-733; 2014, pp. 473-488) notes, these and similar films that engage with local contexts establish their circulation networks within film festivals and art cinema, which possess transnational characteristics. This phenomenon largely stems from their experimental elements, on one hand, and the varying degrees of censorship they face within Turkey (as seen in the case of *Last Season Shawaks*), especially when they depict minority cultures, on the other. Consequently, the distribution and viewing practices of these two experimental documentaries produced in Turkey also parallel those of SEL works. Accordingly, a comparative analysis of sensory ethnographic works produced in Turkey regarding their distribution and viewing practices alongside SEL films has the potential to become the foundation for a more comprehensive study.

REFERENCES

Akçali, E. (2019). Essayistic tendencies in contemporary Kurdish filmmaking in Turkey. *Journal of Film and Video*, 71(1), 20-34.

Akınhay, O. (2009). Kazım Öz'ün Fırtına'sı: Üniversiteli gençlere bilinç aşılamak. M. Arslan (Ed.), *Kürt sineması: Yurtsuzluk, ölüm ve sınır*, (s. 288-297). Agora kitaplığı.

Balsom, E. and Peleg, H. (2016). Introduction: The documentary attitude. E. Balsom and H. Peleg (Ed.), *Documentary across disciplines*, (p. 10-19). The MIT Press.

Banks, M. ve Murphy, H., ed. (1997). *Rethinking visual anthropology*. Yale University Press.

Başçı, P. (2015). Gender and memory in the films of Tomris Giritlioğlu and Yeşim Ustaoğlu. *Perspectives on Turkey*, 53, 137–171.

Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.

Bogost, I. *Alien phenomenology, or what it's like to be a thing*. University of Minnesota Press.

Bowens, M. (2018). "The flesh of the perceptible": The new materialism of Leviathan. *Film-Philosophy*, 22(3), 428-447.

Candan, C (2016). Kurdish documentaries in Turkey: An historical overview. S. Koçer ve C. Candan (Ed.), *Kurdish documentary cinema in Turkey: The politics and aesthetics of identity and resistance*, (s. 1-32). Cambridge Scholars Publishing.

Castaing-Taylor, L. (1996). Iconophobia: How anthropology lost it at the movies. *Transition*, 69(1), 64-88.

Castaing-Taylor, L. Ve Barbash, I. (2009). *Sweetgrass*. [Film]. USA: Harvard Sensory Ethnography Lab.

Çiçek, Ö. (2011). The fictive archive: Kurdish filmmaking in Turkey. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 1, 1-18.

Çiftçi, A. (2009). Kazım Öz sineması: Konuşmak, hatırlamak. M. Arslan (Ed.), *Kürt sineması: Yurtsuzluk, ölüm ve sınır*, (s. 267-287). Agora kitaplığı.

Daldal, A. (2021). 1990'ların yeni bağımsız Türk sineması'nda emekçi öznenin kayboluşu: küreselleşme ve festivalizm. *Kültür ve İletişim*, 24 (47), 159-189.

Doane. M. A. (2007). Introduction: indexicality, trace and sign. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 18(1), 1-6.

Enwezor, O. (2008). Archive fever: Photography between history and the monument. O. Enwezor (Ed.). *Archive fever: Uses of the document in contemporary art*, (p. 10-51). Steidl Publishers.

Fabian, J. (2014). *Time and the other: How anthropology makes its object*. Columbia University Press.

Foster, H. (2014). An archival impulse. *October*, 110, 3-22.

Foster, F. (2017). Real fictions: Alternatives to alternative facts," *Artforum International*. https://www.artforum.com/inprint/issue=201704&id=67192.

Friedman, P. K. (2020). Defining ethnographic film. P. Vannini (Ed.), *The Routledge International Handbook of Ethnographic Film and Video*, (s. 15-29). Routledge.

Ginsburg, F. (2018). Decolonizing documentary on-screen and off: Sensory ethnography and the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

aesthetics of accountability. *Film Quarterly*, 72(1), s. 39–49.
Ginsburg, F. (1994). Culture/Media: a (mild) polemic. *Anthropology Today*, 10(2), 5-15.
Göktürk, D. (2002). Anyone at home? Itinerant identities in European cinema of the 1990s. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 43(2), 201-212.
Gürkan, H. (2020). The status of women as subject in the films of contemporary turkish female directors. *Contemporary Southeastern Europe*, 7(2), 62-79.
Griffiths, A. (1999). 'To the world the world we show': Early travelogues as filmed ethnography. *Film History*, 11(3), 282-307.
Grimshaw. A. (2011). The bellwether ewe: Recent developments in ethnographic filmmaking and the aesthetics of anthropological inquiry. *Cultural Anthropology*, 26(2), 247-262.
Grusin, R. (2015). Introduction. R. Grusin (Ed.) *The nonhuman turn*, (s. xii-xxvii). University of Minnesota Press.
Gunning, T. (2007). Moving away from the index: Cinema and the impression of reality, *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 18(1), 29-52.
Heider, K. G. (2006). *Ethnographic Film*. University of Texas Press.
Hepburn, S. J. (2016). Ethnography and Harvard's Sensory Ethnography Laboratory. *The Senses and Society*, 11(2), 232-236.
Hird, M. ve Roberts, C. (2011). Feminism theorises the nonhuman. *Feminist Theory*, 12(2), 109-117.
İlbuğa, E. U. (2018). Yeşim Ustaoğlu sinemasında kadın karakterlerin özgürlük arayışları. *Selçuk İletişim*, 11(2), 292-320.
Iordanova, D. (2008). Intercultural cinema and Balkan hushed histories. *New Review of Film and Television Studies*, 6(1), 5-18.
Koçer, S. (2014). Kurdish cinema as a transnational discourse genre: Cinematic visibility, cultural resilience, and political agency. *International Journal of Middle East Studies*, 46, 473-488.
Koçer, S. (2013). Making transnational publics: Circuits of censorship and technologies of publicity in Kurdish media circulation. *American Ethnologist*, 40(4), 721-733.
Koçer, S. ve Candan, C (2016). Introduction. S. Koçer ve C. Candan (Ed.), *Kurdish documentary cinema in Turkey: The politics and aesthetics of identity and resistance*, (s. viii-xiii). Cambridge Scholars Publishing.
Koçer, Z. ve Göztepe, M. O. (2017). Representing ethnicity in cinema during Turkey's Kurdish initiative: a critical analysis of my Marlon and Brando (Karabey, 2008), The Storm (Öz, 2008) and Future Lasts Forever (Alper, 2011). *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 13, 54–68.
Kurtuluş Korkman, Z. (2018). Clair obscur/Tereddüt by Yeşim Ustaoğlu. *Journal of Middle East Women's Studies*, 14(2), 230-232.
Laplantne, F. (2015). *The life of the senses: Introduction to a modal anthropology*, çev. J. Furniss. Routledge.
Latour, Bruno. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
Lee, T. (2019). Beyond the ethico-aesthetic: Toward a re-valuation of the Sensory Ethnography Lab. *Visual Anthropology Review*, 35(2), 138-147.
Lind, M. and Steyerl, H., ed. (2008). *The greenroom: Reconsidering the documentary and contemporary art #1*. Sternberg Press.
MacDonald, S. (2013). *American ethnographic film and personal documentary: The Cambridge turn*. University of California Press.
MacDonald, S. (2015). *Avant-doc: Intersections of documentary and avant-garde cinema*. Oxford University Press.
MacDonald, S. (2019). *The sublimity of document: Cinema as diorama (Avant-doc 2)*. Oxford Univerity Press.
MacDougall, D. (2005). *The corporeal image: Film, ethnography and the senses*. Princeton University Press.
MacDougall, D. (1999). The visual in anthropology. M. Banks ve H. Morphy (Ed.) *Rethinking Visual Anthropology*, (s. 276-295). Yale University Press.
Magagnoli, P. (2015). *Documents of utopia: The politics of experimental documentary*. Wallflower Press.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Marcus, G. E. (2023). The modernist sensibility in recent ethnographic writing and the cinematic metaphor of montage. L. Devereaux ve R. Hillman (Ed.), *Fields of Vision: Essays in Film Studies, Visual Anthropology, and Photography*, (s. 35-55). Univeristy of California Press.
Marcus, S., Love, H., Best, S. (2016). Building a better description. *Representations*, 135, 1-21.
Massey, D. (2001). *Space, place, and gender*. University of Minnesota Press.
Mersin, S. (2010). Azınlık filmleri: Tarihin yeniden inşası ve kolektif bellek. *Sinecine*, 1(2), 5-29.
Minh-ha, Trinh T. (1991a). The totalizing quest of meaning. *When the Moon Waxes Red: Representation, Gender, and Cultural Politics*, (s. 29-50). Routledge.
Minh-ha, Trinh T. (1991b). Mechanical eye, electronic ear, and the lure of authenticity. *When the Moon Waxes Red: Representation, Gender, and Cultural Politics*, (s. 53-62). Routledge.
Monceau, N. ve Ustaoğlu, Y. (2001). Confronting Turkey's social realities: An interview with Yesim Ustaoğlu. *Cinéaste*, 26(3), 28-30.
Nakamura, K. (2013). Making sense of sensory ethnography: The sensual and the multisensory. *American Anthropologist*, 115(1), 132-144.
Nash, M. (2004). Experiments with truth: The documentary turn. M. Nash (Ed.), *Experiments with truth*, (p. 15-21). Philadelphia Fabric Workshop and Museum.
Nash, M. (2008). Reality in the age of aesthetics. *Frieze*, 114, 118-125.
Öz, K. (Yönetmen). (2009). *Demsala Dawî Şewaxan*. [Film]. Türkiye: Mezopotamya Film Yapım.
Öneren Özbek, M. (2021). The face of the other in Yeşim Ustaoğlu's films (1999-2016): An alternative reading through Levinas's concept of responsibility. *Sinecine*, 12(2), 207- 230.
Öztürk, S. R. (2010). Hard to bear: Women's burdens in the cinema of Yeşim Ustaoğlu. F. Laviosa (Ed.), *Visions of struggle in women's filmmaking in the Mediterranean*, (s. 149-166). Palgrave Macmillan.
Pink, S. (2009). *Doing sensory ethnography*. Sage.
Pink, S. (2006). *The future of visual anthropology: Engaging the senses*. Routledge.
Pratt, M. L. (1985). Scratches on the face of the country; or what Mr. Barrow saw in the land of the bushmen. *Critical Inquiry* 12(1), 119-143.
Rangan, P. (2017). *Immediations: The humanitarian impulse in documentary*. Duke University Press.
Ratner, M. (2010). Once grazing, now gone: Sweetgrass. *Film Quarterly* 63(3), 23-27.
Rifkin, M. (2017). *Beyond settler time: Temporal sovereignty and indigenous self-determination*. Duke University Press.
Ruby, J. (2000). *Picturing Culture: Explorations of Film & Anthropology*. The University of Chicago Press.
Russell, C. (1999). *Experimental ethnography: The work of film in the age of video*. Duke University Press.
Salman, S. (2019). Yeşim Ustaoğlu sinemasında aile: Araf ve Tereddüt filmlerinin analizi. *Selçuk İletişim,* 12 (1), 351-367.
Sensory Ethnography Lab websitesi. https://sel.fas.harvard.edu
Skoller, J. (2005). *Shadows, specters, shards: Making history in avant-garde film*. University of Minnesota Press.
Smaill, B. (2014). Documentary film and animal modernity in Raw Herring and Sweetgrass. *Australian Humanities Review*, 57, 61-80.
Spray, S. (2020). Filming the other. P. Vannini (Ed.), *The Routledge International Handbook of Ethnographic Film and Video*, (s. 40-48). Routledge.
Stallabrass, J., ed. (2013). *Documentary*. The MIT Press.
Stoller, P. (2023). *Wisdom from the edge: Writing ethnography in turbulent times*. Cornell University Press.
Suner, A. (2007). Cinema without frontiers: Transnational women's filmmaking in Iran and Turkey. K. Marciniak, A. Imre, and Á. O'Healy (Ed.), *Transnational feminism in film and media*, (s. 53-70). Palgrave Macmillan.
Suner, A. (2009). Silenced memories: notes on remembering in new Turkish cinema. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 7(1), 71-81.
Takahashi, T. (2013). Walid Ra'ad and The Atlas Group: The photograph and the archive experimental documentary. *Moving Image Review & Art Journal*, 2(1), 68-78.
Tobing Rony, F. (1996). *The third eye: Race, cinema, and the ethnographic spectacle*. Duke

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

University Press.
Uçar, B. (2023). Yeşim Ustaoğlu sinemasında kadın temsilinin feminism açısından incelenmesi: Pandoranın Kutusu ve Tereddüt filmleri örneği. *Marmara Üniversitesi Kadın ve Toplumsal Cinsiyet Araştırmaları Dergisi*, 7(1): 54-67.
Uğuz, B. An analysis of the meaning constructed by woman gaze through cinematic instruments in Yeşim Ustaoğlu's film *Clair Obscur* (2016). *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 12, 83-103.
Unger, M. A. (2017). Castaing-Taylor and Paravel's GoPro sensorium: Leviathan (2012), experimental documentary, and subjective sounds. *Journal of Film and Video*, 69(3), 3-18.
Ustaoğlu, Y. (Yönetmen). (2004). Sırtlarındaki Hayat. [Film]. Türkiye: Ustaoğlu Film Yapım, Silkroad Production.
Vaughan, D. (1999). *For documentary: Twelve essays*. University of California Press.
Vitali-West, V ve Ustaoğlu Y. (2002). Yeşim Ustaoğlu interview. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 43(2), 196-200.
Wahlberg, M. (2014). 'Leviathan': From sensory ethnography to gallery film. *NECSUS: European Journal of Media Studies*, 3(2), 251-258.
Westmoreland, M. R. ve Luvaas, B. (2015). Introduction: Leviathan and the entangled lives of species. *Visual Anthropology Review*, 31(1), 1-3.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

YUMUŞAK GÜÇ ARACI OLARAK SINOVAC AŞISININ TÜRK BASININDA TEMSİLİ ÜZERİNE BİR TEMATİK ANALİZ

A THEMATIC ANALYSIS ON THE REPRESENTATION OF SINOVAC VACCINE AS A SOFT POWER TOOL IN THE TURKISH PRESS

Zeynep AYER ÖZTOK[1]
Şakir EŞİTTİ[2]

ORCID: Z.A.Ö. 0000-0003-4107-0171
Ş.E. 000-0001-9270-5363

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Zeynep Ayer Öztok
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
E-posta: zeynepayer@comu.edu.tr

[2] Şakir Eşitti
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
E-posta: sakir.esitti@comu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %x

Revision Requested/Revizyon talebi: 26.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 11.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Öztok Ayer, Z & Eşitti, Ş. (2025). Yumuşak Güç Aracı Olarak Sinovac Aşısının Türk Basınında Temsili Üzerine Bir Tematik Analiz. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 955-966. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674090

Öz

Bu çalışma, Çin menşeli Sinovac (CoronaVac) COVID-19 aşısının Türk basınındaki temsilini inceleyerek, bu aşının Çin'in sağlık diplomasisi ve yumuşak güç stratejileri bağlamında kullanımını araştırmaktadır. COVID-19 pandemisi sürecinde aşılar yalnızca biyomedikal müdahale araçları değil; aynı zamanda kamu diplomasisinin, siyasal temsillerin ve sembolik gücün birer aracı haline gelmiştir. Bu bağlamda medya, aşıyı yalnızca tıbbi bir önlem olarak değil, aynı zamanda ideolojik bir tartışma alanı ve toplumsal yönlendirme aracı olarak da ele almıştır. Araştırmanın amacı Sinovac aşılarının Çin'in sağlık diplomasisi ve yumuşak güç stratejileri bağlamında nasıl kullanıldığını tespit etmek, Çin'in bu stratejilerinin Türk basınındaki yansımalarını ortaya koymak, bu yolla Çin'in uyguladığı sağlık diplomasisi ve yumuşak güç stratejileri hususundaki bilgi birikimine katkıda bulunmaktır. Araştırmanın temel sorusu, Türk basınında Sinovac aşısına yönelik haber söylemlerinin hangi temalar etrafında şekillendiği ve bu söylemlerin Çin'in yumuşak güç stratejileri ile nasıl ilişkili olduğudur. Çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş, analiz süreci tematik analiz tekniği çerçevesinde yürütülmüştür. Veri seti, 13 Ocak 2021 ile 13 Ocak 2022 tarihleri arasında yayımlanmış olan toplam 3738 haber metninden oluşmaktadır. Veriler, farklı ideolojik çizgilere sahip yedi ulusal gazeteden elde edilmiş; içerikler MAXQDA 2022 yazılımı aracılığıyla kodlanarak sistematik biçimde analiz edilmiştir. Kodlama sürecinin ardından analiz edilen haber içerikleri, aşı tedariki ve dağıtımı, bilimsel değerlendirmeler ve güvenlik, ayrıcalıklı uygulamalar ve siyasal eleştiriler, medya temsili ve kamuoyu güveni ile pandeminin toplumsal etkileri olmak üzere beş ana tema etrafında toplanmıştır. Elde edilen bulgular, medya organlarının ideolojik yönelimlerine bağlı olarak aynı konuyu farklı biçimlerde çerçeveleddiklerini ve kamuoyunun aşıya yönelik tutumlarının bu temsiller aracılığıyla şekillendiğini ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Türk Basını, Sinovac, Coronavac, Tematik İçerik Analizi, Yumuşak Güç

Abstract

This study examines the representation of the Chinese Sinovac (CoronaVac) COVID-19 vaccine in the Turkish press and explores its use in the context of China's health diplomacy and soft power strategies. During the COVID-19 pandemic, vaccines have become not only tools of biomedical intervention but also instruments of public diplomacy, political representations and symbolic power. In this context, the media has treated the vaccine not only as a medical measure, but also as a site of ideological debate and a tool of social manipulation. The aim of this study is to determine how Sinovac vaccines are used in the context of China's health diplomacy and soft power strategies, to reveal the reflections of these strategies of China in the Turkish press, and to contribute to the existing body of knowledge on China's health diplomacy and soft power strategies. The main question of the research is around which themes the news discourses on the Sinovac vaccine in the Turkish press are shaped and how these discourses are related to China's soft power strategies. The qualitative research method was adopted in the study and the analysis process was carried out within the framework of the thematic analysis technique. The data set consists of a total of 3738 news articles published between January 13, 2021 and January 13, 2022. The data were obtained from seven national newspapers with different ideological stripes; the content was coded and systematically analyzed using MAXQDA 2022 software. Following the coding process, the analyzed news items were grouped under five main themes: vaccine procurement and distribution, scientific evaluations and safety, privileged practices and political criticism, media representation and public trust, and social impacts of the pandemic. The findings revealed that media outlets framed the same issue in different ways depending on their ideological orientations and that public attitudes towards vaccination were shaped through these representations.

Keywords: Turkish Media, Sinovac, Coronavac, Thematic Content Analysis, Soft Power.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

COVID-19 pandemisi, yalnızca küresel ölçekte bir sağlık krizine neden olmakla kalmamış; aynı zamanda devletlerin dış politika yaklaşımlarını, toplumsal aktörlerle kurdukları iletişim biçimlerini ve medya aracılığıyla inşa edilen temsil pratiklerini köklü biçimde dönüştürmüştür (Lipscy, 2020, s. E99-E101). Salgın, modern toplumların yalnızca biyolojik güvenlik alanlarında değil; siyasal, kültürel ve ideolojik düzlemlerde de yeniden yapılanmasına neden olmuştur. Bu süreçte özellikle sağlık politikaları, ulusal kimlikler ve uluslararası ilişkiler yeniden anlamlandırılmıştır (Huang, 2021, s. 7-8). Pandeminin yönetiminde merkezî bir rol üstlenen aşılar, yalnızca enfeksiyon riskini azaltmaya yönelik biyomedikal araçlar olmaktan çıkmış; aynı zamanda ülkelerin dış dünyaya verdikleri mesajları, siyasal ittifaklarını ve toplumsal güven düzeylerini yansıtan güçlü sembollere dönüşmüştür (Taghizade, Chattu, Jaafaripooyan1, & Kevany, 2021, s. 2-4).

Bu dönüşüm, uluslararası ilişkiler literatüründe sıkça başvurulan yumuşak güç kavramıyla yakından ilişkilidir. Joseph Nye'ın tanımladığı biçimiyle yumuşak güç, bir ülkenin kültürel değerleri, siyasi sistemi veya dış politikadaki söylemleri yoluyla başka aktörler üzerinde baskı kurmaksızın etki yaratabilme kapasitesidir (Nye, 2004, s. 5). Pandemi döneminde aşılar, bu yumuşak güç stratejilerinin yeni aktörleri hâline gelmiş, aşı üretimi ve dağıtımı ülkelerin küresel konumlarını belirleyen yeni bir rekabet alanı olarak öne çıkmıştır (Antwi-Boasiako, 2022, s. 4-5). Bu süreçte aşı, yalnızca bir sağlık hizmeti değil; aynı zamanda bir dış politika enstrümanı, bir meşruiyet kaynağı ve uluslararası prestijin ölçütü olarak işlev görmüştür (Sparke & Levi, 2022, s. 89).

Bu çalışmada analiz edilen aşı, Çin merkezli biyoteknoloji firması Sinovac Biotech Ltd. tarafından geliştirilen ve klinik olarak "CoronaVac" adıyla bilinen COVID-19 aşısıdır (Yavuz, 2020, s. 226). Ancak gerek kamuoyunda gerekse medya içeriklerinde, söz konusu aşıya sıklıkla üretici firmanın adı olan "Sinovac" etiketiyle atıf yapıldığı gözlemlenmiştir. Bu durum, medyada ürünün değil üretici markasının öne çıkması şeklinde bir temsil pratiğine işaret etmektedir. Böylece "Sinovac" etiketi, yalnızca bir şirket adından öteye geçerek bir tür simgesel anlam yükü taşıyan kavrama dönüşmüştür. Bu çalışmada da medya temsillerinin sürekliliğini korumak ve analizle terminoloji uyumunu sağlamak amacıyla, ilgili aşıya "Sinovac" ismiyle referans verilmiştir.

Türkiye özelinde değerlendirildiğinde, pandemi sürecinde Sinovac aşısının tercih edilmesi, sağlık politikalarından dış politikaya uzanan geniş bir tartışma yelpazesini beraberinde getirmiştir. Aşının geleneksel inaktif virüs teknolojisine dayanması, saklama koşullarındaki esneklik gibi lojistik avantajlar sağlamış; fakat klinik verilerdeki belirsizlik, şeffaflık eksikliği ve etkinlik oranlarındaki tutarsızlıklar, bilimsel ve kamusal eleştirilerin hedefi olmuştur (Barlas, Öztürk, Pehlivantürk, & Aydın, 2021, s. 3152). Bu nedenle Sinovac'a dair tartışmalar yalnızca tıbbi nitelikte değil; aynı zamanda siyasal tercihleri, ideolojik tutumları ve dış politika ilişkilerini de içeren çok katmanlı bir anlam alanı üretmiştir (Yıldırım, 2023, s. 1395-1396).

Bu çok boyutlu tartışma zemini içerisinde, medyanın oynadığı rol özel bir önem taşımaktadır. Medya, yalnızca bilgi sunan bir araç olmanın ötesinde; toplumun gerçekliği nasıl algıladığını şekillendiren, gündemi oluşturan ve sembolik anlamlar inşa eden bir alandır (Couldry & Hepp, 2018, s. 58). Özellikle sağlık krizleri gibi belirsizlik dönemlerinde medya, bireylerin bilgiye erişim kanalı olmanın ötesinde; güven, risk, korku ve umut gibi temel duyguları da yönlendiren bir iletişim mecrasına dönüşmektedir (Kalçık & Bayrak, 2020). Sinovac'a ilişkin haberler de bu çerçevede, aşılama süreci, bilimsel otoritelerin açıklamaları, hükümet ilişkileri ve kamuoyu refleksleri gibi pek çok farklı düzlemde kurgulanmıştır.

Farklı medya organlarının aynı olaya dair değişken çerçeveler kullanması, medya temsillerinin ideolojik altyapısıyla ilişkilidir. Sinovac'ın medyadaki temsili bu nedenle söylemsel olarak parçalı, çoğul ve kimi zaman çelişkili anlatılar üzerinden şekillenmiştir (Yıldırım, 2023, s. 1399). Bu durumu Stuart Hall'un temsil kuramı üzerinden okumak daha bütüncül bir anlam zemini sağlayacaktır. Hall'a göre temsil, gerçekliğin yansıtılması değil, söylemler ve kültürel kodlar yoluyla anlamlandırılmasıdır (Hall, 1997, s. 15-16). Dolayısıyla medya içerikleri yalnızca bilgiyi aktarmakla kalmamakta; aynı zamanda güç ilişkilerini yeniden üretmekte ve toplumsal kimlikleri yapılandırmaktadır (O'Shaughnessy, Stadler, & Casey, 2012, s. 23-24). Bu çerçevede Sinovac'ın medya temsillerini incelemek, sadece bir aşı markasına

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ilişkin algıyı değil; devlet-toplum ilişkileri, bilimsel otoriteye güven ve dış politik vizyonlara dair örtük anlamları da çözümlemeye olanak tanımaktadır.

Bu çalışma, yukarıda özetlenen kuramsal çerçeve doğrultusunda Sinovac aşısının Türk basınındaki temsillerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel hedefi, Sinovac'ın medya söylemi içerisinde nasıl anlamlandırıldığını ve bu anlamların hangi temalar etrafında kurgulandığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda ideolojik yönelimleri farklılık gösteren yedi ulusal gazete seçilmiş; bu gazetelerde 13 Ocak 2021 ile 13 Ocak 2022 tarihleri arasında yayımlanan toplam 3738 haber, tematik analiz yöntemiyle sistematik biçimde incelenmiştir. Kodlama ve analiz süreci MAXQDA 2022 yazılımı kullanılarak yürütülmüş, haber içerikleri aşı tedariki ve dağıtımı, bilimsel değerlendirmeler ve güvenlik, ayrıcalıklı uygulamalar ve siyasal eleştiriler, medya temsili ve kamuoyu güveni ile pandeminin toplumsal etkileri olmak üzere beş ana tema etrafında toplanmıştır. Bu çalışma, sağlık krizlerinde medyanın nasıl bir temsil alanı yarattığını, bu temsilin kamuoyunu nasıl etkilediğini ve siyasal-toplumsal sonuçlar doğurabilecek biçimde nasıl işlediğini ortaya koyarak hem medya çalışmaları hem de sağlık iletişimi literatürüne teorik ve ampirik düzeyde katkı sunmayı hedeflemektedir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Son on yılda Çin, ekonomik büyüklüğü ve askeri harcamalarındaki hızlı artış sayesinde uluslararası sistemde yükselen bir aktör hâline gelmiştir. Örneğin, 2021'de Gayri Safi Yurtiçi Hasıla (GSYİH) bakımından ABD'nin hemen arkasında ikinci sıraya yerleşen Çin, bu ekonomik kapasitesini dış politika araçlarına dönüştürerek küresel nüfuzunu genişletmiştir (Allison, 2017, s. 23; Shambaugh, 2013, s. 45). Aynı zamanda Çin'in revizyonist nitelikteki stratejileri, Batı merkezli mevcut düzenin bazı kurallarını sorgulamaktadır. Güney Çin Denizi'ndeki kıta sahanlığı iddiaları ve bölgedeki askeri üs tesisleri, Pekin'in deniz alanları üzerindeki kontrolünü pekiştirme çabası olarak okunmalıdır (Allison, 2014, s. 27). Buna ek olarak, Kuşak-Yol Girişimi aracılığıyla Asya, Afrika ve Avrupa'da altyapı yatırımları yaparak diplomatik ilişkilerini ekonomik çıkarlarla güçlendirmekte ve Batı'nın küresel ağlarına alternatif tedarik koridorları oluşturmayı hedeflemektedir (Shambaugh, 2013, s. 49).

Söz konusu stratejilerin arka planında, Çin'in kendi ulusal güvenliğini garanti altına alma ve Amerika Birleşik Devletleri ile süregelen hegemonya mücadelesinde avantaj elde etme arzusu bulunmaktadır (Huan, 2021, s. 12-13). Salgın döneminde özellikle sağlık diplomasisi aracılığıyla aşı ihracatı yapan Çin, yumuşak güçünü pekiştirmenin yanı sıra küresel liderlik iddiasını da somut adımlarla teyit etmiştir (Çavuş & Öztürk, 2021, s. 391-392). Dolayısıyla, Sinovac aşılarının dış ülkelere dağıtılması, yalnızca bir sağlık müdahalesi olarak değil, aynı zamanda Çin'in küresel etki alanını genişletme ve uluslararası imajını iyileştirme stratejisinin bir parçası olarak anlaşılmalıdır.

Bu çalışma, Sinovac aşısının Türk basınındaki temsillerini incelerken, medyada yer alan haberlerin yalnızca bilgi aktarımı yapmadığını, aynı zamanda toplumsal anlamlar ve algılar ürettiğini temel bir varsayım olarak kabul etmektedir. Bir başka deyişle, haber içerikleri yalnızca bir olayı aktarmakla kalmamaktadır. Haber içerikleri, habere konu olan olaya dair hangi anlamların öne çıkarılacağına, hangi bakış açılarının meşru kabul edileceğine ve kamuoyunun bu olguyu nasıl değerlendireceğine dair güçlü bir yönlendirme kapasitesine sahiptir (McQuail, 2010, s. 70-71). Bu bağlamda, temsil meselesine özellikle dikkat çekmek gerekir. Stuart Hall'un temsil anlayışı, medyanın olayları, olguları ya da nesneleri olduğu gibi yansıtan pasif bir araç değil; aksine, anlam üreten aktif bir mekanizma olduğunu savunmaktadır. Hall'a göre temsil, gerçekliğin nötr bir biçimde aktarılması değil; dil, kültür ve ideoloji aracılığıyla o gerçekliğin seçilmesi, çerçevelenmesi ve yeniden düzenlenmesidir (Hall, 1997, s. 15-16). Yani medya, "olanı" değil, "olması isteneni" belirli anlam kalıpları içinde sunmaktadır. Temsil bu yönüyle hem neyin görünür kılınacağını hem de bu görünenin nasıl anlaşılması gerektiğini belirleyen bir süreçtir (O'Shaughnessy, Stadler, & Casey, 2012, s. 28-29). Bu perspektiften bakıldığında, Sinovac aşısının Türk medyasında nasıl sunulduğu da yalnızca epidemiyolojik bir mesele değil; aynı zamanda sağlık politikalarının, ulusal çıkarların, ideolojik pozisyonların ve bilimsel otoriteye duyulan güvenin nasıl inşa edildiğiyle doğrudan ilişkili bir meseledir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Bu temsil süreci yalnızca içerikle değerlendirildiğinde analiz yüzeysel bir değerlendirme ile sınırlı kalacaktır. Haberlerin başlık seçimi, metinde kullanılan sözcüklerin olumlu ya da olumsuz çağrışımları, hangi uzmanlara ne sıklıkla yer verildiği, hangi görüntülerin kullanıldığı ve hangi söylemlerin tekrarlandığı gibi unsurlar, temsilin sınırlarını çizmektedir (Schrøder, 1995, s. 283-284). Örneğin bazı medya kuruluşlarında Sinovac, "erişilebilir ve yerleşik teknolojiye dayalı" bir çözüm olarak olumlu bir çerçeveyle sunulurken; diğerlerinde "etkinliği belirsiz, siyasi ilişkilerle gelen" bir tercih olarak daha mesafeli ve kuşkulu bir temsile konu olmuştur. Bu farklılıklar, haber üretiminin arkasında yatan ideolojik yönelimlerle, ekonomik bağımlılık ilişkileriyle ve editoryal politika ile doğrudan bağlantılıdır. Bu çerçevede temsil yalnızca bir anlatı biçimi değil; aynı zamanda bir güç ilişkisidir (Machin & Mayr, 2023, s. 7-8). Medya, bu temsil pratikleri aracılığıyla yalnızca bilgiyi düzenlememekte, aynı zamanda belirli toplumsal değerleri, normları ve siyasi pozisyonları yeniden üretmektedir (Hall, 1997, s. 24-25). Sinovac haberlerinin nasıl temsil edildiği, bu anlamda hem halkın aşıya ilişkin bireysel kararlarını hem de toplumun aşıya dair genel tutumunu etkileme kapasitesine sahiptir. Dolayısıyla temsil, çalışmanın yalnızca çözümlemesini değil; doğrudan yöntemini, yorum çerçevesini ve tartışma zeminini de belirleyen kurucu bir boyut olarak ele alınmaktadır.

Sinovac'a ilişkin medyadaki temsiller yalnızca iç siyasal tartışmalarla sınırlı değildir. Pandemi koşulları, sağlık politikalarını ulusal sınırların ötesine taşıyarak, aşıları aynı zamanda birer diplomatik araç ve küresel prestij nesnesi hâline getirmiştir (Taghizade, Chattu, Jaafaripooyan1, & Kevany, 2021, s. 4-5). Bu bağlamda, bir ülkenin hangi aşıyı, ne zaman ve nasıl tercih ettiği; yalnızca sağlık gerekçeleriyle değil, aynı zamanda uluslararası ilişkiler bağlamında stratejik bir tercih olarak da okunmalıdır. Pandemi döneminde ortaya çıkan bu yeni güç biçimini anlamak için Joseph Nye'ın "yumuşak güç" kavramı önemli bir çerçeve sunmaktadır.

Nye'a göre yumuşak güç, bir ülkenin diğer aktörler üzerinde zorlama ya da maddi baskı kurmaksızın; değerler, kültür, politika ve etik referanslar aracılığıyla etki yaratabilme kapasitesidir (Nye, 2004, s. 4-5). Geleneksel askerî ve ekonomik güç unsurlarının ötesinde, yumuşak güç; ikna, güven, sempati ve kültürel cazibe yoluyla işlemektedir. Pandemi döneminde aşılar, bu kavramın somut örneklerinden biri hâline gelmiştir (Taghizade, Chattu, Jaafaripooyan1, & Kevany, 2021, s. 4-5). Artık aşılar, yalnızca enfeksiyonu önleyen biyolojik çözümler değil; aynı zamanda bir ülkenin küresel aktörlük iddiasını, bilimsel yeterliliğini ve diplomatik yönelimlerini temsil eden araçlara dönüşmüştür (Huang, 2021, s. 7-8).

Türkiye'nin erken dönemde Çin menşeli Sinovac aşısını tercih etmesi ve bu tercihin medyada nasıl temsil edildiği, bu bağlamda stratejik ve sembolik açılardan büyük önem taşır. Bazı medya organları, bu tercihi "alternatif bir dış politika hamlesi" ya da "Doğu'ya yönelim" şeklinde olumlayan bir söylem geliştirirken; bazıları ise bilimsel belirsizlikler, ulusal güvenlik kaygıları ya da Batı merkezli aşılarla kıyaslama yaparak daha eleştirel bir bakış sunmuştur (Yıldırım, 2023, s. 1395-1396). Dolayısıyla, medyada Sinovac'a dair yapılan her temsil, yalnızca bir aşı ürününün değerlendirilmesi değil; aynı zamanda Türkiye'nin jeopolitik konumlanmasına, bloklar arası tercihine ve dış ilişkilerdeki stratejik pozisyonuna dair dolaylı bir tartışmadır. Bu çerçevede, çalışmada yöneltilen "Sinovac aşısı, Türk basınındaki haberlerde hangi temalar ve konular etrafında temsil edilmektedir?" sorusu, sadece içeriksel bir kod çözümlemesini değil; aynı zamanda bu temsillerin toplumsal, siyasal ve diplomatik anlamlarını da ortaya koymayı amaçlamaktadır. Medyada inşa edilen temsil biçimleri, belirli değerleri ve algıları dolaşıma sokarken, aynı zamanda kamuoyunun hem iç hem de dış politika bağlamındaki yönelimlerine dair güçlü bir yönlendirme gücüne sahiptir (Hall, 1997). Bu analiz, medya söylemlerinin sadece içerik düzeyinde değil, aynı zamanda anlam üreten ve toplumsal pozisyonları şekillendiren bir alan olarak nasıl işlediğinin anlaşılmasına katkı sağlamaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden tematik analiz tekniği kullanılarak yürütülmüştür. Tematik analiz, özellikle metinsel içeriklerin yapılandırılmış bir biçimde incelenmesine olanak tanıyan ve tekrar eden örüntüler üzerinden anlam üretmeyi hedefleyen esnek fakat sistematik bir analiz yöntemidir (Braun & Clarke, 2008, s. 24-25). Bu çalışmada tematik analiz, Sinovac aşısının Türk basınındaki temsil biçimlerini ortaya koymak ve bu temsillerin hangi konu başlıkları etrafında şekillendiğini incelemek

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

amacıyla tercih edilmiştir. Medya metinlerinin hem içeriksel hem de söylemsel boyutlarını ele alabilen bu yöntem, aşıya dair kamu algısının medya aracılığıyla nasıl yapılandığını analiz etmeye olanak sağlamaktadır.

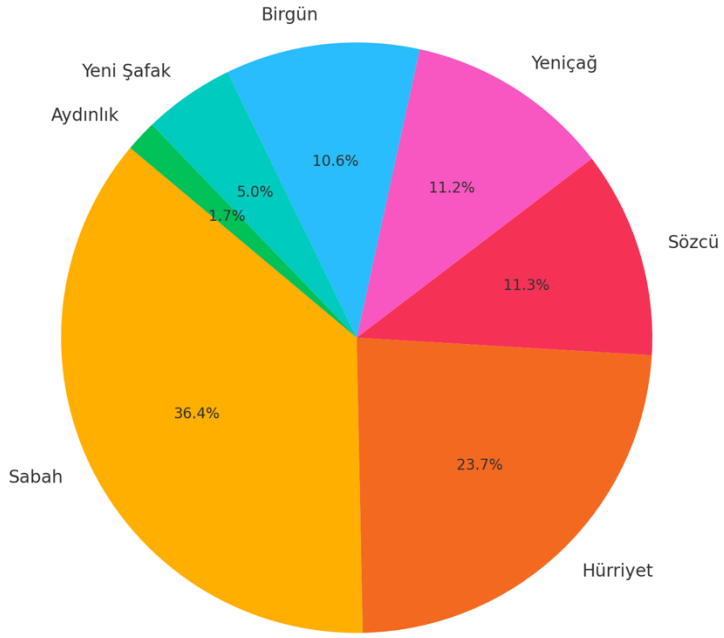
Araştırmanın deseni, nitel veri analizi çerçevesinde oluşturulmuş ve analiz süreci, Braun ve Clarke'ın (2008, s. 32-33) önerdiği altı aşamalı tematik analiz modeli temel alınarak yapılandırılmıştır. İlk aşamada, veri setindeki haber içeriklerine kapsamlı bir ön okuma yapılarak verilerle derinlemesine aşinalık kazanılmıştır. Bu süreç, haber metinlerinin genel yapısını ve anlatım kalıplarını kavramaya yönelik bir hazırlık niteliği taşımaktadır. İkinci aşamada, metinlerde yer alan anlamlı ifadeler ve dikkat çeken anlatı unsurları belirlenmiş; bu doğrultuda ilk kodlar oluşturulmuştur. Üçüncü aşamada ise bu kodlar arasında anlam ilişkileri kurularak temalar türetilmiş, dördüncü aşamada bu temalar tutarlılık ve bütünlük açısından yeniden gözden geçirilmiştir. Beşinci aşamada temalar tanımlanmış, her bir temanın temel anlatı çerçevesi ve taşıdığı anlam açıklanmış, böylece kodlama işlemi analitik bir düzleme oturtulmuştur. Son olarak, analiz sürecinde ortaya çıkan temalar bulgular bölümünde detaylandırılarak, medya temsillerinin içeriksel çeşitliliği ve söylemsel yönelimleri ortaya konmuştur. Bu aşamalar yalnızca teknik bir sınıflandırma aracı değil; aynı zamanda haber metinlerinin arka planındaki toplumsal ve ideolojik bağlamı görünür kılan bir analiz süreci olarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada kullanılan tematik analiz yöntemi, haber metinlerinin yalnızca içeriğini değil, aynı zamanda temsil edilen değerleri, güç ilişkilerini ve ideolojik konumlanmaları da ortaya koymak açısından işlevsel bir yaklaşım sunmaktadır (Terry, Hayfield, Clarke, & Braun, 2017, s. 20-21). Bu yönüyle çalışma, medyada yer alan sağlık temsillerinin çok katmanlı doğasını anlamlandırmaya yönelik bütüncül bir analiz çerçevesi sağlamaktadır.

Veri Kaynağı ve Toplama Süreci

Bu çalışmanın veri seti, 13 Ocak 2021 ile 13 Ocak 2022 tarihleri arasında Türkiye'de yayımlanmış olan dijital gazetecilik içeriklerinden oluşturulmuştur. Haberler, Google'ın haber platformu olan Google News üzerinden taranmış ve "Sinovac", "Coronavac" ve "Çin aşısı" anahtar kelimeleri kullanılarak toplanmıştır. Toplanan veriler yalnızca haber metinleriyle sınırlı tutulmamış; aynı zamanda köşe yazıları, analiz içerikleri ve röportajlar gibi farklı türlerde gazetecilik ürünleri de veri havuzuna dâhil edilmiştir. Bu tür içeriklerin, yalnızca olay aktarımı değil, aynı zamanda gazetecinin öznel yorumlarını ve ideolojik duruşunu içermesi nedeniyle medya temsillerini çözümlemeye yönelik nitel analizler açısından değerli olduğu düşünülmüştür. Her bir içerik, yalnızca içerik bakımından değil, aynı zamanda başlık kullanımı, dil tonlaması ve anlatım stratejileri bakımından da analiz edilmiştir. Böylece haberlerin hem içerik düzeyindeki temaları hem de temsil biçimleri çok katmanlı bir yaklaşımla ele alınmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 1. Gazetelere Göre Sinovac Aşısını Konu Edinen Haber Sayısı (13 Ocak 2021 – 13 Ocak 2022)

Yukarıdaki grafik, Türkiye'de ulusal çapta yayın yapan yedi gazetede, 13 Ocak 2021 ile 13 Ocak 2022 tarihleri arasında Sinovac aşısına ilişkin yayımlanan haberlerin sayısal dağılımını göstermektedir. Google News arama motoru üzerinden "Sinovac", "Coronavac" ve "Çin aşısı" anahtar kelimeleriyle gerçekleştirilen taramalar sonucunda elde edilen veriler, çalışmanın örneklem temelini oluşturmaktadır. Grafik, yalnızca haber yoğunluğunu değil, aynı zamanda medya organlarının aşı gündemine gösterdiği ilgi düzeyini ve içerik üretim pratiklerini de ortaya koymaktadır. Verilere göre, en yüksek haber yoğunluğu 1362 içerik ile Sabah gazetesinde görülmektedir. Bu gazetenin ardından 887 haberle Hürriyet, 423 haberle Sözcü, 419 haberle Yeniçağ, 397 haberle Birgün, 186 haberle Yeni Şafak ve 64 haberle Aydınlık gazeteleri gelmektedir. Bu çerçevede grafik, çalışmanın örneklem yapısının yalnızca istatistiksel değil, aynı zamanda ideolojik çeşitliliği de içerdiğini göstermekte; tematik analiz açısından medya temsilinin farklı boyutlarını değerlendirmeye olanak tanımaktadır.

Kodlama Süreci ve Tema Oluşturma

Veri seti üzerinde yapılan detaylı okuma sürecinin ardından haber metinleri, içeriksel olarak anlamlı parçalara ayrılarak açık kodlama tekniğiyle analiz edilmiştir. Kodlama sürecinde her bir haber metninde öne çıkan ifadeler, tekrar eden kavramlar ve dikkat çeken anlatım biçimleri belirlenmiş; bu ifadeler aracılığıyla haberlere özgü tematik örüntüler oluşturulmuştur. Bu analiz süreci, haberlerin yalnızca ne söylediğine değil, aynı zamanda nasıl ve hangi bağlamda söylediğine odaklanarak yürütülmüştür.

Kodlama ve tematik analiz süreci, MAXQDA 2022 yazılımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Yazılım aracılığıyla her bir haber, anlamlı veri segmentlerine ayrılmış; kodların frekansları ve ortak görünümleri dikkate alınarak temalar gruplandırılmıştır. Bu dijital analiz aracı, verilerin sistematik biçimde işlenmesini, temaların daha net biçimde ortaya konmasını ve görsel kod haritalarının oluşturulmasını mümkün kılmıştır.

Analiz sonucunda, tüm veri seti, aşı tedariki ve dağıtımı, bilimsel değerlendirmeler ve güvenlik, ayrıcalıklı uygulamalar ve siyasal eleştiriler, medya temsili ve kamuoyu güveni ile pandeminin toplumsal etkileri olmak üzere beş ana tema etrafında toplanmıştır Temalar, haberlerin yapısı, içeriği ve dil özellikleri temel alınarak türetilmiş; her biri, kamuoyuna yansıyan söylemin belirli bir yönünü temsil edecek biçimde yapılandırılmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

BULGULAR

Bu bölümde, Sinovac aşısının Türk basınındaki temsiline ilişkin olarak gerçekleştirilen tematik analiz bulguları sunulmaktadır. Çalışmada yer alan yedi ulusal gazeteden elde edilen haber içerikleri, daha önce belirlenen beş ana tema çerçevesinde sistematik biçimde gruplandırılmıştır. Tematik yapılandırma sürecinde, haber metinlerinde tekrar eden söylem kalıpları, vurgulanan anlatı biçimleri, içeriklerin sunuluş üslubu ve ideolojik yönelimleri dikkate alınmıştır. Her bir tema, yalnızca içeriksel benzerliklere değil; aynı zamanda söylemsel yoğunluk, temsil stratejileri ve kamusal mesaj niteliği bakımından da bütünlük arz eden kümeler olarak oluşturulmuştur. Analiz sürecinde, medya metinlerinde kullanılan dilin hangi anlamları ürettiği, hangi toplumsal imgeleri güçlendirdiği ve kamuoyuna nasıl yön verdiği incelenmiş; böylece Sinovac'a ilişkin temsil biçimlerinin çok katmanlı yapısı ortaya konmuştur.

Aşı Tedariki ve Dağıtımı

Sinovac aşısının Türk basınındaki temsiline ilişkin analizde öne çıkan ilk tematik başlık, aşının tedariki ve dağıtım süreci olmuştur. Bu tema kapsamında, haber içeriklerinde hem aşılama sürecinin örgütlenmesine yönelik olumlu örneklere hem de sistemdeki aksaklıklara işaret eden eleştirel söylemlere rastlanmaktadır. Medyanın bu çerçevede kurduğu dil, aşının yalnızca biyomedikal bir müdahale olmadığını, aynı zamanda kamu yönetimi kapasitesinin ve halk sağlığı politikalarının bir göstergesi olarak temellendirildiğini ortaya koymaktadır.

Eleştirel bakış açısıyla kaleme alınan haberlerde, devletin aşı tedariğindeki gecikmeleri ve bu durumun toplumsal bağışıklık üzerindeki olumsuz etkileri vurgulanmaktadır. Örneğin Sözcü gazetesi, 5 Şubat 2021 tarihli haberinde "Bazı illerde aşı stoku bitti, halk aşıya erişemiyor" ifadesiyle yerel yönetimlerin dağıtım planındaki yetersizliklerini vurgulamış; Birgün ise 12 Şubat 2021'de "Türkiye'de Covid-19 aşılamasının yavaş ilerlemesi nedeniyle toplumsal bağışıklığın sağlanmasının uzun süreceği" başlığıyla aşılama stratejisinin planlamadaki eksikliklerine ve operasyonel aksaklıklara dikkat çekmiştir. Ayrıca Aydınlık, 25 Şubat 2021 tarihli "Merkezi yönetimin dağıtım stratejisindeki belirsizlikler, köylerde aşı bulunamamasına yol açtı" başlığıyla kırsal kesimdeki dağıtım sorunlarını merkezin koordinasyonsuzluğuna bağlayarak eleştirel bir alt metin sunmuş; bu tür haberler, sağlık hizmetlerine erişimde adalet ilkesine ve bölgesel eşitsizliklere işaret edebilmektedir.

Diğer yandan, iktidara yakın gazeteler devletin lojistik gücünü ve saha performansını öne çıkaran söylemlerle kamuoyuna umut aşılayan bir anlatı üretmiştir. Özellikle Sabah ve Yeni Şafak gibi yayın organlarında, aşının hızlı ve yaygın biçimde halka ulaştırıldığına dair haberlerin ağırlık kazandığı görülmektedir. Yeni Şafak, 15 Şubat 2021'de yayımlanan "1,2 milyon doz Sinovac aşısı Türkiye'nin dört bir yanına ulaştı" başlığıyla ulusal çapta bir başarı vurgusu yapmış; Sabah ise 7 Şubat 2021'de "Yenikapı Metro İstasyonunda iki tren arasında aşı uygulama noktası kuruldu" ifadesiyle yaratıcı ve erişilebilir lojistik çözümleri ön plana çıkarmıştır. Hürriyet gazetesi de 18 Şubat 2021 tarihli haberinde "Aşı tedarikinde aksaklık yaşanmadı; süreç planlandığı gibi işliyor" diyerek Sağlık Bakanlığı'nın sunduğu resmi veriler üzerinden olası gecikme iddialarını çürütmeye çalışmış, bu sayede merkezi yönetimin kriz yönetiminde etkin olduğu imajını pekiştirmeye yönelmiştir.

Bu tema altında ortaya çıkan iki yönlü söylem, medya organlarının ideolojik konumlanmalarının aşılama sürecinin temsil biçimlerini doğrudan etkilediğini göstermektedir. Bir yanda, kamusal sağlık hizmetlerine eleştirel yaklaşan Sözcü, Birgün ve Aydınlık gibi gazeteler dağıtım sürecindeki aksaklıkları ve eşitsizlikleri ön plana çıkararak güvenlik açığına işaret ederken; diğer yanda Sabah, Yeni Şafak ve Hürriyet gibi iktidara yakın gazeteler, devletin teknik kapasitesini ve organizasyonel etkinliğini vurgulayan iyimser bir çerçeveyle süreci aktarmaktadır. Bu ikili yapı, aşı temsillerinin yalnızca sağlıkla ilgili olmadığını, aynı zamanda siyasi ve ideolojik boyutlar taşıdığını göstermesi açısından dikkat çekicidir.

Aşının Güvenliği, Etkinliği ve Bilimsel Yorumlar

Sinovac aşısının Türk medyasındaki temsiline dair yapılan analizlerde öne çıkan ikinci tema, aşının güvenliği, etkinliği ve bilimsel değerlendirmeler çerçevesinde şekillenmiştir. Bu temada, haber metinlerinde sıklıkla bilimsel araştırmalara, uzman görüşlerine ve karşılaştırmalı etkinlik verilerine yer verilmiş; medyanın, sağlık alanında kamuoyunu bilgilendirme işlevini üstlenerek aşıya dair tereddütleri

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

gidermeye ve toplumsal güven inşa etmeye yönelik bir rol oynadığı görülmüştür. Bununla birlikte, farklı medya organlarının konuya yaklaşımı ve haber sunum biçimi, bilimsel bilginin ideolojik veya yönlendirici bir çerçevede nasıl araçsallaştırılabileceğini de ortaya koymaktadır.

Örneğin, muhalif yayın organlarının bir kısmı Sinovac'ın klinik verilerindeki belirsizlikleri öne çıkarmış ve diğer aşılarla karşılaştırmalar yaparak eleştirel bir bakış açısı üretmiştir. Sözcü gazetesinde, "Sinovac aşısının ikinci dozunun ardından kadınlarda %99, erkeklerde %97 oranında antikor geliştiği tespit edildi" ifadesi, aşıya dair olumlu bilimsel verileri kamuoyuna aktaran bir söylem olarak dikkat çektiği gibi (Sözcü, 10.03.2021). Diğer yandan, "Sinovac'ın Delta varyantına karşı yeterli antikor oluşturmadığı iddiaları tartışılıyor" başlıklı haberle (Sözcü, 10.03.2021) delta varyantı karşısında yetersizlik tartışmaları kamuoyuna duyurulmuş ve Sinovac'ın etkinliğine dair şüpheler gündeme gelmiştir. Yeniçağ gazetesi ise "BioNTech antikor düzeyini tam 20 kat artırıyor" başlığıyla (Yeniçağ, 14.03.2021) mRNA aşılarıyla Sinovac arasındaki farkı vurgulayarak, halkın yüksek etkili aşı beklentisini güçlendirmeye yönelik bir çerçeve kurmuştur. Ayrıca Birgün, "Uzmanlar: Sinovac'ın koruyuculuğu, mRNA aşılarının gerisinde" diyerek (Birgün, 14.03.2021) Türkiye'deki bilim kurulu üyelerinden alıntılar yapmış, Aydınlık da "Sinovac aşısına dair karışık veriler: Bazı vakalarda antikor düzeyi beklenenden düşük" ifadeleriyle (Aydınlık, 18.03.2021) erken dönemdeki antikor araştırmalarındaki belirsizlikleri ön plana çıkarmıştır.

Buna karşılık, iktidara yakın gazeteler Sinovac'ın güvenlik profilini ve uluslararası onay süreçlerini öne çıkararak kamuda güven telkin etmeye çalışmıştır. Sabah gazetesi, "Bilim Kurulu: Sinovac güvenli ve etkin bir aşı" başlıklı haberinde (Sabah, 12.03.2021) Sağlık Bakanlığı'nın referans verdiği klinik çalışmalardan örnekler sunarken; Yeni Şafak ise "DSÖ, Sinovac'ı 'acil kullanım' için onayladı" diyerek (Yeni Şafak, 16.03.2021) Dünya Sağlık Örgütü'nün onay kararını vurgulamıştır. Hürriyet gazetesi de "Sinovac'ın ikinci doz sonrası antikor geliştirme oranı yüzde 95 olarak açıklandı" başlığıyla (Hürriyet, 20.03.2021) Türkiye'deki sağlık bakanlığı verilerini aktarmış ve aşının güvenilirliğini kuvvetlendirmeye yönelik bir çerçeve sunmuştur. Bu bağlamda, resmî veriler ve uluslararası otoritelerin onayları referans gösterilerek aşının güvenli olduğu mesajı kamuoyuna iletilmiştir.

Bu tema çerçevesinde medyanın bilimsel verilerin ve uzman görüşlerinin halka ulaştırılmasında oynadığı rol kadar, bu bilgilerin sunum biçiminin de önemli olduğu ortaya çıkmaktadır. Muhalif gazeteler, bilimsel verilerdeki şüpheleri ve karşılaştırmalı bulguları ön plana çıkararak eleştirel bir kamusal tartışma yaratırken; iktidara yakın gazeteler, resmi veriler ve uluslararası onaylarla aşıya yönelik güveni pekiştirmeye odaklanmıştır. Bu iki farklı yaklaşım, medya içeriklerinin yalnızca sağlık iletişimi ekseninde kalmayıp aynı zamanda toplumun aşıya yönelik değer yargılarını da şekillendiren güçlü aktörler olduğunu göstermektedir.

Ayrıcalıklı Aşı Uygulamaları ve Siyasal Eleştiriler

Ayrıcalıklı aşı uygulamaları ve siyasal eleştiriler teması, Sinovac aşısının dağıtım sürecinde "kimin öncelikli olduğu" ve "kritik grupların atlanıp atlanmadığı" üzerinden şekillenmiştir. Bu bağlamda muhalif çizgide konumlanan basın organları, aşılamanın yalnızca tıbbi bir süreç olmadığını, aynı zamanda politik bir kaynak dağıtımı pratiğine dönüştüğü yönündeki endişeleri vurgulamışlardır. Örneğin Birgün'de yayımlanan "AKP'ye yakın veya zengin bazı kişilerin sırasını beklemeden aşı yaptırdığı belirtiliyor" ifadesi, aşılama politikasının eşitlik ilkesinden saptığına dair ciddi bir eleştiriyi yansıtır. Bu haber, yalnızca bir iddiayı aktarmakla kalmayıp, toplumda kamu hizmetlerinin tarafsızlığına dair güvensizlik iklimi oluşturmuştur. Benzer şekilde Yeniçağ gazetesi, TURKOVAC'ın geliştirilme sürecinde "yandaşlık iddiaları"na dikkat çekerek yerli üretim aşı projesinin siyasal aktörler aracılığıyla ticarileştirildiğini ve bilimselliğinden uzaklaştığını savunmuştur. Aydınlık ise "Merkezi yönetimin dağıtım stratejisindeki belirsizlikler, köylerde aşı bulunamamasına yol açtı" gibi haberlerle kırsal alanlardaki ayrımcılığı işaret ederken, Birgün'ün "Sağlık çalışanları hâlâ aşı beklerken jet sosyete randevusuz aşılandı" başlığı üzerinden sağlık çalışanlarının ihmal edildiği eleştirisini öne çıkarmıştır. Bu haberler, bilim ve sağlık alanındaki kamu politikalarının iktidarın hegemonik ilişkiler ağı içinde nasıl araçsallaştırılabildiğini gözler önüne sermiştir.

Buna karşılık, iktidara yakın gazeteler eleştirileri meşruiyet zemininin dışına iterek "ayrıcalıklı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

uygulama yok" algısı yaratmayı hedeflemiştir. Sabah'da "Devlete olan güveni zayıflatmaya yönelik kampanya yürütülüyor" başlığı, aşı karşıtlığını siyasal bir manipülasyon aracı olarak çerçeveleyerek eleştirileri "güvenlik tehdidi" eksenine hapsederken, "Öncelikli grupların dışında kimsenin aşıya erişimi olmadı" manşetiyle (Sabah, 7 Nisan 2021) Sağlık Bakanlığı'nın yayımladığı resmi verilere dayanarak bu tür iddiaları geçersiz kılmıştır. Yeni Şafak da "Aşı için belirlenen grupların dışına çıkıldığının iddia edildiği yönündeki haberler asılsız çıktı" diyerek (Yeni Şafak, 10 Nisan 2021) muhalif eleştirileri yalanlamış; Hürriyet ise "Sağlık Bakanlığı: Öncelikler kesin çizgilerle belirlendi, kurallara riayet ediliyor" manşetiyle (Hürriyet, 12 Nisan 2021) ilgili düzenlemelerin bilimsel ve etik gerekçelere dayandığını vurgulamıştır. Bu yaklaşımlar, muhalif yayının "siyasal kayırmacılık" iddialarını resmi bir düzenleme ve etik gerekçeler ekseninde çürütme stratejisini ortaya koymaktadır.

Bu tema altında muhalif medya organları aşılama sürecini bir adalet meselesi olarak sunarken; iktidara yakın medya, güvenlik, istikrar ve milli çıkar kavramları üzerinden eleştirileri etkisizleştirmeye çalışmıştır. Böylece medya, Sinovac bağlamında yalnızca sağlık uygulamalarına dair bilgi aktarmakla kalmayıp aynı zamanda siyasal temsil ve ideolojik pozisyonlarını da kamusal alana taşımış, kamuoyunun "aşıya erişim hakkı" ve "politik kayırmacılık" algılarını şekillendirmiştir.

Aşının Medyadaki Temsili ve Kamuoyu Algısı

Medyanın toplumla kurduğu ilişki yalnızca bilgi aktarımı ile sınırlı kalmamakta; aynı zamanda bireylerin sağlıkla ilgili karar alma süreçlerini, algı dünyalarını ve normatif eğilimlerini de etkilemektedir. Sinovac aşısının Türk basınındaki temsilinde bu çok katmanlı etkileşimin izleri açıkça gözlemlenmektedir. Aşının medyadaki temsili ve kamuoyu algısı ekseninde öne çıkan içerikler, halkın aşı sürecine dair hem günlük yaşamla bağlantılı pratik sorularına yanıt veren rehber niteliği taşıyıp hem de duygusal bağı güçlendiren deneyim hikâyeleri üzerinden bir norm inşa etme işlevi görmüştür.

Örneğin muhalif yayın organlarında yer alan "Aşı oldum, şimdi nelere dikkat etmeliyim?" (Sözcü) ve "Kadınlar başta olmak üzere, Sinovac sonrası yan etki konusunda bilinçlendirme yapılmalı" (Birgün) gibi başlıklar, aşı sonrası döneme dair halkın merak ettiği sorulara uzman görüşleriyle yanıt sunarken, aynı zamanda yan etki algısını gündeme taşımıştır. Hürriyet'te "Adetliyken COVID-19 aşısı olunabilir mi?" sorusu, kadın sağlığına özgü kaygıları ele alarak aşıya dair teknik bilgiyi gündelik yaşama tercüme edip şeffaflık ve güven ortamı oluşturma çabasında olduğunu göstermiştir. Bu rehber içerikler, toplumun teknik bir halk sağlığı meselesi olarak algılaması gereken aşıyı, günlük tercih ve kaygı bağlamında ele alarak krizin yönetiminde halkı bilgilendirme işlevi üstlenmiştir.

Öte yandan, medya figürlerinin ve duygusal anlatıların öne çıktığı örnekler de, toplumsal normları ve davranış modellerini şekillendirmede etkili olmuştur. Yeni Şafak'ın "Yerli aşının ilk gönüllülerinden biri: Sevinçten ağladık" ifadesi, yalnızca bir klinik deneyi değil, milli gurur ve umut duygusunu ön plana çıkararak okuyucunun bilgiyle birlikte hissiyatına da hitap etmiştir. Köşe yazarlarının kişisel aşı tercihlerini açıklamaları da kararsız bireyler üzerinde yönlendirici bir etki yaratmış, medya figürlerinin rol model işlevini güçlendirmiştir. Bu tür içerikler, medyanın halkla doğrudan iletişim kurma kapasitesini, duygusal tonlar üzerinden kolektif davranışı biçimlendiren kültürel bir araç olarak kullandığını göstermektedir.

İktidara yakın gazetelerde ise benzer temalar, daha çok toplumsal güveni pekiştiren pozitif vurgularla doldurulmuştur. Sabah'ın "Ünlü sanatçılar Sinovac aşısı oldu" ve Yeni Şafak'ın "Sağlık Bakanı'nın eşi de Sinovac oldu" başlıkları, toplumun statü sahibi kesimlerinin aşılama süreçlerine katılımını öne çıkararak "aşı güvenli ve kabul gören bir uygulama" algısını yaratmayı hedeflemiştir. Hürriyet'te "Sinovac sonrası işine dönen doktorların deneyimleri" başlığı ise, sağlık çalışanlarının teyidi üzerinden toplumsal güveni kuvvetlendirmeyi amaçlamıştır. Bu anlatılarda, seçilen temsil figürleri ve olumlu deneyimler aracılığıyla okurların aşıya dair tereddütlerinin azaltılması ve aşı karşısında güven hissinin pekiştirilmesi amaçlanmıştır.

Bu tema çerçevesinde medyanın bilimsel verileri gündelik dile tercüme eden rehber yayınları, duygusal bağlılık yaratan deneyim hikâyeleri ve seçilen normatif figür sunumları, aşının yalnızca teknik bir halk sağlığı meselesi olmadığını; aynı zamanda bireylerin kendilerini ve toplumla ilişkilerini tanımladıkları,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

normlar inşa eden kültürel bir anlatıya dönüştürdüğünü göstermektedir. Böylece medya, aşı temsillerini hem bilgi hem de his boyutunda şekillendirerek toplumsal davranış ve algı dünyasını doğrudan etkilemiştir.

Pandeminin Toplumsal Etkileri ve Aşı Dışındaki Sağlık Gündemi

Pandeminin Toplumsal Etkileri ve Aşı Dışındaki Sağlık Gündemi teması, COVID-19'un yalnızca bir aşı meselesi olarak değil; sağlık sistemlerinin kapasitesini zorlayan, toplumsal yapıyı etkileyen ve kırılgan grupların risklerini görünür kılan çok boyutlu bir olgu olduğunu ortaya koymaktadır. Medya içeriklerinde, Sinovac bağlamındaki haberlerin ötesine geçilerek sağlık altyapısındaki aksaklıklar, bireysel deneyimler ve sosyal adaletsizlikler de tartışma zeminine taşınmıştır. Bu anlama hizmet eden en önemli haberler, pandemi koşullarında hastanelerin doluluk oranlarını, bireylerin pişmanlık ve uyarı hikâyelerini, kronik hastalar ve diğer kırılgan kesimlere yönelik uyarıları ele almıştır.

Örneğin Birgün'ün "Yoğun bakım doluluk oranı arttı, yer bulmakta zorlanıyoruz" başlığı (Birgün, 05.04.2021), sağlık sisteminin sınırlarını kamusal bir alarm çağrısıyla görünür kılmıştır. Bu haber, aşıyı "koruyucu" bir önlem olarak göstermenin ötesinde, yoğun bakım alanlarının doluluk sınırına ulaşmasının bir halk sağlığı krizine işaret ettiğini vurgulamıştır. Hürriyet'in "COVID geçiren gebelerin hepsinden aynı cümleyi duyuyoruz: Keşke aşı olsaydım" başlıklı haberi (Hürriyet, 06.04.2021) ise, bireysel pişmanlık anlatılarını kolektif bir sağlık mesajına dönüştürerek, duygusal deneyimlerin karar süreçlerindeki etkisini ortaya koymuştur. Bu tür içerikler, bilimsel uyarıların ötesine geçerek insan hikâyeleri üzerinden kamuoyunda ikna ve farkındalık yaratmayı amaçlamıştır.

Ayrıca kronik rahatsızlıkları olan kesimler ve diğer kırılgan grupların durumuna dair haberler de medyada geniş yer bulmuştur. Yeniçağ'ın "Böbrek hastalarına çok önemli koronavirüs uyarısı" başlığı (Yeniçağ, 12.04.2021) kronik hastalar için özel önlemler gerekliliğini vurgularken, Birgün'ün "Kronik hastalar için özel önlemler alınmalı" haberi (Birgün, 10.04.2021) bu kesimin pandeminin yarattığı krizden nasıl etkilendiğine ışık tutmuştur. Aydınlık'ın "Zayıf bağışıklık sistemi olanlar için yeni yönergeler" içerikleri (Aydınlık, 14.04.2021) uzun süreli risk gruplarına yönelik uyarı ve bilgilendirmeler yaparken, Yeniçağ'ın "Pandemi sürecinde psikolojik destek hattı kuruldu" başlığı (Yeniçağ, 15.04.2021) ruh sağlığı ve sosyal dayanışma meselelerini görünür kılmıştır. Bu haberler, aşıya erişim kadar pandeminin psiko-sosyal ve kronik sağlık boyutlarına da vurgu yaparak, toplumsal adalet ve kamusal sorumluluk tartışmalarını beslemiştir.

Muhalif yayın organları bu haberlerinde, devletin sağlık hizmetlerindeki eksikliklerine vurgu yaparken pandemiyi "sağlıkta eşitsizlik ve altyapı yetersizliği" üzerinden eleştirmiş; aşı dışında da toplumun en kırılgan kesimlerinin "hayatta kalma mücadelesi" verdiği algısını beslemiştir. Buna karşılık iktidara yakın gazeteler, krize yönelik müdahale ve destek mekanizmalarını öne çıkaran haberlerle "devletin dayanıklılığı ve koordinasyon kapasitesi" imajını güçlendirmeye çalışmıştır. Örneğin Sabah'ın "Hastaneler tam kapasite çalışıyor, yeni alanlar açıldı" başlığı (Sabah, 08.04.2021), sağlık sisteminin esnek yapısını; Yeni Şafak'ın "Pandemi sürecinde mobil sağlık ekipleri kırsala indi" içeriği (Yeni Şafak, 12.04.2021) coğrafi engelleri aşan hizmet modellerini öne çıkarmıştır. Hürriyet'in "Evde bakım hastalarına özel ilaç dağıtım paketi hazırlandı" başlığı (Hürriyet, 14.04.2021) ise risk gruplarına yönelik devlet destekli programları vurgulayarak krizin yönetildiği algısını pekiştirmeye odaklanmıştır.

Bu temada medyanın hem sağlık altyapısının sınırlarını hem de bireylerin duygusal ve toplumsal deneyimlerini kamusal tartışmaya taşıdığı; aşı temsillerinin ötesinde pandemi kaynaklı sağlık ve sosyal sorunları ideolojik bir çerçevede yorumladığı görülmektedir. Medya bu içeriklerle halkın kriz algısını şekillendirirken, aşı uygulamasının bir "koruyucu önlem" olarak gerekliliğini vurgulayıp toplumsal dayanışma ve kamusal sorumluluk çağrıları da üretmiştir. Böylece Sinovac aşısının haber metinlerinde genişleyen anlam evreni, sadece teknik bir halk sağlığı meselesi değil; eşitlik, etik, sosyal ve psikolojik boyutlarıyla toplumsal yapıyı dönüştüren bir kriz anlatısına dönüşmüştür.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

SONUÇ

Bu çalışma, Sinovac aşısının Türk basınındaki temsillerini incelemek suretiyle, medyanın pandemi sürecindeki rolünü ve toplumsal algıyı nasıl şekillendirdiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma, medyanın yalnızca haber aktaran bir araç olmanın ötesinde, anlam üreten, toplumsal davranış kalıplarını etkileyen ve kamuoyunun yönelimlerini biçimlendiren bir aktör olarak işlev gördüğü fikrinden hareketle kurgulanmıştır. Tematik analiz tekniğiyle yürütülen bu araştırma kapsamında, farklı siyasal ve ideolojik çizgilere sahip medya organlarında yayımlanan haber içerikleri sistematik bir biçimde taranmış ve değerlendirilmeye alınmıştır.

Elde edilen bulgular neticesinde, Sinovac aşısına ilişkin söylemlerin aşı tedariki ve dağıtımı, aşının güvenliği ve bilimsel değerlendirmeler, ayrıcalıklı aşı uygulamaları ve siyasal eleştiriler, medyadaki temsil ve kamuoyu algısı, pandeminin toplumsal etkileri olmak üzere beş ana tema etrafında yoğunlaştığı tespit edilmiştir: Bu temalar çerçevesinde yapılan analizler, medyanın yalnızca epidemiyolojik bilgi transferi yapmakla kalmayıp aynı zamanda ideolojik pozisyonlarını, toplumsal değer yargılarını ve siyasi görüşlerini de haber içeriklerine yansıttığını göstermektedir.

Farklı gazetelerde aynı olaya ilişkin kullanılan söylem çerçevelerinin çeşitlilik arz ettiği; hatta bazı durumlarda doğrudan söylemsel çatışmaların yaşandığı görülmüştür. Örneğin, aşılama süreci bazı medya organlarında merkezi otoritenin etkinliğini ve koordinasyon başarısını vurgulayan bir şekilde sunulurken, bazı gazetelerde ise devletin yapısal yetersizliklerine, organizasyon eksikliklerine ve aşı eşitsizliklerine odaklanan eleştirel bir dil kullanılmıştır. Bu çerçeve farklılıkları, medyada yer alan içeriklerin salt gerçeklikten ziyade, içerik üreticisinin ideolojik eğilimleriyle biçimlendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Aşının güvenliği ve etkinliği konularında yayımlanan haberlerin büyük bir bölümü teknik bilgi ve uzman görüşlerine dayandırılsa da kullanılan karşılaştırmalı dilin kamuoyundaki güven algısını dolaylı olarak etkilediği gözlemlenmiştir. Özellikle Sinovac ile Biontech gibi aşıların etkinlik oranlarının yan yana sunulduğu içeriklerde, Sinovac aşısı zaman zaman bilimsel verilerin bağlam dışı kullanımı yoluyla itibarsızlaştırılmıştır. Bu durum, medya içeriklerinde kullanılan dilin ve çerçevelemenin, halkın sağlıkla ilgili kararlarını doğrudan etkileyebilecek potansiyele sahip olduğunu göstermektedir.

Araştırmada öne çıkan bir diğer önemli bulgu, ayrıcalıklı aşı uygulamaları ve bu uygulamalara yönelik siyasal tepkilerdir. Bu konu, özellikle muhalif basın organlarında daha görünür biçimde ele alınmış; hükümete yakın çizgide yayın yapan medya kuruluşlarında ise devlet otoritesini meşrulaştırıcı, eleştirileri bastırıcı söylemler ön plana çıkmıştır. Bu söylem ayrışması, Türkiye'de medya üretiminin yalnızca habercilik ilkeleriyle değil; ekonomi-politik güç dengeleri, siyasi angajmanlar ve ideolojik pozisyonlar çerçevesinde şekillendiğini bir kez daha ortaya koymaktadır.

Bunun yanı sıra, halkı bilgilendirmeye yönelik rehber niteliğinde haberler, duygusal anlatılarla zenginleştirilmiş kişisel deneyim paylaşımları ve ünlü kişilerin aşı tercihlerine dair açıklamaları, özellikle kararsız bireylerin ikna edilmesinde etkili olmuştur. Bu tür içerikler, halk sağlığı iletişiminde teknik bilginin ötesinde, duygusal ve kültürel öğelerin de önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Medya, bu anlamda kamuoyunun güvenini tesis etmeyi hedefleyen stratejik söylemler üretmiş ve sağlık politikalarının topluma benimsetilmesinde aracılık rolü üstlenmiştir.

Pandemi sürecinin yalnızca bir sağlık krizi değil; aynı zamanda toplumsal eşitsizliklerin ve kırılganlıkların daha görünür hale geldiği bir sosyal kriz olarak da medyada temsil edildiği gözlemlenmiştir. Yoğun bakım kapasitesinin doluluğu, kronik hastaların ve risk gruplarının yaşadığı zorluklar, çocuklar ve hamile bireyler gibi hassas grupların yaşadığı mağduriyetler, haber içeriklerinde pandemiyle bağlantılı sosyal sorunları gözler önüne sermiştir. Bu çerçevede medya, yalnızca bilgi veren bir araç değil; aynı zamanda toplumsal farkındalığı artıran, sorunları görünür kılan ve çözüm arayışlarını kamusal tartışmaya taşıyan bir aktör olarak işlev görmüştür.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

KAYNAKÇA

Allison, G. (2014). *Destined for War: Can America and China Escape Thucydides's Trap?* Houghton Mifflin Harcourt.

Antwi-Boasiako, I. (2022). Vaccine diplomacy game: The race for soft power. *Technological University Dublin*.

Barlas, G., Öztürk, H., Pehlivantürk, G., & Aydın, S. (2021). Turkey's response to COVID-19 pandemic: strategy and key actions. *Turkish Journal of Medical Sciences*, 3150-3156.

Braun, V., & Clarke, V. (2008). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 77-101.

Couldry, N., & Hepp, A. (2018). *The mediated construction of reality.* John Wiley & Sons.

Çavuş, S., & Öztürk, M. (2021). Kovid-19'un ABD-Çin İlişkilerine Etkisini Trump'ın Twitter'daki Hakikat Ötesi Siyaseti Üzerinden Okumak. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 389-403.

Hall, J. S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices.* Sage.

Huan, Q. (2021). The Pandemic and the Transformation of Liberal International Order. *Journal of Chinese Political Science*, 1-26.

Huang, Q. (2021). The pandemic and the transformation of liberal international order. *Journal of Chinese Political Science*, 1-26.

Kalçık, T., & Bayrak, Ü. A. (2020). Covid-19 Salgınının Yönetilmesinde Sosyal Medya Kullanımı: Sağlık Bakanı Fahrettin Koca'nın Resmi Twitter Hesabı Üzerine Bir Analiz. . *Electronic Turkish Studies*.

Lipscy, P. Y. (2020). COVID-19 and the Politics of Crisis . *International Organizaton*, E98-E127.

Machin, D., & Mayr, A. (2023). *How to Do Critical Discourse Analysis : A Multimodal Introduction.* Sage Publications.

McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory.* Sage Publications.

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics.* Public Affairs.

O'Shaughnessy, M., Stadler, J., & Casey, S. (2012). *Media & Society.* South Melbourne: Oxford University Press. .

Schrøder, K. C. (1995). Book reviews : Norman Fairclough, Media Discourse. London: Edward Arnold. *European Journal of Cultural Studies*, 285-290.

Shambaugh, D. (2013). China Goes Global: The Partial Power. *International Relations of the Asia-Pacific*.

Sparke, M., & Levi, O. (2022). Competing Responses to Global Inequalities in Access to COVID Vaccines: Vaccine Diplomacy and Vaccine Charity Versus Vaccine Liberty. *Clinical Infectious Diseases*, 86-92.

Taghizade, S., Chattu, V. K., Jaafaripooyan1, E., & Kevany, S. (2021). COVID-19 Pandemic as an Excellent Opportunity for Global Health Diplomacy. *Frontiers Public Health*, 655201.

Terry, G., Hayfield, N., Clarke, V., & Braun, V. (2017). *Thematic Analysis.* The SAGE handbook of qualitative research in psychology.

Yıldırım, U. T. (2023). Public Policies against the Covid-19 Pandemic: The United Nations, The European Union and Türkiye. *Turkish Academic Research Review*, 1383-1406.

Yavuz, E. (2020). COVID-19 aşıları. *Turkish Journal of Family Practice*, 227-234.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ROLAND BARTHES'IN MİT KURAMI İLE GÖRSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ: JOHN HEARTFIELD'IN ÜÇ FOTOMONTAJI ÜZERİNE BİR OKUMA

VISUAL NARRATIVE ANALYSIS WITH ROLAND BARTHES' THEORY OF MYTH: A READING ON THREE PHOTOMONTAGES BY JOHN HEARTFIELD.

Dilek ÇULHA[1]

ORCID: D.Ç. 0000-0002-3077-8943

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Dilek Çulha

Yalova University, Türkiye
E-mail/E-posta: dilek.culha@yalova.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi: 26.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 04.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Çulha, D. (2025). Roland Barthes'ın Mit Kuramı ile Görsel Anlatı Çözümlemesi: John Heartfield'ın Üç Fotomontajı Üzerine Bir Okuma. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 967-983. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674095

Öz

John Heartfield'ın 20. yüzyılın başlarında, dönemin sanat pratiklerinden biri olan fotomontaj tekniğini kullanarak ürettiği görsel anlatıları, dönemin toplumsal koşullarındaki ideolojik unsurlara yönelik eleştirel bir temele dayanmaktadır. Bu makalede, Heartfield'ın 1930–1938 yılları arasında Nazi Almanyası'nın ideolojik görüşlerini yansıtan propagandaya karşı ürettiği üç fotomontajı örnek alınarak, Roland Barthes'ın göstergebilim ve mit kuramı çerçevesinde analiz edilmektedir. Heartfield'ın tasarımlarında öne çıkan iki önemli boyut vardır: teknik uygulama ve anlamlandırma pratiği. Teknik açıdan fotomontaj, iktidarın söylemlerini deşifre ederek ideolojilerin anlamlarını ters yüz eden eleştirel bir karşı duruş sergilemesini sağlarken; anlamlandırma pratiği ise, iktidarın inşa ettiği gerçekliği bilinen anlamların ötesine taşıyarak sorgulanabilir hâle getirmektedir. Bu çalışma Heartfield'ın fotomontajlarını metafor, alegori, ironi ve hiciv (satir) gibi anlamlandırma pratikleri temelinde ele almakta ve bu doğrultuda bir analiz önerisi sunmaktadır. Amaç, kolektif hafızaya yerleşmiş mitlerden yararlanan Heartfield'ın fotomontajlarında gerçekliğin ideolojik olarak nasıl kurgulandığını teorik bir çerçeve içinde incelemek ve anlam yaratma pratiklerine uygun olarak bulgulara dayalı bir yorum geliştirmektir.

Anahtar Kelimeler: John Heartfield, Fotomontaj, Roland Barthes, Mit Çözümlemesi, İdeoloji, Yöntembilim, Metafor, Alegori, İroni, Satir (Hiciv).

Abstract

John Heartfield's visual narratives, produced in the early 20th century using the photomontage technique, which was one of the artistic practices of the time, are based on a critical foundation directed at the ideological elements of the social conditions of the period. In this article, three photomontages produced by Heartfield between 1930-1938 against the propaganda reflecting the ideological views of Nazi Germany are taken as examples and analysed within the framework of Roland Barthes' semiotics and myth theory. There are two important dimensions that stand out in Heartfield's designs: technical application and the practice of signification. Technically, photomontage deciphering the discourses of power provides a critical counter stance that inverts the meanings of ideologies, while the practice of signification makes the reality constructed by power questionable by moving it beyond known meanings. This study analyses Heartfield's photomontages on the basis of signifying practices such as metaphor, allegory, irony and satire and offers an analysis proposal in this direction. The aim is to create a theoretical framework that explains how Heartfield constructs visual dialogues that question reality through his interaction with myths that have taken place in the collective memory of society and to develop a reading in this direction.

Keywords: John Heartfield, Photomontage, Roland Barthes, Myth analysis, Ideology, Methodology, Metaphor, Allegory, Irony, Satire.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

20. yüzyılda dünya savaşları döneminde şekillenen gerilimli atmosfer, dönemin toplumsal koşullarını ideolojik söylemlerle harmanlayan propaganda stratejilerini öne çıkarmıştır. Propaganda, kitleleri etkilemek, yönlendirmek ve ikna etmek amacıyla sistematik biçimde kurgulanan bir iletişim modeli olarak, görsel tasarımı işlevsel bir araç hâline getiren stratejik bir yöntemdir. Güç sahiplerinin geliştirdiği bu stratejik yöntemin amacı, ideolojileri doğrultusunda kitleler üzerindeki etkilerini artırmak ve onları yönlendirmektir. Geniş kitlelere ulaşmanın en etkili yolu olarak öne çıkan reklam, teknik imkânların gelişimi ile birlikte bu sürece hizmet etmiştir.

Endüstri Devrimi'nin yarattığı yeni teknikler olan basım-yayımın gelişmesi ile ivme kazanan reklam, söylemlerin toplumda dolaşıma girmesinde etkin rol üstlenmiştir. Reklam, egemen ideolojilerin kitlelere aktarılmasında işlevsel bir araç olmanın yanı sıra, ajitasyon ve propagandanın birleşimiyle ortaya çıkan ajitprop yaklaşıma da yöntemsel açıdan kaynaklık etmiştir. Bu bağlamda, reklamın ideolojik bir araç olarak kullandığı teknikleri eleştirel biçimde tersyüz eden ajitprop temelli tasarımların en çarpıcı örneklerini, John Heartfield'ın fotomontajlarında görmek mümkündür.

Heartfield, Nazi Almanyası'nın propagandasına karşı duran fotomontajlarında ideolojik söylemleri sorgulayarak yeniden yapılandırmakta ve görsel iletişimi etkili bir eleştiri aracına dönüştürmektedir. Bu çalışma kapsamında, Heartfield'ın politik olarak en bilinen üç fotomontajı örneklem olarak seçilmiş; Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz yöntemi ve mit kuramı doğrultusunda incelenmiştir. Özellikle Barthes'ın yan anlam üretimi çerçevesinde geliştirdiği mit çözümleme yöntemi, görsellerdeki derin anlam katmanlarını metafor, alegori, ironi ve hiciv (satir) gibi anlamlandırma pratikleriyle ilişkilendirmek açısından belirleyicidir. Bu bağlamda amaç; Heartfield'ın fotomontaj, tipografi ve kolaj gibi tekniklerle oluşturulan görsellerini çözümlemek ve grafik tasarıma kuramsal bir yaklaşımla bakmayı sağlayan bütünlüklü bir okuma önerisi sunmaktır. Bu amaç doğrultusunda geniş kapsamlı bir literatür taraması yapılmış ve çalışmanın sınırları belirlenmiştir.

Heartfield'ın bireysel çabalarıyla geliştirdiği bu eleştirel görsel anlatım biçimini daha iyi kavrayabilmek ve dönemin siyasal-toplumsal bağlamını anlayabilmek için, "**propaganda**" ve "**ideoloji**" kavramlarının tanımsal çerçevede ele alınması önem taşımaktadır.

Propagandanın İdeolojik Kökeni

Propaganda sözcüğü, özellikle dünya savaşları ve ardından gelen Soğuk Savaş süreçlerinde, kitle iletişim araçları aracılığıyla siyasi düşünceleri yaymak, liderleri ve siyasi partileri desteklemek amacıyla kullanılmıştır. Nazi Almanya'sının ortaya çıkışının öncesinde, Weimar Cumhuriyeti döneminde, propaganda sözcüğü reklam kavramıyla eş anlamlı olarak değerlendirilmiştir (Kriebel, 2008, s. 100). Hannah Arendt (1962, s. 159), 18. yüzyılda propagandanın dilini iki ideolojik bakış açısı ile ele almaktadır. Ona göre propaganda 'tarihi sınıfların ekonomik mücadelesidir', bu açı Stalinizm ideolojisine dayanan propagandayı içerirken; diğeri 'tarihi ırkların doğal mücadelesi' olarak ele aldığı Nazizm yanlısı ideolojik tutumu ifade eden görüştür. Nazi Almanya'sında propaganda Nazizm'in tarihsel kökene dayanan antisemitik kampanyalar ekseninde gelişmiştir. Arendt'e göre o dönemde sıkça kabul edilen görüş "**halkın sesinin Tanrı'nın sesi**" olduğu fikrine paralel olarak, propagandanın yüksek ses ve kurnazlıkla yapılan bir hitabetle insanları ikna edebileceğine ve her şeyin üstesinden geleceğine inanılmasıdır (Arendt, 1962, s. 106). Nazi Almanya'sında propaganda, toplumun kontrol altına alınması ve ideolojik mesajların geniş kitlelere iletilmesi için dili kullanan güçlü bir araçtır. Dil, basın ve yayın organlarının manipülatif tavrı olarak iktidar yanlısı söylemler üreten ana kaynaktır. Dil, gerçekliğin nasıl kurulduğunu ve ortaya atılan bu gerçekliğin toplumda nasıl algılanacağını belirleyen stratejik yaklaşımlarla kurulduğunda, iktidarın ideolojisi ile şekillenen propagandanın temel aracına dönüşmüştür. İktidarın ürettiği propaganda halkın vatanseverlik ve savaş çabalarına destek almak niyetindeyken; karşı propaganda iktidarın ideolojik manipülasyonlarına karşı direniş gösterme niyeti taşımaktadır. "**Karşı propagandada kullanılan başlıca teknikler propagandayı önlemek, çürütmek, cevapsız bırakmak, önemsememek, kaynağı kötülemek, topluma ulaşmasını önlemek ve halkı bilinçlendirmektir**" (Başpınar, 2017, s. 48). Karşı propaganda, reklamın yanı sıra yazılı ve görsel tüm iletişim biçimlerini kullanarak, egemen ideolojileri ters okuma yöntemiyle sorgulayan ve eleştirel bir yapıya dönüştüren bir strateji olarak öne çıkar. Bu okumalar, alay etme, küçük düşürme ya da fikrin

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ardındaki gerçek niyeti açığa çıkarma amacıyla oluşturulan görsel anlatıları ifade eden ajitprop (ajitasyon ve propaganda) yöntemine zemin hazırlamıştır. Ajitprop Sovyetler Birliği'ndeki komünistlerin uyguladığı Marksizm'e özgü propaganda stratejilerini ifade etmektedir. "**Ajitasyon ve propaganda ikilisi stratejisini ilk açıklayan Marksist teorisyen Georgy Plekhanov tarafından geliştirilmiştir. Plekhanov, propagandayı bir bireye veya küçük bir gruba bir dizi fikrin yayılması, ajitasyonu ise geniş bir kitleye tek bir fikrin yayılması**" (Encyclopaedia Britannica, 2002) olarak tanımlamıştır. Başka bir deyişle karşı propaganda, belirli bir topluluğun propaganda söylemlerini çürütmeyi ve rakip ideolojinin etkisini kırmayı hedeflerken, ajitprop devrimci görüşler tarafından genel olarak toplumu uyandırma ve harekete geçirme amacıyla kullanılan kışkırtıcı bir propaganda türü olarak ele alınmaktadır.

John Heartfield, 1918'de Almanya Komünist Partisi'ne (KPD) katılarak fotomontajlarını Nazi karşıtı mesajlar iletmek için kullanması sebebiyle çalışmaları ajitprop bağlamında değerlendirilmektedir. Heartfield "**Sanat ve ajitasyon birbirini dışlar**" (Simkin, 2020) görüşünü savunmasına rağmen, birden fazla fotoğrafı eleştirel dile dönüştürerek propaganda aracı haline getirdiği için eserleri ajitasyonun bir biçimi olarak nitelendirilir. Alman tarihçi Eric Weitz, O'nun sanat politikasını "**sahada**" bir politika olarak tanımlamış ve ideolojik zeminini "**hümanist komünizm**" olarak nitelendirmiştir (Kriebel, 2009, s. 60). Ajitprop fotomontajı, savaş sonrası belirsizlikleri ve çelişkileri içermesi nedeniyle devrimci akımların sıklıkla başvurduğu görsel anlatım biçimidir. "**Gerçek ajitprop sanatı gerçekçi görüntüler, özenli teknik ve kesin bir sosyalist itici güç gerektirmektedir. Temsili sanat artık eski üstatlar ve biçimcilerde olduğu gibi kendi içinde bir amaç değil, yalnızca amaca giden bir araçtır**" (Sudhalter & Roldain, 2012, s. 131). Bu açılımlar doğrultusunda, Heartfield'ın fotomontajlarının ajitprop kapsamında değerlendirilmesinin temel nedeni; iktidarın ürettiği propaganda söylemlerini, eleştirel görsel düzenlemeler yoluyla yeniden dolaşıma sokması ve mevcut ideolojik yapıyı ifşa eden bir tasarım dili inşa etmesidir.

Bir Grafik Tasarımcı Olarak John Heartfıeld

John Heartfield tasarım anlayışıyla egemen ideolojik söylemleri sorgulayan ve toplumun hafızasında yer eden görselleri yeniden üreterek yeni anlamları dolaşıma çıkaran öncü isimlerden biridir. Heartfield'ın A-I-Z (Arbeiter-Illustrierte-Zeitung) dergisi için ürettiği fotomontajlar, "**egemen kitle kültürü propagandasına karşı propaganda**" olarak tanımlanmakta (Artun & Artun, 2018, s. 347) ve çıkar çatışmalarının biçimlendirdiği politik yapının gerçek yüzünü, dil ile ilişkisi üzerinden etkili biçimde görselleştirmektedir.

Heartfield, propaganda ile reklamcılığın iç içe geçtiği dönemde, fotoğrafı temsili gerçekliğin ötesine taşıyarak ikna ve yönlendirme işlevi kazandırılmış bir araç olarak konumlandırır. O, 1929'da ilk siyasi fotomontajını "**fotoğrafı bir silah olarak kullan**" (Nikolic, 2017, s. 26) düşüncesi ile düzenler. Fotomontajların ve söyleme yönteminin gücü tasarımcı kimliğinin doğasından gelmektedir. Ona göre; "**… belirli bir fikir kümesinin mümkün olan en geniş kitleye dağıtılması. Devrime yapılan göndermeleri çıkarırsanız, reklamcılıkla ilgili bir inançla karıştırılabili**r" (Kriebel, 2008, s. 97). Heartfield'ın dönem koşullarında fotoğrafa bakış değişmiştir; Arthur Danto'ya göre, "fotoğrafın görevi artık dünyayı temsil etmek değil, onu yeniden düzenlemektir (Danto, 1993). Fotoğrafın gerçeklik algısını değiştiren fotomontaj yöntemi, birbirinden bağımsız olan anlamlı görüntüleri tekrar bütünlüklü bir hale getirerek yeniden anlamlandırmaktadır. Teknik olarak birden fazla fotoğrafın birleşiminden oluşan fotomontaj, savaş sonrası devrimci akımların önemli anlatım biçimine dönüşmüştür. Heartfield, "**... fotomontajı sanatsal ve politik bir ifade biçimi olarak geliştirmiş ... manipüle edilmiş fotografik imgelerden tüm sembolik potansiyeli çıkarmaya çalışarak, sanatsal iletişim için özel bir dil yaratmıştır**" (Ferrandiz, 2011, s. 4). Heartfield'in bu dili, tasarımlarında iktidarın gerçeklik üretme stratejilerini referans alır; ancak bu stratejileri tersyüz ederek, iktidarın dayattığı ideolojik yapının karşısına asıl gerçekliği koyan eleştirel bir görselliğe büründürür. Çünkü iktidar tarafından "**herhangi bir konuda, kitleye iletilen herhangi bir içeriğin istenilen ölçüde etki yaratması için türlü yollar ve taktiklerle üretilen yeni gerçek (hakikat), beraberinde görsel ve yazınsal kurgu destekli, manipülasyon üretme kapasitesini beslemektedir. Böylece kitleler üzerinde yeni bir hakikat evreni yaratılmaktadır**" (Önder, 2022, s. 20). Gerçekliğin yeniden inşasında kullanılan fotomontaj, manipülatif unsurları kompozisyon yoluyla ifşa ederek, anlamı dönüştürmeye yönelik düşünsel

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

yöntemlerin uygulanmasını mümkün kılmıştır. Bu yöntemler, temsil alanındaki ayrılıkları ortaya koyarak tasarımın hem kompozisyon hem de ölçek açısından en üst düzeye ulaşmasını sağlarken, ajitasyon gücünü de artırma yeteneğine sahiptir. Fotomontaj tekniği temelde iki yöne doğru gelişim göstermiştir; Amerikan reklamlarından türetilmiş, Dadaistler ve Dışavurumcular tarafından kullanılmış olan biçimci fotomontaj ve Sovyetler Birliği'nin sosyopolitik yaşamının bir sonucu olarak gelişen ajitprop politik fotomontaj'dır (Sudhalter & Roldain, 2012, s. 131). Gerçeklik algısını dönüştürebilen fotomontaj, eleştirel görsel anlatının temel tekniklerinden biridir. Teknik her şeyden önce *Tekhne*, Martin Heidegger'in de belirttiği gibi; "**amaç için araçtır**" (Heidegger, 1998, s. 44). Tekhne, imal etme olarak değil de gizini açma" (Heidegger, 1998, s. 54) olarak varlığa getirmedir. Buradaki araç doğruyu ortaya çıkarmada yeterli değildir. Heidegger'e göre; "**Teknik, gizini-açmanın bir tarzıdır. Teknik, gizini-açma- nın (Entbergen) ve gizlilikten-çıkmış-olmanın (Unver- borgenheit) vuku bulduğu, yani aletheia'nın, Hakikat'in olup bittiği alanda vücut bulup sürer**" (Heidegger, 1998, s. 54). Jacques Rancière bu hakikat algısını dönem koşullarının diyalektik ilişki sonucunda ortaya çıkan görüntü birleştirme çalışmaları olarak ele almaktadır. O, Heartfield'ın tasarım yöntemini 'diyalektik montaj' olarak tanımlanmaktadır. "**Diyalektik tarz, heterojen unsurlardan oluşan küçük düzenekler yaratmak için kaosun gücünü kullanır. Süreklilikleri, fragmante ederek ve birbirini çağıran terimleri birbirinden uzaklaştırarak, ya da tersine türdeş olmayanları yaklaştırarak ve bağdaşmazları bir araya getirerek çarpışmalar yaratır**" (Rancière, 2023, s. 65-66). Heartfield'ın yönteminde anlamı bağlamından koparan ve yeni bir bağlam üretilmesini sağlayan temel düşünce, bilinen bilginin yeni bir okumaya tabi tutulmasıdır. Kriebel bu durumu *devrimci güzellik* diye açıklamaktadır; O, bu tabiri "**Heartfield'ın fotomontajlarının izleyicileri hem ikna edici bir gerçeklik yanılsamasına nasıl sardığını hem de aynı zamanda onları çeşitli tuhaf etkilerle bu yanılsamadan nasıl çıkardığını açıklamak için kullanmıştır**" (Spaulding, 2017, s. 225). John Simkins yorumunda ise Heartfield'ın tasarımlarının anlaşılmasının nedeni olarak ideolojiyi iki şekilde kullanma biçimine bağlamaktadır:

> İlk olarak, görüntü mevcut bir inancı doğrulamak için kullanılır. İzleyiciler yansıtılan ihtişamın tadını çıkararak inançlarını pekiştirir. İkinci olarak, ideolojik geri adım atanlara geri adımlarının sonuçları hatırlatılır. Bu durumda, izleyicinin bir miktar teorik uzmanlığa sahip olduğu varsayılabilir ve bu nedenle resim, çok sayıda açıklayıcı malzeme olmaksızın nispeten sofistike bir düzeyde işleyebilir hale getirilebilir. Bu da Heartfield'in çalışmalarının sürekli anlaşılır olmasının nedenidir. (Simkin, 2020)

Başka bir deyişle, Heartfield'ın tasarımları, tarihsel bilginin ideolojik söylemlerle yeniden üretildiği mitler üzerine kuruludur ve bu görseller, geçmişe dair bilgiyi izleyicinin doğrudan kavrayabileceği açıklıkta kurgulanmıştır. Bu tasarım kurgusunda anlamın görünür kılınmasında kompozisyonel ve tipografik düzenlemeler belirleyici bir rol oynamaktadır. Sabine Kriebel, Heartfield'ın tasarımlarını "**tipografi, düzen, renk ve kompozisyonla yapılan deneyler, aktif ve eleştirel bir izleyici yaratmak için alışılmış algı kalıplarını sarsmaya yönelik bir ilgiyi gösteriyor**" (Nikolic, 2017, s. 27) ifadeleri ile açıklamaktadır. Heartfield, tasarımlarında görüntüyü anlamların çifte dili üzerinden yapılandırır; sloganlarını biçimlendirdiği tipografi, eleştirinin fikrini görünür kılmakta ve bu yolla ters okumaya olanak tanıyan bir üst dil inşa etmektedir. Bu üst dilde görüntü ile yazı arasında kurulan gerilimli karşıtlığı metafor, alegori, ironi ve hiciv gibi anlatı yöntemleriyle oluşturan Heartfield, bu anlam pratiklerini etkili kullanarak tasarımlarını vurucu görsellere dönüştürür. Fotomontajlar ile kurulan üst dil, imgelere alternatif bakış açısı yüklemekte ve gerçekliği sorgulayan özneyi de şekillendirmektedir. Bu durumu Kriebel "**Heartfield, 'gerçekliğin kusursuz bütünlüğünü' bozar, birleşik imgeyle, bilişsel ayrıştırma, kelime oyunu, parodi ve doğrudan hitap gibi araçları kullanarak, aktif bir özne üretmeyi amaçlar**" (Wolf, 2019, s. 574) olarak açıklamıştır. Meral Bostancı Heartfield'ın "**Başkalaşım**" adlı fotomontajını imgenin anlamsal katmanlarının kurulumu olarak metafor aracılığıyla çözümlenmiş; anlatının düşünsel gücü ve ideolojik yönünü Barthes'ın göstergebilimsel açılımları doğrultusunda değerlendirmiştir. Heartfield'ın çalışmalarını Bostancı "**… güncel nesneleri göstermeleri ve insan ihtiyaçlarının modern medya teknikleri ve toplu yaklaşımlarla sanatsal ifadeye doğru yönlendirilmesi amacını güden çabaların ürünleri**" (Bostancı, 2018, s. 84) olarak değerlendirmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Konuya ilişkin yapılan literatür taramaları, Heartfield'ın çalışmalarının yalnızca görsel estetikle sınırlı olmadığını; anlamlandırma pratiklerini yöntemsel bir araç olarak kullanarak politik farkındalık yaratmayı amaçladığını ortaya koymaktadır. Tüm bu veriler sanatçının toplumsal gerçekliği sorgulayan yaklaşımını ve estetik biçimde yeniden yapılandırdığı eleştirel anlatımını, Roland Barthes'ın mit kuramı çerçevesinde yöntembilim olarak açıklanabilmesine olanak tanımaktadır.

ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

Çalışmanın Amacı, Önemi ve Yöntemi

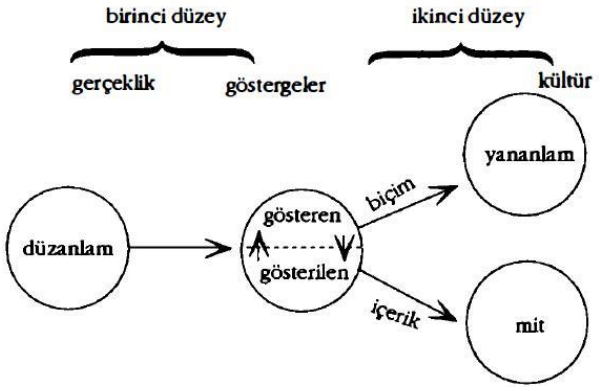
Bu çalışma John Heartfield'ın fotomontaj tekniğini karşı-propaganda ve ajitrop bağlamında değerlendirerek, ideolojik eleştirisinin görselleştirilme biçimlerini incelemektedir. Amaç, ideolojik anlamların bilgisini Roland Barthes'ın mit çözümlemesi ile analiz etmek ve yeni anlam üretim süreçlerinde düşüncenin yöntemle ilişkilendirilmesinin önemine vurgu yapmaktır. Bu bağlamda, Barthes'ın mit çözümlemesi hem görsel anlamların arkasındaki ideolojik yapıyı açığa çıkarmada hem de Heartfield'ın fotomontajlarında kullanılan eleştirel söylem araçlarını çözümlemede kuramsal zemin sunabilmektedir.

Çalışmanın önemi, düşünsel yöntem olarak Roland Barthes'ın mit çözümleme yöntemi ile disiplinler arası tanımlanan metafor, alegori, ironi ve hiciv açılımlarıyla John Heartfield fotomontajlarının göstergebilimsel okumasının yapılmasıdır. Yapılan literatür taramalarında, Heartfield'ın anlam ve teknik üretim yöntemlerine ilişkin açıklamalar yapan çeşitli kitap ve makalelere rastlanmıştır. Bu çalışmalarda kimi zaman metafor, kimi zaman alegori, kimi zaman da ironi ve hiciv gibi anlatı modelleri tek tek değerlendirilmiş ve örneklendirilmiş olduğu bilgisine rastlanmıştır. Ancak yapılan araştırmada tüm anlamlandırma pratiklerinin ele alındığı bir değerlendirmeye ve mit çözümleme analizi ile yapılmış bir yaklaşıma rastlanmamıştır. Bu bağlamda, çalışmanın önemli katkılarından biri, Heartfield'in görsel anlatım stratejilerine farklı bir bakış açısı geliştirerek başka bir okuma modeli sunmak olacaktır.

Çalışmanın Yöntemi

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi olan göstergebilimsel (semiotic) analiz yöntemi kullanılmıştır. Seçilen görseller Barthes'ın göstergebilimsel ilkelerinden anlamlama ve mit kavramları temel alınarak çözümlenmiştir. Bu çalışmada, görsel bir dil olan fotomontajın değerlendirilmesinde, disiplinlerarası çalışmalarda sıkça başvurulan metafor, alegori, ironi ve hiciv gibi anlatım biçimlerinden hangilerinin yöntem olarak kullanıldığına da yer verilmektedir. Bu doğrultuda, fotomontajın eleştirel gücünü kavramak ve kullanılan anlatım biçimlerinin ardındaki ideolojik yapıyı çözümleyebilmek için, Barthes'ın göstergebilimsel mit kuramı çalışmada kurucu bir çerçeve olarak benimsenmiştir.

Roland Barthes (1915-1980), Saussure'ün göstergebilim anlayışını geliştirerek anlamın kültürel kodlar ve mitler aracılığıyla nasıl üretildiğini incelemiştir (Şekil 1). O'na göre anlamlandırma iki düzeyde; *düz anlam* (denotasyon), *yan anlam* (konotasyon) olarak gerçekleşmektedir (Fiske, 1996).



Şekil 1. Roland Barthes'ın anlamlandırma şeması. (Fiske, 1996)

Düz anlam (denotasyon): Göstergenin doğrudan, açık anlamıdır. "**Bu düzey, göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki ilişkiyi ve göstergenin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle ilişkisini betimler**"

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

(Fiske, 1996, s. 116)

Yan anlam (konotasyon): Göstergenin, kültürel bağlam içinde kazandığı ikincil anlamdır. "Göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir (Fiske, 1996, s. 116).

Barthes'ın yan anlamın içeriğinde ele aldığı ve tarihsel incelediği mit "**bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümlerini açıklamasını ya da anlamasını sağlayan bir öykü**" (Fiske, 1996, s. 118) olarak ele alınmaktadır. Barthes Mythologies kitabında genişçe ele aldığı mit kavramını iletişim sistemi içinde bir mesaj ve anlamlandırma tarzı olduğunu savunur. Mit iki (2) tür yapılanır; anlamlandırma ve biçim. "**Mit, mesajının konusuyla [nesnesiyle] değil, bu mesajı dile getirme biçimiyle tanımlanır; mitin biçimsel sınırları vardır, 'tözsel' sınırları yoktur**" (Barthes, 1991, s. 107).

Tablo 1. Roland Barthes'ın dil-mit şeması (Barthes, 1991)**.**

Dil (Language)	1.Gösteren (Signifier)	2.Gösterilen (Signified)	
MİT (MYTH)		3. Gösterge (Sign) I.GÖSTEREN (SIGNIFIER)	II. GÖSTERİLEN (SIGNIFIED)
		III. GÖSTERGE (SIGN)	

Mit de anlam tamamlanmış olan dil içerisinde birinci düzeydedir ve işaret eden konumdadır. Biçim, dilin bilgisiyle kurulan ikinci dildir. Bu nedenle geniş bir anlamlandırmaya sahiptir. Mit içinde gösteren, gösterilen ve gösterge anlamın içeriğinde şekillenir (Tablo 1). Barthes, "**İlk sistemin son terimi olarak gösterene dil düzleminde *anlam*, mit düzleminde ise *biçim* demektedir. Gösterilen söz konusu olduğunda, hiçbir belirsizlik olmadığından *kavram* adını korur. Üçüncü terim ilk ikisinin bağıntısıdır; dilsel sistemde göstergedir ... *anlamlandırma* olarak adlandırır**" (Barthes, 1991, s. 115). Biçimin aksine, kavram hiçbir şekilde soyut değildir; bir durumla doludur. Kavram aracılığıyla, mitin içine yerleştirilen yepyeni bir tarihtir" (Barthes, 1991, s. 117). Bu bağlamda, mit tanımları ve açılımları; biçim ile kavram arasındaki ilişki üzerinden, anlamın ideolojik olarak nasıl dönüştürüldüğünü kavramaya olanak tanımaktadır.

Barthes'a göre mit kültürel bir birim olduğu için dilde gerçekleşir, bilinen bir anlamı kavramsallaştıkça da çarpıtma niteliği ortaya çıkmaktadır. Mit tarihsel bağlamlara dayandığı için söz ile ilişkilidir ve söyleme dayalı birçok yapı mit olarak ele alınır. Barthes miti sadece konuşmayla sınırlamaz, içinde temsilleri barındıran, yazı, fotoğraf, resim, film, haber, gösteri gibi konuşmayla biçimlenebilen her disiplini mit ile ilişkilendirmektedir (Barthes, 1991, s. 108). Mit için öncül koşul kişilerce anlamlandırılmış yapıdır, imgedir; sözdür, söylemdir. Bu sebeple göstergeler, toplumsal pratiklerin bir parçası olan tarihsel olaylara dayanarak ideolojik anlamlar üretir. "**Üretilen bu anlam daima toplumsal ve siyasal boyuta sahiptir. Bu sebeple ideoloji toplumsal bir pratiktir**" (Fiske, 1996, s. 221). Terry Eagleton'un ideoloji adlı kitabında 16 başlıkta incelediği ideoloji kavramı "**…en temelde özne ile nesne arasındaki ilişkide, özne açısından bir 'anlamlar sistemi' inşa etme ve yerleştirme sorunu**" (Çeğin & Arlı , 2004) olarak ele alınmaktadır. Louis Althusser'e göre, "**ideoloji, bir insanın ya da bir toplumsal grubun zihninde egemen olan fikirler, tasarımlar sistemidir**" (Althusser, 2013, s. 182). Fikirler ve tasarımlar dil ideolojisinin, bilinç pratikleri ile ele aldığı bireylerin ya da grupların dünya görüşlerini açıklamak için aracı konumdadır. Çünkü "**her gösterge, ideolojik değerlendirme kriterlerine maruz kalır... İdeoloji alanı, göstergeler alanı ile çakışır. Her biri, diğerini denkleştirir. Bir göstergenin olduğu her ortamda, ideoloji de vardır. İdeolojik olan her şeyin, semiyotik bir değeri de vardır**" (Hebdige, 2004, s. 20). İdeolojiyi geniş kitleleri ikna etmek, "**mesajları üretmek için kullanılan göstergesel (semantik) kurallardır. Bunu gerçekleştirmek için bir bilgi sisteminin anlamlar ve göstergeler sistemine dönüştürülmesi gerekir. Bu gerçekleşirse bilgiler**

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

birer kod haline dönüşebilir. Bu bağlamda ideoloji, mevcut mesaj düzeylerinden biridir; mesajların anlamlandırılma düzeyidir" (Sancar, 2008, s. 132). Mesajların belirgin kodlandığı ve anlamlandığı alan görsel sanatları da kapsamaktadır. Barthes görsel sanatlarda mit'i "**karikatürler, pastişler, semboller vb. gibi bir anlamların dolgunluğundan çoktan kurtulmuş ve anlamlamaya hazır olan zayıf, tamamlanmamış görüntülerle çalışmayı tercih eder**" (Barthes, 1991, s. 125) diye niteler. Nitelediği bu yöntemler bir görüşün, görünüşün, söylemin yeniden üretimini kapsayan sanat ve tasarımda var olan bir üst dil modelini ortaya çıkarmaktadır. Üst dil yeniden üretimin kullanım koşullarına göre dönüşebilen üretilmiş hakikati içerir, bu sebeple dinamiktir birbirine bağımlı katmanlar içinde açıklanabilir. Daha çok dil-edebiyat kuramları- içinde gerçekleşen bu katmanlı yapının teknikleri olan, metafor, alegori, ironi ve hiciv gibi anlamlandırma pratikleri, bir fikri görselleştirmenin de yöntemine dönüşerek üst dil oluşturabilmektedir. Bu çok katmanlı anlamlandırma süreci, özellikle sanat ve tasarım alanında, soyut fikirlerin somut imgelerle ifade edilmesini mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, anlam üretiminde rol oynayan disiplinlerarası ele alınan söylem biçimleri olan eğritileme (metaphor), alegori, ironi ve hiciv şöyle açıklanabilir:

Eğritileme (metaphor); metafor insan konuşmasının bir özelliği olarak dil içeriğinde varlık gösterdiğinden anlamlandırma ile ilişkilidir. Samuel Johnson'un 1755 tarihli sözlüğüne göre metafor "**Bir kelimenin orijinal anlamından uzaklaşıp, aslında kullanılmayacak bir biçimde kullanımı" olarak tanımlanır**" (Tan, 2021, s. 81). Fiske metaforunda **"bilinmeyen bir şeyi bilinen bir şey açısından ifade etmek...Bilinmeyenlerin "anlamı" bilinenlerin "araçları" aracılığıyla ortaya konmaktadır**" (Fiske, 1996, s. 124). Aristoteles'in Poetika'sında metafor "**kendi özel anlamının dışında başka bir anlam verilmesidir. (1) cinsin anlamının türe verilmesi, (2) türün anlamının cinse verilmesi yahut (3) bir türün anlamının bir başka türe verilmesiyle yahut da son olarak (4) bir orantıya göre**" (Aristotales, 1993, s. 59-60) biçimlenerek gerçekleşmesidir. Metafor retorik ile ilişkilidir "**… sözün gelişi, kelimelerin kullanımındaki ve daha kesin olarak adlandırma sürecindeki anlam varyasyonlarını tasnif eden figürlerden biri olarak sınıflandırılır. Metafor, adlandırmayı yöneten dil oyununa aittir**" (Ricoeur, 2020, s. 70). Söylem boyutunun dışında kelimenin yerine geçecek anlamla benzerlik göstererek anlamı temsil etmektedir, bu açılımla metafor görsel sanatlara yaklaşmaktadır. Danto "**fotomontajın ani ve zaman zaman mantıksız yan yana gelişleri, kaçınılmaz olarak, retoriğin modern figürasyonu olan ve sanatçıların siyasi etkinlik için stratejilerinde ustalaşmaları gereken reklamcılıkta uygulama alanı buldu**" (Danto, 1993) açıklamasında, metaforun reklamcılıktaki kullanımına vurgu yapmaktadır. Metafor iki sebeple faydalı kabul edilmektedir "**1- katharsis (arınma) aracı olarak insanların duygularını dengelemektedir. 2- temsil aracı olarak işaret ettikleri anlamlara dair bilgimizi genişletmektedir**" (Tan, 2021, s. 55). Aquinas'ın işlevsel nitelikli açıkladığı "**Metaforlarla ifade edilen gerçek, bir taraftan gizlenirken, diğer taraftan açılır**" (Tan, 2021, s. 73). Böylelikle metafor soyuttan somuta doğru bir geçişi olanaklı kılarken; alegori somut görüntülerin veya anlamların bilinen sembollerle anlatma özelliği ile tanımlanır.

Alegori; St. Viktor Hugh yorumu olan "**Alegorik anlam yine bu dünyaya işaret eden sembolik anlamlar yani her şeyin başka bir şeyin işareti olmasıdır**" (Tan, 2021, s. 67) açıklaması, algılanabilir dünya üzerinedir. Aziz Augustinus'a göre dört çeşit alegori bulunur, bunlar "**1- Tarihsel Alegori, (bir kişi üzerinden yürür), 2- Olay alegorisi: (figüratif anlamı olan olayları konu eder), 3-Kelime alegorisi: (yazılı tarih ile ilişkilidir), 4- Simge alegorisi; (kendisinin ötesinde bir anlamı işaret eden maddi nesne)**" (Tan, 2021, s. 71) olarak açıklanır. Alegorinin tarihsel, olay, kelime ve simge formlarında kendini göstermesi, birden fazla anlama işaret eden ve çok katmanlı yorumlamaya olanak tanıyan bir yapı sunmaktadır. Jameson'ın alegorik yorum sistemi açılımında "**bir anlatı dizesine ilişkin veri bir başka anlatının paradigmasına göre yeniden yazılarak radikal biçimde yoksullaştırılır. İkinci anlatı birincisinin temel kodu ya da asli-anlatısı olarak anılır birincisinin gizli ya da bilinçdışı en son olarak önerilir**" (Jameson, 2011, s. 21). Jameson'un alegorik görüşünde bir anlatı, başka bir anlatının bakış açısına göre yeniden kurgulanarak hem indirgenir hem de anlamı değiştirilir. Böylece ilk anlatı, ikinci anlatının arka planında yer alan gizli ya da bastırılmış bir yapıya işaret edebilmektedir. Bu bastırılmış anlatı çelişkili yapısını anlama çift dil olarak aktardığında ironi ortaya çıkmaktadır. Paul de Man'a göre alegori ve ironi arasında zaman ve mekân kavramlarında göre farklılıklar vardır. Ona göre ironi *eşzamanlı* iken alegori *ardışımsal* özellik gösterir. Alegori süreklilik fikrini bir *yanılsamaya* dayanarak yaratır. İroni ise gerçekçicidir *yansılama* ilkesine dayanır (Cebeci,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

2008b, s. 294).

İroni: Sokrates döneminden başlayarak postyapısal döneme kadar sürekli anlamı değişmesine rağmen eleştirel düşünmenin temel ve değişmeyen araçlarından biri olmayı sürdürmüştür. İroninin (Eiron) ilkçağ felsefecisi Anaxamines'in yapıtlarında rastlanan ilk tanımı: "**bir şey söylerken ya da bir eylem önerirken bunu söylemiyormuş ya da önermiyormuş gibi konuşmaktır**" (Cebeci, 2008b, s. 279). İroninin genel olarak kabul gören 3 (üç) kullanım amacı vardır: "**1- Retoriğe ait bir araç olması, 2- Satire(hiciv) ait bir araç olarak bireysel ve toplumsal zaafları teşhir etmesi, 3- Okuyucuya bağlı konularla ilgili bir farkındalık kazandırmaktır**" (Cebeci, 2008b, s. 307). Bu kullanım amaçlarına göre ironi; 1. Sokratik ironi, 2. Romantik ironi ve 3. Postmodern ironi olarak sınırlandırılabilir. Sokratik ironi; Sokrates'in, soru-cevap yöntemiyle bir kişiyi kendi bilgisizliği ile yüzleştiren ve asıl gerçeklikle karşılaştırmayı amaçlayan söze dayalı düşünsel bir eylemdir. Roman Guardini "**Sokrates'in amacının karşısındakini küçük ya da gülünç duruma düşürmek değil, ona gerçeği bulmasında yardım etmek olduğunu söyler**" (Demiralp, 2008, s. 165). Sokrates'in ironi yöntemindeki retorik söz oyununa dönüşür ve ironi; döneminin retorik üstadı Quintilian tarafından "**… *saklayıp gizleme* (dissimulatio) ve *-mış gibi yapma* (simulatio) kavramlarını …** ***bireyin hayat karşısında genel tutumu***" (Cebeci, 2008a, s. 88) tanımlamasında kullanılır. İroninin bu özelliği hiciv ile ilişkilendirilir (Cebeci, 2008b, s. 287). 16. yüzyıl, ideolojik çarpışmaların belirginleştiği bir dönem olarak öne çıkar ve ironi kavramı bu dönemde daha çok edebiyat alanında ele alınarak açıklanmaktadır. Genel ironi; "**… eski ve yeni dünya anlayışları arasındaki uyumsuzluğa dayalı olarak, eski düzenin eleştirel bir sorgulamasını öngörmektedir**" (Cebeci, 2008a, s. 88). Bu genel ironinin edebiyat karşılığı olarak hiciv ortaya çıkmaktadır.

Hiciv; "**bir kişiyi, bir fikri veya kurumu eleştirmenin, onun hatalarını veya zayıflıklarını göstermek için mizahı kullanmanın bir yolu; bu tür eleştiriyi kullanan bir yazı politik/sosyal hiciv**" (oxfordlearnersdictionaries, 2025) olarak tanımlanmaktadır. Satir ve hiciv birbirinin yerine kullanılan terimlerdir. Hiciv'in ana özellikleri şöyle sıralanır: "**1. Satir** "**güncel ve yerel alanlara yönelir**" genellikle abartılı ve groteks olmakla birlikte, aynı zamanda "**gerçekçi gözükmeye**" dikkat eden bir türdür. 2. Satir genel olarak yumuşak bir tür değildir, okuyucu/izleyici "**şoke edici bir nitelik taşır. 3. Genel olarak komik'tir**" (Cebeci, 2008b, s. 185).

Disiplinler arası bağlamda ele alınan metafor, alegori, ironi ve hiciv; alaysılama, '-mış gibi yapma', çifte anlamlı dil kullanımı, bilinen bir görselin anlam bağlamını dönüştürme, algıyı yönlendirme, ikinci bir anlam katmanı oluşturma ve izleyiciyi yoruma dahil etme gibi özellikleriyle, grafik tasarımda düşünsel temelli bir fikir ve eleştiri ifade biçimine dönüşmektedir.

Evren, örneklem ve sınırlılıklar

Bu çalışmanın kapsamı, savaş dönemlerinde propaganda amacıyla kullanılan fotomontaj yöntemini; karşı-propaganda bağlamındaki ele alınışlarını, görüntünün eleştirel bir söyleme dönüşme koşullarını ve John Heartfield'a ait üç fotomontaj çalışmasının göstergebilimsel çözümlemesini içermektedir. Böylece görsel anlamın bağlamından koparılması ve yeni bağlamlar içerisinde yeniden yapılandırılması süreçlerine imkân tanıyan yöntemler ile anlamlandırma pratikleri arasındaki ilişkiler, grafik tasarım çerçevesinde incelenebilecektir. Bu çerçevede, dönemin ideolojik dilini hem biçimsel hem de anlamsal düzeyde sorgulayan John Heartfield'ın tasarımları, araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Sanatçının tüm eserleri yerine, eleştirinin görsel stratejilerini ortaya çıkarabilecek politik nitelikleriyle en bilinen üç (3) fotomontajı örneklem olarak seçilmiştir. Bu örnekler, sanatçının fotomontaj tekniğinin temel unsurlarını, politik mesajlarını nasıl yapılandırdığını ve ideolojiyi çözümlemek için propaganda ile karşı propaganda arasındaki gerilimi görsel düzlemde nasıl kurguladığını anlamaya yönelik olarak belirlenmiştir.

Çalışma kapsamında belirlenen sınırlıklar ise, aşağıda yer aldığı gibidir;

i- II. Dünya Savaşı döneminde gelişen siyasi kavramlar olan ideoloji, propaganda ve karşı propaganda, ajirprop gibi kavramlar ile dönemin düşüncesini incelenmiş, bu kavramları açıklamak için gerekli ve yeterli olan tanımlarıyla sınırlandırılmıştır. Kavramların genel tarihsel

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

gelişimine odaklanılmamıştır.

ii- Tasarımların söylem nitelikleri, eleştiriyi stratejik uygulamasına izin veren yöntemler olan metafor, alegori, ironi, hiciv gibi anlamlandırma pratikleri içeriğinde incelenmektedir. Bu anlatı teknikleri konuyu kavramak için gerekli ve yeterli olan tanımlarıyla ele alınmaktadır. Bu pratiklere dahil olan parodi, pastiş, üst kurmaca gibi modern sonrası döneme ait yöntemler kapsam dışı bırakılmıştır.

iii- John Heartfield'ın basılı yayınlarda ve sergi alanlarında dolaşıma giren birçok tasarımı bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada tanımlanan bu anlamlandırma pratiklerini temsil edecek örneklem, üç (3) propaganda fotomontajı ile sınırlandırılmaktadır.

iv- Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımları derinlemesine ele alınmamış; metin, ağırlıklı olarak onun mit kuramı temel alınarak yapılandırılmıştır.

v- Bu çalışma, sosyal bilimler alanındaki deneysel sınırlılıklar göz önünde bulundurularak, nitel yorumlama ve eleştirel çözümleme yöntemlerine dayandırılmıştır. Elde edilen bulgular, kuramsal çerçeveler doğrultusunda analiz edilerek metne yansıtılmıştır.

Bulgular ve Değerlendirmeler

Örnek 1: John Heartfield'in AIZ dergi kapağı, "**Hitler Selamının Anlamı: Küçük Adam Büyük Hibelerin Peşinde. Düsturu:** ***Arkamda Milyonlar Var!***" isimli fotomontajının dil-mit çözümlemesi (Tablo 2):



Şekil 2. Adolph Hitler bayrağı selamlarken (Medina, 2018, s. 32).



Şekil 3. John Heartfield'ın AIZ Dergi Kapağı, Hitler Selamının Anlamı: Küçük Adam Büyük Hibelerin Peşinde. Düsturu: "Arkamda Milyonlar Var!", 1932, AIZ (e-skop , 2016)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 2. Şekil 2 ve 3'ün dil-mit çözümlemesi.

<table>
<tr><th>1.Gösteren</th><th>2.Gösterilen</th></tr>
<tr><td>Siyasi bir mekân, Nazi selamı.</td><td>Hitler selam verirken büyük bir bedenden para alması.
(Rüşvet) Güven, Yönetim, Askeri selamlama</td></tr>
<tr><td colspan="2">3. Gösterge
I.GÖSTEREN</td><td>II. GÖSTERİLEN</td></tr>
<tr><td colspan="2">Hitler selamının uygulanışı; "1923'te Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi'nin üyeleri tarafından sonuna kadar gerilmiş doğrudan kol selamı ile liderini karşılaması ve lider kendi sağ elini kaldırarak, dirseğini arkada büküp avuç içini yukarı doğru açarak onlara yanıt vermesi olarak ele alınır" (D'Annunzio, 2019).</td><td>Görüntü çözümlemesinde Heartfield, Hitler'in arkasında konumlandırdığı figür aracılığıyla, ona finansal destek sağlayan büyük sanayicilerin varlığına göndermede bulunmaktadır.</td></tr>
<tr><td colspan="3">III. GÖSTERGE</td></tr>
<tr><td colspan="3">Figür çerçeveden geniş kitlelerin varlığını ifade etmek için taşırılmıştır. Hitler bu figürün karşısında küçük betimlenmiş ve hitler selamı ile kendisine uzatılan -veren- elin büyüklüğüne göre ölçeklendirilmiştir. Kadrajın odağında Hitler'in parayı alma görüntüsü bulunur. Slogan ile oluşturulmak istenen idealize edilmiş gerçekliğin karşısına çıkan ironik bir söylem modelidir. Vatanseverlik anlamı taşıyan selamı ile çerçeveden taşan kendisinden büyük bedenden para alması ekonomik açıdan gözükmeyen büyük bir kitleye bağımlılığını temsil etmektedir.</td></tr>
</table>

John Heartfield bu fotomontajında dönemin en iyi bilinen siyasal imge olan Adolf Hitlerin'in (Şekil 2**)** meşhur selamının bağlamını değiştirerek yeniden üretir (Şekil 3). Bu görüntü basılı yayından topladığı anonim bir fotoğraftır. Heartfield'ın bu tasarımının merkezinde konumlandırdığı Hitler'i, elinde para ile görselleştirerek finansal çıkarları (rüşveti) sembolize etmektedir. Fotomontajda parayı veren elin vücudunun görüntüsü çerçeveden taşmaktadır. Çerçeve Heidegger'in de belirttiği gibi "**gizini-açmanın kaderi içerisine aittir…tekniğin özü çerçevelemede yatar**" (Heidegger, 1998, s. 69-70). Çerçeve sınırları belirler ya da kaldırır. Nazi rejiminin finansal destekçilerinin büyüklüğü karşısında Adolf Hitler görselinin küçük ve aşağıda durması, yükseklik ve alçaklık kavramlarının içeriği ile ilişkilidir. Nazi rejiminin arkasındaki ekonomik gücü ve bu gücün iktidar üzerindeki etkisini eleştirir. Heartfield tasarımlarında, Nazi Almanya'sında yürütülen propaganda faaliyetlerinin manipülatif doğasına karşı çıkarak, bu ideolojik söylemin ardındaki gerçeği gözler önüne sermek için imgelerin anlamlarını yeniden üretmektedir. Kant'a göre "**imgelemin üretici işlevi nesnelliğe yapı kazandırır; yeniden üretici işlevi ise deneyimi, anlamlı, birleşik ve bütünselliği olacak biçimde yaşamamız için gereken bütün bağlantıları sağlar**" (Cebeci, 2019, s. 43). Fotomontajın mit'i; Hitler selamının anlamına dayanır, döneminde iki şekilde selam verilir. Askerlerini veya kalabalığı selamlarken genellikle geleneksel sert kol selamı kullanılır; ya da selam veren kişileri selamlanır. Selam "**sonuna kadar gerilmiş doğrudan kol selamı ile liderini karşılaması ve lider kendi sağ elini kaldırarak, dirseğini arkada büküp avuç içini yukarı doğru açarak onlara yanıt vermesi olarak ele alınır**" (D'Annunzio, 2019). Selam bir zümreye ait olduklarını gösteren en önemli gösterge olarak kabul edilir. Bu fotomontajda geçmişte değer olarak anlamlanmış bir mit'in tarihsel bağlamı değişmektedir. Değer değersizleştirilir küçük görülür bu bağlamda bu tasarım anlamlandırma teorilerinden metafor, alegori, ironi ve hicivin tüm bağlamlarını içeriyor gözükmektedir. Heartfield bu fotomontajında diyalektik dili niteleyen metafor kullanımı; toplum içinde belli bir grubun bildiği ve inandığı fikrin gerçekliğini temsillerden kurulmuştur. Fotomontajlarının en güçlü yapısı alegorinin dört niteliğiyle örtüşmektedir. Figür dönemin tarihini belirleyen bir kişidir (kişi mittir), olay döneminin ekonomik koşullarının çıkarını yansıtmaktadır (olay mittir). Kelimeler sloganların ikili karşıtlığıyla düzenlemiştir (slogan çifte dille kurulmuştur). Simge olarak da Nazi selamı tarihsel anlamını mit ile ilişkisinden alır. Bilinen anlamın biçimini değiştirince anlamın yapısı da değişerek başka bir mit üretilmektedir. Heartfield'in bu fotomontajı hem ironi hem de hiciv ile de ilişkilidir. Çalışma retoriğe güçlü bağından dolayı ironik, bireysel ve toplumsal zaafları ifade etmesi bağlamında da hiciv olarak ele alınabilir. Hicive göre abartılıdır gerçekçi gözükmeye gayreti vardır, ama görüntü komik olmaktan sorgulayıcı bir etkiye sahip olduğu için ironi yöntemine daha yakın durmaktadır. Anlamlandırma yöntemleri olarak okunabilecek çifte görüntünün çifte dille ilişkisinin yarattığı ortak anlam, hangi anlamlandırma modeli ile incelenirse

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

incelensin tam olarak gerçekliğin sorgusuna yöneltme niyetindedir.

Bu fotomontajın görüntü oluşturma yöntemi aşağıda belirtilen alt başlıklarla ifade edilebilir (Tablo 3):

Tablo 3. Şekil 2 ve 3'ün görüntü oluşturma yöntemi.

GÖRÜNTÜ OLUŞTURMA YÖNTEMLERİ	Çerçeve	Afişin merkezde çerçeveden taşan büyük figürün elinde tuttuğu paranın (ki tam merkezde) küçük figür olarak betimlenmiş Hitler'e verilişi gösterilmektedir.
	Ölçek	Büyük figürün el hareketi ve hitler figürünün küçük betimlenerek selam veriyor olma hali dikey olarak ölçeklenmiştir.
	Bakış Açısı	Karşıdan bakış söz konusudur. Vücut ile yapılan verme ve alma hareketi net olarak anlaşılması için büyük figür çerçeveden taşırılmış ve yukarıda kalacak şekilde düzenlenmiştir. İzleyici figüre aşağıdan bakmakta ve figürü gizemli yüce kavramı ile ilişkilendirilebilmektedir.
	Düzen	Görselin en güçlü ögesi, slogan ile çeliştiğini gösteren hareket ve anlam ilişkisinin birlikte veriliyor olmasıdır. İki figürün hareket halinin netliğini ortaya çıkaracak algısal bir düzenleme mevcuttur.
	Biçim	Figürler hiyerarşik düzeni ortaya çıkaracak büyük-küçük ilişkisi ile düzenlenmiştir. Sayfanın sol blogundan başlayan görsel okuma modeli tüm alanda dolaşmayı mümkün kılan bir bloklama üzerine kurgulanmıştır.
	Görsel Unsurlar ve Renk	Yazıda kullanılan ve görüntüde kullanılan renk tarihin dokusuna vurgu yaparken; figürün hareketini izleyiciyi her ayrıntıyı algılanmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.
	Tipografi	Tipografide hiyerarşik bir sıralama mevcuttur; tipografinin amacı AIZ kim diyor (devrimci dergi) kalın büyük harf ve geniş yazı, Ne diyor, Hitler selamının anlamı, sağ blok da açık zeminde kahve rengi tonlarında net görünebilir formdadır. Tipografi Sans serif bir yazı karakteri ile büyük harflerle yazılmış sloganın en belirgin okumasıdır.

Örnek 2: John Heartfield'ın 'Kan ve Demir', 'Yeni Devlete Eski Slogan!' isimli fotomontajının çözümlemesi (Tablo 4):



Şekil 4. John Heartfield Fotomontajı, 8 Mart 1934 (Tarih Egitimi, 2021)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 4. Şekil 4'ün dil-mit çözümlemesi.

1.Gösteren	2.Gösterilen
Gamalı Haç	Nazi sembolü Balta Döngü, Kan Ölüm makinesi
3. Gösterge **I.GÖSTEREN**	**II. GÖSTERİLEN**
Buradaki mit, gamalı hacın tarihteki anlamıdır. NSDAP: Ulusal Sosyalist Alman İşçi Partisi (1919-1945), (Tessa, 2021, s. 134) tarihte beyaz ırkın üstün olduğu milliyetçi görüşü ifade eden Nazizm yanlısı bir sistemdir. Saf ırk kavramının sembolünü aryan ırkından geldiği iddia edilir, aryan ırkı genetik olarak saf kabul ederek üstün görülmektedir.	Heartfield, gamalı haç sembolünü bir simge-alegori ilişkisi içerisinde yeniden yorumlayarak, anlamını dönüştürür ve onu çok daha derin bir kavramsal düzeye taşır. Simgesel bir görüntü olarak balta, yaşamı kesme ve koparma işlevinin sembolik bir temsiline dönüşmektedir. Kan ölümün temsiliyetidir, bu tür bir okuma alegorik olarak görülmektedir. Fotomontajda sembol döngüsel olarak tasarlandığından ölüm makinası gibi görünmektedir, bu durum mış- gibi yapma etkisiyle görüntüyü ironik bir yapıya büründürür.
III. GÖSTERGE	
Heartfield'ın afişleri, dilin kullanımı yoluyla bir mite dayalı mesaj verme konusunda da oldukça güçlüdür. Gamalı hacı çevreleyen ve çerçeveden taşan beyaz hale olarak dairesel bir form bulunur. Görüntüyü destekleyen iki metin bulunmaktadır. Hiciv, okuru merkeze alan ve onu düşünsel olarak etkilemeyi amaçlayan bir niyet taşır. Heartfield'ın fotomontajlarında ise metin, alt blokta altyazı işlevi görecek biçimde konumlandırılmıştır. Siyah zemin üstünde beyaz büyük harflerle kalın ve bir tipografi ile 'Kan ve Demir' yazmaktadır. Daha küçük puntolarda normal tümce özelliklerine sahip beyaz renk ile 'yeni devlete eski slogan' tarihle ilişkili bir kelime oyunu kurarak aradaki ikili çıkmaza izleyiciyi yönlendirmektedir. Bu baltaların uçları her biri ayrı bir köşeyi (yukarı-aşağı-sağ-sol) ifade ederken Almanya'nın tüm alanlarını vurgulamakta ve baltanın uçlarından ise kan damlamaktadır.	

Heartfield 'Kan ve Demir' adlı çalışması iktidar sisteminin kurduğu anlamı alt üst ederek eylemin gerçekliğine vurgu yapmaktadır (şekil 4). Heartfield'ın bu fotomontajı bilinen bir sembolün yeniden üretim olarak kurgulanmıştır. Sembol **"iki boyutu, iki söylem evreni -biri linguistik diğeri linguistik olmayan düzendir-de diyebileceğimiz iki boyutu birleştirir**" (Ricoeur, 2020, s. 70). Sembol (gamalı hac) fotomontajın tam merkezinde biçimsel olarak benzerlik kuracak şekilde 4 (dört) adet baltanın merkez noktasında bir sicimle bağlanarak yeniden kurgulanmış, tarihsel alegoridir. Buradaki mit, gamalı hacın tarihteki anlamıdır. NSDAP: Ulusal Sosyalist Alman İşçi Partisi (1919-1945) (Tessa, 2021, s. 134) tarihte beyaz ırkın üstün olduğu milliyetçi görüşü ifade eden Nazizm yanlısı bir sistemdir. Saf ırk kavramının sembolünü aryan ırkından geldiği iddia edilir, aryan ırkı genetik olarak saf kabul ederek üstün görülmektedir, bu bağlamda bu fotomontaj sembol alegorisidir. Nazizm bu sembolü ilk defa bayrağında 1920 yılında kullanmıştır. Hitler bayrağın renk seçimlerini nedenini şöyle açıklar; "**Kırmızı, hareketin altında yatan sosyal düşünceyi ifade ediyordu. Beyaz ise ulusal düşünceyi ve gamalı haç bize verilen görevi- Ari insanlığın zaferi için mücadeleyi ve aynı zamanda kendi içinde anti-Semitik olan ve her zaman anti-Semitik olacak olan yaratıcı çalışma idealinin zaferini – simgeliyordu**" (Tessa, 2021, s. 134). Heartfield'ın bir mite dayalı mesajı verme konusunda dili kullanma becerisi oldukça güçlüdür. Fotomontajda görüntüyü destekleyen iki metin bulunmaktadır. Yazıda, okuru merkeze alarak ona eleştirel bir yüzleşme yaşatmayı hedefleyen etki, hiciv aracılığıyla inşa edilmiştir. Anlam ise, farklı unsurların birlikteliğinden doğan bütünlük düşüncesi üzerine kurulmuştur. Heartfiled'ın bu fotomontajında metin, dikey ölçeklendirilmiş yüzeyde alt blokta yer alarak altyazı gibi durmaktadır. Siyah zemin üstünde beyaz büyük harflerle kalın bir tipografi ile 'Kan ve Demir' yazmaktadır. Daha küçük puntoda, beyaz renkte ve gündelik tümce yapısında sunulan 'yeni devlete eski slogan' ifadesi, zamansal bir ilişki kurarak kelime oyunu oluşturmakta; bu yolla ortaya çıkan ironi, izleyiciyi çift anlamlı bir okuma sürecine yönlendirmektedir.

Görselin merkezinde yer alan gamalı haça benzetilen baltaların uçlarının her biri ayrı bir köşeyi (yukarı-aşağı-sağ-sol) metaforik olarak ifade ederken, Almanya'nın fiziki yayılımını vurgulamakta ve baltanın uçlarından ise kan damlamaktadır. Heartfield gamalı hac sembolünü simge alegorisiyle ele alarak anlamını çok daha öteye taşımaktadır. Simge görüntü olarak baltanın kesme koparma rolünün sembol olarak temsiliyetine dönüşmektedir. Kan ölümün temsiliyetidir, bu tür bir okuma alegorik olarak

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

görülmektedir. Fotomontajda sembol döngüsel olarak tasarlandığından ölüm makinası gibi görünmektedir, bu durum ironi-mış- gibi yapma etkisiyle görüntüyü ironik bir yapıya büründürür.

Bu fotomontajın görüntü oluşturma yöntemi aşağıda belirtilen alt başlıklarla ifade edilebilir (Tablo 5):

Tablo 5. Şekil 4'ün görüntü oluşturma yöntemi.

GÖRÜNTÜ OLUŞTURMA YÖNTEMLERİ	Çerçeve	Afişin merkezinde, çerçeveyi aşan dairesel bir formun içinde, döngüselliğe işaret eden baltaların bir araya gelmesiyle oluşturulmuş bir gamalı haç sembolü yer almaktadır.
	Ölçek	Nesne karşıdan algılanacak şekilde dikey ve büyük olarak ölçeklenmiştir.
	Bakış Açısı	Tasarıma karşıdan bakış söz konusudur. Balta, kan, sembol ve tipografi; birbirini takip eden bir döngü içerisinde algılanmakta ve baltanın dönüyor olma hali bir çark biçimi çağrıştırmaktadır.
	Düzen	Görselin en güçlü ögesi olan slogan, 'kan ve demir' ifadesiyle, demirden yapılmış balta görseli ve onun ucundan akan kan arasında kurulan bütünlüklü ilişkiyle görüntü düzenlenmiştir.
	Biçim	Figürler arasındaki hiyerarşik düzeni ortaya koyan kompozisyonda, dikdörtgen bir formun içine yerleştirilmiş daire bulunmakta; dairenin içinde ise simetrik olarak yerleştirilmiş, dikey ve yatay eksenlerde konumlanan dört adet balta figürü yer almaktadır.
	Görsel Unsur	Sayfanın merkezinde dikey yatay denge üzerine konumlanmış gamalı haç, kan ve kırmızı ile betimlenmiş 4 (dört) adet balta ile görsel oluşturulmuştur.
	Tipografi	Yazı sayfanın alt bloğunda iki yana yaslanmış bir bloklama olarak büyük harfle düzenlenmiş 'Kan ve Demir' başlıkları büyük puntolarla yazılmıştır. Sloganı destekleyen alt başlık 'yeni devlete eski slogan' olarak çifte dil üzerine konumlanmıştır.

Örnek 3: John Heartfield'ın AIZ Dergi Kapağı, "**Cenevre'nin günahı: Sermayenin yaşadığı yerde barış yaşayamaz!**" isimli fotomontajının çözümlemesi (Tablo 6):



Şekil 5. John Heartfield'ın AIZ Dergi Kapağı, 1960. Poster, 42 x 59 cm. (Hopkinson , 2019)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 6. Şekil 5'in dil-mit çözümlemesi.

1.Gösteren	2.Gösterilen
Ölü Beyaz Güvercin,	Süngü, Palais Wilson Oteli, bayrak, barış, silah, ölüm.

3. Gösterge I.GÖSTEREN	II. GÖSTERİLEN
Baş aşağı duran boynu kırık ve tüyleri etrafa savrulmuş beyaz güvercin imgesinin sayfanın tam ortasında dik bir formatta içinden süngü geçirilerek kurgulanmasıdır.	Güvercinin içinden geçen süngü, barışın ölümle ilişkilendirilmesini vurgulayan güçlü bir görsel unsur olarak görüntünün tam merkezinde konumlandırılmıştır. Beyaz güvercin, barışın simgesidir. Metafor olarak ölü olan güvercin barışın ölümü ile ilişkilidir. Görüntünün ve mekânın alegori olarak tarihsel bir anlamı vardır, fotomontajda geçmiş dönem yaşanmış mitler üzerine anlam kurulmuştur. Olay alegorisidir, olan olayları ilişkilendirerek konu eder, simge alegorisidir; barışın görsel anlatımıdır, güvercinin fiziksel varlığını değil anlamlandırılmış yapısını ele alır.
III. GÖSTERGE	
Cenevre sözleşmelerinin savaş zamanlarında insan hakları ihlallerini önleme görevine şüpheci (ve alaycı) bir yanıt niteliğindedir. Esasen, 1932'de Cenevre'de Hitler'e verilen tavizleri protesto eden radikal Alman resimli dergisi Arbeiter-Illustrierte-Zeitung (AIZ, 27.11.1932) tarafından kapak resmi olarak kullanılan çok daha önceki bir versiyonun tekrarıdır (Hopkinson , 2019). Mekân, geçmişinde gerçekleşen kanlı eylemlerin tarihsel bilgisine sahiptir, miti içeriğinde barındırır. Bu olayın alegorisi, içinde geçtiği mekânda barış söylemlerinin ölümle ilişkisini anlatmaktadır.	

Heartfield milletler cemiyeti binasının önünde bir protesto gösterisinin vahim sonucuna simgelemek için birbirinden bağımsız görüntüleri bir araya getirerek tek bir anlama sahip olabilecek çarpıcı bir imge üretir. Fotomontajın tarihsel miti "1960 Cenevre sözleşmelerinin savaş zamanlarında insan hakları ihlallerini önleme görevine şüpheci (şok edici) bir yanıt niteliğindedir. Esasen, 1932'de Cenevre'de Hitler'e verilen tavizleri protesto eden radikal Alman resimli dergisi Arbeiter-Illustrierte-Zeitung (AIZ, 27.11.1932) tarafından kapak resmi olarak kullanılan çok daha önceki bir versiyonun tekrarıdır (Hopkinson , 2019). Daha önceki versiyonunda olay gelişimi şöyle aktarılır; "**Tek atış, aşağı nişan al, ateş!**" Bu emir, Cenevre'nin Plainpalais semtinde toplanan militan solcu protestocuların gösterisini durdurmak için çağrılan birliklerine, birinci Teğmen Raymond Burnat tarafından verilir. Ateş açma işlemi 12 saniye bile sürmez ve 9 Kasım 1932'de 13 kişinin ölümüne, 65 kişinin yaralanmasına neden olur" (Romy , 2019). Fotomontajda tercih edilen mekân, geçmişte yaşanan kanlı olaylara dair tarihsel bir belleği taşır; bu bağlamda kurgunun temel fikri, mitin tarihsel arka planıyla şekillenir. Bu olayın alegorisi, içinde geçtiği mekânda barış söylemlerinin ölümle ilişkisini anlatmaktadır. Kadrajın tam ortasında, tarihsel olarak barışın simgesi haline gelmiş, boynu kırılmış ve tüyleri etrafa dağılmış beyaz bir güvercin yer alır ve beyaz güvercin burada ölümü ifade etmektedir. Güvercin figürünün içinden geçen süngü, barışın ölümle ilişkilendirilmesini vurgulayan güçlü bir görsel unsur olarak görüntünün tam merkezinde konumlandırılmıştır. Metafor olarak ölü olan güvercin değil barıştır. Fotomontajın anlamı; alegori olarak tarihsel olan geçmiş dönem yaşanmış mitler üzerinden kurulmuştur. Olay alegorisidir, olan olayları ilişkilendirerek konu eder, simge alegorisidir; barışın görsel anlatımıdır, güvercinin fiziksel varlığını değil anlamlandırılmış yapısını ele alır. Toplumların kolektif belleğinde barışı ve özgürlüğü simgeleyen güvercin, bu kompozisyonda alegorik bir dönüşüme uğrayarak, bilinen anlamlarının ters yüz edilmesiyle ölüm kavramıyla ilişkilendirilmiştir. Başka bir simge olan süngü, kılıç biçiminde tasarlanmış delici bir silahtır. Fotomontajda ölüm ve barışa ait semboller, geleneksel anlamlarından koparılarak yeniden üretilmekte; bu dönüşüm sonucunda semboller tekil bir yapıya indirgenirken aynı zamanda çift anlamlı bir okumaya da olanak tanımaktadır. Bu nedenle bu tasarım ironi ile de ilişkilidir. Görüntünün fikrini destekleyen, "**Cenevre'nin günahı: Sermayenin yaşadığı yerde barış yaşayamaz!**" sloganıyla ironinin bağlamları genişlemiştir. Fotomontaj, daha önce yaşanmış bir mite dayandığı ve temsil ettiği bilinen anlama yeni bir anlam katmanı eklediği için, metaforik bir yapıya sahiptir. Binanın üzerinde dalgalanan gamalı haç bayrağı tarafsız-mış gibi yapan görsel diyalektik yaratmaktadır. Buradaki görsel dil birbirine zıt iki şeyin aynı anda verilmesinin ortaya

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

çıkardığı durum sebebiyle ironik bir etki yaratmaktadır. Heartfield'ın tasarımlarındaki iktidar söylemlerine yönelik eleştirel yaklaşımı, hiciv içeren görselleri aracılığıyla ve toplumsal hassasiyeti teşhir etmekte, politik ifade biçimi hâline getirmektedir.

Bu fotomontajın görüntü oluşturma yöntemi aşağıda belirtilen alt başlıklarla ifade edilebilir (tablo 7):

Tablo 7. Şekil 5'in Görüntü Oluşturma Yöntemi.

GÖRÜNTÜ OLUŞTURMA YÖNTEMLERİ	Çerçeve	Görüntü merkezde süngüye geçirilmiş bir ölü güvercin ile çerçevelenmiştir.
	Ölçek	Görüntü dikey olarak ölçeklenmiştir.
	Bakış Açısı	Karşıdan bakış söz konusudur. Tüm ayrıntılara karşıdan algılanabilmektedir. .
	Düzen	Görselin en güçlü ögesi beyaz ağırlık dengesine bağlı dizilimdir. Sol üst AIZ kapağın logosu, güvercin ve Milletler cemiyeti binası sol okumayla gözü takip ettirmektedir. Koyu zemin içinde düzenlenmiştir.
	Biçim	Görseller hiyerarşik düzeni ortaya çıkaracak şekilde büyük-küçük ilişkisi ile düzenlenmiştir. Sayfa orta blok bir düzenleme ile kurgulanmıştır.
	Görsel Unsur	Baş aşağı duran beyaz güvercin, süngü, BM binası, dalgalanan gamalı haç
	Tipografi	Cenevre'nin Günahı: Sermayenin Yaşadığı Yerde Barış Yaşayamaz! Çifte dilli kurulmuş sloganın hiyerarşik vurgusu bulunmaktadır.

SONUÇ

Dünya Savaşları döneminde, iktidar odaklı ideolojilerin toplumsal algıyı yönlendirme işlevini üstlenen "**propaganda**" planlı bir şekilde iktidar söylemlerini toplumda dolaşıma çıkaran iletişim faaliyetidir. Bu süreçte ideoloji, tasarım ile düşünsel yöntemler ve teknik araçlarla propagandanın içeriğine yerleşerek görselleşmiş ve fikirlerin kabulünü sağlamıştır. Politik arenada reklam ve tasarım ideolojik söylemlerin yayılımında stratejik olarak kullanılmış, fikir taşıyan ve ikna eden aracılara dönüşmüştür.

Bu makalede, 1930-38 yılları arasında Nazi Almanya'sında gelişen propagandaya karşı üretilen tasarımları güçlü kılan unsurlar analiz edilmektedir. Eleştirel fikirlerin anlamlandırılarak görselleştirilmesi ve bu süreci mümkün kılan teknik araçların sentezlenmesiyle ortaya çıkan düşünsel etki incelenmektedir. Amaç, toplumları harekete geçirerek ikna eden tasarımların, görüntü ve söylem eşleştirme yöntemleriyle düzenlendiğinde ortaya çıkan güçlü diyalogların etkisini tartışmaktır.

John Heartfield, Nazi propagandasının ideolojik altyapısını doğrudan yansıtarak ve asıl gerçeği gözler önüne seren tasarımlarında, eleştirel fikri iki temel yöntem üzerinden kurgulamıştır. Bunlardan ilki görsel ve dilsel çatışmaları aktarmak için kullandığı ve ideolojilerin karşısında "**neyin nasıl söylendiğinin**" çelişkilerini gösteren teknik olarak fotomontaj yöntemidir. Fotomontaj Dadadan miras kalmıştır, Nazi rejiminin ideolojik söylemlerinin gerçekliklerini açığa çıkarmada etkin kullanılan ve izleyiciyi eleştirel düşünceye yönlendiren önemli bir araçtır. Heartfield'n ikinci önemli yöntemi ise ideoloji, iktidar ve kültür arasındaki gizli bağları işaret eden bilgileri metafor, alegori, ironi, hiciv gibi yöntemlerle düzenlendiğinde fikri, nasıl güçlü bir silaha dönüştüğünü gösteren dile dayalı anlamlandırma pratikleridir. Bu yöntemler diyalektiği niteleyen toplum içinde belli bir grubun bildiği ve inandığı fikirlerin veya bilgilerin gerçeklik temsilleridir. Bu temsillerin bilgisi Heartfield'in tasarımlarında dile yerleşerek görselleştiği için metafordur; bu durum fotomontajlarda bilinen bilginin sorgusuna açmak için düşündürücü eylemleri ifade etmektedir. Heartfield'ın fotomontajlarında görüntü üretimi toplumun bilgisi olan mit içeriğinde gerçekleştiği için konusunu tarihe dayandırmaktadır. Heartfield miti en çok toplumsal hafızada yer alan kişi-olay kelime ve simge alegorisi üzerinden irdeleyerek geçmişin bilgisini güncele taşıyan bir çözümleme gerçekleştirmektedir. Bu bilgi daha önceden yaşanmış ve bilinen etkiyi yeniden canlandırma ve hatırlatma niyetinde olduğu için alegoriktir. Tüm fotomontajlarında yer alan metin olarak ürettiği sloganlarının gizil anlamları, tarihsel bilginin hatırlatılması, kelime alegorisi üzerinden kurgulanmaktadır. Topluma mal olmuş bilinen imge, anlamlı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

simge veya tarih içinde mite dönüşmüş sembollerin birden fazla anlamına işaret etme özelliği bulunmaktadır. Görsel tasarımda mit, tarih içindeki anlamlandırma pratiklerinin yeniden kurgulanması ile değişebilmektedir. Heartfield tasarımlarında kimi zaman güncel ve yayılmış olana mizahi bir nitelik-miş duygusuyla yaklaşmakta, kimi zaman da gerçekliği abartı kullanarak sorguya açmakta ve yeniden üretmektedir. Heartfield'ın fotomontajları ironi olarak değerlendirilebilir; çünkü görünen mesaj ile gizli mesajı aynı düzlemde sunarak, izleyiciye iki farklı anlam içeriyormuş gibi görünen ancak aslında tek bir eleştirel anlamda birleşen bir yapı kurar. Aynı zamanda Heartfield'ın fotomontajları iki veya daha fazla birbirine benzemeyen ama toplum tarafından sabit olarak simgeleşmiş anlamların tersten okuması olarak tasarlanmış görsel anlatılar olduğu için hicive de yakın durmaktadır. Eğer bu fotomontajlar iktidarın bilinen görüntülerinin alaysı tavrı, komik-mış- duygusu ile algılanıyorsa ortada hiciv özelliği kadar ironik bir durum da var demektir, bu iki birleşen eleştiriyi hem görünür hem de düşündürücü olmasını sağlayan güçlü anlatı pratikleridir.

Heartfield'ın tasarımları, işaretler, renkler, metinler, semboller ve imgeler aracılığıyla gerçekliği yeniden üreterek egemen ideolojik söylemleri teşhir etmektedir. Bu yöntemler, izleyiciyi pasif bir alıcıdan aktif bir sorgulayıcıya dönüştürerek toplumsal farkındalığı arttırmaktadır. Sanatın politik bir müdahale biçimi olduğunu hatırlatan Heartfield'ın yöntemi, şimdiki zamanın anlamlandırma pratiklerinde de toplumsal diyaloglara hizmet etmekte ve mem kültürü gibi çağdaş görsel anlatım biçimlerinde dönüşerek varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

KAYNAKÇA

Althusser, L. (2013). İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları. İdeolojiyi Haritalamak (s. 153-210). içinde Ankara: Dipnot Yayınları.

Arendt, H. (1962). The Origins of Totalitarianism. Cleveland and New York, America: Meridian Books the World Publishing Company.

Aristotales. (1993). Poetika. Ankara: Remzi Kitabevi.

Artun, N. A., & Artun, A. (2018). Dada kılavuzu 1913-1923 Münih, Zürih, Berlin, Paris. İstanbul: İletişim Yayınları.

Başpınar, Y. (2017). Uluslarası güç mücadelesinde propagandanın yeri ve kamu diplomasisine dönüşümü. İstanbul.

Barthes, R. (1991). Mythologies. New York: The Noonday Press.

Bostancı, M. (2018). John Heartfield'ın "Başkalaşım" Adlı Fotomontajında Yer Alan Metaforik Yapılanma Üzerine Göstergebilimsel Çözümlemeler. YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi(20), 75-86.

Cebeci, O. (2008a). Tarihsel Bir Perspektif Üzerinden İroni Tür ve Tekniklerinin Gelişimi ve Bazı Uygulama Örnekleri. Cogito Üç Aylık Düşünce Dergisi (s. 87-104). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Cebeci, O. (2008b). Komik Edebi Türler Parodi, Satir ve İroni. İstanbul: İthaki Yayınları.

Cebeci, O. (2019). Metafor ve Şiir Dilinin Yapısal Özellikleri. İstanbul: İthaki.

Çeğin, G., & Arlı , A. (2004, 8-6-10). "İdeoloji" Kavramının aşınması ve Pierre Bourdieu'nun Kuramsal Seçenekleri. Doğu&Batı dergisi(28), 165.

Danto, A. (1993, June 28). John Heartfield and Montage. Ocak 2025 tarihinde the New York Times on the Web: https://archive.nytimes.com/ www.nytimes.com/books/first/d/danto-madonna.html adresinden alındı

Demiralp, O. (2008). Alttan Dalma. İstanbul: Yapı ve Kredi Yayınları.

D'Annunzio, G. (2019, 09 16). Nazi Selamı Ve Kült Lider/Hitler Selamının Mimarı: Gabriele D'Annunzio. https://www.dervirgul.com/analiz-yorum/nazi-selami-ve-kult-lider/24745/ adresinden alındı

Encyclopaedia Britannica. (2002, 07 11). Agitprop political strategy. 02 2025 tarihinde https://www.britannica.com/topic/agitprop adresinden alındı

e-skop . (2016, 11 26). Dadanın 100. Yılı / Hitler Selamının Anlamı. e-skop sanat tarihi eleştirisi: https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-hitler-selaminin-anlami/3168 adresinden alındı

Ferrandiz, M. M. (2011). John Heartfield, un artista antinazi. Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales(190), s. 1-17.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Fiske, J. (1996). İletişim çalışmalarına giriş. Ankara: Bilim ve Sanat.
Hebdige, D. (2004). Altkültür Tarzın Anlamı. (S. Nişancı, Çev.) İstanbul: Babil Yayınları.
Heidegger, M. (1998). Tekniğe ilişkin Soruşturma. (Ö. Doğan, Çev.) İstanbul: Paradigma Yayınları.
Hopkinson , A. (2019, 12 12). John Heartfield. Burlington Contemporary: https://contemporary.burlington.org.uk/reviews/reviews/john-heartfield adresinden alındı 19.01.2025 tarihinde alındı
Jameson, F. (2011). Siyasal Bilinçdışı. istanbul: Ayrıntı yayınları.
Kriebel, S. (2008). Photomontage in the Year 1932: John Heartfield and the National Socialists. Oxford Art Journal, s. 97-127.
Kriebel, S. (2009). Manufacturing Discontent: John Heartfield's Mass Medium. New German Critique, Dada and Photomontage across Borders, 107, s. 53-88.
Medina, D. (2018, 9). John Heartfield and the Memory-Image. Yüksek Lisans Tezi. ABD: University Of California Riverside.
Nikolic, M. (2017). First as Tragedy, Second as Farce. New German Critique, 44(2 (131)), s. 25-40.
oxfordlearnersdictionaries. (2025, 01 05). Satire. https://www.oxfordlearnersdictionaries. com/definition /english/satire adresinden alındı
Önder, B. A. (2022). Propaganda afiş sanatının ideolojik bir aygıt olarak söyleme tezahürü. Ankara: Siyasal Kitabevi.
Rancière, J. (2023). İmajların Yazgısı. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: Ketebe Yayınları.
Ricoeur, P. (2020). Söylem ve Artı Anlam. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
Romy , K. (2019, 05 10). No symbolic pardon for anti-fascist protestors in Geneva. https://www.swissinfo.ch/eng/politics/dramatic-swiss-history_no-symbolic-pardon-for-anti-fascist-protestors-in-geneva/44954236?utm_ adresinden alındı
Sancar, S. (2008). İdeolojinin Serüveni Yanlış Bilinç ve Hegemonyadan Söyleme. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
Simkin, J. (2020, January). German Art: 1930-45, Resistance in Nazi Germany, John Heartfield. Retrieved December 08, 2024, from Spartacus Educational: https://spartacus-educational.com/FWWheartfield.htm#section1
Spaulding, D. (2017, 3 25). John Heartfield's Communism. Historical Materialism, 223-238.
Sudhalter , A., & Roldain, D. (2012). Photomontage Between the Wars 1918-1939. Ottawa, Canada: Carleton University Art Gallery.
Tan, K. Z. (2021). Temsil'den Anlam'a Metaforik düşüncenin izinde. İstanbul: Kopernik Kitap.
Tarih Egitimi. (2021, 04 11). Silah Olarak Sanat: John Heartfield'in Ajitprop Fotomontajları. Tarih Egitimi/History Education: https://tarihegitimi.blogspot.com /2021/04/silah-olarak-sanat-john-heartfieldin.html adresinden 21.01.2025 tarihinde alındı
Tessa, S. (2021). The power of symbols ın visual propaganda the meanıng behınd polıtıcal logos and flags. Repositório Comum Communities and Collections.
Wolf, C. C. (2019). The Montage Connection between John Heartfield and László Lakner: Artistic Resistance and a New Leftism in Sixties Europe. The Oxford Handbook of Communist Visual Cultures (s. 566-588).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

PROPOSAL FOR QUALITY PARAMETERS FOR THE ASSESSMENT OF SQUARES AFFECTED AND CHANGED BY THE COVID-19 PANDEMIC

COVID-19 PANDEMİSİNDEN ETKİLENEN VE DEĞİŞEN MEYDANLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ İÇİN KALİTE PARAMETRELERİ ÖNERİSİ

Merve TÜRK [1]
Mehtap ÖZBAYRAKTAR [2]

ORCID: M.T. 0009-0006-0270-1689
M.Ö. 0000-0003-4460-4968

[1] Merve Türk
Kocaeli Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: merveturk.trk@gmail.com

Corresponding author/Sorumlu yazar:

[2] Mehtap Özbayraktar
Kocaeli Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta:
mehtap.ozbayraktar@gmail.com,
mozbayraktar@kocaeli.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:
05.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:
15.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Türk, M. & Özbayraktar, M.(2025). Proposal For Quality Parameters for The Assessment Of Squares Affected And Changed By The Covid-19 Pandemic. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 984-1013. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674107

Abstract
Although studies on the COVID-19 pandemic and open public spaces are ongoing, few studies specifically address the impact of the pandemic on public spaces and the changes that have been made. From this point of view, the study aims to develop quality parameters for squares, one of the public open spaces most affected by the pandemic. In the study, quality parameters for squares were developed in three stages: 1st stage: research of the studies before and during COVID-19 and identification of the modified and added parameters; 2nd stage: development of the square-oriented public space quality parameters based on the identified parameters; 3rd stage: analysis of the square-oriented public space quality parameters on the selected squares. As a result of analysing the 'square-oriented public space quality parameters' developed for the selected squares, it was found that the green space studies emphasised in the literature review remained in the background. In contrast, these studies came to the fore in the analyses conducted on the selected squares. The study of public space quality parameters oriented towards square design, which was developed by adding new parameters that consider the current pandemic context, will fill this field's gap. The square-oriented public space quality parameters developed in this study can be used in the evaluation of existing squares as well as in the design of new squares.

Keywords: COVID-19, European Historic City Squares, Public Space, Square- Oriented Public Space Quality Parameters

Öz
COVID-19 pandemisi ve açık kamusal mekanlar üzerine çalışmalar hala devam etmesine rağmen, pandeminin kamusal mekanlar üzerindeki etkisi ve kamusal mekanlarda ne tür değişikliklerin yapıldığı sorunları üzerinden çalışmalar az sayıdadır. Buradan hareketle çalışmanın amacı, pandemiden en çok etkilenen kamusal açık mekanlardan biri olan meydanlar için kalite parametreleri geliştirmektir. Çalışmada meydan odaklı kalite parametreleri üç aşamada geliştirilmiştir: 1. aşama COVID-19 öncesi ve sürecindeki çalışmaların araştırılması ve değişen ve eklenen parametrelerin tespiti, 2. Aşama tespit edilen parametreler üzerinden meydan odaklı kamusal mekân kalite parametrelerinin geliştirilmesi, 3. Aşama meydan odaklı kamusal mekân kalite parametrelerinin seçilen meydanlar üzerinde analizi. Çalışmanın sonucunda COVID-19 sürecindeki çalışmalarda işlevsel ve çevresel kalite parametrelerinin ağırlıklı olarak ele alındığı, estetik kalite parametrelerine ise eklemeler yapılmadığı tespit edilmiştir. Seçilen meydanlar için geliştirilen 'meydan odaklı kamusal alan kalite parametrelerinin incelenmesi sonucunda, parametrelerin geliştirilmesi sırasında yapılan literatür taramasında vurgulanan yeşil alan çalışmalarının, seçilen meydanlar üzerinde yapılan analizlerde geri planda kaldığı tespit edilmiştir. Pandemi durumlarını dikkate alan ve mevcut durumu içeren yeni parametreler eklenerek geliştirilen meydan odaklı kamusal alan kalite parametreleri çalışmasının bu alandaki boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. Çalışmada geliştirilen meydan odaklı kamusal mekan kalite parametreleri hem mevcut meydanların değerlendirilmesinde hem de yeni yapılacak meydanların tasarlanması aşamasında kullanılabilecektir

Anahtar Kelimeler: Avrupa Tarihi Kent Meydanları, COVID-19, Kamusal Mekan, Meydan Odaklı Kamusal Mekan Kalite Parametreleri

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Unlike in past periods[1], the COVID-19 pandemic has affected many areas. However, public spaces, which are places of collective experience that facilitate social interactions, allow many activities, and are accessible, visible, and audible to everyone, and necessary for the healthy development of each individual in the city, have been affected most intensely (Carr et al., 1992; Erdönmez & Akı, 2005; Gökgür, 2017; Gürallar, 2009; Hansen, 2004; Oldenburg, 1999; Sennett, 2010; Sullivan, 1953; Tonnelat, 2010; Weber, 2010). According to the United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat, 2015), public spaces consist of three physical categories: streets, which include bicycle paths, arcades and galleries, pavements, squares and spaces, broad avenues and boulevards; public open spaces, consisting of the river and sea shores, public beaches, children's playgrounds, parks, and gardens; public facilities, consisting of public libraries, community centers, markets, and public sports facilities that are publicly owned and accessible to users without charge. Open public spaces within the scope of the study can be categorized under different categories. William and Green (2001), analyzed open public spaces under two headings: green spaces within the city (natural and semi-natural green areas, green corridors, sports facilities, parks and gardens, children's playgrounds) and open spaces with hard surfaces (squares, market areas, pedestrian streets, promenades). Craig and Brett (2001), classified these spaces by scaling them: local open spaces where the local community can quickly enter, neighborhood open spaces, regional open spaces large or unique spaces that attract a wider population, private or institutional open spaces, national parks, and wildlife areas. As can be understood from the definitions, although studies on these spaces, which are used by many people in their daily lives and can be categorized under many different headings, are ongoing, there are few studies in the literature that investigate the impact of the COVID-19 pandemic on public spaces, and what kind of changes have been made in these spaces.
This study target examines the existing literature on public spaces before and during the pandemic in detail, develop square-oriented public space quality parameters based on the findings, and address the lack of research in this area by creating new parameters that consider pandemic situations.

From this point of view, the study aims to develop quality parameters for squares, one of the public open spaces most affected by the pandemic. In the process, the following questions were asked in relation to squares, and attempts were made to suggest solutions:

- What kind of public space quality parameters have been developed in studies before and during COVID-19? Which parameters stand out?
- In the light of the data obtained, which quality parameters can be recommended for squares? What are the changes observed in the squares where the proposed parameters are used?

In selecting squares to test the developed 'square-oriented public space quality parameters,' the criteria considered included cities most affected by the COVID-19 pandemic, active use of the square during the pandemic, and the continuation of public space activities. This study was conducted between 2020 and 2023, a period during which fieldwork was significantly limited due to pandemic-related restrictions. Consequently, the selection of case study areas was guided by criteria such as ease of access to online data, the availability of prior research, and the applicability of the developed parameters. Additionally, to ensure geographic and socio-cultural diversity, squares from different cities and contexts were included. Accordingly, ten urban squares were identified to form the basis for analysis and comparison within the scope of this study. Plaza Mayor, Madrid, Spain, 2. Place De La Bastille, Paris, France, 3. Nottingham Old Market Square, Nottingham, United Kingdom, 4. Marienplatz Square, Munich, Germany, 5. Alexanderplatz Square, Berlin, Germany, 6. Trafalgar Square, London, United Kingdom, 7. Radhuspladsen Square, Copenhagen, Denmark, 8. Rynek Glowny Square, Krakow, Poland, 9. George Square, Glasgow, United Kingdom, 10. Skanderbeg Square, Tirana, Albania (Figure 1).

[1] Plague: 1346-1353, Cholera: 1817-1923, Tuberculosis: 18th and 19th century, HIV-AIDS: 1976- etc.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 1. City squares where square-oriented public space quality parameters were tested[2].

METHODOLOGY: DEVELOPMENT OF SQUARE-ORIENTED PUBLIC SPACE QUALITY PARAMETERS

The square-oriented quality spatial quality parameters were developed in three stages (Figure 2):

- First Stage: Investigation of the studies before and during COVID-19 and identification of the changed and added parameters.
- Second Stage: The development of square-oriented public space quality parameters based on the parameters identified in the first stage.
- Third Stage: Analysing the square-oriented public space quality parameters on selected squares.

[2] Image created using snazzy map and edited by the authors

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

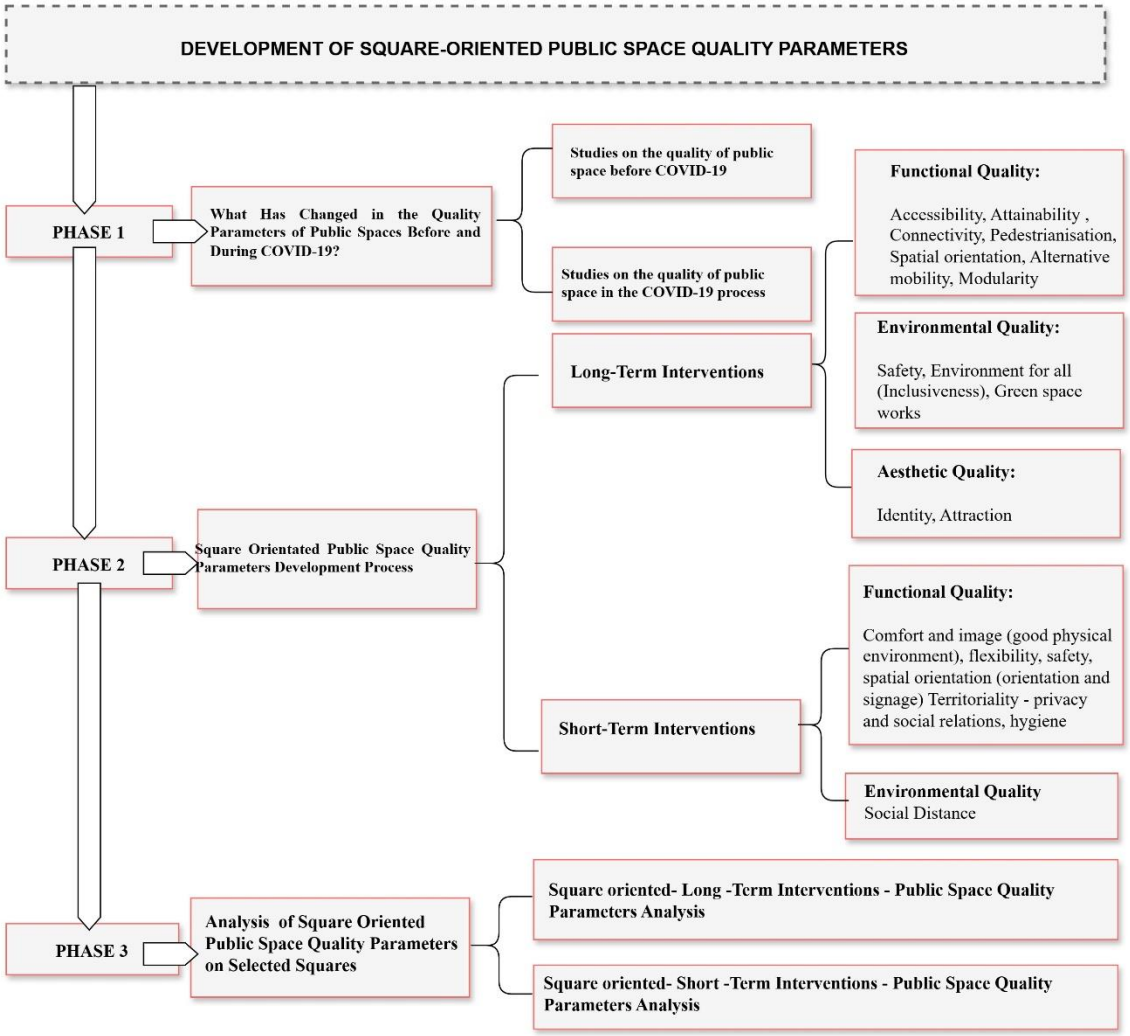


Figure 2. Development and evaluation of square-oriented public space quality parameters- method phases.

Phase 1: What Has Changed in the Quality Parameters of Public Spaces Before and During COVID-19?

According to the report Urban Design in Planning: Towards Better Planning, prepared by the Department of the Environment, Transport and the Regions (DETR), and the Commission for Architecture and the Built Environment (CABE) in the UK (CABE & DETR, 2000),the quality of public spaces is defined as creating public spaces that are attractive, safe, organized, and work effectively for everyone in the community, which is considered essential for urban spaces. As stated by Andrews (2001) the quality of public space is a concept that includes many sub-headings related to sustainability that combine the concepts of livability, economic development, environmental protection, and social equality and that vary according to Maslow's (1970) psychological logic and Inglehart's (1977) post-materialism thesis. According to this discourse, the quality of urban space can be about aesthetics, economics, social aspects, political, environmental, human health, public safety, and other related issues. The fields of study can cover regions, neighborhoods, municipalities, market areas, states, borders, and countries. Therefore, during the literature review, while creating square-oriented public space qualities,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

all pre[3] and post-COVID-19[4] studies under the titles of livability in urban space, urban space quality, urban design, urban space design and planning, urban neighborhood quality, residential spaces, quality of physical environment, public space network design, quality of space were examined; the public space quality concepts obtained as a result of the examination were classified under the titles of functional, environmental, and aesthetic quality. Examining the sources in the literature analysis reveals that, during the pandemic, individuals preferred public spaces such as open green areas, squares, and waterfronts, where they could maintain social distance (Gehl Firm, 2020b; Legeby et al., 2022; Sepe, 2021). Some studies include pedestrianisation policies, such as improving access to public spaces, widening streets and squares to facilitate social distancing (HM Government, 2020; Cuba, 2021; El Khateeb & Shawket , 2022). Other studies report on 'temporary and permanent public space interventions during the pandemic' by organizations working to improve public spaces (UN-Habitat, 2020; Knight Foundation, 2021; Sepe, 2021) (Table 1).

Table 1. Classification of studies on interventions in public space during COVID-19.

Preferred public spaces	Interventions in public space	Short-, medium- and long-term studies to improve the quality of public space
• Open green areas • Squares • Pedestrianized streets • Waterfronts	• Street pedestrianization • Construction of bicycle lanes • Organization of idle spaces and use of public space	• Short-term interventions: Transformation of market areas, and parking lots, often localized interventions • Urban scale intervention in medium and long-term planning, organization of public space networks

The functional and aesthetic quality parameter headings are based on the studies conducted by Van der Voort and Van Wegen (2005) and İnceoğlu (2007), while the environmental quality parameter headings are based on the studies conducted by Lynch (1981) and Bonaiuto et al. (2003). These headings were chosen because they are more comprehensive than those in other studies. When compared under these headings, it was found that most of the additions were made to the functional and environmental quality parameters during the COVID-19 studies, while no additions were made to the aesthetic quality parameters (Table 2, Table 3, Table 4).

The most commonly used functional, environmental, and aesthetic quality parameters obtained from the literature review before and during COVID-19 are summarized as follows:

- Functional Quality Parameters: It has been determined that the most intensively used functional quality parameters in the studies on public space before COVID-19 are functional diversity (6), accessibility (6), function (5), flexibility (5), ease of mobility (5), cleaning (4), sustainability (4). In the COVID-19 process, these parameters were accessibility (9), pedestrianization,

[3] (Appleton, 1988), (Nasar, 1989), (Rapoport, 1990), (Lang, 1994), (UN-Habitat, 2015), (CABE & DETR, 2000), (English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (Communities and Local Government, 2007), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Bonaiuto et al., 2003), (Greene, 1992), (Lennard,1997 as cited in Kahraman), 2014; (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (İnceoğlu, 2007), (The Ministry of Local Government and Modernization, 2019), (PPS, 2009), (Lynch, 1981), (Appleyard & Jacops, 1982), (Gehl, 2011), (Gehl, 2019).

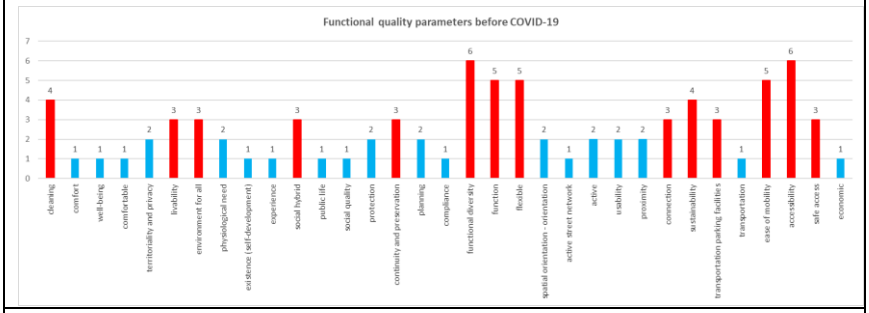
[4] (Gehl Firm, 2020a), (Gehl Firm, 2020b), (HM Government, 2020), (UN-Habitat, 2020), (Xie et al., 2020), (Harrouk, 2020), (Sepe, 2021), (Mouratidis, 2021b), (Knight Foundation, 2021), (Cuba, 2021), (Florian, 2022), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Legeby et al., 2022), (Yüksel, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

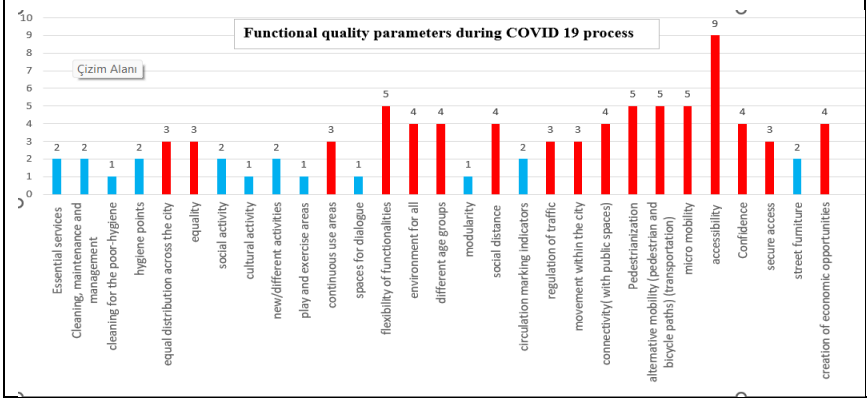
alternative mobility, micro-mobility, and flexibility of functionalities (5), environment for all, different age groups, connectivity, creation of economic opportunities, social distance, and confidence (4). Here, the most important quality criteria sought in public spaces focus on accessibility, pedestrianization, mobility, (micro and alternative) and flexible use of space. (Table 2).

Table 2. Comparison of studies on public space quality parameters before and during COVID-19 in terms of functional quality parameters.

Studies on the quality of public space before COVID-19



Studies on the quality of public space during COVID-19



Least used

Most used

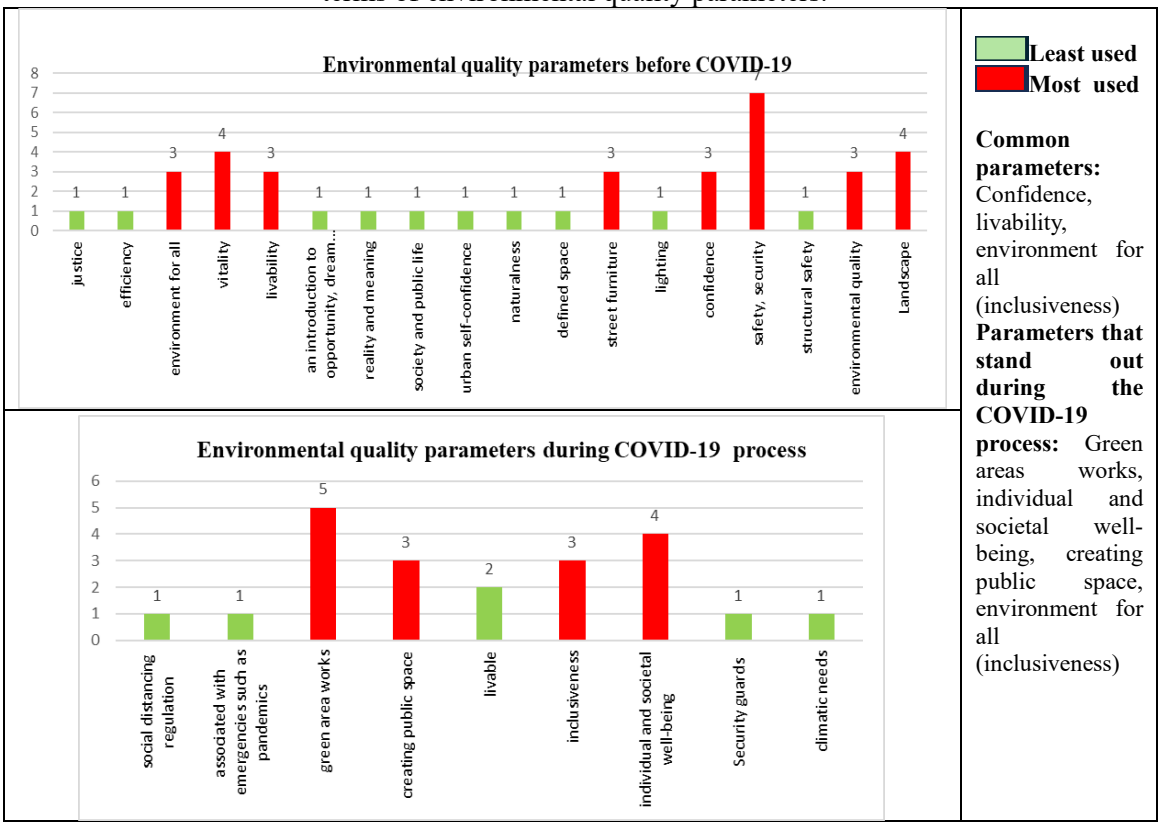
Common parameters: Accessibility, flexibility, environment for all**,** being economical, safe access,

Parameters that stand out during the COVID-19 process: Equality**,** equal distribution across the city, flexibility, environment for all, continuous use areas, appeal to different age groups, social distancing and circulation signs, regulation of traffic, movement within the city, connectivity with public spaces, pedestrianization, alternative mobility (pedestrian and bicycle), micro-mobility, confidence, accessibility, secure access, creation of economic opportunities.

- Environmental Quality Parameters: It was determined that the most intensively used environmental quality parameters in studies on public space before COVID-19 were safety and security (7), vitality (4), and landscape (4). In the COVID-19 process, on the other hand, it was determined that parameters related to health and safety such as green area studies (5) and individual and social wellbeing (4) came to the fore (Table 3).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

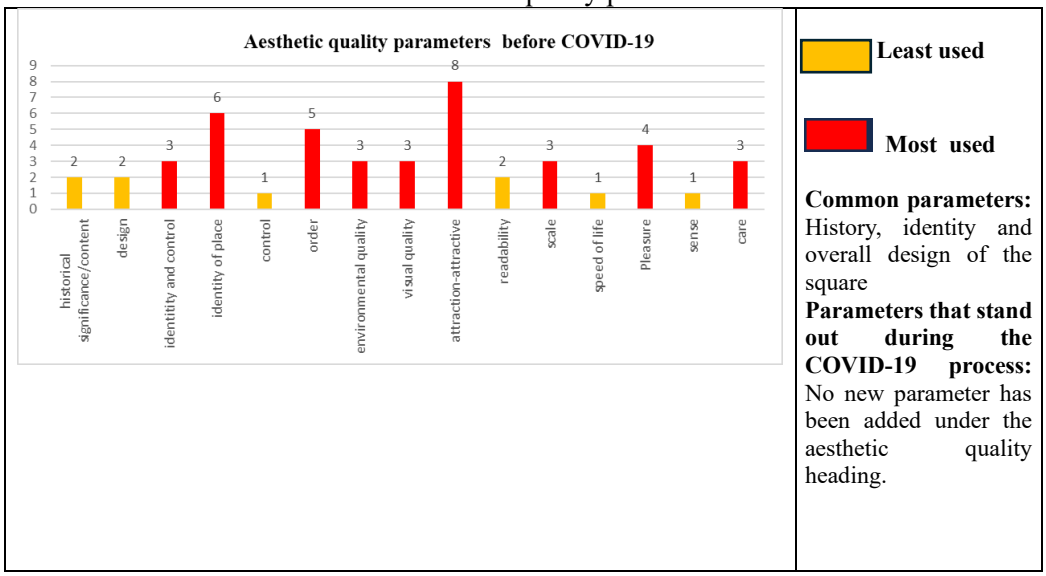
Table 3. Comparison of studies on public space quality parameters before and during COVID-19 in terms of environmental quality parameters.



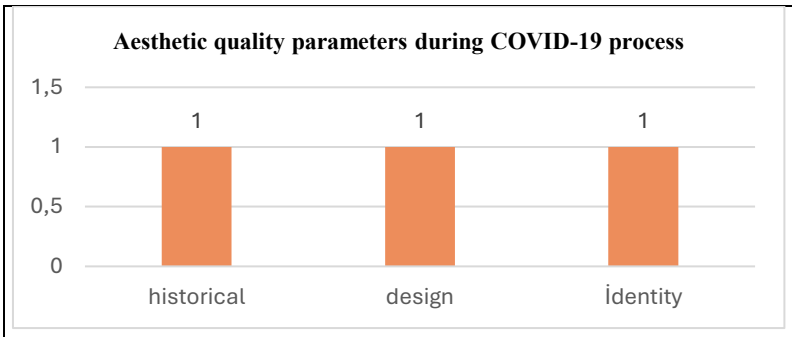
- Aesthetic Quality Parameters: It was determined that the most intensively used aesthetic quality parameters in the studies on public space before COVID-19 were the attractiveness of the place (8), the identity of the place (6), order (5), and pleasure (4). During the COVID-19 pandemic, it was understood from the literature research that the same criteria remained unchanged, and no additions were made to these parameters (Table 4).

When all quality parameters were compared, it was found that the greatest number of quality parameters were added under the heading of 'functional quality' during the process of the pandemic.

Table 4. Comparison of studies on public space quality parameters before and during COVID-19 in terms of aesthetic quality parameters.



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Phase Two: Square-Orientated Public Space Quality Parameters Development Process

In the studies examined, square-oriented public space quality parameters were found to include long, medium, and short-term recommendations, alongside functional, environmental, and aesthetic quality aspects. For this reason, square-oriented public space quality parameters, along with the short and long-term intervention headings suggested by the United Nations Human Settlements (UN-Habitat, 2020) program, were also adopted. Long-term interventions cover the urban scale and its relationship with public spaces, while short-term interventions address the scale of the square's location. Firstly, the quality parameters commonly used in studies on public space quality before and during COVID-19 that can be utilized as parameters for evaluating the spatial quality of squares were identified. These were then grouped under the headings of functional, environmental, and aesthetic quality (Figure 3). To determine the physical, environmental, and aesthetic quality parameters to be gathered under the above-mentioned headings, the parameters commonly used in studies conducted before COVID-19 were considered. Additionally, the most frequently used parameters added in studies conducted during the COVID-19 process were also taken into account (Table 2, Table 3, Table 4). In the second stage, the parameters that were repeated before and during the COVID-19 process, and had similar meanings were eliminated, and as a result, physical, environmental, and aesthetic parameters were determined (Table 5, Table 6, Figure 4, Figure 5).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

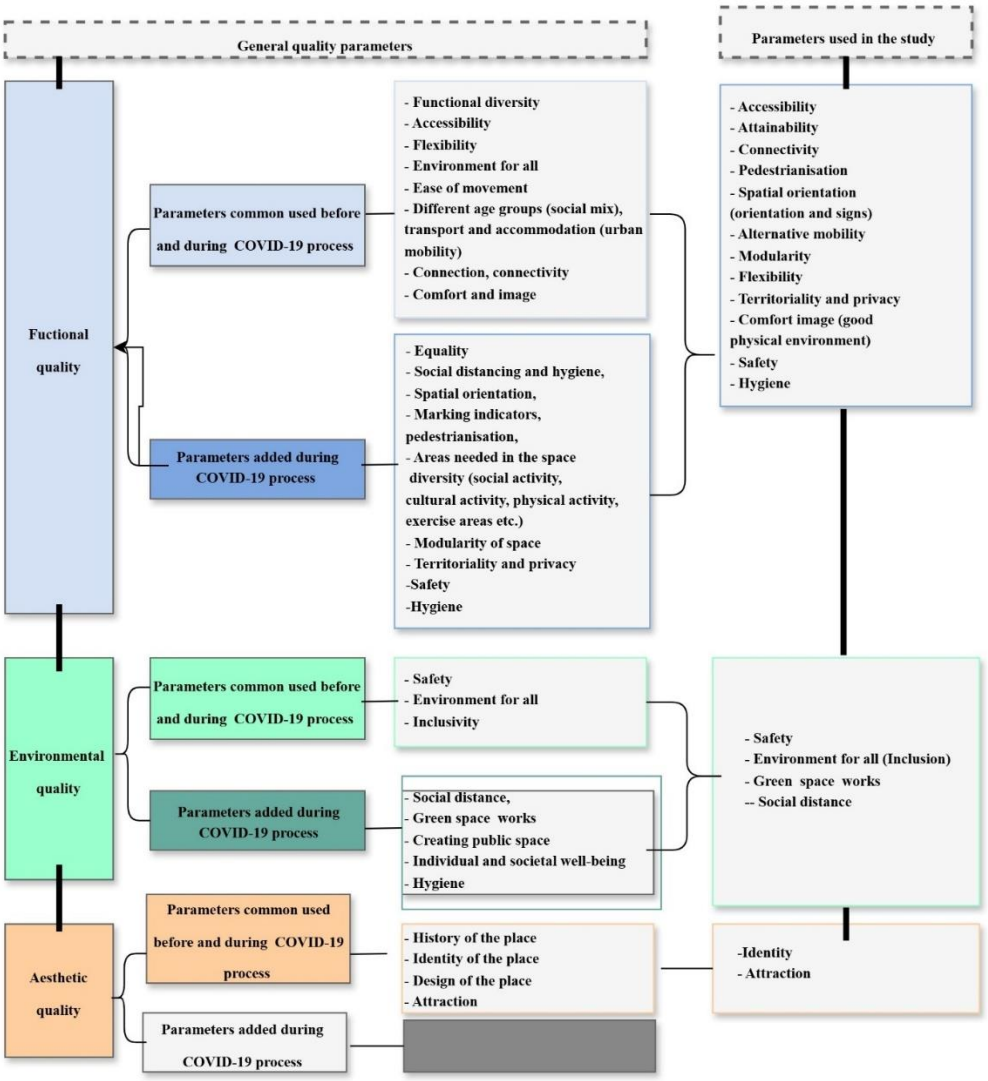


Figure 3. The formation process of the square-oriented public space quality parameters used in the study.

After determining the parameters to be used in the evaluation of the squares, it was decided which of these parameters would be classified as long-term and short-term. The parameters identified in Figure 3, which cover aspects of the urban scale and the relationships between public spaces, are grouped under the heading 'long-term interventions,' while those covering the area in which the square is located are categorized as 'short-term interventions'. 'During the comparison of studies on 'public space quality parameters' before and during COVID-19—focusing on 'functional, environmental, and aesthetic quality parameters' (Table 2, Table 3, Table 4)—it was determined that no parameter for aesthetic quality was added; therefore, the parameter was not used in short-term interventions. The literature sources in Table 5 and Table 6 were used to develop the long- and short-term square-oriented spatial quality parameters for the study. The proposed parameters are shown in Figure 4 and Figure 5.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 5. Square-oriented public space quality parameters - references used in the creation of long-term quality parameters.

	Parameters	References
Functional Quality	Accessibility	(English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (Communities and Local Government, 2007), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (İnceoğlu, 2007), (PPS, 2009), (HM Government, 2020), (UN-Habitat, 2020), (Sepe, 2021), (Knight Foundation, 2021), (Mouratidis, 2021b) (Florian, 2022), (Cuba, 2021), (Legeby et al., 2022) (Gongadze & Maassen, 2023)
	Attainability	(English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (İnceoğlu, 2007)
	Connectivity	(English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (The Ministry of Local Government and Modernization, 2019), (PPS, 2009), (Yüksel, 2022), (HM Government, 2020), (Florian, 2022), (El Khateeb & Shawket , 2022)
	Pedestrianization	(HM Government, 2020), (UN-Habitat, 2020), (Florian, 2022), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Yüksel, 2022)
	Spatial Orientation	(CABE & DETR, 2000), (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (HM Government, 2020), (Yüksel, 2022), (Rapoport, 1990), (Bonaiuto et al., 2003)
	Alternative Mobility	(UN-Habitat, 2020), (Florian, 2022), (Cuba, 2021), (Yüksel, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
	Modularity	(Yüksel, 2022)
Environmental Quality	Safety	(CABE & DETR, 2000), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Lynch, 1981), (UN-Habitat, 2020), (Yüksel, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
	Environment for all (Inclusion)	(Lennard et al., 1997 as cited Kahraman, 2014), (Appleyard & Jacops, 1982), (UN-Habitat, 2020), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Yüksel, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
	Green space works	(Mouratidis, 2021b), (Florian, 2022), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Legeby et al., 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
Aesthetic Quality	Identity	(English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Bonaiuto et al., 2003), (Greene, 1992), (İnceoğlu, 2007), (PPS, 2009), (CABE & DETR, 2000), (Lynch, 1981), (Appleyard & Jacops, 1982), (Sepe, 2021)
	Attraction	(CABE & DETR, 2000), (English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (Communities and Local Government, 2007), (Greene, 1992), (İnceoğlu, 2007), (PPS, 2009)

Table 6. Square-oriented public space quality parameters - short-term interventions references used in the creation of quality parameters.

	Parameters	References
Functional Quality	Comfort and image (Good physical environment)	(The Bartlett School of Planning UCL & Office of the Deputy Prime Minister, 2004), (İnceoğlu, 2007), (Gehl, 2011), (Florian, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
	Flexibility	(CABE & DETR, 2000), (English Parnerships the National Regeneration Agen & The Housing Cooperation, 2007), (Communities and Local Government, 2007), (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (Gehl, 2011)
	Safety	(Sepe, 2021), (Knight Foundation, 2021), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)
	Spatial orientation, orientation and signs	(CABE & DETR, 2000), (Van der Voort & Van Wegen, 2005), (HM Government, 2020), (Yüksel, 2022)
	Territoriality, privacy and social relations	(Van der Voort & Van Wegen, 2005), (İnceoğlu, 2007)
	Hygiene	(HM Government, 2020), (UN-Habitat, 2020), (El Khateeb & Shawket , 2022)
Environmental Quality	Social distancing arrangements	(Gehl Firm, 2020a), (Gehl Firm, 2020b), (HM Government, 2020), (El Khateeb & Shawket , 2022), (Yüksel, 2022), (Gongadze & Maassen, 2023)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

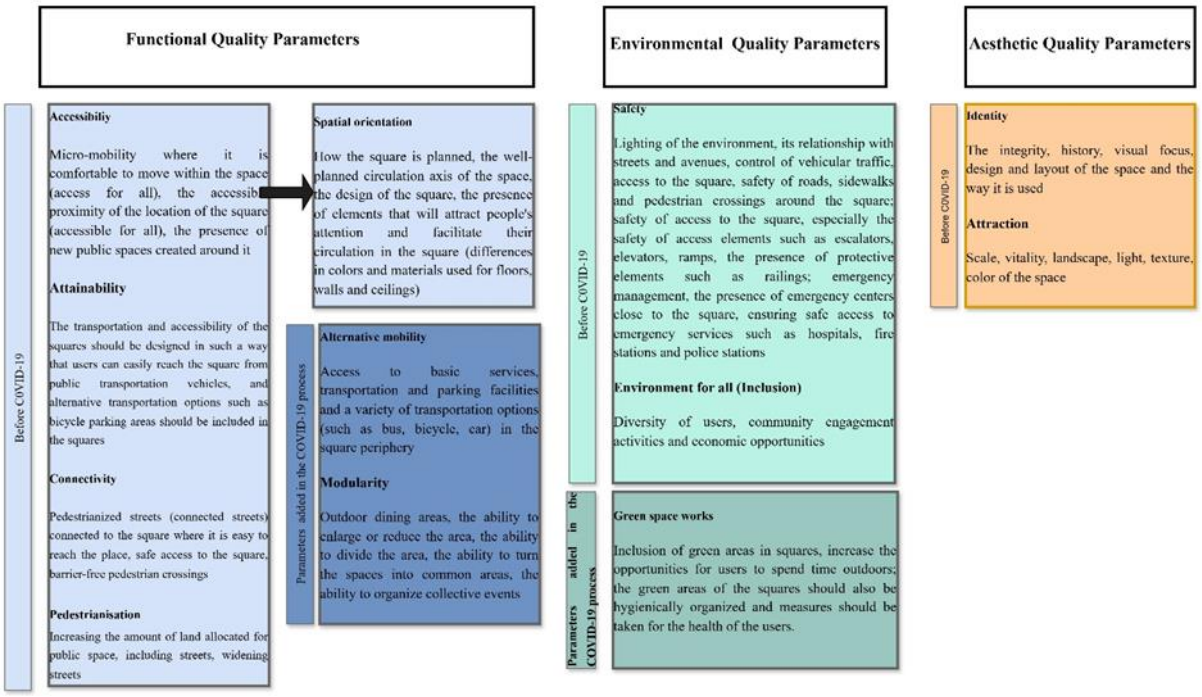


Figure 4. Long-term interventions square-oriented public space quality parameters and definitions developed for the analysis of selected squares during COVID-19 process.

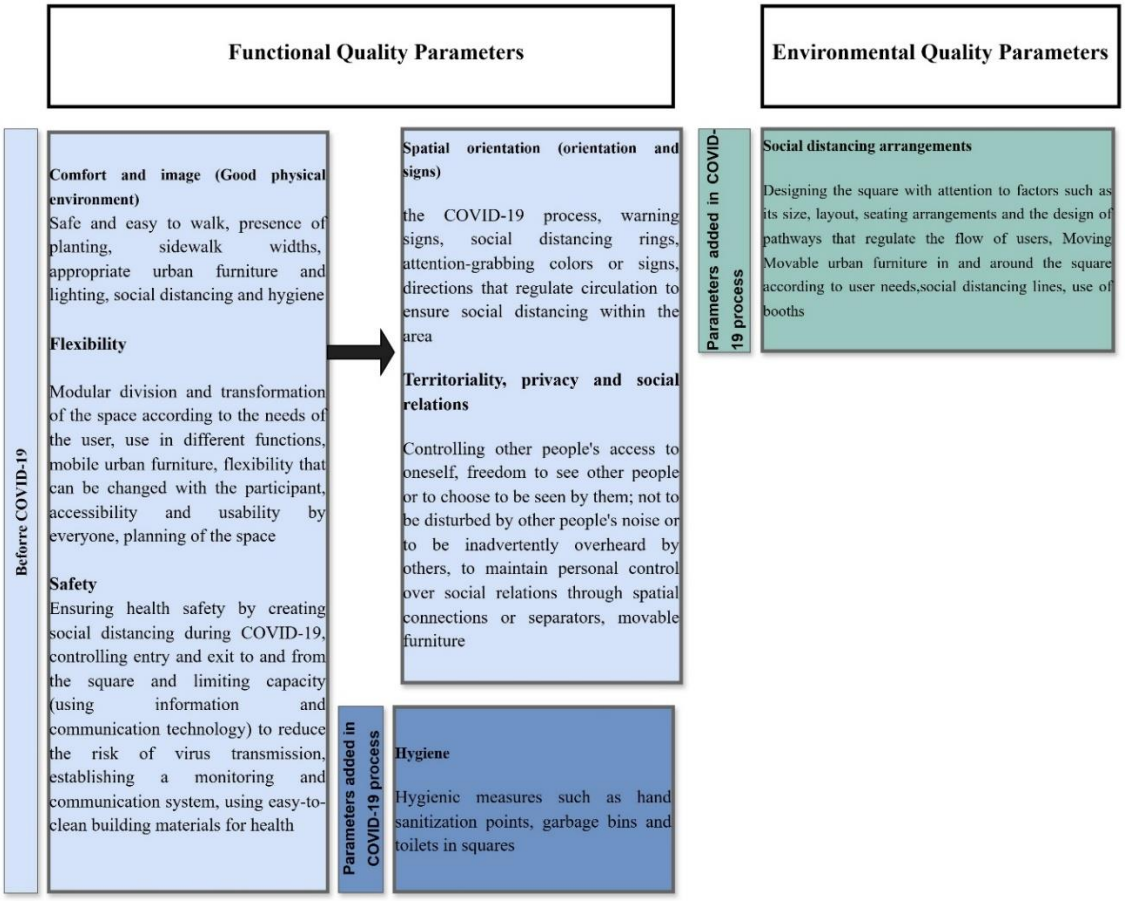


Figure 5. Short-term interventions square-oriented public space quality parameters and definitions developed for the analysis of selected squares during-19 process.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Phase 3: Analysis and Evaluation of Square-Oriented Public Space Quality Parameters on Selected Squares

The developed quality parameters for long-term (functional, environmental, and aesthetic) and short-term (functional and environmental) interventions were tested and validated on 10 selected squares (Plaza Mayor, Place de la Bastille, Nottingham Old Market, Marienplatz, Alexandriaplatz, Trafalgar, Radhuspladsen, Rynek Glowny, George Square, Skanderbeg). This method used in the evaluation of squares and described below is based on the Urban Design Analysis Tool evaluation method developed by the Department of the Environment, Transport and the Regions (DETR) and the Commission for Architecture and the Built Environment (CABE) (CABE & DETR, 2001)The test evaluation was carried out by the authors and all the studies on the selected squares obtained from the literature were taken as reference.

- **Analysis of Square Oriented- Long-Term Interventions- Public Space Quality Parameters**

Firstly, the selected squares were analysed under the functional headings (accessibility, attainability, connectivity, pedestrianisation, spatial orientation, alternative mobility, modularity), environmental (safety, environment for all-inclusiveness, green space works), and aesthetic quality parameters (identity, attraction) (Figure 6, Figure 7)

- **Analysis of Square Oriented- Short-Term Interventions- Public Space Quality Parameters**

The selected squares were analyzed under the heading of short-term interventions under the parameters of functional (comfort and image - good physical environment, flexibility, safety, spatial orientation - orientation and signage, territoriality - privacy and social relations, hygiene) and environmental quality (social distance) (Figure 8).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 6. Square-oriented - analysis in terms of long-term interventions- functional quality parameters[5]

[5] All connectivity images use the Snazzy Map and have been edited by the author.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 7. Square-oriented - analysis in terms of long-term interventions- environmental and aesthetic quality parameter

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

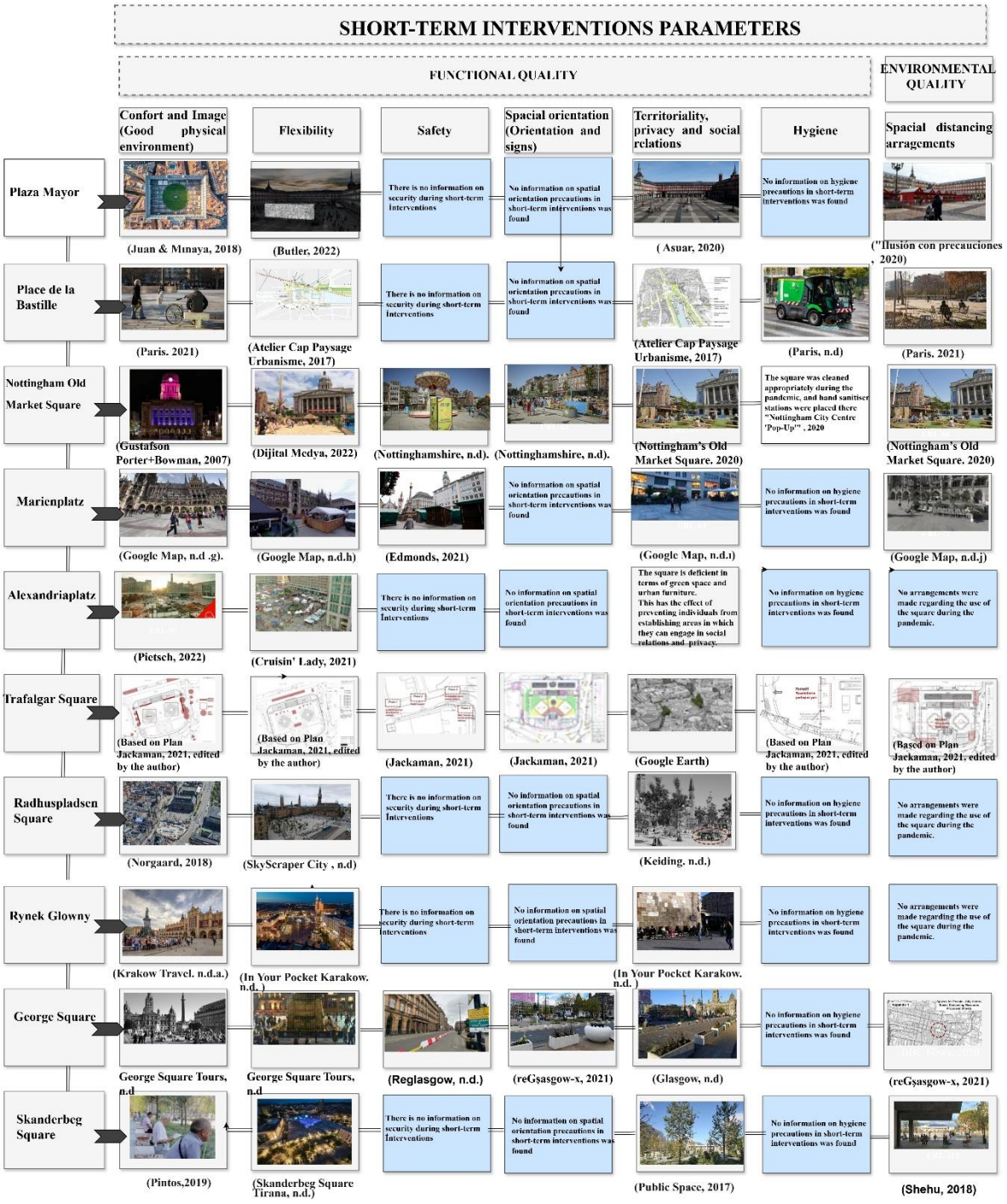


Figure 8. Square-oriented - analysis in terms of short-term interventions- functional environmental and environmental parameters.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

In the literature review conducted with the keywords public space quality parameters, it was found that during the COVID-19 process (Phase 1), parameters were developed to evaluate public open spaces in general (Mouratidis, 2021b; Gehl Firm, 2020a; Gehl Firm, 2020b; HM Government, 2020; UN-Habitat, 2020; Xie et al., 2020; Sepe, 2021) (Knight Foundation, 2021; Harrouk, 2020; Florian, 2022; Gongadze & Maassen, 2023; Cuba, 2021; El Khateeb & Shawket , 2022; Legeby et al., 2022). In this sense, the square-oriented public space quality parameters study, which was developed with the addition of new parameters considering pandemic situations and includes the current situation, will fill the gap in this field.

Based on the questions asked at the beginning of the study, "square-oriented public space quality parameters" for short and long-term interventions were developed in the first and second phases of the study. In addition, in the third phase of the study, the validity of these parameters was tested by analyzing on 10 selected squares.

- What kind of public space quality parameters have been developed in studies before and during COVID-19? Which quality parameters stand out in the COVID-19 process:

As a result of the literature research and analysis of public space quality parameters, it was determined that functional and environmental quality parameters were predominantly addressed in the studies during COVID-19 process, while aesthetic quality parameters were not added. As a result of the literature research and analysis of public space quality parameters, it was determined that functional and environmental quality parameters were predominantly addressed in the studies during COVID-19 process. In the research, it was determined that the parameters related to the "identity, history, and design" of the place under the heading of aesthetic quality were not added due to pandemic priorities. For this reason, the parameters of "identity and attraction" under the heading of aesthetic quality in short-term interventions were not included in the study.

- Functional quality parameters highlighted in the COVID-19 process: Equality**,** equal distribution across the city, flexibility, environment for all, continuous use areas, appeal to different age groups, social distancing and circulation signs, regulation of traffic, movement within the city, connectivity with public spaces, pedestrianization, alternative mobility (pedestrian and bicycle), micro-mobility, confidence, accessibility, secure access, creation of economic opportunities.

- Environmental parameters that stand out during COVID-19 process: Green areas works, individual and societal well-being, creating public space, environment for all (inclusiveness)

- Aesthetic quality parameters that stand out during COVID-19 process: No new parameters were added under the aesthetic quality heading.

- In light of the data obtained, which quality parameters can be recommended for squares? What are the changes observed in the squares where the proposed parameters are used?

The short and long-term interventions developed, and the changes observed in the selected squares based on the "square-oriented public space quality parameters" are summarized below:

- Long-Term Interventions

A. Functional Quality

1. Accessibility: Open spaces were preferred more during the COVID-19 pandemic. The selected squares are "accessible for everyone with entrances from different regions". The squares must be "accessible" for different pandemic or disaster situations.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

2. Attainability: Nine of the squares (Plaza Mayor, Place De La Bastille, Marienplatz Square, Alexanderplatz Square, Trafalgar Square, Radhuspladsen Square, Rynek Glowny Square, Skanderbeg Square, Skanderbeg Square) were accessible by public transportation (metro, tram) before the COVID-19 pandemic. This ensured the usability of the squares. Squares should be "attainable".
3. Connectivity: Eight of the squares (Plaza Mayor, Place De La Bastille, Nottingham Old Market Square, Marienplatz Square, Alexanderplatz Square, Trafalgar Square, Radhuspladsen Square, Rynek Glowny Square) were connected to the public spaces around them before the COVID-19 pandemic. Connectivity brings safe accessibility to public space.
4. Pedestrianization: All the selected squares were pedestrianized before COVID-19. This has strengthened the pedestrian connection of the square with the surrounding areas
5. Spatial Orientation: In most of the squares (seven squares: Plaza Mayor, Place De La Bastille, Marienplatz Square, Alexanderplatz Square, Radhuspladsen Square, Rynek Glowny Square, Skanderbeg Square) no spatial orientation was required during pandemic process due to seating arrangements and pedestrianization before the COVID-19 pandemic; in three squares (Nottingham Old Market Square, Trafalgar Square, George Square) spatial orientation during pandemic process was provided with warning signs, security areas, additional seating areas, planting, water barriers. This helped maintain social distancing.
6. Alternative Mobility: All the selected squares can be reached by different means of transportation (bus, tram, bicycle). This situation brings safe accessibility to space.
7. Modularity: The squares are wide open and modular in design. This has helped maintain social distancing during COVID-19 pandemic process (Table 7).

B. Environmental Quality

8. Safety: Although there is sufficient lighting in the selected squares, different interventions have been made during COVID-19 pandemic (such as installing barriers, and water barriers, expanding bicycle space boundaries, and reducing vehicle traffic).
9. Environment for all (Inclusion): The pedestrianization of squares before the COVID-19 pandemic made these spaces accessible to everyone and increased the diversity of users. During the COVID-19 pandemic, only one square (Place De La Bastille) has been designed for barrier-free design.

10. Green space works: During COVID-19 pandemic process, landscaping works were carried out in very few squares (five squares: Place De La Bastille, Nottingham Old Market Square, Marienplatz Square, Radhuspladsen Square, George Square) (Table 8).

C. Aesthetic Quality

11. Identity: No additional buildings or monuments were identified in the selected squares in the COVID-19 pandemic process. Only two squares (Place De La Bastille, Skanderbeg Square) have had ground designs that would affect identity during the COVID-19 process.
12. Attraction: Squares are centers of attraction due to their convenient openness, the historical buildings and monuments around them, and their central location. During the COVID-19 pandemic, no additions were made under the attraction heading in the selected squares (Table 8).

- Short Term Interventions

A. Functional Quality

1. Comfort and image (Good physical environment): The selected squares have comfort and imagefeatures such as safety, pedestrianization, wide openness, and the presence of food and

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

beverage venues around them. This parameter was tried to be maintained for users with the measures taken during the COVID-19 pandemic (social distancing, warning signs).

2. Flexibility: The selected squares are modular and wide open, allowing for different activities. In the COVID-19 pandemic process, it has been learned by experience that the flexibility of the space is important.
3. Safety: Short-term security interventions were found in very few of the squares (Four squares: Nottingham Old Market Square, Marienplatz Square, Trafalgar Square, George Square)**:** Warning signs, barriers and plantings, action plans, control of entry and exit and capacity adjustment for events, social distancing through planting and arrangement of seating areas, pedestrianization.
4. Spatial orientation, orientation and signs: In very few squares (three squares: Nottingham Old Market Square, Trafalgar Square, George Square) an action plan for major events has been identified, with orientation with plants and barriers.
5. Territoriality, privacy and social relations: Landscaping and the use of movable public space furniture helped to maintain privacy and social distancing for users. Of the selected squares, only three (Nottingham's Old Market Square, Munich's Marienplatz Square and Glasgow's George Square) were found to have mobile urban furniture and temporary planting during the process of the pandemic.
6. Hygiene: During COVID-19 pandemic process, measures related to the hygiene parameter such as the establishment of hand sanitizer stations, regular cleaning of the café area and its surroundings, and the establishment of temporary toilets at events were found. No other measures have been identified. Information on the hygiene parameter was found in only two of the selected squares (Nottingham Old Market Square and Trafalgar Square) during the process of the pandemic (Table 9).

B. Environmental Quality

7. Social distancing arrangement: Capacity limitations at entrances to squares, the use of movable public space furniture, restrictions on the number of parking lots, and adjustments to the width of pedestrian and bicycle paths are some of the adjustments made for social distancing (Plaza Mayor, Place De La Bastille, Nottingham Old Market Square, Marienplatz Square, Trafalgar Square, George Square) (Table 10).

It was found that green space studies (Mouratidis, 2021b; El Khateeb & Shawket , 2022; Legeby et al., 2022; Gongadze & Maassen, 2023; Florian, 2022), which were emphasized in the literature review conducted during the creation of Square-oriented public space quality parameters, remained in the background in the analyzes conducted on the squares selected in this study. It is thought that landscaping works and more green space proposals in squares should be taken into consideration, as they have an impact on the physical and mental health of individuals. The square-oriented public space quality parameters developed in the study can be used both in the evaluation of existing squares and in the design of new squares. Thus, it is thought that squares can be made more resilient for different epidemics or disaster situations. In addition, the proposed parameters can be taken as a basis for different open public spaces (William & Green, 2001; Craig & Brett, 2001) and can be differentiated by adding new parameters. It is important to evaluate the proposed square-oriented public space quality parameters[6] by a wider group of experts (e.g. the Delphi method) for the development of these parameters. In addition, the squares where the developed parameters will be tested could not be visited between 2020 and 2023 due to restrictions and travel difficulties resulting from the pandemic. In this context, it is recommended that the square-oriented quality parameters, as re-established by the expert group evaluation, be tested again through on-site observations of selected squares. This study can be utilized by urban planners and architects who conduct academic studies on public open spaces or work within the municipality. The study is considered to be important for the analysis and planning of public open spaces.

[6] The Department of the Environment, Transport and the Regions (DETR) and the Commission for Architecture and the Built Environment (CABE) in the UK (CABE & DETR, 2001)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 7. Long term interventions- functional quality parameters result of selected squares.

	Long Term Interventions **Functional Quality Parameters**						
Parameters **Squares**	**Accessibility**	**Attainability**	**Connectivity**	**Pedestrianization**	**Spatial Orientation**	**Alternative Mobility**	**Modularity**
Plaza Mayor, Madrid, Spain	Before COVID-19 underground car park	Before COVID-19 + Metro	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19 Pedestrian movement only	Before COVID-19
Place De La Bastille, Paris, France	Before COVID-19	Before COVID-19 +Metro	Before COVID-19	Before COVID-19+ During COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19 disability access	Before COVID-19
Nottingham Old Market Square, Nottingham, United Kingdom	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19 Partly	**During COVID-19**	Before COVID-19 disability access	Before COVID-19
Marienplatz Square, Munich, Germany	Before COVID-19	Before COVID-19 +Metro +Tramway	Before COVID-19	Before COVID-19 Partly	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
Alexanderplatz Square, Berlin, Germany	Before COVID-19	Before COVID-19 +Metro +Tramway	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
Trafalgar Square, London, United Kingdom	Before COVID-19 Platform asansör	Before COVID-19 +Metro	Before COVID-19	Before COVID-19	**During COVID-19**	Before COVID-19	Before COVID-19
Radhuspladsen Square, Copenhagen, Denmark	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
Rynek Glowny Square, Krakow, Poland	Before COVID-19	Before COVID-19 Metro	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
George Square, Glasgow, United Kingdom	Before COVID-19	**During COVID-19**	**During COVID-19**	**During COVID-19 Partly**	**During COVID-19**	**During COVID-19**	Before COVID-19
Skanderbeg Square, Tirana, Albania	Before COVID-19 underground car park	Before COVID-19	Poor connectivity with public spaces	Before COVID-19	--------	Before COVID-19	Before COVID-19

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 8. Long term interventions- environmental and aesthetic quality parameters results of selected squares.

	Long Term Interventions				
	Environmental Quality			**Aesthetic Quality**	
Parameters / **Squares**	**Safety**	**Environment for all (Inclusion)**	**Green space works**	**Identity**	**Attraction**
Plaza Mayor, Madrid, Spain	**During COVID-19** Pedestrian safety	Unsafe floor space	Insufficient green space	Before COVID-19	Before COVID-19
Place De La Bastille, Paris, France	**During COVID-19** Before COVID-19+ Disabled movement safety	**During COVID-19** Barrier-free design	Before COVID-19 Landscaping works **During COVID-19** Landscaping works	Before COVID-19 **During COVID-19** Ground design	Before COVID-19
Nottingham Old Market Square, Nottingham, United Kingdom	Before COVID-19 Disabled movement safety	Before COVID-19	**During COVID-19** Temporary green space work	Before COVID-19	Before COVID-19
Marienplatz Square, Munich, Germany	Before COVID-19 Disabled movement safety	Before COVID-19	**During COVID-19** Temporary green space work	Before COVID-19	Before COVID-19
Alexanderplatz Square, Berlin, Germany	Before COVID-19 Disabled movement safety	Before COVID-19	Insufficient green space	Before COVID-19	Before COVID-19
Trafalgar Square, London, United Kingdom	**During COVID-19** Pedestrian safety Before COVID-19 Disabled movement safety	**During COVID-19** Lack of a lift for disabled access	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
Radhuspladsen Square, Copenhagen, Denmark	**During COVID-19** Pedestrian access Before COVID-19+ Disabled movement safety	Before COVID-19	Before COVID-19 Landscaping works **During COVID-19** Landscaping works	Before COVID-19	Before COVID-19
Rynek Glowny Square, Krakow, Poland	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19	Before COVID-19
George Square, Glasgow, United Kingdom	Before COVID-19 Disabled movement safety **During COVID-19** Pedestrian safety	Before COVID-19 **During COVID-19** Change of ground	During COVID-19 Temporary Landscaping works	Before COVID-19	Before COVID-19
Skanderbeg Square, Tirana, Albania	**During COVID-19** Pedestrian access Before COVID-19 Disabled movement safety	Before COVID-19	Before COVID-19 Landscaping works **During COVID-19** Green space work	Before COVID-19 **During COVID-19** Ground design	Before COVID-19

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 9. Short term interventions- functional quality parameters result of selected squares.

	Short Term Interventions **Functional Quality**					
Parameters **Squares**	**Confort and Image (Good Physical Environment)**	**Flexibility**	**Safety**	**Spacial Orentation (Orientation and Signs)**	**Teritoriality, privacy and social relations**	**Hygiene**
Plaza Mayor, Madrid, Spain	**During COVID-19** Inadequate landscaping, urban furniture, Unsuitable ground for disabled people Café and restaurant spaces	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	----------	----------
Place De La Bastille, Paris, France	**During COVID-19** Cleaning of the environment Afforestation, urban furniture	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	Before COVID-19	----------
Nottingham Old Market Square, Nottingham, United Kingdom	**During COVID-19** Café and restaurant spaces Social distancing measures and warning signs	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	**During COVID-19** Security measure	**During COVID-19** Spatial orientation using plants and barriers	**During COVID-19** Movable urban furniture Temporary planting	**During COVID-19** Station for cleaning and hand sanitising
Marienplatz Square, Munich, Germany	**During COVID-19** Café and restaurant spaces	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	**During COVID-19** security measure	----------	During COVID-19 Movable urban furniture Temporary planting	----------
Alexanderplatz Square, Berlin, Germany	**During COVID-19** Inadequate landscaping, urban furniture, Café and restaurant spaces	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	Before COVID-19	----------
Trafalgar Square, London, United Kingdom	**During COVID-19** Unsuitable ground for disabled people, Social distancing measures and warning signs	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	**During COVID-19** security measure	**During COVID-19** Action plan for major events	Before COVID-19	**During COVID-19** Regularly clean the toilets. Establishment of temporary toilets
Radhuspladsen Square, Copenhagen, Denmark	**During COVID-19** Afforestation, urban furniture	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	Before COVID-19	----------
Rynek Glowny Square, Krakow, Poland	**During COVID-19** Cleaning of the environment Café and restaurant spaces	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	Before COVID-19	----------
George Square, Glasgow, United Kingdom	**During COVID-19** Landscaping Social distancing measures and warning signs	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	**During COVID-19** security measure	**During COVID-19** Spatial orientation using plants and barriers	**During COVID-19** Movable urban furniture Temporary planting	
Skanderbeg Square, Tirana, Albania	**During COVID-19** Afforestation, urban furniture	Before COVID-19 Suitable size and layout for flexible design	----------	----------	----------	----------

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Table 10. Short term interventions- environmental quality parameters result of selected squares.

	Short Term Interventions **Environmental Quality**
Parameters **Squares**	**Social distancing arrangement**
Plaza Mayor, Madrid, Spain	**During COVID-19** Capacity limit
Place De La Bastille, Paris, France	**During COVID-19** Movable urban furniture
Nottingham Old Market Square Nottingham, United Kingdom	**During COVID-19** Movable urban furniture
Marienplatz Square, Munich, Germany	**During COVID-19** Reduction of seating areas
Alexanderplatz Square, Berlin, Germany	----------
Trafalgar Square, London, United Kingdom	**During COVID-19** capacity limit
Radhuspladsen Square, Copenhagen, Denmark	----------
Rynek Glowny Square, Krakow, Poland	----------
George Square, Glasgow, United Kingdom	**During COVID-19** Movable urban furniture Decreasing the number of parking lots
Skanderbeg Square, Tirana, Albania	----------

REFERENCES

51N4E Skanderbeg Square. (n.d.). *Divasare*. Retrieved October 31, 2023, from https://divisare.com/projects/432593-51n4e-filip-dujardin-blerta-kambo-skanderbeg-square

Alkmin, C. (2018). Retrieved September 18, 2023, from Flickr: https://www.flickr.com/photos/carlosalk/40472829150

Allen, N., & Correnao, B. (2020). Spain's Labour Market Improves Despite New COVID-19 Wave. *Reuters*. Retrieved August 25, 2023, from https://www.reuters.com/article/uk-spain-economy-unemployed-idUKKBN26N152

Andrews, C. J. (2001). Analyzing quality-of-place. *Environment and Planning B: Planning and Design, 28*(2), pp. 201-217. Retrieved from https://doi.org/10.1068/b2714

Appleton, J. (1988). Prospect and refugees. In J. L. Nasar (Ed.), *Environmental aesthetics: theory, research, and application* (pp. 27-44). Cambridge University Press. Retrieved from https://books.google.cd/books?id=sS8rLMA6C5AC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_su

Appleyard, D., & Jacops, A. (1982). *Toward an urban design manifesto.* University of California Press. Retrieved from https://townhousecenter.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/02/urban-design-manifesto-by-jacobs-1987.pdf

Asuar, A. (2020). España entra en cuarentena. Publico,. https://www.publico.es/politica/crisis-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

coronavirus-espana-entra-cuarentena.html adresinden alındı
Atelier Cap Paysage Urbanisme. (2017). *Place de la Bastille à Paris*. Retrieved August 30, 2023, from http://www.atelier-cap.fr/place-de-bastille/
Bates, K. (2013). *Making Pedestrian Malls Work: Key Elements of Successful Pedestrian Malls in the US and Europe. Terminal Project*. Retrieved September 19, 2023, from https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/13018/Bates_final_project_2013.pdf?sequence=4&isAllowed=y
Bayern Atlas. (n.d.). *[Bayern Atlas Map, Map, Map of Marienplatz]*. Retrieved September 17, 2023, from https://geoportal.bayern.de/bayernatlas/?lang=de&topic=ba&catalogNodes=11&bgLayer=atkis&E=691453.63&N=5334889.27&zoom=12
BBC News. (2020). Two Roads Around George Square to be Pedestrianised. *BBC News*. Retrieved October 12, 2023, from https://www.bbc.com/news/uk-scotland-glasgow-west-51406537
Beresford, P. (2022). Tıs The SeasonMajor shake-up announced for Christmas events at Glasgow's St Enoch & George Square. *The Scottish Sun*. Retrieved October 12, 2023, from https://www.thescottishsun.co.uk/news/9736463/shake-up-christmas-glasgow/
Berlin.de. (n.d.). Retrieved September 7, 2023, from https://www.berlin.de/sen/stadtentwicklung/staedtebau/berliner-mitte/alexanderplatz/
BIB. (2008). *Brunnen der Völkerfreundschaft*. Retrieved September 8, 2023, from https://bildhauerei-in-berlin.de/bildwerk/brunnen-der-voelkerfreundschaft-5365/
Bonaiuto, M., Fornara, F., & Bonnes, M. (2003). Indexes of perceived residential environment quality and neighborhood attachment in urban environments: A confirmation study on the city of Rome. *Landscape and Urban Planning, 65*, pp. 41-52. Retrieved from https://doi.org/10.1016/S0169-2046(02)00236-0
Butler, B. (2022). *Life Lingers On Blank Pages. Travel Between The Pages.* Retrieved August 27, 2023, from https://travelbetweenthepages.com/2022/02/07/life-lingers-on-blank-pages/
CABE, & DETR. (2001). *The Value of urban design.* Thomas Telford. Retrieved from https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/the-value-of-urban-design_0.pdf
CABE, & DETR. (2000). *By design: Urban design in the planning system: towards better practice.* Design Council. Retrieved from https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/by-design_0.pdf
Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, M. A. (1992). *Public space.* Cambridge University Press.
Cattaneo, D. (2009). Old Market Square. *Arketipo Magazine*. Retrieved October 22, 2023, from https://www.arketipomagazine.it/old-market-square/
Chiaradi, A. (2022). Copenhagen Public Space Public Life. *A Quantitative Review*. Retrieved September 28, 2023, from https://www.academia.edu/83294056/Copenhagen_Public_space_public_life_a_quantitative_reviewntitative_review
Communities and Local Government. (2007). *How to improve residential areas.* Communities and Local Government Publications. Retrieved from how_to_improve_residential_areas.pdf
Cooper, S. (2023). Nottingham Christmas Winter Wonderland Details Confirmed As Its Return Nears. *Nottingham Post*. Retrieved October 24, 2023, from https://www.nottinghampost.com/whats-on/family-kids/nottingham-christmas-winter-wonderland-details-8748031
Copenhagen-Denmark-Embassy of India. (2022). *Events/Photo Gallery*. Retrieved September 28, 2023, from https://www.indianembassycopenhagen.gov.in/event_detail/?eventid=141
Craig, W., & Brett, H. (2001). *City of Mitcham open space strategy.* City of Mitcham. Retrieved from https://www.mitchamcouncil.sa.gov.au/__data/assets/pdf_file/0039/89589/Open-Space-Strategy-2001-.pdf
Cruisin' Lady. (2021). Berlin Lacht!" – You'll Love This Quirky German Street Festival, The Silver Voyager. Retrieved September 11, 2023, from https://thesilvervoyager.com/berlin-lacht-youll-love-this-quirky-german-street-festival/
Cuba, J. (2021, February 8). Brooklyn Bridge Cycling is Soaring Thanks to New Lane. *Streetsblognyc*. Retrieved from https://nyc.streetsblog.org/2021/11/08/cycling-on-the-brooklyn-bridge-is-soaring-since-city-built-a-dedicated-bike-lane/?utm_medium=website&utm_source=arch

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Danish Architecture and Design Review. (2020). the Dragon Fountain is on the move again. Retrieved September 27, 2023, from http://danishdesignreview.com/kbhnotes/2020/11/2/the-dragon-fountain-is-on-the-move

Day buses from Trafalgar Square. (n.d.). Retrieved August 12, 2023, from https://content.tfl.gov.uk/bus-route-maps/trafalgar-square-290314.pdf

Dijital Medya . (2022). Nottingham Beach returns to Old Market Square. *Notthingham Local News,*. Retrieved October 19, 2023, from https://nottinghamlocalnews.com/nottingham-beach-returns-to-old-market-square/

Edmonds, L. (2021). Covid 19: Germany Considers Making Vaccines Compulsory As Infections Soar. *Evening& Standart*. Retrieved September 17, 2023, from https://www.standard.co.uk/news/world/covid-19-germany-considers-vaccines-compulsory-b967450.html

El Khateeb, S., & Shawket , I. (2022). A new perception; Generating well-being urban public spaces after the era of pandemics. *Developments in the Built Environment, 9*, pp. 1-9. Retrieved from https://doi.org/10.1016/j.dibe.2021.100065

English Parnerships the National Regeneration Agen, & The Housing Cooperation. (2007). *The urban design compendium.* Llewelyn-Davies. Retrieved from https://wiki.sustainabletechnologies.ca/images/8/8f/2_UrbanDesignCompendium.pdf

Erdönmez, M. E., & Akı, A. (2005). Açık kamusal kent mekanlarının toplum ilişkilerindeki etkileri. *Megaron- YTÜ Mim. Fak. e-Dergisi, 1*(1), pp. 67-87. Retrieved from https://megaronjournal.com/jvi.aspx?un=MEGARON-21939&volume=1&issue=1

Florian, M. C. (2022, July 25). Carlo Ratti Associati joins manifesta 14 to design urban interventions in Prishtina, Kosovo. *Arch daily*. Retrieved from https://www.archdaily.com/985888/carlo-ratti-associati-joins-manifesta-14-to-design-urban-interventions-in-prishtina

Foster, N. (2023). Trafalgar Square Redevelopment, London. *Arquitectura Viva*. Retrieved from https://arquitecturaviva.com/works/remodelacion-de-trafalgar-square-2

Fotocommunity. (n.d.). *Berlin - Alexanderplatz* . Retrieved September 11, 2023, from https://www.fotocommunity.de/photo/berlin-alexanderplatz-night-marcus-kuenzel/13330229

Gaarn- Larsen, G. (n.d.). Let Us Fight for the Future and Reach Our Goals – Together. *Sustain Europe*. Retrieved September 27, 2023, from https://www.sustaineurope.com/clean-denmark-s-paramount-clean-cluster-21072017.html

Gehl Firm. (2020a). *Public space& public life during COVID-19.* City of Copenhagen & Realdania. Retrieved from https://covid19.gehlpeople.com/files/report.pdf

Gehl Firm. (2020b). *Public space, public life, and COVID-19 re-opening.* City of Copenhagen & Realdania. Retrieved from https://covid19.gehlpeople.com/

Gehl, J. (2011). *Life between building using public spaces.* (J. Koc, Trans.) Island Press.

Gehl, J. (2019). *İnsan için kentler.* (E. Erten, Trans.) Koç Üniversitesi Yayınları.

Geoportal. (n.d.). *[GeoportalMap, Map of Madrid]*. Retrieved August 25, 2023, from https://geoportal.madrid.es/IDEAM_WBGEOPORTAL/visor_ide.iam?ArcGIS=https://sigma.madrid.es/hosted/rest/services/OBRAS/ACCESIBILIDAD_ACERAS_2020/MapServer

George Square. (n.d.). *Whats on Glasgow*. Retrieved October 12, 2023, from https://www.whatsonglasgow.co.uk/listings/george-square/

George Square Tours. (n.d.). Retrieved October 12, 2023, from Expedia: https://www.expedia.com/George-Square-City-Centre-Glasgow.d6081463.Vacation-Attraction

Glasgow City Council Land and Environment Services;. (2021). *George Square Heritage Trail, Glasgow City Council, Land and Environmental Services.* Retrieved October 14, 2023, from https://www.glasgow.gov.uk/CHttpHandler.ashx?id=32315&p=0

Glasgow. (n.d.). Retrieved October 12, 2023, from https://glasgow.gov.uk/index.aspx?articleid=27013

Glasgowlife. (n.d.). -. Retrieved October 13, 2023, from https://www.glasgowlife.org.uk/sport/go-live-glasgow/go-live-at-george-square

Gongadze, S., & Maassen, A. (2023, January 25). Paris' vision for a '15-minute city' sparks a global movement. *World Resources Institute*. Retrieved from https://www.wri.org/insights/paris-15-minute-city

Google Earth. (n.d.e.). [Google earth maps, map of Trafalgar Square]. Retrieved August 14, 2023,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

from https://earth.google.com/web/@51.50935018,-0.12867508,30.71505149a,326.62035261d,90y,2.26333361h,74.63808726t,359.99999993r

Google Map. (n.d.a). *[Google Map of Marianplatz]*. Retrieved September 18, 2023, from https://www.google.com/maps/@48.1371127,11.5756039,3a,74.8y,50.78h,98.68t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipNaRtWoqOH-J08YII5KxRbR4a6z9cfrOMlgGNHj!2e10!3e11!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipNaRtWo

Google Map. (n.d.b). *[Goggle Map of Alexandriaplatz]*. Retrieved from https://www.google.com/maps/@52.5221219,13.4123538,3a,75y,215.7h,87.93t/data=!3m6!1e1!3m4!1sAF1QipOXN0joi7cAUiqY7jV9KZSipV8PbJfZTkhbffPB!2e10!7i5888!8i2944?entry=ttu. 10 September 2023

Google map. (n.d.c.). [Google map, map of Trafalgar Square]. Retrieved August 1, 2023, from https://www.google.com/maps/@51.5082852,0.1276545,3a,75y,337.87h,75.75t/data=!3m6!1e1!3m4!1sFN2qOWtPaQauXHgtdvcDeA!2e0!7i16384!8i8192?entry=ttu

Google map. (n.d.d). [Google map map of Trafalgar Square]. Retrieved August 2, 2023, from https://www.google.com/maps/@51.5082681,0.129118,3a,75y,46.48h,84.13t/data=!3m7!1e1!3m5!1syd3Xgq3Jm41O7qWQZosgcw!2e0!5s20210101T000000!7i16384!8i8192?entry=ttu

Google map. (n.d.e.). [Google maps, map of Trafalgar Square]. Retrieved August 14, 2023, from https://www.google.com/maps/@51.5084708,0.1284767,3a,75y,201.61h,89.56t/data=!3m9!1e1!3m7!1sISi11XSLwXLd8w0iRaAOEQ!2e0!7i16384!8i8192!9m2!1b1!2i45?entry=ttu

Google Map. (n.d.f.). *[Google Map, Map of George Square]*. Retrieved October 12, 2023, from https://www.google.com/maps/@55.8606236,-4.2492205,3a,90y,282.09h,86t/data=!3m7!1e1!3m5!1s2IKjGBEv4KPa3di9meRb9g!2e0!5s20180501T000000!7i16384!8i8192?entry=ttu

Google Map. (n.d.g.). *[Google Map, Marienplatz -1]*. Retrieved September 18, 2023, from https://www.google.com/maps/@48.1371011,11.5755353,3a,90y,30.99h,110.14t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipPNRKYsTPvCHsHV7JryVg2cciY_PTuVYpUhlkh_!2e10!3e11!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipPNRKYs

Google Map. (n.d.h). [Google Map Marienplatz-2]. Retrieved September 18, 2023, from https://www.google.com/maps/@48.1371545,11.5759945,3a,90y,332.42h,85.27t/data=!3m7!1e1!3m5!1sAF1QipPPToP5MdCbhu2pjuj49lVhdyaqxMZme2MuvuZk!2e10!3e11!7i7680!8i3840?hl=tr&entry=ttu

Google Map. (n.d.h.). [Google Map Marienplatz-2]. Retrieved September 18, 2023, from https://www.google.com/maps/@48.1371545,11.5759945,3a,90y,332.42h,85.27t/data=!3m7!1e1!3m5!1sAF1QipPPToP5MdCbhu2pjuj49lVhdyaqxMZme2MuvuZk!2e10!3e11!7i7680!8i3840?hl=tr&entry=ttu , (Ziyaret tarihi :18 Eylül 2023)

Google Map. (n.d.ı.). Google Map. Marienplatz-3]. Retrieved September 18, 2023, from]https://www.google.com/maps/@48.1371127,11.5756039,3a,52.6y,252.8h,97.23t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipNaRtWoqOH-J08YII5KxRbR4a6z9cfrOMlgGNHj!2e10!3e11!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipNaRtWoqOH-J08YII5KxRbR4a6z9cfrOMlgGNHj%3Dw203-h100-k-

Google Map. (n.d.j.). [Google Map , Marienplatz-4]. Retrieved September 18, 2023, from https://www.google.com/maps/@48.1371012,11.5756652,3a,90y,1.68h,89.99t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipOrGB45krOP015IZPfwOYMQe5kk5KAW6voUN5Ce!2e10!3e11!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipOrGB45krOP015IZPfwOYMQe5kk5KAW6voUN5Ce%3Dw203-h100-k-no-p

Gökgür, P. (2017). Kamusal mekânın değişimini ve dönüşümünü etkileyen faktörler. In H. S. Çelikyay (Ed.), *Kamusal mekanların mekan organizasyonu* (pp. 1-17). Bartın Üniversitesi Press.

Greene, S. (1992). Cityshape: Communication and evaluating community design. *Journal of the American Planning Association,, 2*(58), pp. 177-189. Retrieved from https://doi.org/10.1080/01944369208975792

Gustafson Porter+Bowman. (2007). *Old Market Square*. Retrieved October 19, 2023, from https://www.gp-b.com/old-market-square

Gürallar, N. (2009). Kamu - kamusal alan - kamu yapıları - kamusal mekân: Modernite öncesi ve sonrası için bir terminoloji tartışması. *Mimarlık Dergisi, 350*, pp. 52-55. Retrieved from

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=364&RecID=
Hansen, M. (2004). Yirmi yılın ardından Negt ve Kluge'un kamusal mekan tecrübesi: Değişken karışımlar ve genişlemiş alanlar. In M. Özbek (Ed.), *Kamusal mekan* (pp. 141-177). Hill Press.
Harrouk, C. (2020, April 3). Shift architecture urbanism creates hyperlocal micro markets that operate during COVID-19 shutdowns. *ArchDaily*. Retrieved from https://www.archdaily.com/936856/shift-architecture-urbanism-creates-hyperlocal-micro-markets-that-operate-during
HM Government. (2020). *COVID-19 secure: safer public places –urban centres and green spaces.* Ministry of Housing, Communities and Local Government. Retrieved from https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5fa31272d3bf7f03acd139fc/201102_PDF_ready_CO_updates_Guidanc
Ilusión con precauciones en los puestos tradicionales de la Plaza Mayor. (2020). *TeleMadrid*. Retrieved August 28, 2023, from https://www.telemadrid.es/navidad-en-telemadrid/Navidad-puestos-tradicionales-Plaza-Mayor-9-2291560832--20201130123147.html
In Your Pocket Karakow. (n.d.). Retrieved November 5, 2023, from https://www.inyourpocket.com/krakow/town-hall-tower_17118v#&gid=1&pid=5
İnceoğlu, M. (2007). Kentsel açık mekânların kalite açısından değerlendirilmesine yönelik bir yaklaşım: İstanbul meydanlarının incelenmesi (Publication No: 213542). [Unpublished doctoral dissertation, Yıldız Teknik Üniversitesi.National Thesis Center].
International Paralympic Committee. (2022, September 12). *Paralympic Day to take over Place de la Bastille on October 8.* . Retrieved from https://www.paralympic.org/news/paralympic-day-take-over-place-de-la-bastille-october-8,
Jackaman, K. (2021). *Open Space At Trafalgar Square London, City Of Westminster (Report No: 21/11109/LIPN).* City of Westminister Licencing sub-comitte report. Retrieved from Open Space at Trafalgar Square WC2N 5DS.pdf
Juan, A., & Mınaya, J. (2018). Cesped in Plaza Mayor by SPY. *Metalocus*. Retrieved August 27, 2023, from https://www.metalocus.es/en/news/cesped-plaza-mayor-spy
Kahraman, D. (2014). İnsan ihtiyaçları ve mekansal elverişlilik kavramları perspektifinde yaşanılırlık olgusu ve mekansal kalite. *Planlama, 24*(2), pp. 74-84. https://doi.org/10.5505/planlama.2014.29591
Katz, M. (2011). A Boulevard in Moscow vs a Boulevard in Copenhagen. *LiveJournal,*. Retrieved September 28, 2023, from https://maxkatz2.livejournal.com/,
Keiding, M. (n.d.). Metro Radhuspladsen. *Arkitekten*. Retrieved September 27, 2023, from https://arkitektforeningen.dk/arkitekten/metro-radhuspladsen/
Knight Foundation. (2021). *Knight report: Public spaces that put residents first were more equitable and thrived during the pandemic.* Knight Foundation. Retrieved from https://knightfoundation.org/press/releases/knight-report-public-spaces-that-put-residents-first-were-more-equitable-and-thrived-during-the-pandemic/
Kodra, R. (2018). Square Dance: Skanderbeg Square and TID Tower in Tirana, Albania, by 51N4E. *The Architectural Review,*. Retrieved October 30, 2023, from https://www.architectural-review.com/buildings/square-dance-skanderbeg-square-and-tid-tower-in-tirana-albania-by-51n4e
Krakow Direct . (n.d.). *Krakow map in PDF*. Retrieved October 5, 2023, from https://krakowdirect.com/krakow-map/
Krakow Info. (n.d.). *Driving in Krakow.* Retrieved October 5, 2023, from http://www.krakow-info.com/driving.htm
Krakow Travel. (n.d.a). *Main Market Square*. Retrieved October 8, 2023, from https://krakow.travel/en/55-krakow-rynek-glowny
Krakow.travel. (n.d.b.). *Sukiennice*. Retrieved October 6, 2023, from https://krakow.travel/54-krakow-sukiennice
Krakow4u.pl. (n.d.a). Retrieved October 7, 2023, from http://www.krakow4u.pl/inne/rynek_glowny/html_foto/rynek_glowny_087.html
Krakow4u.pl. (n.d.b.). Retrieved October 7, 2023, from http://www.krakow4u.pl/inne/rynek_glowny/html_foto/rynek_glowny_086.html
Krakow4u.pl. (n.d.c.). Retrieved October 8, 2023, from

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

http://www.krakow4u.pl/inne/rynek_glowny/html_foto/rynek_glowny_081.html
Landezine. (2016). *Old Market Square, Nottingham*. Retrieved October 19, 2023, from https://www.gp-b.com/old-market-square
Lang, J. (1994). *Urban Design: The American experience.* Jon Wiley &Sons Inc. Retrieved from https://books.google.com.tr/books?id=Rp8ISlY4DBsC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
Legeby, A., Koch, D., Duarte, F., Heine, C., Benson, T., Fugiglando, U., & Ratt, C. (2022). New urban habits in Stockholm following COVID-19. Urban Studies, 60 (8) 1-17. https://doi.org/10.1177/004209802110706.
Lussiana, M. (2021). What to do in Kraków, for Everyone from Art Lovers to History Buffs. *The Telegraph*. Retrieved October 8, 2023, from https://www.pps.org/places/rynek-glowny-main-square
Lynch, K. (1981). *A theory of good city form.* The MIT Press.
Madrid Official Tourism Website. (n.d.). *Plaza Mayor Christmas Market*. Retrieved August 22, August 22, 2023, from https://www.esmadrid.com/en/whats-on/plaza-mayor-christmas-market
Mairie de Paris. (2015). *Réinventons nos Places Séminaire*. Retrieved September 5, 5 Eylül 2023, from Mairie de Paris, Brochure_seminaire_places_29mai2015_0
Marienplatz: the heart of Munich. (n.d.). Retrieved September 13, 2023, from Simply Munich: https://www.munich.travel/en/pois/urban-districts/marienplatz#/.
Mayor of London. (n.d.). *Visiting Trafalgar Square.* Retrieved from https://www.london.gov.uk/who-we-are/city-halls-buildings-and-squares/trafalgar-square/visiting-trafalgar-square
Mouratidis, K. (2021b). How COVID-19 reshaped quality of life in cities: A synthesis and implications for urban planning. *Land Use Policy, 111*, pp. 1-10. https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2021.105772
Muenchen.de. (n.d.). *Marienplatz in Munich's old town with the New City Hall*. Retrieved September 13, 2023, from https://www.muenchen.de/en/sights/attractions/marienplatz-munichs-old-town
Nasar, J. L. (1989). Perception, cognition and evaluation of urban places. In A. Irwin, & E. Zube (Eds.), *Public places and spaces: Human behavior and environment* (pp. 31-56). Plenum Press.
Nepravishta, F. (2019). Square Rehabilitation And Modernization On The Inner City of Tirana. In A. Capestro (Ed.), *Piazze Minori Nel Centro Storico Di Firenze Atti Del Convegno İnternazionale*, (pp. 94-109). Italy.
Norgaard, H. (2018). Metro-Hegn Forsvinder: Der skal plantes skov på Rådhuspladsen. *Kosmopol.* Retrieved September 27, 2023, from Https://Www.Tv2kosmopol.Dk/Kobenhavn/Metro-Hegn-Forsvinder-Der-Skal-Plantes-Skov-Pa-Radhuspladsen
Nottingham City Centre 'Pop-Up' Outdoor Dining Area Announced. (2020). *ITVX.* . Retrieved October 23, 2023, from https://www.itv.com/news/central/2020-07-28/nottingham-city-centre-pop-up-outdoor-dining-area-announced
Nottingham Trent University Alumni Community. (2021, April 1). Retrieved October 24, 2023, from https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159799176173755&set=a.178586973754
Nottingham's Old Market Square. (2020). *West Bridgeford Wire*. Retrieved October 23, 2023, from https://westbridgfordwire.com/pictures-nottinghams-old-market-square-prepares-for-alfresco-dining-experience/
Nottinghamshire. (n.d.). *whats on old market square outdoor dining area summer*. Retrieved October 23, 2023, from https://www.visit-nottinghamshire.co.uk/whats-on/old-market-square-outdoor-dining-area-summer-2020-p802011
Oldenburg, R. (. (1999). *The great good place: Cafes, coffee shops, book stores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community.* Da Capo Press.
Oliver, H., & Apperly, E. (2023). *Where to stay in Munich: Your Essential Guide to the Best Areas. Time Out*. Retrieved September 17, 2023, from https://www.timeout.com/munich/hotels/where-to-stay-munich
Open Street Map . (n.d.ı). *[Open Street Map, Map Of George Square]*. Retrieved October 13, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=18/55.86117/-4.25041&layers=H
Open Street Map. (n.d.a). *Open Steet Map of Plaza Mayor Place*. Retrieved August 25, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=18/40.41535/-3.70767&layers=TN

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Open Street Map. (n.d.b.). *Pedestrian map of Plaza Mayor and surroundings*. Retrieved 27 27, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=18/40.41542/-3.70779&layers=N
Open Street Map. (n.d.c.). *[Open Street Map, Maf Nothingam Old Market Square]*. Retrieved October 22, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=17/52.95330/-1.14974&layers=P
Open Street Map. (n.d.d.). *[Open Street Map, Map Nothingam Old Market Square Attainability]*. Retrieved 2 August 2023 2, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=17/52.95330/-1.14974&layers=T
Open Street Map. (n.d.e.). Retrieved September 15, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=16/48.1381/11.5744&layers=O
Open Street Map. (n.d.f.). *[Open Street Map, Map of Alexanderiaplatz].* Retrieved September 8, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=16/52.5216/13.4143&layers=C.
Open Street Map. (n.d.h.). *[Open Street Map, Map of Radhuspladsen Square]*. Retrieved September 27, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=16/55.6762/12.5649&layers=C
Open Street Map. (n.d.i). *[Open Street Map, Map of Skandenberg Square*. Retrieved October 30, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=16/41.3282/19.8189&layers=H
Open Street Map. (n.d.j). *[OpenStreet Map, Map of Alexanderplatz]*. Retrieved September 8, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=16/52.5216/13.4143&layers=C
OpenStreetMap. (n.d.). [Open street map, map of Trafalgar Square]. Retrieved August 10, 2023, from https://www.openstreetmap.org/#map=17/51.50795/-0.12957&layers=ON
O'Sullivan, F. (2016). More Trees, Fewer Cars for the Central Squares of Paris. Bloomberg (Ziyaret tarihi: 30 Ağustos. Retrieved August 30, 2023, from https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-04-01/paris-s-famous-public-squares-will-get-a-pedestrian-friendly-makeover
Ourplace Glasgow. (n.d.). Retrieved October 12, 2023, from https://www.ourplaceglasgow.com/get-involved/george-square
Paris. (2019). *Bastille : un nouveau sens de circulation pour la place*. Retrieved September 2, 2023, from https://www.paris.fr/pages/bastille-un-nouveau-sens-de-circulation-pour-la-place-6851
Paris. (2021, January 21). La nouvelle place de la Bastille se dévoile. Retrieved August 30, 2023, from https://www.paris.fr/pages/bientot-une-nouvelle-place-de-la-bastille-6093
Paris. (n.d.). Retrieved September 3, 2023, from Paris.n.d. https://www.paris.fr/pages/la-proprete-239
Paris Pieton. (n.d.). Retrieved September 1, 2023, from https://capgeo.sig.paris.fr/Apps/ParisPieton/
Perez, B. (2016). *Berolınahaus at Alexanderplatz By Peter Behrens*. Retrieved September 8, 2023, from Metalocus: https://www.metalocus.es/en/news/berolinahaus-alexanderplatz-peter-behrens
Pietsch, C. (2022). Der Alexanderplatz İst Einer Der Hässlichsten Orte Der Hauptstadt“. *Berliner-Kurier*. Retrieved September 11, 2023, from https://www.berliner-kurier.de/kolumnen/der-alexanderplatz-ist-einer-der-haesslichsten-orte-der-hauptstadt-li.282325
Pintos, P. (2019). kanderbeg Square / 51N4E. *Archdaily*. Retrieved November 1, 2023, from https://www.archdaily.com/911980/skanderbeg-square-51n4e
Place.de.la.Bastille.Every.Day. (2021). Retrieved September 4, 2023, from https://www.instagram.com/p/CXqvLlwqW5U/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFlZA==
Plaza Mayor Bus Route Map. (n.d.). Retrieved August 26, 2023, from https://www.aytoburgos.es/mapabuses.pdf
Polona pl. (n.d.). *edestrianisation.* Retrieved October 7, 2023, from https://polona.pl/item-view/
PPS. (2009). *What makes a successful place?* Project for Public Spaces. Retrieved from https://www.pps.org/article/grplacefeat
Public Space. (2017). *Renovation of Skanderbeg Square*. Retrieved October 30, 2023, from https://www.publicspace.org/works/-/project/k056-skanderbeg-square
Rapoport, A. (1990). *The meaning of the built environment: a nonverbal communication approach.* The University of Arizona Press.
ReGlasgow. (2020). *MILES Of City Centre Road Space To Become People-Friendly — Including One-Third Of Street Parking Bays.* Retrieved October 12, 2023, from https://www.reglasgow.com/miles-of-city-centre-road-space-to -become-people-friendly-including-one-third-of-street-parking-bays/

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Reglasgow. (n.d.). *IN Pictures — The 'New Normal' For The Roads Around George Square.* Retrieved October 12, 2023, from https://www.reglasgow.com/in-pictures-the-new-normal-for-the-roads-around-george-square/

reGlasgow-x. (2021). Retrieved October 13, 2023, from https://twitter.com/reglasgow_web/status/1384961441921392644?s=48&t=2d-W-r8HtF9U45TtFkSTaw

Senatsverwaltung fürStadtentwicklung, Bauen und Wohne. (n.d.). *Alexanderplatz*. Retrieved September 7, 2023, from https://www.berlin.de/sen/stadtentwicklung/staedtebau/berliner-mitte/alexanderplatz/

Sennett, R. (2010). *Kamusal İnsanın çöküşü.* (S. Durak, & Y. Abdullah, Trans.) Ayrıntı Press.

Sepe, M. (2021). COVID-19 Pandemic and public spaces: Improving quality and flexibility for healthier places. *Urban Design International, 26*, pp. 159-173. Retrieved from https://doi.org/10.1057/s41289-021-00153-x

Shehu, B. (2018). the Square, the Power, the Citizenship. *Public Space*. Retrieved October 30, 2023, from https://www.publicspace.org/multimedia/-/post/the-square-the-power-the-citizenship

Skanderbeg Square Tirana. (n.d.). Retrieved October 30, 2023, from Expats in Albania: https://expatsinalbania.com/living-in-albania/tirana/kids-entertainment

SkyScraper City . (n.d.). *City Circle + Harbour Line (M3+M4) | Metro*. Retrieved September 27, 2023. , from https://www.skyscrapercity.com/threads/city-circle-harbour-line-m3-m4-metro.992675/page-120

Space Syntax . (n.d.). *Trafalgar Square, A World square for all.* Retrieved August 12, 2023, from https://spacesyntax.com/project/trafalgar-square from https://spacesyntax.com/project/trafalgar-square/

SpY. (2017). *400th Anniversary of Madrid Plaza Mayor.* Retrieved August 26, 2023, from https://spy-urbanart.com/work/cesped/

Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry.* Norton Press.

The Bartlett School of Planning UCL , & Office of the Deputy Prime Minister. (2004). *Living places: Caring for quality.* Queen's Printer and Controller of Her Majesty's Stationery Office. Retrieved from https://matthew-carmona.com/wp-content/uploads/2016/12/odpm_urbpol_02

The Ministry of Local Government and Modernization. (2019). *Network of public spaces ideas, an idea handbook, ideas strategies examples.* Retrieved from https://www.regjeringen.no/contentassets/c6fc38d76d374e77ae5b1d8dcdbbd92a/kmd_public-spaces_innmat_eng_org.pdf

Tonnelat, S. (2010). The Sociology of urban public spaces. In W. Hongyang, S. Michel, & Z. Guofang (Eds.), *Territorial evolution and planning solution: Experiences from China and France, Paris* (pp. 1-10). Atlantis Press. Retrieved from http://stephane.tonnelat.free.fr/Welcome_files/SFURP-Tonnelat-published.pdf

UN-Habitat. (2015). *Global public space toolkit from global principles to local policies and practice.* United Nations Human Settlements Programme. Retrieved from https://unhabitat.org/global-public-space-toolkit-from-global-principles-to-local-policies-and-practice

UN-Habitat. (2020). *UN-Habitat key message on COVID-19 and public space- COVID-19 responce.* United Nations Human Settlements Programme. Retrieved from https://unhabitat.org/sites/default/files/2020/05/unh_covid-19_ps_key_message.pdf

Van der Voort, T., & Van Wegen, H. (2005). *Architecture in use: An Introduction to the programming, design and evalution of buildings.* Architectural Press.

Vegies Catering Campain. (n.d.). Retrieved October 24, 2023., from https://www.veggies.org.uk/venue/old-market-square/.

Visit.Tirana. (2022). Retrieved October 30, 2023, from .http://www.visit-tirana.com/it/notizie/view/430/What_to_do_in_Tirana_in_December_2022

Weber, M. (2010). *Şehir- Modern kentin oluşumu.* (M. Ceylan, Trans.) Yarın Press.

Wenande, C. (2016). Final Plan For New City Hall Square Revealed. *CPH Post*. Retrieved September 27, 2023, from https://cphpost.dk/2016-11-23/news/final-plan-for-new-city-hall-square-revealed/

WES LandscapeArchitecture. (n.d.). *Alexanderplatz*. Retrieved September 11, 2023, from https://www.world-architects.com/en/wes-landschaftsarchitektur-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

hamburg/project/alexanderplatz

William, K., & Green, S. (2001). *Literature review of public space and local environments for the crosscutting review, final report.* Oxford Centre for Sustainable Development Oxford Brookes University. Retrieved from https://www.academia.edu/4173632/Literature_Review_of_Public_Space_and_Local_Environments_for_the_Cross_Cutting_Review

Xie, J., Luo, S., Furuya, K., & Sun, D. (2020). Urban parks as green buffers during the COVID-19 pandemic. *Sustainability, 12* (17), p. 6751. https://doi.org/10.3390/su12176751

Yüksel, N. (2022). Pandeminin kamusal alan tasarım ilkelerine etkilerinin araştırılması: Kadıköy-Beşiktaş-Üsküdar meydanları örnekleri (Publication No: 749929). [Unpublished master's dissertation, İstanbul Aydın Üniversitesi. National Thesis Center].

Zeppelin. (n.d.). Skanderbeg Square, Tirana. h. Retrieved October 31, 2023, from ttps://e-zeppelin.ro/en/skanderbeg-square-tirana/, (Ziyaret tarihi: 31 Ekim 2023).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

3D KALEMLERİN TEKSTİL ÜZERİNE ÜÇ BOYUTLU BASKIDA KULLANILABİLİRLİĞİ ÜZERİNE DENEYSEL BİR ARAŞTIRMA

AN EXPERIMENTAL STUDY ON THE USABILITY OF 3D PENS IN PRINTING ON TEXTILES

Fatma BULAT[1]

ORCID: F.B. 0000-0002-6367-4243

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Fatma Bulat
Kırıkkale University, Türkiye
E-mail/E-posta: f. bulat@kku.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %2

Revision Requested/Revizyon talebi: 26.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Bulat, F. (2025).3D Yazıcı Kalemlerin Tekstil Üzerine Üç Boyutlu Baskıda Kullanılabilirliği Üzerine Deneysel Bir Araştırma. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1014-1028. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674109

Öz

Son yıllarda tekstil endüstrindeki teknolojik yenilikler, geleneksel üretim süreçlerini önemli ölçüde dönüştürerek daha yaratıcı ve kişiselleştirilmiş tasarımların yaratılmasını kolaylaştırmıştır. Bu yeniliklerden biri, sadece tekstil yüzeylerinin üretiminde değil, aynı zamanda geleneksel tekstil baskısında da uygulama alanı bulan 3D baskıdır. 3D baskının bir uzantısı olarak kabul edilen bir diğer umut verici üç boyutlu teknoloji ise 3D kalemlerdir. Bu el cihazları, plastik filamentlerin ısıtılması prensibine dayalı olarak çalışmakta ve daha sonra istenen şekilleri oluşturmak üzere katılaştırmaktadır. Bu çalışma, tekstil ürünlerine benzersiz desenler, dokular ve yapılar kazandırmak için 3D kalemlerin kullanılabilirliğini araştırmayı amaçlamaktadır. Karma yöntemlerle planlanan ve yürütülen araştırmada deneysel olarak elde edilen bulgular, 3D kalemlerin tekstil baskısında kullanılabileceğini göstermektedir. 3D kalem teknolojilerinin tekstil tasarım ve üretim süreçlerine başarılı bir şekilde entegre edilmesi için kilit bir faktör olmaya devam ettiğinden, termoplastik malzemelerin kumaş yüzeylerine yapışma özelliklerinin daha fazla araştırılması önemlidir. Ayrıca baskıda kullanılan filamentlerin renk aralıklarının az olması bir dezavantajdır, ara renk çeşitliliğinin arttırılmasının kullanılabilirlik açısından faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: 3D baskı, 3D kalem, 3D tekstil baskı, Tekstil Tasarım, PLA

Abstract

In recent years, technological innovations in the textile industry have significantly transformed traditional production processes, facilitating the creation of more creative and personalized designs. One of these innovations is 3D printing, which has found application not only in the production of textile surfaces but also in traditional textile printing. Another promising three-dimensional technology that is considered an extension of 3D printing is 3D pens. These handheld devices work on the principle of heating plastic filaments, which are then solidified to form the desired shapes. This study aims to investigate the usability of 3D pens to impart unique patterns, textures and structures to textiles. The findings obtained experimentally in the research, which was planned and conducted with mixed methods, show that 3D pens can be used in textile printing. It is important to further investigate the adhesion properties of thermoplastic materials to fabric surfaces, as this remains a key factor for the successful integration of 3D pen technologies into textile design and manufacturing processes. In addition, the small color range of the filaments used in printing is a disadvantage, it is thought that increasing the range of intermediate colors will be beneficial in terms of usability.

Keywords: 3D printing, 3D pen, 3D textile printing, Textile Design, PLA.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

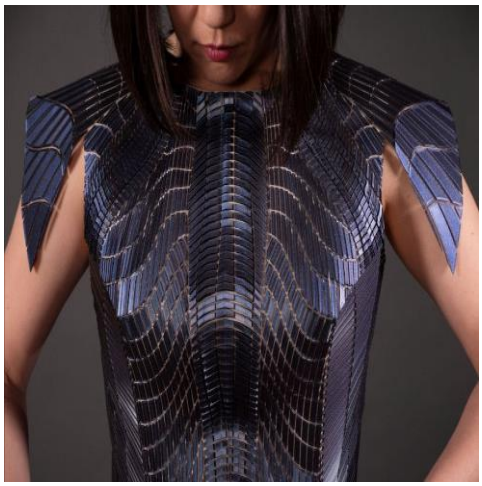
Tekstil sanayiinde, endüstri devrimiyle başlayan teknolojik gelişmeler tasarım ve üretim süreçlerinde önemli değişikliklere yol açmış, son 25 yılda 3D baskı teknolojisi geleneksel üretim yöntemlerine alternatif olarak öne çıkmıştır. 3D baskı, dijital modelleri katmanlar halinde inşa eden teknolojilerin genel adıdır (Vanderploeg vd., 2017:171). Bu teknolojinin temelleri 1970'lere dayanmakla birlikte ticarileşmesi 1980'lerde gerçekleşmiştir. Tekstil ve moda tasarım, üretiminde kullanılan bu yazıcılar, son yıllarda konvansiyonel tekstilleri şekillendirmek amacıyla da kullanılmaktadır (Chatterjee ve Ghosh, 2022: 32). Tekstil üzerine 3D baskı, teknik tekstil, koruyucu giysiler, medikal ürünler ve iç giyim tasarımı gibi alanlarda kullanılmakta, yeni kişiselleştirilmiş üretimlere olanak sağlamaktadır (Kočevar, 2023: 164). Bu yöntemle, termoplastik veya sıvı polimer malzemeler kullanılarak, 3D nesneler ve desenler doğrudan tekstil yüzeyine uygulanmaktadır. FDM ve PolyJet yazıcıların tercih edildiği bu yöntemde kullanılan malzemeler ise PLA, TPU (Grothe vd., 2020:3) gibi termoplastik filamentler ve sıvı reçinelerdir (Stratasy, 2025). Stratasy ve iş birliği yaptığı Iris Van Herpen, Ganit Goldstein, Julia Corner gibi tasarımcılar (Şekil 1,2,3,4) bu teknolojiyi çeşitli projelerde başarıyla kullanmışlardır (Bulat, 2024: 68). Elde edilen başarılı sonuçlar, birçok tasarımcının tekstil üzerine 3D baskı konusuna ilgi duymasına neden olmuştur. Bu yöntemle sadece desenleme değil, aynı zamanda kumaş yüzeyinde üç boyutlu yüzeylerin inşası da mümkün hale gelmektedir.



Şekil 1.Ne-Kōgei koleksiyonu (Ganit Goldstain, 2024)







Şekil 2.3D Baskı Kumaş (Kočevar, 2023: 167). **Şekil 3**.FDM Baskı Giysi (Teghini,2021:1).
Şekil 4.3D Baskılı Giysi (3Dsourced, 2024).

Tekstil yüzeyine 3D baskı uygulamalarında en kritik faktör, baskı malzemelerinin kumaş üzerinde tutunma kalitesidir. Yapılan bilimsel araştırmalar, baskı malzemelerinin tekstil yüzeyine tutunma başarısını ortaya koymaktadır. Tekstil üzerine 3D baskı ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

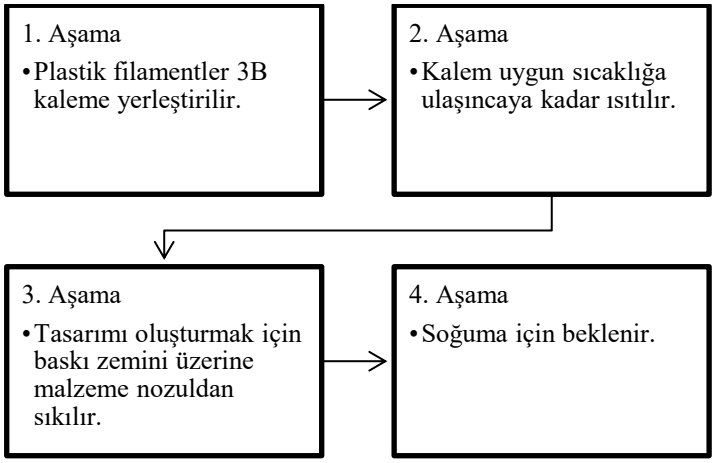
kumaş çeşitliliği açısından, 14 makalede pamuk, 14 makalede PES, 3 makalede ise elastan kullanıldığı görülmüştür. İncelenen diğer kumaş türleri arasında aramid, yün, yün/PES karışımı, dokuma naylon, viskon, neopren ve kadife yer almaktadır (Popescu ve Amza, 2022: 16). Tuvshinbayar vd. (2024:176) tarafından gerçekleştirilen, farklı polyester dokuma kumaşlar üzerinde FDM ve SLA yazıcı kullanılarak yapılan 3D baskı çalışmalarında, SLA baskısında kullanılan sıvı polimer malzemenin tekstil yüzeyine tutunma başarısının daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Tutunma başarısı, baskı parametreleri, kullanılan polimer türü ve tekstil yüzeyinin yapısal özelliklerine (iplik sayısı, kumaş kalınlığı ve örgü deseni) bağlı olarak değişmektedir ve bu faktörler, 3D baskı malzemelerinin tutunma davranışını büyük ölçüde etkileyebilir (Korger vd., 2020: 5-6). Gorlachova ve Mahltig (2021), pamuk üzerine PLA ve PA malzemeleriyle yapılan baskıları karşılaştırarak, PA'nın daha iyi bir yapışma sağladığını belirtmişlerdir. Pamuk (çok hidrofilik) ve naylon (PLA'dan daha hidrofilik) kombinasyonunun, naylonun daha iyi tutunmasını açıklayabileceği sonucuna varmışlardır. Yapışmayı etkileyen önemli bir faktör ise tekstil alt tabakasının ıslanabilirliğidir; hidrofilik kumaşlar, 3D baskılı polimer için daha iyi bir tutunma sağlar (Görmer vd., 2020: 109). Baskı malzemesinin tekstil üzerinde iyi bir tutunma sağlaması, 3D baskı ile şekillendirilen tekstillerin bakımını kolaylaştırır ve bu sayede bu yöntem daha yaygın bir şekilde kullanılabilir. Tekstil üzerine 3D baskı yönteminin sunduğu sınırsız yaratıcı olanakların yanı sıra avantajları ve dezavantajları (Tablo 1) da bulunmaktadır.

Tablo 1. Tekstil Üzerine 3D Baskı Avantajları ve Dezavantajları, **(**Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Avantajlar	Dezavantajlar
Kişiselleştirme: 3D baskı, tasarımları çok daha özgün ve kişiye özel hale getirebilir. Karmaşık ve özgün geometriler, geleneksel baskı yöntemleriyle yapılması çok zor olan desenlerle kumaşlar yeniden biçimlendirilebilir.	**Malzeme Seçeneği Sınırlı:** Tekstil üzerine 3D baskı yapmak için kullanılan malzemeler sınırlıdır. Geleneksel tekstil kumaşları kadar esnek ve çeşitliliği yüksek malzemeler henüz yaygın değildir.
Düşük Adetli Üretime Uygun Maliyet: Özellikle düşük adetli üretimler için, 3D baskı maliyet açısından daha ekonomik olabilir. Konvansiyonel üretim için hazırlık süreçleri ve kalıp maliyetleri çok daha yüksektir.	**Yavaş Üretim Hızı (Yüksek Adetli Üretim):** Çok sayıda ürün üretmek için, 3D baskı hızı konvansiyonel yöntemlere göre yavaştır. Konvansiyonel yöntemlerle mukayese edilemez.
Yüksek Ayrıntı ve Estetik: 3D baskı, çok ince ayrıntıları ve karmaşık yapıları hatasız bir şekilde üretmeye olanak tanır. Özellikle detaylı ve üç boyutlu desenler veya dokular için ideal bir tekniktir.	**Maliyetli Ekipman ve Teknoloji:** Özellikle endüstriyel 3D baskı makineleri, başlangıç yatırımı açısından pahalıdır.
Hızlı Prototipleme: Tasarımlar hızla üretilip test edilebilir, böylece daha kısa sürede ürünlerin geliştirilmesi sağlanır.	**Sınırlı Yüzey Kalitesi:** 3D baskı ile elde edilen yüzeyler baskı tasarımına bağlı olarak bazen pürüzlü olabilir ve ek işçilik gerektirebilir.
Sıfır Atık: 3D baskı, kullanılan malzeme miktarını minimize edebilir, bu da atık üretiminin azalmasına ve daha sürdürülebilir bir üretim sürecine olanak tanır.	**Telif Hakkı Sorunları** Taklit edilebilir tasarımlar.

3D baskının bir uzantısı olarak kabul edilen diğer umut verici teknoloji, 2014 yılında icat edilen 3D kalemlerdir. Bu el cihazları, FDM yazıcılara benzer şekilde plastik filamentlerin ısıtılarak katmanlar halinde bir araya gelmesi prensibine dayanır. 3D kalem, termoplastik filamentleri ısıtarak nozuldan püskürten (Chun, 2022: 462) kullanıcıya hem doğaçlama hem de planlı tasarım yapma imkânı sunan bir araçtır. Bu kalemler, üç boyutlu yazıcılarla benzer bir prensibe sahip olsalar da kullanımı oldukça basittir (Rosenski ve Palatnik, 2022: 5). 3B kalemin temel çalışma prensipleri aşağıdaki gibidir (Şekil 5).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 5. 3D Kalem Çalışma Prensipleri, Yazar Tarafından Oluşturulmuştur.

Yapılan alanyazın taramasında, 3D kalemlerin eğitimde kullanımı üzerine birçok araştırma bulunurken, tasarım alanındaki kullanımlarıyla ilgili sınırlı sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Kyung ve Shin (2018), Iris Van Herpen'in defilesinde kullanılan makyaj tasarımını 3D kalemlerle modellemişlerdir. Qiaohong ve Seeram (2020) ise, 3D kalemlerin nasıl kullanılabileceğini tanıtan bir çalışma yapmışlardır. Çopur ve Türdoğan (2020), 3D kalemlerle üretilen materyallerin öğrencilerin keşfetme ve öğrenme süreçlerini desteklediğini ve özellikle geometri ve matematik konularında etkili bir öğretim aracı olabileceğini vurgulamışlardır. Qiaohong ve Seeram (2020), 3D kalemlerin çalışma prensiplerini, farklı kullanım alanlarını, malzeme çeşitlerini ve renk seçeneklerini inceleyerek gelecekteki potansiyellerini değerlendirmişlerdir. Özdemir ve Aykanat (2021), Anadolu kültüründeki motifleri Z kuşağına tanıtmak amacıyla 3D kalemlerle çanta tasarımları yapmışlardır. Jong-Young ve Byung-Hoon (2021), 3D kalemleri eğitimde tamamlayıcı bir araç olarak değerlendirmişlerdir. Chun (2022), 3D kalemlerin tasarım eğitiminde yaratıcılığı ve problem çözme becerilerini geliştiren bir yöntem geliştirmiştir.

Tekstil ve moda sektöründe, doğrudan giysi ve aksesuar üretiminde kullanılan 3D kalemler, yaratıcı tasarımların ortaya konmasına olanak tanımaktadır. 3D kalemlerin moda tasarımı (giysi üretimi ve aksesuarlar) uygulamalarında hem amatör hem de profesyonel düzeyde kullanıldığını gösteren çalışmalar bulunsa da bu kalemlerin tekstil üzerine baskı yapıldığına dair araştırmalara rastlanmamıştır. Polimerlerin tekstil üzerine 3D kalemlerle yapıştırılması sürecinde, polimerin kumaşa yeterince yapışmaması nedeniyle ortaya çıkan deneme-yanılma süreçlerini ortadan kaldırmak ve ürünün kullanımında karşılaşılabilecek sorunları önceden tespit etmek büyük önem taşımaktadır. Karma yöntemlerle yapılan bir araştırmada, 3D kalemlerle PLA baskı yapılmış ve malzemenin kumaşa tutunmasını etkileyen ana parametrelerle ilgili bulgular paylaşılmıştır.

Yaratıcı Moda Tasarımında 3D Kalemlerin Kullanımı

Tekstil sektörü, pek çok alanda olduğu gibi, öngörülemeyen piyasa koşullarına, hızlı ve doğru kararlar alabilmeye, daha kısa üretim döngülerine ve daha yoğun iletişimle pazarlama etkilerini artırmaya yönelik düşünce biçimini değiştirdiği ve yeni teknolojileri uyguladığı ölçüde başarılı olmaktadır (Başaran, 2022:182). Bu çerçevede tasarımcıların son zamanlarda projeler geliştirdiği teknolojilerden biri olan 3D baskı, özellikle moda ve tekstil tasarımı alanında büyük fırsatlar sunmakta; geleneksel tasarım yöntemlerinden farklı olarak daha az malzeme israfı ile üretim yapabilme imkânı tanımaktadır. Endüstriyel 3D yazıcıların yanı sıra, bireysel kullanıcıların yaratıcı projelerini hayata geçirmelerine olanak tanıyan daha taşınabilir bir teknoloji olan 3D kalemler de önemli bir araçtır. FDM yazıcılara benzeyen bu kalemler, 3D yazıcılardan farklı olarak bilgisayar gereksinimi olmadan, doğaçlama (Şekil 5) ya da planlı (Şekil 6, 7, 8, 9) bir tasarım süreci sonunda üç boyutlu yapılar oluşturulmasına olanak verir. Bu süreç, üretim yöntemlerini el işçiliğine daha yakın hale getirerek kişiselleştirilmiş 3D haute couture tasarımların üretilmesini sağlamaktadır. Tasarımcılar, 3D kalemlerle yaratıcı ve özgün yüksek moda giysileri üretmek için çeşitli denemeler yapmaktadır. Bu alanda öne çıkan isimlerden bazıları Iris Van Herpen, Eden Saadon Shenkar, Stéphanie Santos, Patrick Tai, Erica Gray, Amanda Sekulow

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ve Carina Shoshtary'dir (Bulat, 2024-b: 6029).



Şekil 6.Seiran Tsuno 3D Kalemlerle Giysi Tasarımları (Julian Ryall, 2020:1)







Şekil 7. 3D Pen Tasarımlar, (Stephanie Santos,2020), **Şekil 8.** Forms Organic (Erica Gray,2016)
Şekil 9. Hunter kreasyonu (Carina Shoshtary, 2020).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 10. 3D Kalem elbise, (SHIGO, 2014).

3D kalemler, her yaştan bireyin kullanımına uygun, hayal gücü, yaratıcılık ve tasarım yeteneği doğrultusunda her türlü üç boyutlu nesne üretmeye olanak sağlayan araçlardır (Qiaohong ve Seeram, 2020:41). Yapılan araştırmalara göre, bu kalemler 3D yazıcıların tamamlayıcı bir unsuru olarak da kullanılmaktadır (Kim ve Park, 2018:946). 3D baskıdan farklı olarak, ürünlerin anında oluşturulmasını sağlayan bu cihazlarda (Park ve Jisoo, 2019) TPU, PA, PLA, PCL ve ABS gibi termoplastik filamentler kullanılmaktadır (Tablo 2). Birbirinden farklı yapıda ve özellikte olan bu malzemeler tasarımın türüne ve biçimine göre seçilebilir. Bu bağlamda malzemeyi ve özelliklerini tanımak önemlidir. Termoplastik poliüretan (TPU), özellikleri nedeniyle çeşitli endüstrilerde yaygın olarak tercih edilen çok yönlü bir malzemedir (Zu vd., 2025:2). TPU filament, esnekliği, dayanıklılığı ve darbelere karşı direnci ile dikkat çekmektedir (Korger vd., 2020:3). Bu özellikleri, bükülebilir, sıkıştırılabilir ve dayanıklı parçaların üretimi için ideal hale getirmektedir. Bir diğer önemli malzeme olan PLA (Polilaktik Asit), biyolojik kaynaklardan elde edilen bir polimerdir. Mısır, şeker kamışı ve diğer biyokütlelerden üretilen laktik asitten elde edilen biyo-dost bir termoplastiktir. Yüksek çekme mukavemeti ve modüle sahip olmasının yanı sıra, 210 °C civarında düşük bir ekstrüzyon sıcaklığına sahiptir ve %100 biyobozunur bir malzeme olarak çevre dostudur (Muthe vd., 2022:7). PLA, sekiz kez geri dönüştürülebilir ve kullanım ömrü sonunda kompostlanabilir, bu özellikleri nedeniyle 3D baskı için tercih edilen bir malzemedir (Sin ve Tuenn, 2019:15). Akrilonitril Bütadien Stiren (ABS), yağ bazlı güçlü ve sağlam bir plastiktir. Dayanıklılığı sayesinde, mekanik kullanımlar için oldukça uygundur ve Lego, aksiyon figürleri, araba parçaları gibi birçok farklı alanda tercih edilmektedir. Biyolojik olarak parçalanmaz, ancak geri dönüştürülebilir bir malzemedir. ABS'nin baskı sıcaklığı 210-250°C arasında değişmektedir. Çalışma sırasında yayılan kimyasal kokuların solunması sağlık için zararlı olabilir, ancak baskı işlemi tamamlandığında, ürünün herhangi bir zarar vermediği iddia edilmektedir (Rodríguez vd., 2003:149). Kalemler için uygun bir diğer malzeme ise Polikaprolakton (PCL)'dur. PCL, petrokimyasal hammadde kullanılarak üretilen, biyolojik olarak parçalanabilen yüksek kaliteli bir plastiktir. Temiz beyaz bir son görünüm sunan yarı kristalli bir polyester olup kolayca renklendirilebilir. Bu malzeme, yaklaşık 1,2 g/cm³ yoğunluğa sahip olup, 60°C civarında eriyerek baskı için güvenli bir termoplastik hale gelir. Ayrıca -60°C cam geçiş sıcaklığına sahip olması, ürünün esnek ve sağlam olmasını sağlar. 3D baskı sonrasında, PCL su veya hava ile 55°C'de

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

yeniden şekillendirilebilir (PCL, 2024).

Tablo 2. 3D Kalemlerde Kullanılan Filamentler ve Özellikleri (Kaynak:Qiaohong ve Seeram, 2020:61).

Filament	Erime Sıcaklığı	Malzeme Özellikleri	Malzeme Yapısı
TPU	225-260°C	-Esnek -Çok dayanıklı -20'den fazla renk seçeneği	Termoplastik Poliüretan, Çok yaygın bir elastik polimer veya elastomerdir.
PA	255-275°C	-Dayanıklı -Esnek -Düşük sürtünme dayanımı -20'den fazla renk seçeneği	Naylon Poliamid, Dayanıklı, esnek bir malzemedir. Yarı saydam çeşitleri de bulunmaktadır.
PLA	155-185°C	-Isıtıldığında kötü koku yok -Sert ve kırılgan -Hızlı soğuma, -30'dan fazla renk seçeneği	Polylatik asit biyo-polikmer olarak adlandırılır, Bitki bazlı ürünlerden ve biyobozunabilir ürünlerden üretilmektedir.
PCL	58-70°C	-Düşük erime noktası -Esnek -Yavaş soğuma -30'dan fazla renk seçeneği	Polikaprolakton, Oldukça yumuşak, hemen kurumaz, (Birçok mükemmel özelliğe sahip biyolojik olarak parçalanabilen bir malzemedir, deniz suyunda bozunur)
ABS	217-237°C	-Isıtıldığında zararlı ve kötü koku var -Hızlı soğuma -30'dan fazla renk seçeneği	Acylonitrile Butadiene Styrene, Yağ bazlı güçlü ve sağlam bir plastiktir (Bu bir mühendislik malzemesidir).

Tekstil endüstrisinde 3D kalemlerle baskı sürecinde, kullanılacak malzemeler genellikle, içerik özelliklerine ve tasarımın renk özelliklerine göre seçilmektedir. İçeriği en doğal olan malzemeler PLA ve PCL'dir. Baskı sırasında tek bir malzeme kullanılabileceği gibi, birden fazla malzeme bir arada da kullanılabilir. Qiaohong ve Seeram (2020:62) gelecekte 3D kalemlerin yapay zekâ ile entegre bir şekilde kullanılabileceğini öngörmekte ve bu cihazların sensörlerle desteklenerek, beynimizdeki imgeleri gerçek malzemelerle çizen veya üreten bir teknolojiye dönüşebileceğini, böylece sanal dünya ile gerçek dünya arasında tamamlayıcı bir araç haline gelebileceğini belirtmektedir.

YÖNTEM

3D kalemler doğrudan moda tasarımlarında kullanılmasına rağmen, tekstil üzerine baskı yapıldığını gösteren sınırlı sayıda araştırma bulunmaktadır. Tekstil üzerine 3D kalemlerle baskı yapılırken, polimerin tekstile yetersiz yapışması nedeniyle deneme-yanılma süreçlerini ortadan kaldırmak ve ürün kullanımında ortaya çıkabilecek olası problemleri önceden belirlemek büyük önem taşır. Bu amaç doğrultusunda gerçekleştirilen araştırmada, aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. 3D kalemlerle tekstil üzerine baskı yapılabilir mi?
2. Kumaş türü baskı başarısını etkiler mi?
3. Kumaş kalınlığı baskı başarısını etkiler mi?
4. PLA malzemenin kumaşa tutunma davranışı nasıldır?
5. Baskılı tekstilin yıkamaya karşı tepkisi nasıldır?

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Araştırma, karma yöntemle gerçekleştirilmiştir. Karma yöntem, nitel ve nicel yöntemlerin bir arada kullanılarak araştırma problemlerinin daha kapsamlı bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır (Johnson ve Onwuegbuzie, 2004). Bu yöntemin kullanılması, tek başına uygulanan nitel veya nicel araştırmalara kıyasla daha derinlemesine sonuçlar elde edilmesine olanak tanımaktadır. Araştırmanın kavramsal analiz bölümünde, 3D baskı ve 3D kalem teknolojileri, tekstil ve moda tasarımı bağlamında alanyazın taraması yapılarak açıklığa kavuşturulmuştur.

İkinci bölümde ise, 3D kalemler kullanılarak konvansiyonel tekstiller üzerinde deneysel geliştirme yöntemiyle PLA malzemenin kumaşa tutunma davranışı incelenmiş ve baskı süreçlerine dair veriler ve görseller paylaşılmıştır. Araştırmada, eritme sıcaklığı 220°C olan MYNT 3D yazıcı kalemi ve sağlığa uygunluğu ile tercih edilen beyaz renkli Polilaktik Asit (PLA) malzemesi kullanılmıştır. Araştırma örneklemine ilişkin veriler Tablo 3'te yer almaktadır.

Baskı sürecine dair yapılan ilk uygulamada, önce hiçbir işlem yapılmamış tekstillere baskı yapılmış, ardından yıkama, ütüleme gibi ön işlemler uygulanmış tekstillere, baskı yapılmıştır. Baskı süreci ve sonuçları değerlendirilmiş ve baskı işlemi sonrası yine makinede sıkma yapılmadan 15 dakikalık bir yıkama işlemi yapılmıştır. Yıkama sonrasında elde edilen veriler karşılaştırılmıştır. Ön işlem yapılmış ve yapılmamış tekstillerdeki yıkama ve çekme sonuçları incelenmiştir.

Baskı işlemi sırasında, ilk olarak 10x3 cm boyutlarında şeritler basılmış, ancak malzemenin sertliği nedeniyle hareket esnasında kırılmalar yaşanmıştır. Bu sorunların önüne geçmek amacıyla, baskı ölçüleri 1x1 cm olarak yeniden belirlenmiştir. Bu değişiklik, malzemenin hareket esnasında kırılmaya dayanım göstermesini sağlamıştır.

Tablo 3. Araştırma Örneklemine İlişkin Veriler

3D Baskı Malzemesi	Konvansiyonel tekstil	Ön İşlem	Baskı Adedi
PLA	Geleneksel Keçe	Yok	1
PLA	Pamuklu Mermerşahi	Yıkama/ Ütüleme	2
PLA	Pamuklu Ham bez	Yıkama/ Ütüleme	2
PLA	Pamuklu Pazen	Yıkama/ Ütüleme	2
PLA	Saten Kumaş	Yıkama/ Ütüleme	2

BULGULAR

3D kalemlerle konvansiyonel tekstiller üzerine yapılan baskı çalışmalarında, malzemenin tekstil yüzeyine tutunma özelliklerinin belirlenmeye çalışıldığı araştırmada MYNT 3D kalem ve PLA filament kullanılmıştır. 3D yazıcı kalemi, 50°C ile 220°C arasında geniş bir sıcaklık aralığına sahiptir ve TPU, ABS, PLA, PCL gibi 1,75 mm çapındaki farklı filamentleri basabilmektedir. Araştırmada kullanılan PLA filament, kalemin en yüksek sıcaklık ayarı olan 220°C'de işlenmiştir. Tekstil üzerine 3D baskı uygulamalarında kullanılan kumaşlar, farklı türler ve inceliklere sahip olacak şekilde seçilmiştir. Baskı kumaşı olarak doğal ve sentetik kumaşlar tercih edilmiştir. Denenen kumaşlar arasında geleneksel yün keçe, pamuklu mermerşahi, ham bez, pazen ve polyester saten yer almaktadır. Bu kumaşlar, malzemenin tutunma başarısını farklı açılardan değerlendirebilmek için seçilmiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Model 1. Mermerşahi kumaş üzerine PLA baskı.
Model 1a. Yıkama sonuçları. **Model 1b.** Çekme Sonuçları

Model 1, pamuklu mermerşahi kumaş üzerine PLA baskı uygulamasıyla elde edilmiştir ve 3D yazıcı kalemle yapılan baskılarda en iyi sonuçları veren kumaş olmuştur. Pamuklu mermerşahi kumaşın gözenekli yapısı, 220°C derecede eritilen PLA malzeme ile başarılı bir şekilde bütünleşmiştir. Yıkama testlerinde, baskı sonrasında herhangi bir ayrılma gözlenmemiştir, bu da malzemenin kumaşla güçlü bir şekilde tutunduğunu göstermektedir. Elle yapılan çekme testinde ise, en fazla güç uygulanan örnek bu model olmuştur. Kumaş yapısı, baskının uygulandığı alanda bozulmuş ve ayrılma yaşanmıştır. Ancak, baskı öncesinde yapılan herhangi bir ön işlemin bu sonuç üzerinde anlamlı bir etkisi olmamıştır; baskı öncesi ve sonrası yapılan testler arasındaki karşılaştırmalı sonuçlar benzer şekilde gözlemlenmiştir. Bu, pamuklu kumaşın baskı sürecine ve yıkama işlemlerine karşı iyi bir direnç gösterdiğini, ancak aşırı gerilme durumlarında malzemenin ayrılabileceğini ortaya koymaktadır.



Model 2. Pamuklu ham bez üzerine PLA baskı.
Model 2a. Yıkama sonuçları. **Model 2b.** Çekme Sonuçları

Model 2, pamuklu ham bez üzerine yapılan PLA baskıdır ve 3D baskı, elde edilen sonuçlar açısından ikinci en iyi performansı göstermiştir. Kumaşın orta sıklıktaki gözenekli yapısı, baskı malzemesiyle uyumlu bir etkileşim sergilemiştir. Yıkama testlerinde, baskı sonrası herhangi bir ayrılma gözlenmemiştir, bu da malzemenin kumaşla sağlam bir şekilde tutunduğunu göstermektedir. Elle yapılan çekme testinde ise kumaş üzerinde zorlanma yaşanmış olmasına rağmen kumaş yapısı bozulmadan ayrılma gerçekleşmiştir. Bu, baskının kumaşla güçlü bir bağ kurmasına rağmen, belirli bir noktada malzemenin yapısal bütünlüğünün zorlanabileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, baskı öncesinde yapılan yıkama ve ütüleme işlemlerinin bu sonuca anlamlı bir etkisi olmamıştır; sonuçlar, ön işlemlerin baskı sonucunu değiştirmediğini göstermektedir. Bu bulgular, pamuklu ham bezin 3D baskı ile uyumlu olduğunu ancak kumaşın zorlama altında malzemenin ayrılmasına karşı duyarlı olduğunu işaret etmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Model 3. Pamuklu pazen kumaş üzerine PLA baskı. **Model 3a.** Yıkama sonuçları. **Model 3b.** Çekme Sonuçları

Model 3, pamuklu pazen kumaş üzerine yapılan PLA baskıdır. 3D yazıcılarla kumaş üzerine yapılan baskı çalışmalarında, pamuklu kumaşların genellikle yüksek baskı kalitesi sunduğu belirtilmektedir ve bu araştırma, o bulguları doğrular niteliktedir. 3D yazıcı kalemiyle yapılan baskıda elde edilen sonuçlar, pamuklu kumaşların baskı için uygun olduğunu ve bu kumaşların daha az gözenekli olmasına rağmen başarılı bir tutunma sağladığını göstermektedir.

Yıkama testlerinde, baskı sonrası hiçbir ayrılma gözlenmemiştir, bu da malzemenin kumaşla sağlam bir şekilde birleştiğini göstermektedir. Ancak, elle yapılan çekme testinde kumaş, özellikle havlı kısmıyla birlikte ayrılmıştır. Bu durum, havlı yüzeylerde baskı malzemesinin atkı ve çözgü ipliklerine tutunmasının daha zor olduğunu ve bu sebeple gözenekliliği yüksek olan kumaşlarda baskı kalitesinin daha iyi olabileceğini ortaya koymaktadır. Baskı öncesinde yapılan yıkama işlemi veya çekme testlerinin sonuçlar üzerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Bu, baskı öncesi işlemlerin kumaşın baskıya olan tepkisini değiştirmediğini göstermektedir. Bu bulgular, pamuklu pazen kumaşların, baskı uygulamaları için uygun olduklarını, ancak daha yoğun dokulu/ havlı kumaşlarda baskı kalitesinin daha düşük olabileceğini göstermektedir.



Model 4. Polyester saten kumaş üzerine PLA baskı. **Model 4a.** Yıkama sonuçları. **Model 4b.** Çekme Sonuçları

Model 4, polyester saten kumaş üzerine yapılan PLA baskıdır. Saten kumaş üzerine baskı sırasında malzeme kumaşa başarılı bir biçimde tutunmuştur. Ancak yıkama testlerinde belirgin bir ayrılmalar tespit edilmiştir. Bu durum polyester kumaşta 3D baskının yıkama vb. bakım koşullarına dayanımının düşük olacağının göstermektedir. Elle yapılan çekme testinde diğer kumaşlara göre daha hızlı bir ayrılma gerçekleşmiştir. Ayrılma süreci, kumaş yapısında herhangi bir bozulmaya yol açmamıştır. Baskı öncesinde yapılan işlemler (yıkama, ütüleme gibi) bu sonuca anlamlı bir etki yapmamıştır. Ancak, polyester saten kumaşın apresinin azalması, baskı sürecinde kumaşın sabitlenmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Model 5. Geleneksel keçe üzerine PLA baskı. **Model 5a.** Yıkama Sonuçları. **Model 5b.** Çekme Sonuçları.

Model 5, geleneksel tepme keçe üzerine yapılan PLA baskıdır. Geleneksel keçe, doğası gereği lif uçlarının açık olmasıyla bilinir, bu özellik de 3D yazıcı kalemle yapılan baskıda iyi sonuçlar alınmasının temel nedenidir. PLA malzeme, keçe üzerine güçlü bir şekilde tutunmuş ve baskı süreci başarılı olmuştur. Yıkama testlerinde herhangi bir ayrılma gözlenmemiştir, bu da baskı malzemesinin kumaşla sağlam bir şekilde birleştiğini göstermektedir. Elle yapılan çekme testinde en fazla güç uygulanan ikinci numune olarak tanımlanan çalışmada, çekme kuvveti sonrası kumaş yapısı bozulmuş ve ayrılma gerçekleşmiştir. Bu durum, keçe gibi kumaşların baskı sırasında daha fazla kuvvet altında ayrılma eğiliminde olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, geleneksel tepme keçenin 3D baskı için uygun bir malzeme olduğu ve PLA'nın keçe yüzeyine güçlü bir tutunma sağladığı görülmektedir. Ancak, kumaşın yapısal özellikleri ve baskı sonrası testlerdeki performansı göz önünde bulundurulduğunda, keçe üzerine yapılan baskıların dayanıklılığı, malzeme ile kumaşın birleşme şekliyle doğrudan ilişkilidir.

Araştırmadan elde edilen 3D yazıcı kalemlerle PLA baskı detaylarına ilişkin bulgular ise Tablo 4'te yer almaktadır. Bu bulgular, kullanılan malzemelerin kumaş yüzeyine nasıl tutunduğunu ve baskı sürecinin farklı kumaş türlerinde nasıl sonuçlar doğurduğunu göstermektedir.

Tablo 4. 3D Kalemle Baskı Sonuçları

3D Baskı Malzemesi	**Baskı Sıcaklığı**	**Konvansiyonel Tekstil**	**Yıkama Sonuçları**	**Çekme Sonuçları**
PLA	220°C	Pamuklu Mermerşahi	Yıkamada bozulma yok	Güçlü yapışma, kumaş yapısı bozularak zor ayrılma,
PLA	220°C	Pamuklu Ham bez	Yıkamada bozulma yok	Güçlü yapışma, zorlanarak ayrılma, kumaş yapısında bozulma yok,
PLA	220°C	Pamuklu Pazen	Yıkamada düşük düzeyde bozulma	Güçlü yapışma, kumaş havı ile zor ayrılma.
PLA	220°C	Saten Kumaş	Yıkama yüksek düzeyde ayrılma	Güçlü yapışma, kolay ayrılma,
PLA	220°C	Geleneksel Keçe	Yıkamada bozulma yok	Güçlü yapışma, kumaş yapısı bozularak zor ayrılma

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Araştırmada, 3D yazıcı kalemlerinde kullanılan baskı malzemesinin kumaş üzerinde tutunmasının genellikle başarılı olduğu değerlendirilmiştir. Özellikle kumaşın gözenekliliği arttıkça, baskı malzemesinin tutunma başarısının da arttığı gözlemlenmiştir. Bu sonuçlardan yola çıkarak en gözenekli kumaş üzerine baskı çalışmaları yapılmıştır (Şekil 11).



Şekil 11. 3D Kalemle Tekstil Üzerine Doğaçlama Çiçek Baskı Örnekleri (Yazara aittir).

Baskı deseni ne kadar küçük ise tutunma ve dayanım o kadar yüksektir. Ayrıca tutunmayı desteklemek için kumaşın tersine ince bir tabaka olarak baskı yapılması tutunma başarısını önemli ölçüde arttırmaktadır. Baskı sürecinde kullanılan filamentlerin ara renklerinin az olması desenlemede renk kısıtlamasına sebep olmaktadır. Ara renk filamentlerin üretilmesinin baskı çeşitliliğini arttırabileceği düşünülmektedir.

SONUÇ

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan 3D yazıcılar tekstil ve moda endüstrisinde tasarım üretim süreçleri de değiştirmektedir. Bu teknolojilerin devamı olarak kabul edilen 2014 yılında icat edilen 3D yazıcı kalemler de tekstil ve moda endüstrisinde giyilebilir sanat tasarımlarında kullanılmaktadır. FDM yazıcılarla benzerlik gösteren bu kalemlerin tekstil üzerine 3D baskıda kullanıldığını gösteren çalışmalara literatürde rastlanmamıştır. PLA filamentlerle tekstil üzerine baskı yapılan araştırmada farklı tekstil yüzeylerine baskı denemeleri yapılmıştır. 5 farklı tekstil, baskı yüzeyi olarak seçilmiştir. 3D yazıcı kalemlerle tekstil üzerine baskıda PLA malzemenin kumaşa tutunmasında tekstil yüzeyinin gözeneklilik özelliğinin önemli bir parametre olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte geleneksel keçe gibi malzemenin lif uçlarına direk bağlanabileceği kumaş yapılarında da baskı başarılı sonuç vermiştir. Tutunmanın başarılı bir biçimde gerçekleştiği baskılarda yıkamaya karşı dayanımın arttığı gözlenmiştir. Ancak polyester satende baskı sürecinde tutunma başarılı bir biçimde gerçekleşmiş olmasına rağmen yıkama sonrası baskı da kumaş yüzeyinden belirgin bir şekilde ayrıldığı gözlenmiştir. Bu sonuç saten kumaşta tutunmanın lif düzeyinde gerçekleşmediğini göstermektedir. 3D yazıcı kalemlerle baskı süreci FDM ve Polyjet yazıcılardan çok daha hızlıdır. Kalemlerin bir yazılıma ihtiyaç duymaması, kalemin eritme hızının yüksek olması, nozul kalınlığının fazla olması gibi etkenlerle özelikle doğaçlama tasarımlarda üretim hızı yüksektir. Bu durum baskı maliyetini 3D yazıcılara göre avantajlı hale getirmektedir. Baskı sürecinde elle veya bilgisayarda hazırlanan kalıplar kullanılabileceği gibi tamamen doğaçlama tasarımlarda yapılabilir. 3D kalemler tamamen el emeği ile baskı yapan araçlardır. Bu sebeple yapılan her türlü çalışma "**haute couture**" olarak değerlendirilmektedir. Bu kalemlerle yapılan baskının kalitesi tamamen el becerisine ve tasarımcının deneyimine bağlıdır. Baskı deseni ne kadar küçük ise tutunma ve dayanım o kadar yüksektir. Ayrıca tutunmayı desteklemek için kumaşın tersine ince bir tabaka olarak baskı yapılması tutunma başarısını önemli ölçüde arttırmaktadır.

3D yazıcı teknolojisi ve tekstil ve moda tasarımındaki kullanımı gelişmeye devam etmektedir. 3D baskı teknolojisi, geleneksel tekstillerle beraber kullanıldığında estetik ve farklı baskı biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, tekstil ve moda tasarımının geleceğinde, 3D yazıcılar kendine önemli bir yer edinmiştir. 3D kalemlerinde el işçiliği yoğun "**haute couture**" tasarımların ortaya çıkışında önemli rol oynayabileceği düşünülmektedir. Tekstil üzerinde doğrudan 3D baskı ve 3D kalemlerin kullanımı,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

tasarımcıların sınırlarını zorlayan ve onları daha yaratıcı çözümler aramaya iten bir teknoloji olarak dikkat çekmektedir. Ancak, malzeme çeşitliliği, hız ve hassasiyet gibi bazı sınırlamaları, bu teknolojinin büyük ölçekli üretimlerde kullanımını kısıtlamaktadır. Gelecekte, 3D kalemlerin beyinde canlanan imgeleri direk olarak tasarıma dönüştürecek bir araç haline geleceğine inanılmaktadır.

KAYNAKÇA

Başaran, F. N. (2022). Dokuma Tasarımında Kullanılan Cad Sistemleri. *Tekstil ve Mühendis,* 29(127), 168-184.

Bulat, F. (2024). 3D Yazıcılarla (3DP) Tekstil Yüzeyi Manipülasyon Uygulamalarının Yapısal ve Estetik Açıdan Değerlendirilmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 64-87.

Bulat, F. (2024-b). *Tekstil ve Moda Tasarımında Yeni Bir Yaratım Aracı Olarak 3B Kalemler*, Ege 12th International Conference on Social Sciences Proceeding Book. 26-30, 2024, ISBN: 978-625-5962-08-9Academy Global Publishing House, s. 6022-6038, Izmir.

Chatterjee, K., & Ghosh, T. K. (2020).3D printing of textiles: Potential roadmap to printing with fibers. *Adv. Mater*. 2020, 32, 1902086.

Chun, H. (2022). A study on the design education method using 3D pen in an era of manufacturing change Nanotechnol. *Environ. Eng*., 7 (2) (2022), pp. 461-465, 10.1007/s41204-021-00174-5

Gorlachova M., & Mahltig B. (2021). 3D-printing on textiles an investigation on adhesion properties of the produced composite materials. *JPolym Res*,28,207; doi: 10.1007/s10965-02102567 1

Görmer D, Störmer J., & Ehrmann A. (2020). The influence of thermal after-treatment on the adhesion of 3D prints on textile fabrics. *Commun Dev Assembling Text Prod,* 1:104– 110; doi: 10.25367/cdatp.2020.1. p104-110

Grothe, T., Brockhagen, B. S., & Torck, J. L. (2020). Tree-dimensional printing resin on different textile substrates using stereolithography: a proof of concept. *Journal of Engineered Fibers and Fabrics*, 15, 1–7, doi:10.1177/1558925020933440.

Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). "Mixed methods research: A research paradigm whose time has come". *Educational Researcher*, 33(7): 14-26.

Kočevar. N.T. (2023). 3D Printing on Textiles – Overview of Research on Adhesion to Woven Fabrics. *Tekstilec,* 66(3), 164–177.DOI:10.14502/tekstilec.66.2023055

Korger, M., Glogowsky, A., Sanduloff, S., Steinem, C., Huysman, Sobe, H., Bettina, Ernst, M.& Rabe, M. (2020). Testing thermoplastic elastomers selected as Flexible three-dimensional printing materials for functional garment and technical textile applications. *Journal of Engineered Fibers and Fabrics*, 15, 1−10, doi: 10.1177/1558925020924599.

Muthe, L.P., Pickering, K. & Gauss, C. (2022). Review of 3D/4D Printing of Poly-Lactic Acid Composites with Bio-Derived Reinforcements. *Composites Part C*: Open Access 8, 100271. https://doi.org/10.1016/j.jcomc.2022.100271

Kim, H. K., & Park, J. S. (2018). Development of Makeup Design by Using 3D Pen -Based on the characteristics of the Iris van Herpen's fashion show. *Journal of the Korean Society of Cosmetology,* 24(5):946-955.

Park, K., & Jisoo, H. (2019). "A Study on Contemporary Clothing Design Expressing Convergent Sensibility Using 3D Pen- Focused on the Development of Art Wear Applied with Chusa Kim Junghee's Calligraphy". *Journal of Basic Design & Art.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Popescu, D., & Amza, G.C. (2022).3D Printing onto Textiles: A Systematic Analysis of the Adhesion Studies. *3D Printing and Additive Manufacturing*,11(2):1-21, DOI:10.1089/3dp.2022.0100

Rodríguez, F.J., Thomas,P. J. & Renaud, E. J. (2003). Mechanical behavior of acrylonitrile butadiene styrene fused deposition materials modeling. *Rapid Prototyping Journal,* 9- 4, 219-230, https://doi.org/10.1108/13552540310489604

Rosenski, D., & Palatnik, A. (2022). *Secondary students' experience using 3D pen in spatial geometry: affective states while problem solving.* Conference Book: The Twelfth Congress of the European Society for Research in Mathematics. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03811389

Sin, L. T., & Tueen, B. S. (2019). Injection molding and three-dimensional printing of poly (lactic acid). In Polylactic Acid. *Edited by Lee Tin Sin and Bee Soo Tueen. 2nd ed. Elsevier*, 2019, 325−345.

Tuvshinbayar, K., Mpofu, Nonsikelelo S. M., Berger, T., & Storck, Jan L. S. (2024). Comparison of FDM and SLA printing on woven fabrics. *Communications in development and assembling of textile products* 5(2):169-177

Wei, Q., & Ramakrishna, S. (2020). Creating Art by 3D Pen, urrent Trends in Fashion Technology & *Textile Engineering*, Volume 6 Issue 4. DOI: 10.19080/CTFTTE.2020.06.55569

Vanderploeg, A., Lee, S.-E., & Mamp, M. (2017). The application of 3D printing technology in the fashion industry. *Int. J. Fash. Des. Technol. Educ*. 2017, 10, 170–179

Zu, R., Chen, W., Huang, Y., Chen, Y., Du,C., Fan., Hua Li, H., & Liu, H. (2025). Tailor-made 3D printing TPU/PLA composites for damping and energy absorption, *Materials & Design*, 252, 2025,113752, ISSN 0264-1275, https://doi.org/10.1016/j.matdes.2025.113752.

İnternet Kaynakları

Barnes, Julia (2023). 3D Printing for Textiles, https://www.aatcc.org/aatccnews_06a/ Erişim Tarihi:007.04.2025

Carina Shoshtary, (2020). Doodling Fine Art with Carina Shoshtary. https://learn.the3doodler.com/blog/fine-art-carina-shoshatry/ Erişim Tarihi:007.04.2025

Erica Gray (2016). Forming High- Fashion. https://learn.the3doodler.com/blog/forming-high-fashion/ Erişim Tarihi:007.04.2025

Ganit Goldstain, (2024). Ne-Kōgei koleksiyonu, https://3dprintedart.stratasys.com/fashion/ne-kgei Erişim Tarihi:007.04.2025

PCL, PCL Filament, https://www.polyfluor.nl/assets/files/datasheet-pcl-filament-uk.pdf/ Erişim Tarihi:07.04.2025.

Ryall, J. (2020). Seiran Tsuno, 3D Kalem Tasarımları, Fashion that's out of this world: made of plastic ink fired from a 3D pen, Japanese nurse's designs marry glamour and tech. https://www.scmp.com/lifestyle/fashion-beauty/article/3046360/japanese-fashion-designer-uses-3d-pens-create-otherworldly

SHIGO, 3D Kalem Elbise, (2014). https://learn.the3doodler.com/blog/making-patterns-plastic/ Erişim Tarihi:07.04.2025.

Stratasy (2025). Materials. https://www.stratasys.com/en/materials/ Erişim Tarihi:007.04.2025

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Stephanie Santos, (2025). The 3D pen is a perfect tool for artists wanting to explore unconventional and new techniques for their work and designs. - https://learn.the3doodler.com/blog/fashion-stephanie-santos/ Erişim Tarihi:007.04.2025

Teghini, Tiziano (2021). FDM Baskı Giysi, https://www.3dwasp.com/en/3d-printed-clothing/ Erişim Tarihi:007.04.2025

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ŞAH SULTAN COMPLEX, EDUCATIONAL SCHOOL and FOUNTAIN-RESTORATION SUGGESTIONS

ŞAH SULTAN KÜLLİYESİ, SIBYAN MEKTEBİ VE SEBİLİ - RESTORASYON ÖNERİLERİ

Fatma SEDES[1]
Tarık SANA[2]

ORCID: F.T 0000-0002-4064-7381
T.S 0000-0002-0130-1441

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1]Fatma Sedes
İstanbul Aydın University Türkiye
E-mail/E-posta: fatmasedes@aydin.edu.tr

[2]Tarık Sana
İstanbul Aydın University Türkiye
E-mail/E-posta: sanatarik@hotmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi: 08.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 23.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Sedes, F. & Sana, T. (2025). Şah Sultan Complex, Educational School and Fountain - Restoration Suggestions. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1029-1045. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674118

Abstract
The Şah Sultan Complex, built in 1800-1801 by Şah Sultan, the sister of Selim III, consists of a sebil- küttâp, outbuildings, a fountain, and a hazire, which were endowed by the Sultan. Dating to the end of the eighteenth century, the Şah Sultan's Sıbyan School and Sebil are unique structures called sebil- küttâp, which were designed with the function of a sebil on the lower floor and a school on the upper floor. This new type of building, which emerged in Egypt under Mamluk rule, was built in two different types in the Mamluk and Istanbul traditions over time. Sıbyan Schools, which formed the cornerstone of the education system of the Ottoman period, are educational institutions that correspond to today's primary education and continued to be built until the late Ottoman period. Very few of the early Ottoman sıbyan schools have survived to the present day. Although many of the sıbyan schools built in the classical and late periods have survived to the present day, some of them have lost their function, abandoned or dilapidated, and some have lost their original architectural fiction with unqualified interventions, they should be kept alive as cultural assets that need to be preserved as part of our education and training tradition. In the eighteenth century, it is seen that many sıbyan schools were built in many parts of the expanding Ottoman city under the influence of westernization. The Westernization period also showed its influence in architectural works primary school for a while.

Keywords: Şah Sultan, Sebil-i Küttap, Sıbyan Mektebi, Revitalization

Öz
Şah Sultan Külliyesi, III. Selim'in kız kardeşi Şah Sultan tarafından 1800-1801 yıllarında yaptırılmıştır. Külliye, sebil-küttâp, müştemilat, çeşme ve padişahın vakfettiği hazireden oluşmaktadır. On sekizinci yüzyıl sonlarına tarihlenen Şah Sultan Sıbyan Mektebi ve Sebili, alt katı sebil, üst katı okul işlevi görecek şekilde tasarlanmış sebil-küttâp adı verilen özgün yapılardır. Memlük yönetimi altında Mısır'da ortaya çıkan bu yeni yapı tipi, zamanla Memlük ve İstanbul geleneklerinde iki ayrı tipte inşa edilmiştir. Osmanlı dönemi eğitim sisteminin temel taşını oluşturan Sıbyan Mektepleri, günümüz ilköğretimine karşılık gelen ve Osmanlı'nın son dönemlerine kadar inşa edilmeye devam eden eğitim kurumlarıdır. Erken Osmanlı sıbyan mekteplerinden çok azı günümüze ulaşabilmiştir. Klasik ve geç dönemlerde inşa edilen sıbyan okullarının birçoğu günümüze ulaşmış olsa da, bir kısmı işlevini yitirmiş, terk edilmiş veya harap olmuş, bir kısmı da niteliksiz müdahalelerle özgün mimari kurgusunu kaybetmiş olsa da, eğitim ve öğretim geleneğimizin bir parçası olarak korunması gereken kültürel varlıklar olarak yaşatılmalıdır. On sekizinci yüzyılda, batılılaşmanın etkisiyle genişleyen Osmanlı kentinin birçok yerinde çok sayıda sıbyan okulu inşa edildiği görülmektedir. Batılılaşma dönemi bir süre mimari eserlerde de etkisini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Şah Sultan, Sebil-i Küttap, Sıbyan Mektebi, Revitalizisyon.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

"Mekteb-i Sıbyan" were basic schools where boys and girls between the ages of 5-6 and 11-12 were taught together, that is, co-education. In these schools, basic knowledge on subjects such as reading, writing, Quran and calculus were taught. *Sıbyan Mektebi*, *Mahalle Mektebi, Mekâtib, Küttab and Taş Mektep* (Kılıç, 2002) were also known as *Küttab-ı Sebil* (sebil- küttap) or Mekteb-i Sebil. *Sebil- küttap* is the name given to the buildings that emerged in Egypt under Mamluk rule, where the lower floor was used as a sebil and the upper floor as a school. The Şah Sultan's Sıbyan Mekteb, built at the end of the eighteenth century, which is the subject of this article, is one of the most beautiful examples of the *sebil-küttap* typology that has survived to the present day (Baş and Eriş Kızgın, 2023; Buluç, 1997).

Sıbyan schools began in the Islamic world with the Umayyads and were carried on through the Seljuks and the Principalities until the Ottomans (Figure 1). Sıbyan schools, which formed the cornerstone of the Ottoman education system, are educational institutions that correspond to today's primary education, aiming to teach religious education and the Quran to girls who have equal rights with boys, although initially only to boys (Dikmen and Toruk, 2017). In fact, it is possible to call these schools, which continued to be built until the late Ottoman period, as the first regular educational institutions in the Ottoman Empire (İnci, 2007). The westernization period of the Ottoman Empire, which began in the eighteenth century and had an impact in every field, also had its share in the sıbyan schools. This period affected both the educational institutions and the architectural cores of the schools. Sıbyan schools are usually single or two-storey buildings with one or two storeys, wooden or masonry materials, domes, vaults or wooden roofs, used as classrooms. Sıbyan schools were built as single buildings within a complex, near a masjid or in neighbourhoods (Dikmen and Toruk, 2017).

Built in 1800, Şah Sultan Sıbyan School and Sebil , preserves its original architecture largely today. However, the ground floor plan, the layout of the ground floor south façade and the flooring were changed with the repair in the 1960s. The Baroque pencil decorations on the building were destroyed with the said repair. Şah Sultan Complex, which is part of the cultural memory of Istanbul and Eyüpsultan District, is a late eighteenth century building that has preserved its original architectural design and spatial integrity largely. It is known that the school served until 1924 when the Law on Unification of Education came into force and continued education as a primary school in the first years of the Republic (Özyalvaç, 2011).



Figure 1. A Depiction of a Sıbyan School in the 1800s (Anonymous Image)

Objective

In the Şah Sultan Sebil- Küttap building, partial changes were made in the façade and plan fiction, original materials and elements with the repair it underwent in the early 1960s. Today, Şah Sultan's Sıbyan School has been allocated to an association operating under the name of 'Association for the Protection of Antiquities' and the spaces of the building are organized and used in line with this function. As a result of cultural and social changes from past to present, it is determined that these architectural works reflecting the codes of our historical and cultural heritage have lost their original functional properties and, have been changed with different unqualified interventions according to the purpose of usage. Their importance and visibility have decreased in the environment and city (Figure 2). In addition, it has been observed that many of the *sıbyan school buildings* that have survived to the present day, have

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

been abandoned over time, and unfortunately, due to the natural destruction caused by the years, unqualified interventions made according to the purpose of the new usage. They are about to disappear if not intervened. As a cultural heritage, these school buildings have important qualities worth preserving and transmitting to future generations.



Figure 2. View of Şah Sultan Complex in the 1830s (Anonymous Image)

The aim of the study is to investigate the *sıbyan schools*, which constitute the cornerstone of the education system in the Ottoman Period. And also in terms of their development, location, settlement layout, spatial structure, architectural fiction, construction technique in the historical process and to transfer the building to future generations with its historical character with suggestions for its preservation and functionalization with a holistic approach. In this context, it has been emphasized that the historical building should be documented in detail, material deterioration and damage determinations should be made specifically for Şah Sultan Sıbyan School and Sebil. In Şah Sultan Complex, which has an important place in the cultural memory of the city and the district and is used by an association today. Children's activities are carried out some days of the week in accordance with the spirit of the place (Kara and Birinci, 2012). However, another goal of this study is to make the building more visible in today's living space by developing additional suggestions in the traditional line for functional use that makes it more accessible and visible in the social life of the city. As a result of cultural and social changes from the past to the present, it is determined that these architectural works, which reflect the codes of our historical and cultural heritage, have lost their original functional functions, have been changed with different unqualified interventions according to the purpose of use, and their importance and visibility have decreased in the environment and city. It is aimed to investigate the historical development, location, settlement layout, spatial structure, architectural fiction, construction technique, etc. of the *sıbyan schools*, which constitute the cornerstone of the education system in the Ottoman Period, and to transfer the building to future generations with its historical character with suggestions for its preservation and functionalization with a holistic approach. In Şah Sultan Complex, which has an important place in the cultural memory of the city and the district and is currently used by an association, children's activities are carried out some days of the week in accordance with the spirit of the place. However, another goal of this study is to make the building more visible in today's living space by developing additional suggestions in the traditional line for functional use that makes it more accessible and visible in the social life of the city.

Method

As a preliminary preparation for the study, first of all, the historical development of Eyüpsultan District, one of the first settlements of the Outer Walls , the literature on the *Sıbyan Schools* in the region and throughout the province of Istanbul, and the typology of *sebil küttap* structures were reviewed and academic studies, articles and publications on the subject were examined. Afterwards, written and visual sources related to the Ottoman Period *Sıbyan School* and education system were scanned, and the survey of Şah Sultan Sıbyan School and Sebil, (approved by the Regional Directorate for the Protection of Cultural Assets in the Renovation Area of Istanbul No. 1 in 2017), was obtained from the Cultural Assets Archive and the project was examined on site.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 3. Şah Sultan Complex - Tomb, Sıbyan School and Sebil (Anonymous)

In addition to written and visual documents, the architectural traces in the building were followed and the data obtained were evaluated together with the sıbyan schools examined.

Location and Environmental Findings

Eyüpsultan district, one of the oldest Turkish settlements in Istanbul, is located in the Marmara region, on the west side of the city of Istanbul, on the Çatalca Peninsula. The district is surrounded by Sarıyer, Şişli, Kâğıthane in the east, the Golden Horn in the southeast and Beyoğlu District on the opposite side of the Golden Horn, Fatih and Zeytinburnu Districts in the south, Gaziosmanpaşa, Bayrampaşa, Sultangazi and Başakşehir Districts in the west, and Arnavutköy District in the northwest. It is surrounded by the Black Sea to the north.

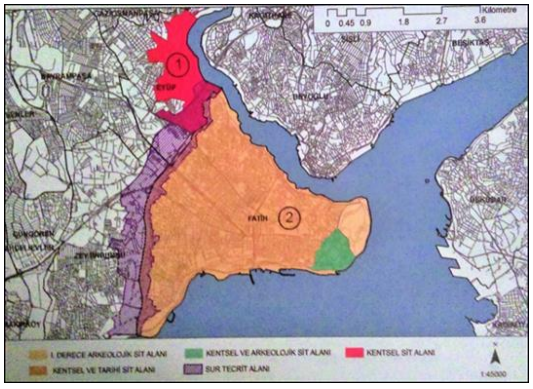


Figure 4. Istanbul Historical Peninsula and Eyüpsultan District (Eyüpsultan Municipality, 2020)

Eyüpsultan District, which has monumental examples of the city's historical and cultural heritage within the urban protected areas in Istanbul, is the largest urban protected area with an area of 360 hectares. Eyüp Sultan Complex and its immediate surroundings, and the areas covering Merkez, Nişanca, Defterdar, Düğmeciler, Topçular neighbourhoods were declared as urban protected areas in 1977 with the decision of the Supreme Council of Monuments dated 15.01.1977 and numbered 9591 (Altun, 2023). Eyüpsultan, which is one of the first protected areas declared in Istanbul, should be considered as a cultural heritage site, as well as its natural features that should be considered together with the Golden Horn shore and the natural and historical heritage features of the cemetery areas. It is also at the forefront due to its geopolitical location right next to the Historical Peninsula, which is defined as a 'World Heritage Site' (Figure 5).

In the XIXth century, the town of Eyüp was introduced to industrialization with the influence of westernization. The state established its first factory, Feshane, in this fascinating and natural wonder. With the industrialization that started on both sides of the Golden Horn in 1835, state institutions such

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

as shipyards, slaughterhouses and Silahtarağa Thermal Power Plant were built. During the reign of Mahmud II, the area around the Rami Barracks on the Eyüpsultan ridges were opened to settlement as part of the attempts to renew the army (Figure 5). All these industrialization initiatives damaged the magnificent beauty of the Golden Horn and the region (Yaşar, 2021).



Figure 5. Satellite View of Şah Sultan Complex (Eyüpsultan Municipality, 2020)

The main lesson of the *sıbyan schools*, whose teaching staff consisted of a teacher and his assistant, the kalfa, was to teach children the recitation of the Koran and some prayers. Writing was generally not taught. However, in Istanbul and in some large cities, some sıbyan schools also taught writing. It is observed that the founder of the *sıbyan school* recorded this in the foundation document. For example, in the *sıbyan school* founded by Grand Vizier Yusuf Pasha, it was stated in the foundation document that a person who knew *hüsn-i calligraphy* and *fenn*-i *kitabet* would teach these subjects to children two days a week. It is thought that these writing lessons were intended for children who could become civil servants there in the future, as the school was close to the *Bâb-ı Âli* (Aslan and Eyüpgiller, 2014).
Although most of the large complexes built by Mimar Sinan include a school building, not all of them are included in the documents listing Sinan's works.

A total of seven schools are mentioned in *Tuhfet-ül Mimarin*:

1. Haseki Sultan
2. Yavuz Sultan Selim
3. Şehzade Mehmet (1st School)
4. Şehzade Mehmet (2nd School)
5. Suleymaniye
6. Sultan Selim II (Edirne)
7. Atik Valide

When analyzed in terms of geographical distribution, it is observed that all of them except Edirne Selimiye were built in Istanbul.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 6. Şah Sultan's Sebil-i Küttab, East Facade (Sana archive, 2020)

Sıbyan schools have survived through various repairs and changes. It is observed that the most changed and destroyed parts are the entrance porticoes with wooden roofs (Figure 6). Although some of them have undergone many repairs over time, they are dilapidated and dysfunctional. Some of them have been repaired and re-functionalized in recent years. However, it is observed that the repairs were faulty in some buildings and some original traces were lost because of repairs.

In all complexes, schools are independent buildings with separate entrances. Their relationship with the ground varies. Yavuz Sultan Selim and Atik Valide schools are on the same level with the surrounding road elevation. In the Haseki, Süleymaniye and Selimiye schools, the classroom is raised above the ground. It was also observed that high sofas were created in the entrance and summerhouse sections.
Evliya Çelebi gives the number of sıbyan schools in Istanbul in the seventeenth century as 1933. However, most of them were inadequate, lacking health and pedagogical conditions and were simple institutions. The most important of these schools were generally built as a unit of large complexes. As such, they were well endowed and their teachers were distinguished. In this century, it is seen that the tradition of the two-part dome-covered Sıbyan schools with alternating walls continued. There is a portico with two arches in front of the Selimiye Sıbyan Schools. (Ekim, 2023: 93).

Although the Sıbyan schools have similar characteristics in principle, they have some differences in terms of planning, details and construction techniques (Evliya Çelebi: Evliya Çelebi in today's Turkish, 2021). Şah Sultan Sıbyan School located in Nişanca Neighbourhood, Eyüpsultan district of Istanbul province, Nişanca Neighbourhood, Block 65, Parcel 20, is a nucleus of the *külliye* structure consisting of a fountain, mausoleum and treasury area. With the decision of the *Supreme Council of Monuments* dated 15.01.1977 and numbered 9591, the building was registered as a cultural property in need of protection within the Urban Conservation Area. Perimeter walls on the west surround the complex and north sides, including the *hazire*, and garden walls with metal grids on the south and partially on the east sides. On the right side of the complex is the Zal Mahmud Pasha Complex and on the left is the building that was once the Eyüp Military Planting House and is now used by Eyüpsultan Municipality. Today, Şah Sultan Sıbyan School is allocated to an association operating under the name of *'Association for the Protection of Antiquities'* and the spaces of the building are organized and used in line with this function (Figure 7).

The 110-m2 Şah Sultan's *Sıbyan School* has a rectangular plan and two storeys developing in the east-west direction; it consists of a ground floor, an intermediate floor and a normal floor (Figure 8). The entrance hall and classroom space on the first floor protrude from the main mass along the southern façade of the building and are carried by the portico formed by six marble columns on the ground floor. In its original architectural design, the first floor consists of two architectural volumes, open and closed. On the ground floor of the school, there is a fountain protruding from the eastern façade, and rooms for the janitor and attendants. Later, an intermediate floor was created in the ground floor spaces. In front

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

of these rooms, there is a portico with six marble columns connected by a round arch. The facades are plastered with cement-based mortar and recently painted in ochre colour. The storey heights are emphasized with a profiled stone, unplastered moulding. A profiled stone cornice with a concave curve under the eaves surrounds the facade. On the eastern façade, just below the eaves, there is an elegant and remarkable birdhouse with a unique C and S curved design of Baroque-Rococo style sitting on a wide platform with a single support (Uğurlu, 2012).

All floors of the building, including the upper floor ceiling slab, were renewed with reinforced concrete. The upper cover is a wooden hipped roof over the reinforced concrete ceiling. The hipped roof is covered with lead. There is a bronze *alem* the peak of the roof. The cornice under the eaves is continued along all facades (Figures 7, 8). In the southwest direction of the building, there is a chimney with a square body in the upper cover and double and single symmetrical chimney openings on opposite sides. The upper cover of the chimney is covered with a hipped cone. Accordingly, the hearths, whose locations can be determined from the architectural traces and wall thickness, indicate that there was a hearth on the same axis on the ground floor and the first floor in the original design of the building (Uğurlu, 2012).



Figure 7. General View of the Complex (EYSAM, 2015)

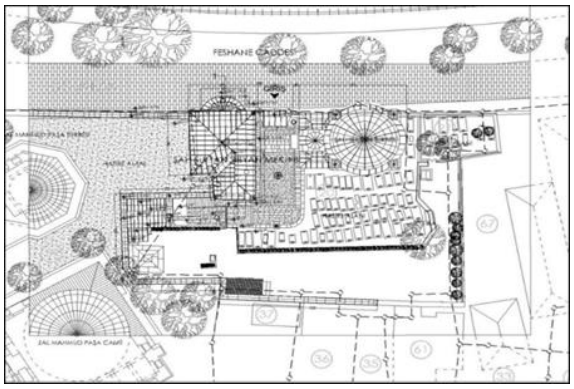


Figure 8. Site Plan (IBB Archive –Kutup Arch.)

The Şah Sultan Complex, where there is also a nursery school, is entered through the rectangular, round arched, wooden double-winged, inscribed and richly decorated main entrance gate located on the central axis of the facade facing the Golden Horn. The floor of the courtyard where the gate opens is covered with Marmara marble. There is a water well to the left of the door. In the centre of the courtyard, there is a small marble ornamental pool with a fountain placed later. A second water structure located directly opposite the entrance axis is the Baroque style marble courtyard fountain. The fountain sits on a small parapet wall with a marble cladding of about 50 cm that separates the ground level of the *hazire* (cemetery) from the ground level of the courtyard. The round-arched, five-columned porticoes of the ground floor of the school are 20 cm higher than the courtyard level (Figure 9). The floor of the portico section was largely renovated with Marmara marble. Only the floor covering of the column bases is partially original marble (Figure 10).

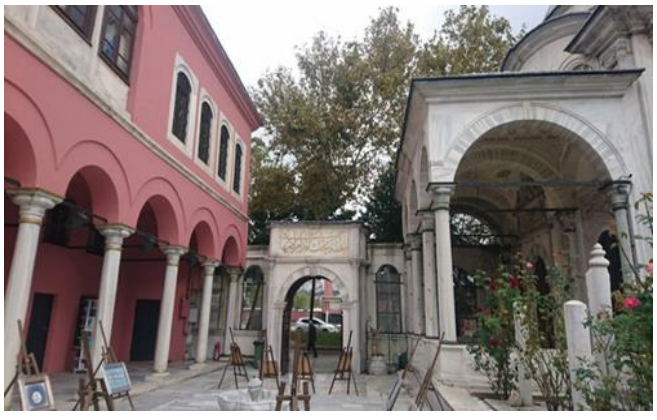


Figure 9. View from the Portico, Entrance and *Hazire* (Sana archive, 2021)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 10. Warehouses, toilets and fountain (IBB Archive -Kutup Arch., 2021)

Z01, which is one of the built-up spaces on the north side of the parcel, is located adjacent to the north wall of the courtyard in the direction of Zal Mahmut Pasha Complex. The space used as a storage room has a usage area of 5.3 m2. A 71 cm wide wooden door with round arches (Figure11) provides the entrance from the courtyard to the storage room (Z01). Just above the door is 22x103 cm eaves resting on small wooden furrows. On the western wall of this room, facing the courtyard, there is a 110 cm wide hearth parallel to and adjacent to the outside wall.



Figure 11. Z1 and Z2 (Sana archive, 2021)

The floor of room Z (2) is covered with cement screed. The walls are of zero-joint cut stone masonry, also referred to as *akçe geçmez*, and the ceiling is a plastered and painted reinforced concrete slab. The width of the walls separating the space from the courtyard is 16 cm, and the width of the wall separating it from the other storage room Z02 is 21 cm. Located on the same level with the entrance landing, space Z02 is separated from the corridor by walls 18 cm thick. The 5.6 m2 space is accessed through an unqualified metal door 80 cm wide on the south side of the interior (Figure 12).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 12. General Plan of the Entrance, Portico Area, Room and Fountain (IBB Archive -Kutup Arch., 2021)



Figure 13. Z1 Warehouse, Z2 Warehouse, Z3 Entrance Landing (Sana archive, 2021)

Z03 has a usage area of 8 m2 and forms an L-plan corridor with an entrance landing. Around this corridor, Z02 storage room, Z04-Z05-Z06 toilet rooms and Z07 ablution room were placed (Figure 13). The walls of this space, which contains all these architectural volumes, are moulded stone and built in masonry system.

Z03 corridor space is entered from the south side of the courtyard through a wooden single-leaf door with round arches. Just opposite the entrance landing of this door is the Z02 storage room. Located on the same level with the entrance landing, Z02 is separated from the corridor by 18 cm thick walls. With a 5.6 m2 usage area, an unqualified metal door 80 cm wide on the south side of the interior provides the entrance to the space. The floor of the corridor (Z03) and the storage room (Z02) is paved with moulded stone (Figures 14, 15).



Figure 14. Warehouse and Toilets Entrance (Sana archive, 2021)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 15. Partial Plan (IBB Archive -Kutup Arch. 2021)

Toilet door openings have round arches and wooden single-leaf doors rise up to the level of the arch stirrups. The surface of the barrel-vaulted upper cover of the toilets are covered with glass mosaic stones. The floors and walls of the toilets are covered with ceramic tiles measuring 40x70 cm (Figure 16).



Figure 16. Altered Toilets (Sana archive, 2021)

Another space located on the ground floor, outside the main mass of the building, in the courtyard is Z09, a semi-open and original ablution room. The ablution room is located under the main arch that carries the staircase to the first floor and its area is 5, 18 m2. There are three ablution fountains on the eastern wall of the ablution room (Figure 18, 19). Apart from the main mass of the ground floor, all of these spaces in the courtyard are located in the northern direction of the parcel and the floor to which these spaces open is raised by a step of 18 cm from the portico level.



Figure 17. The Ablution room under the staircase and the original mirror stone, (Sana archive, 2021)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 18. West Façade, semi-open ablution (Sana archive, 2019)

On the ground floor, to the left of the entrance door, in the interior space of the concave part of the façade, there is a built-in toilet (Z10), which is thought to have been added to the building for its intended use in the recent period. Z11 is separated from the hall by a 16 cm thick partition wall. The floor covering of the toilet, which has 1.32 m2 of usable area, is 40x40 ceramic tiles. The walls and ceilings are whitewashed over cement binder plaster. A 35 cm wide ventilation window with *PVC* joinery and bar and iron bars is opened to the concave wall separating the toilet from the portico. Space Z(11) is accessed from the portico on the south façade of the ground floor through a single-leaf rectangular iron door opening measuring 93x191 cm from the portico to the hall space Z11 (entrance landing). The marble threshold of the door opening is 3 cm higher than the portico and about 8 cm higher than the floor of the hall. While the floor of the small landing of the entrance hall (Z11) is covered with 40x40 square section marble flooring, the floor of the part 8 cm higher than this area is covered with wooden parquet and is not original. This part of the entrance landing with wooden parquet is used as a kitchen.



Figure 19. IBB Archive -Kutup Arch. (2021)

On the ground floor, on the exit axis of the stairs, the original window opening on the north side was closed and turned into a niche with wooden shutters. On the west side, the stove, which can be identified from architectural traces and whose corner stones can be seen, was closed with wooden covers and turned into a cupboard.

The floor and ceiling of the entire mezzanine floor are made of reinforced concrete. The ceiling covering in both spaces is of classical slatted type and has wooden, flat slats. Again, the floor in both spaces is covered with wooden parquet and carpet. The walls are whitewashed over plaster. The fact that no niche or window opening is detected on the north side of the space and that the windows overlooking the arcaded courtyard are included also support the fact that this mezzanine floor was added to the structure later.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

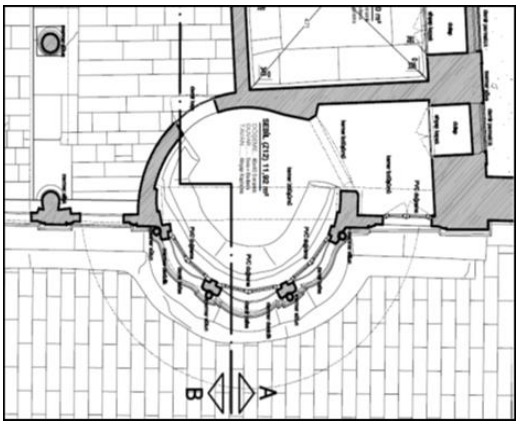


Figure 20. IBB Archive -Kutup Arch. (2021)

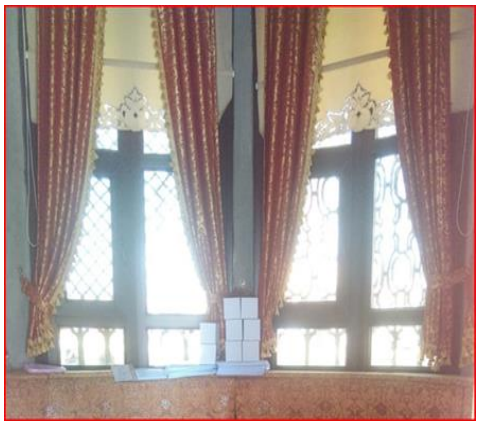


Figure 21. Inner windows (Sana archive ,2021)

The first floor of the building is the floor where the primary school classroom is located. This floor was expanded towards the courtyard and superimposed on the porch on the ground floor. It consists of a semi-open hall (gallery) and a closed classroom (classroom) in its original architectural design. The first floor is reached from the courtyard, on the west side of the building, by a straight, solid staircase with a two-armed central landing from the outside. This staircase, built of limestone, has largely preserved its original architectural design to the present day, although it has undergone various interventions over time. The railings of the staircase, consisting of twenty-five risers and twenty-four steps, are solid marble (Figures 22, 23). The starting level of the staircase is +30, while the middle landing is +172, and the landing, which provides access to the first floor and is reached by twenty-five risers, is at +554. The first arm of the staircase is 145 cm wide; the second arm is 164 cm wide. The order adjacent to the border of the staircase ends with rubble stone masonry on the north and east, garden walls made of limestone and a moulded coping. The main entrance door of the classroom section of the school is located on the landing at the +554 level. This unique, wooden, double-winged and 184x229 door first opens to the hall area. This hall has a kitchen) on the south side and a classroom on the east side. The first floor of the building is where the primary school classroom is located. This floor was expanded towards the courtyard and superimposed on the portico on the ground floor. It consists of a semi-open hall (gallery) and a closed classroom (classroom) unit in its original architectural design. The first floor is reached from the courtyard, on the west side of the building, by a straight staircase with a central landing and two arms. This staircase, built of limestone, has undergone various interventions over time, but has largely preserved its original architectural design to the present day. The garden walls of rubble stone, adjacent to the border of the staircase, end with a limestone and moulded coping on the north and east sides. The main entrance door of the classroom section of the school is located from the landing at the +554 level. This unique, wooden, double-winged door, measuring 184 x 229, first opens to the hall. To the south of this hall is the kitchen and to the east is the classroom.





Figure 22. Stairs leading to the classroom (Sana archive ,2021) **Figure 23.** Classroom Plan (IBB Archive, Kutup arch.).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The rectangular hall has an area of 7.5 m2. There is a special wooden coat rack parallel to the main wall of the hall on the north side and a 20x78 cm wooden covered niche right next to it. The hall is separated from the kitchen by a special 16 cm thick wall on the south side and from the classroom by a 71 cm thick main wall on the east side. The original architectural design of the classroom section of the building reflects the plan typology of open and closed dual-space primary schools. However, the hall, which was designed as a semi-open summer classroom of the school, has been divided by a special wall today and converted into two separate spaces as hall and kitchen. The floor of hall is covered with laminated wooden parquet and all walls and ceiling are covered with paint on cement plaster. While the floor of the hall is between +553 and +555 elevations, its ceiling is at +937 elevation (Sana, 2021). A two-winged wooden-core door with an original rectangular marble jamb provides the entrance to the classroom from the hall and round arch, placed in a door opening that is 100 cm wide in the direction of the hall and 145 cm wide in the direction of the classroom. A profiled moulding surrounds the rectangular marble frame of the door. Just above the arch, there is a gold leaf written *besmele' hüsn-ü hati* in a cartridge with concave edges. On the marble flat scarf above the arch, there is an oval-shaped gold leaf written *maşallah* calligraphy placed in a way that coincides with the centre axis of the entrance opening.

The classroom space is a rectangular space with a square-like plan with an area of 52.57 m^2 (Figures 24, 25). The classroom; except for the western wall where the entrance facade is located, the other three facades (facades facing the Golden Horn, the courtyard and the graveyard of the Zal Mahmut Pasha Complex) are illuminated by four windows with low arches and marble frames inside a round arched niche (Figure 25).

The niches where the windows are located are wider on the interior side of the wall, while they narrow towards the exterior, merging with the marble jamb surrounding the window opening on the facade. All windows have been renewed with double-wing *PVC* joinery, and there are original iron grids that fit onto the marble jamb outside the joinery. The dimensions of the joinery are around 95-96 cm in width and 190-192 cm in height. The round-arched window niches where the windows are placed have a skirt elevation of around +600-+602 in the interior direction and a top elevation ranging from +833 to +836 (Sana, 2021).

Starting from the lower window elevations of the classroom, there are divans surrounding the space from three directions (Figure 26).

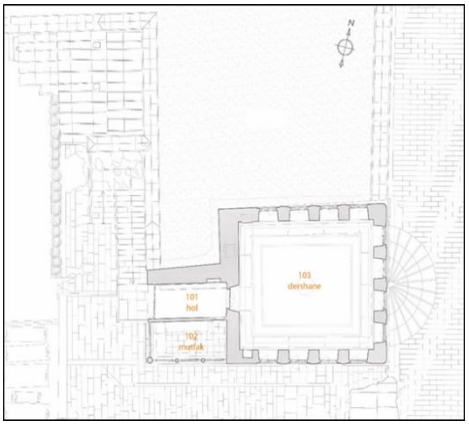




Figure 24. Classroom Entrance (Sana archive, 2021) **Figure 25.** Classroom Entrance (Sana archive, 2021)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 26. Classroom Space (Sana archive, 2021)

East Facade

The 8.50 m wide east facade of Shah Sultan Primary School has a symmetrical facade arrangement. The baroque style fountain on the ground floor is placed in the middle axis of the facade. The school has four windows on the upper floor, each with marble sills, profiled mouldings, flat arches and metal grids, and the window *PVC* joinery is double-winged (Figure 28). Under the profiled moulding (cornice) under the eaves of the facade, just above the upper window level, there is one of the highly qualified birdhouses in the Baroque-Rococo style, sitting on a single console circular platform in the middle axis (Figure 27).



Figure 27. Şah Sultan Sebil Library, East Facade Birdhouse (Sana archive, 2021)



Figure 28. Eastern Facade of the Şah Sultan Sebil Complex (Sana archive, 2021)

On the ground floor of the facade, there is a marble fountain in baroque style. A semi-circular planned, wide eave facade fountain projects outward from the main mass of the school in the east direction.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

It is designed on a marble set (bench) or base with a height of one-step, projecting outward from the main mass (Figure 28). However, due to the rise of the original ground level today, the stone bench or step with a height of another step is below the ground level.

The facade layout of the fountain generally consists of the base (skirt wall where the windows are located), the body (the part where the fountain windows are located and the fascia (front plate) and the eaves covered with lead, which took its current form with different interventions. The main mass consists of one window on the right and left axes and one protruding, oval-planned window located in the middle axis. The circular-shaped facade is divided into three equal axial surfaces by activating it vertically with wall piers and columns, and on the horizontal side, it is emphasized as the skirt wall, body and front plate under the eaves with a stepped profiled moulding set protruding from the surface. The circularity is continued from the skirt wall (base) to the eaves.

West Facade

The most prominent architectural element of this facade is the staircase that provides access to the classroom section of the school, is resolved adjacent to the structure and shows imperial influences. The staircase, which has a two-armed central landing, partly with a unique marble railing, and is made of cut stone, has a landing that provides access to the upper floor at +553 level and sits on a buttress and a profiled stone console at +433 and +534 levels. The stone console integrates with the landing with a profiled floor moulding on the facade. The staircase riser line is shaped on a half-arched arch. The peak where the arch meets the foot carrying the landing is at +425 level. The round-arched arcade section of the ground floor can be seen to the right of the ablution area positioned under the staircase arch. This stone console of the staircase is partially flush with the round lacquered arch of the columned arcade that supports the classroom section of the school in the southwest direction, cutting off the front view of the arch.

South Facade

The south facade of the building is the widest facade facing the central courtyard of the complex. The width of the facade is 1370 cm. On this facade, the portico located on the ground floor of the school also extends parallel to the central courtyard. The facade, like the other facades, is painted with cement mortar-based plaster and a colour between pink and salmon, which are the cycle colours of red. Behind the portico, there are the shrine keeper and servant rooms, one of which is a mezzanine floor. The facade arrangement of these spaces is quite simple. On the northeast corner of the portico, the architectural design in the circular plan of the fountain reflects to the outside and shows a simple feature. The ground and first floor heights of the school are emphasized with a profiled stone moulding along the facade. On the southwest entrance axis of the upper floor, there is a corner-facade sofa (gallery). The round arches of the sofa sit on four columns.

North Facade

The facade facing the tomb and graveyard of the Zal Mahmut Pasha Complex has a simpler layout compared to the other facades. The floor moulding that continues along the other facades is not visible on this facade. Almost the entire facade is plastered with cement-based mortar and painted. There are three windows with marble plain lintels and marble frames on the ground floor level. These windows are closed in the ground floor spaces they open to and used as cabinets. There are diamond-shaped grids formed by cross iron bars intersecting each other on these windows. Wooden joinery is partially visible behind the iron grids.

The windows on the other facades at this level are covered with iron grids, are under thick cement plaster, and have lost their proper form. There is *PVC* joinery on the windows. They are under thick cement plaster and have lost their proper form.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CONCLUSION

Şah Sultan Primary School and Fountain is one of the works of the Westernization Period of the late XVIII.th century, which has the status of a second-degree historical monument in the historical and cultural heritage area of Istanbul. The fact that Şah Sultan Primary School and Fountain is located on an important axis in Istanbul's urban transportation and is on the shore of the Golden Horn has made the implementations to be more meticulous and privileged. The structure has remained in the midst of the intensity of city life today and has undergone many structural interventions.

Although the structure underwent interventions in 1960, it has generally preserved its visual integrity and architectural structure until today. However, when examined in terms of original details, it was determined that the unqualified interventions made in the original building materials and elements in 1960 caused significant damage to the texture of the historical structure.

During this repair, the school's floors and upper covering system were renewed with reinforced concrete and an intermediate floor was added to the ground floor. Therefore, the restoration project aimed to remove the unqualified additions and interventions that were added to the structure over time and damaged the original texture. For example, it is deemed appropriate to remove unqualified interventions such as reinforced concrete floor slabs and roof slabs from the building and renew them with original materials and traditional methods.

The main purpose of the restoration is to preserve the historical texture and aesthetic values of the structure, which are documents, and to preserve it with the least intervention in all applications to be carried out in order to transfer the national cultural heritage to future generations. The degree of interventions was determined under the headings of cleaning, integration, reinforcement, renovation, etc. with meticulous and careful consideration on a scale increasing from reinforcement to partial renovation in accordance with the original. Therefore, in the restoration carried out in line with the restitution works, it was suggested that the structure be repaired using original materials and traditional construction techniques, with restoration methods suitable for the structure, and in addition, a change of function be addressed. Accordingly; considering that the original function of the structure is education and training, a place was considered that aims to collect and introduce traditional children's games played in the past but are now forgotten, as well as children's daily skills, activities and game activities, and to instill traditional handicrafts (marbling, tile, glass and felt art, ceramics, wooden toys specific to Eyüpsultan). In this way, oral traditions and a part of the intangible heritage will be preserved through games that will be passed on to future generations. In all applications, including the new function to be implemented during the restoration process of the building, which is a registered cultural asset of the second degree. In this context, the first condition of the interventions determined according to the unique character of the building is to protect the historical identity and historical document value of the building. In this section, it has been adopted as a principle that the original elements of the building within the scope of simple repair should be made and the missing/deficient ones should be made neutrally in the original material form and technique, and the unqualified additions that damage the original texture and architectural character of the building should be removed from the building. The values of these buildings, which are a bridge from the past to the future, should be conveyed to future generations.

REFERENCES

Ahunbay, Z. (1988). Mimar Sinan'ın Eğitim Yapıları, *Mimarbaşı Koca Sinan Yaşadığı Çağ ve Eserleri Cilt-I,* Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayını, İstanbul, s.279–287, 304–309.

Ahunbay, Z. (1988). Mimar Sinan'ın Yapılarında Kullanılan Yapım Teknikleri ve Malzeme, *Mimarbaşı Koca Sinan Yaşadığı Çağ ve Eserleri*, Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayını, İstanbul, s.531-538.

Ahunbay, Z. (1999). The Architecture of Ottoman Primary Schools International Congress on Learning and Education in the Ottoman World, İstanbul 12-15 April 1999. Proceeding, Çaksu, A.(ed.), *IRCICA,* İstanbul, 2001.

Ahunbay, Z. (2004). Osmanlılar'da Mektep Mimarisi, *Dünden Bugüne İstanbul Ansiklopedisi,* Cilt 29, İstanbul, 7–9.

Ahunbay, Z. (2005). Decorative Coatings on Some Eighteenth Century Buildings in İstanbul, *Afife Batur'a Armağan,* Mimarlık ve Sanat Tarihi Yazıları, Literatür Yayınları, İstanbul, 205–214.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Akkaya, E. N. Y. (2019). *Eyüpsultan Semti Sıbyan Mektepleri ve Yeniden İşlevlendirilmesi: Rami Mehmet Paşa Sıbyan Mektebi Örneği*, [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi], Mimarlık Ana Bilim Dalı, s.49, İstanbul.

Aslan, G. ve Eyüpgiller, K. K. (2014). Yusuf Paşa Sıbyan Mektebi, *Vakıf Restorasyon Yıllığı*, 2146-3166, 8, 66-77

Baş, G. ve Eriş Kızgın, E. (2023). Batılılaşma Dönemi İstanbul Sebil-Küttapları. *Journal of Ottoman Legacy Studies (OMAD)/Osmanlı Mirası Araştırmaları Dergisi*, *10*(27).

Buluç, G. T. (1997). Turistik ürün pazarlama politikası ve planlaması ve bir pazarlama stratejisi olarak turistik ürün çeşitlendirmesi. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, *8*(1), 12-17.

Dikmen, Ç. B. ve Toruk, F. (2017). Sıbyan Mekteplerinin Mimarisi: Abdullah Paşa Sıbyan Mektebi Örneği, *Vakıflar Dergisi,* sayı 48, s.35, İstanbul.

Eyüpsultan Belediyesi Yayınları, (2006), *Stratejik PLAN 2007-2011,* s.20, İstanbul.

Ekim, Z. E. (2023). Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Kartpostallarda Yadigâr Edirne, (Editor: Fatma Sedes), Edirne Valiliği Kültür Yayınları, İstanbul.

İnci, Ş. (2007). *Manisa'da Osmanlı Dönemi Sıbyan Mektepleri*, [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi], Mimarlık Fakültesi, Konya.

Kılıç, N. (2002). *XVIII. Yüzyılda Osmanlılarda Eğitim ve Sıbyan Mektepleri Üzerine Bir İnceleme*, [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi], İstanbul.

Özyalvaç, A. (2011). Bir Müfettiş Raporu'nda Erken 20. Yüzyıl İstanbul Suriçi Sıbyan Mektepleri, Makale, *Türkiyat Mecmuası,* C.21, Sayı.1, s.345-373, İstanbul.

Parlak, S. (2010). Şah Sultan Külliyesi, *İslam Ansiklopedisi,* cilt: 38, 258–260.

Sana,T (2021): Şah Sultan Külliyesi Sıbyan Mektebi, Sebili- Restitüsyon ve Restorasyon Projesi Önerileri (Y.Lisans Tezi 2021)

Uğurlu, A. H. (2012). *III.Selim'in İstanbul'u:Siyasi ve Askeri Dönüşümler Işığında İmar Faaliyetleri,* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi], İstanbul.

Internet sources: https://eysam.org/eyup-arsivi/

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

BEYOND THE LENS: A BIBLIOMETRIC JOURNEY THROUGH ARCHITECTURAL PHOTOGRAPHY RESEARCH

LENS'İN ÖTESİNDE: MİMARİ FOTOĞRAF ARAŞTIRMALARINDA BİBLİYOMETRİK BİR YOLCULUK

Fazıl AKDAĞ[1]
Fatma Betül KÜNYELİ[2]
Murat Çağlar BAYDOĞAN[3]

ORCID: F.A. 0000-0002-3316-8104
F.B.K. 0000-0002-6189-5966
M.Ç.B. 0000-0002-7856-6712

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Fazıl Akdağ
Erciyes University, Türkiye
E-mail/E-posta: fazilakdag@erciyes.edu.tr

[2] Fatma Betül Künyeli
Erciyes University, Türkiye
E-mail/E-posta: betulkunyeli1@gmail.com

[3] Murat Çağlar Baydoğan
Erciyes University, Türkiye
E-mail/E-posta: baydogan@erciyes.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Last revision received/Son revizyon teslimi: 22.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Akdağ F. & Künyeli, F.B. &Baydoğan, M.Ç. (2024). Beyond the Lens: A Bibliometric Journey Through Architectural Photography Research. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1046-1070. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674146

Abstract
This study presents a bibliometric analysis to map academic trends, collaborations, and thematic developments in architectural photography using VOSviewer and Biblioshiny software. Based on 470 publications retrieved from the Web of Science (WoS) database, the analysis explores the intellectual structure of architectural photography research through keyword co-occurrence, citation networks, and bibliometric coupling. The findings reveal a significant increase in academic interest over the past two decades, highlighting the growing interdisciplinary connections of the field with cultural heritage, digital visualization, and artificial intelligence applications. Cluster analysis identified eleven major thematic groups, including cultural heritage documentation, digital photogrammetry, AI-assisted visualization, and media representation. Country-level bibliometric coupling analysis shows that the United States is a dominant research hub with strong links to the United Kingdom, Canada, and Australia. At the same time, China and European countries demonstrate intensive regional collaborations. The study concludes that architectural photography is no longer limited to traditional documentation practices but is increasingly evolving into a research domain shaped by emerging technologies such as 3D modeling, LiDAR, and augmented reality. These findings offer valuable insights into emerging research directions such as computational photography, immersive visual storytelling, and interdisciplinary approaches to architectural documentation.

Keywords: Architectural photography, Bibliometric analysis, Photography.

Öz
Bu çalışma, mimari fotoğrafçılık alanındaki akademik eğilimleri, iş birliklerini ve tematik gelişmeleri haritalamak amacıyla VOSviewer ve Biblioshiny yazılımları kullanılarak gerçekleştirilen bir bibliyometrik analiz sunmaktadır. Web of Science (WoS) veri tabanından elde edilen 470 yayına dayanan analiz, anahtar kelime birlikteliği, atıf ağları ve bibliyometrik eşleşme yoluyla mimari fotoğrafçılık araştırmalarının entelektüel yapısını ortaya koymaktadır. Bulgular, son yirmi yılda bu alana yönelik akademik ilginin belirgin şekilde arttığını ve mimari fotoğrafçılığın kültürel miras, dijital görselleştirme ve yapay zekâ uygulamaları gibi disiplinlerarası alanlarla giderek daha fazla etkileşime girdiğini göstermektedir. Kümeleme analizi; kültürel miras dokümantasyonu, dijital fotogrametri, yapay zekâ destekli görselleştirme ve medya temsili gibi konuları içeren on bir ana tematik grup belirlemiştir. Ülke düzeyinde yapılan bibliyometrik eşleşme analizine göre, Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Kanada ve Avustralya ile kurduğu güçlü bağlantılar sayesinde öne çıkan bir araştırma merkezi konumundadır; Çin ve Avrupa ülkeleri ise bölgesel düzeyde yoğun iş birlikleri sergilemektedir. Çalışma, mimari fotoğrafçılığın artık yalnızca geleneksel dokümantasyon pratiği olmaktan çıktığını ve 3B modelleme, LiDAR ve artırılmış gerçeklik gibi yeni teknolojilerle şekillenen bir araştırma alanına dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Bu bulgular, hesaplamalı fotoğrafçılık, etkileşimli görsel anlatım ve mimari dokümantasyona yönelik disiplinlerarası yaklaşımlar gibi yeni araştırma yönelimlerine dair önemli içgörüler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimari fotoğrafçılık, Bibliyometrik analiz, Fotoğrafçılık.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Etymologically, the word "**photograph**," meaning "**drawing with light,**" is believed to have been first coined in 1839 by the English scientist Sir John Herschel, derived from the Greek words phos, meaning "**light,**" and graphê, meaning "**drawing or writing**". In the 470s BC, the Chinese philosopher Mo-tzu created 'projection rooms' known as Camera Obscura by making a small hole in a dark room, allowing the outside image to be projected inside in reverse. These are considered the first recorded instances in history where the working principle of cameras was documented (Sugimoto et al., 2005). At a later date, around the 300s BC, Euclid also mentioned in his book Optics that light travels in a straight line and that certain visuals can be created as a result (Osterman, 2007). In the 1000s AD, the Arab physicist Alhazen (Ibn al-Haytham) wrote in his Book of Optics that light travels in a straight line and does not progress when obstructed by an opaque surface, based on the observation that many candles reflect in the same way on different surfaces, and that detailed control of the reflected light can be achieved in this manner (Quinnell, 2012). This book later inspired many European thinkers and scientists such as Witelo, John Peckham, Leonardo da Vinci, René Descartes, and Johannes Kepler (De Tomasi, 2023).

Looking at more recent history, the photograph titled View from the Window at Le Gras, taken by Joseph Nicéphore Niépce in 1826 from his study in a house between the rooftops in Chalon-sur-Saône using the heliography method, is considered the first architectural photograph recorded in history in terms of defining the spatiality of the context in which it was taken (Photo 1) (Higgott & Wray, 2016). Due to the very long exposure time of the photograph, both the right and left surfaces of the walls appear illuminated by sunlight (Kusnerz, 2004). Another one of the earliest examples of architectural photography is Louis Jacques Mandé Daguerre's work, where he photographed Boulevard du Temple in Paris in 1839 (Photo 2). Although the photograph was taken on one of the busiest streets in Paris at that time, due to the long exposure, no vehicles or people are visible on the boulevard. In the history of photography, this image is referred to as the first photograph to capture a human in the frame, where only the silhouette of a shoeshiner and a person having their shoes polished can be seen (Howie, 2010). Over time, with the advancements in photography technology, exposure times have shortened, cameras have reached portable sizes, and they have transformed into commercial products, creating a new market (Motta, 2010). With the camera becoming a technology accessible to everyone, visual materials related to different cultures, geographies, and cities became available to all, and the circulation of architectural knowledge accelerated (Bergera, 2016). With the advent of the first cameras, the journeys of traveling photographers from Europe to many cultures and geographies initiated the creation of the earliest visual documentation of those areas (Photo 3) (Edwards, 2013).



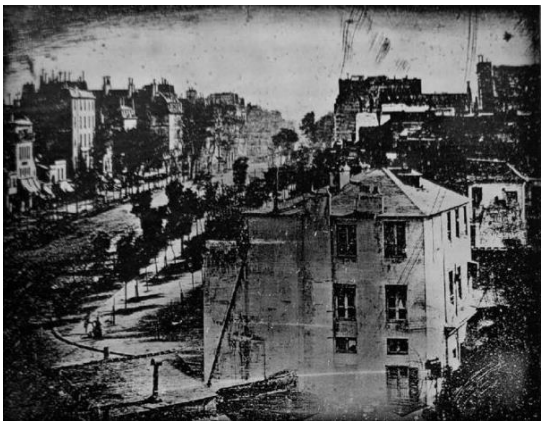


Photo 1. Niepce's first photograph (Gernsheim, 1977) **Photo 2**. Temple Boulevard-Paris (Bate, 2016)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Photo 3. The first known photographs of Istanbul taken by Prangey: on the left, a view from the Beyazıt Tower, on the right, the Beyazıt Mosque-1843 (Acar, 2015)

The early developments in photography technology occurred within a scientific context focused more on improving technical skills and capacities, while with the maturation of technology and the widespread use of cameras, the emphasis shifted to aesthetic and artistic advancements (Mudie, 2011). With a process where inputs such as light, shadow, and contrast gained increasing importance and frames were now approached with the sensitivity of architectural composition, architectural photography emerged as a specialized area of interest (Shulman & Goessel, 1999).

In this process, especially in the 19th century, photography societies established in France (1851 Société Héliographique) and England (1857 Architectural Photographic Association) stand out as the first formations that brought architectural photography to an institutional level (Denton, 2002). During this period, architectural photography was primarily used for preservation and documentation efforts and served as a reference for reconstruction and restoration works (Monteiro, 2010). From the second half of the 19th century, architectural photographs began to transform into a tool used by architecture firms in their portfolios to impress clients, and with this, architectural photography started to be recognized as a new profession (Hamber, 2004). Again, during this period, architectural photographs were not only used to document historical buildings but also, with the photographing of newly constructed buildings, the process of architectural photography transforming from a documentation tool to a representation tool began (Britton, 2016). With the publication of these photographs in magazines, newspapers, and books, the dissemination of developments, styles, and approaches in the world of architecture accelerated, making it possible for architecture to globalize and reach wider audiences (Orvell, 2011). Especially in the mid-20th century, with the emergence of master figures like Julius Shulman, the influence of photography in the world of architecture expanded (Martínez, 2014). With the acceptance of architectural photography as a powerful and effective representation tool, the recognition of both architects and photographers began to increase, and the photographic impact of architectural products started to become a parameter influencing design processes (Blecksmith, 2011). Now, in the architectural design process, the photographic and visual value of the structure is highlighted as an input, and in some designs, the perception and visual impact of the photograph even take precedence over the designer and the structure (Photo 4) (Serraino & Shulman, 2013). Julius Shulman's iconic photographs taken in the mid-20th century in the USA can be cited as an example of this situation (Alexander, 2011).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Photo 4. Kaufmann House (left) (Richard Neutra- 1947) Case Study House #22 (on the right) (Pierre Koenig-1960) (Hyun, 2016)

The architectural photographs taken by Shulman during that period made the understanding of modern architecture in America strikingly visible worldwide, and these iconic photographs not only increased the media visibility and recognition of the buildings and their designers but also created an effective foundation for the professional popularity that architectural photography has achieved today. Shulman's iconic photographs had a significant impact on Richard Neutra, and these photographs became a tool for Neutra to rethink his designs. To understand the impact of photography on architectural design, Neutra's unique approach to this subject is noteworthy. According to Neutra, the design of a building is not completed with the construction process but is finalized through photographing the building during its use and re-representing it through these photographs (Niedenthal, 1993). Shulman's impressive style in architectural photography has deeply influenced Neutra's design practices. Neutra would make sketches based on prints of Shulman's photographs and use the sketches he made from photographs of his built structures as references for future designs. In this respect, it perhaps reveals the first architectural uses of photo manipulation, which is frequently employed today.

The designer-photographer relationship between Neutra and Shulman is also seen between Saarinen and Balthazar Korab. Korab, a Hungarian-born photographer known as the 'architect of photography' and one of the most important representatives of modern architectural photography, sees photography as a new instrument in architecture and is remembered for his experimental work in photography. Saarinen's design of the TWA Terminal building, completed in 1962, states that the design process was shaped by studies of the model photographs taken by Korab (Comazzi, 1999). In this process, on one hand, Korab documents the stages of the design with his photographs. On the other hand, he guides the design process with the experimental photographs he creates, especially through the models of the design.

Architectural photographers who became prominent in their eras and achieved recognition throughout history have established a robust basis for the contemporary status of architectural photography in terms of its acknowledgment and acceptance as a discipline. In the contemporary architectural landscape, architectural photography, aimed at enhancing the visibility of designs, depicting them, and securing their presence in diverse printed and digital media, has attained a significance that cannot be regarded as separate from architectural production practices.

Academic databases indicate that architectural photography, as a professional discipline, has gained unprecedented prevalence and acceptance in its evolution; nonetheless, it continues to foster a relatively constrained discourse within the academic sphere. The insufficient examination of architectural photography as an academic discipline and its perception as a specialized profession

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

serve as the fundamental impetus for this research. This research intends to examine academic studies in architectural photography, highlighting contemporary approaches, associated domains, literature shortages, and research gaps through bibliometric analysis.

This research seeks answers to the following questions:
RQ1: What are the bibliometric characteristics and current research trends in architectural photography?
RQ2: Which thematic areas have been predominantly explored or neglected in architectural photography research?
RQ3: What are the patterns and impacts of international collaborations in architectural photography research?
RQ4: How have emerging technologies influenced architectural photography research, and what technological trends will shape future studies?
RQ5: What methodological approaches and perspectives can advance architectural photography as an academic discipline?

METHODOLOGY

Bibliometric analysis, used to analyze scientific productivity and academic collaborations, explore research methodologies, and measure scientific impact, has gained significant importance in today's research world. The software and academic databases used in these analyses facilitate the data collection, visualization, and analysis processes for researchers. VOSviewer and Biblioshiny are among the frequently preferred tools for these purposes, each offering its unique advantages. The software used for bibliometric analysis generally works in an integrated manner with data obtained from academic databases. The most commonly used databases are as follows: Web of Science (WoS): It stands out as a comprehensive platform offering scientific articles and citation data, providing user-friendly and easily understandable analyses and graphs for searches conducted in the database.

Scopus: It stands out especially for its large dataset for multidisciplinary analyses.
Google Scholar: Offers broader and free access options, but the homogeneity of the data may be limited.
PubMed: It is known as a database specialized in the fields of medicine and biology.
Various software have been developed for the processing and visualization of bibliometric data provided by these databases, some of the most commonly used ones are listed below.
VOSviewer: It is designed to visualize and analyze large-scale bibliometric networks. The software offers various functions, such as citation analyses, co-authorship networks, and keyword co-occurrence studies (van Eck & Waltman, 2009). The standout features are as follows:
It is the most commonly used analysis software for visualizing complex bibliometric maps and network relationships.
Visual Clarity: Visualizes complex networks in a user-friendly manner.
Big Data Processing: Easily processes large volumes of data from various sources.
Academic Collaboration Analyses: Effectively visualizes collaborations between authors and institutions (Kirby, 2023).
Biblioshiny: Built on the Bibliometrix tool, which is based on the R programming language, it has a user-friendly web interface (Moral-Muñoz et al., 2020). Although it is based on coding, it has a graphical user interface designed to provide easy use for unfamiliar coding users. This feature allows for analysis without requiring technical knowledge (Moral-Muñoz et al., 2020). It clearly presents data such as citation trends and collaborations through graphs and tables. It offers extendable features with R coding for advanced users (Arruda et al., 2022).
CiteSpace: It is used to analyze the flow of information in the scientific field and is powerful with clustering algorithms (Markscheffel & Schröter, 2021).
HistCite and CitNetExplorer: They are particularly used to analyze and visualize citation networks (Pan, Yan, Cui, & Hua, 2018).

Software such as VOSviewer and Biblioshiny enhance efficiency and depth in bibliometric analyses. These software programs offer powerful tools for processing and visualizing data obtained from

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

different academic databases. Researchers can analyze scientific literature more effectively with the features offered by the software.

This study employs the bibliometric analysis method to determine the current trends in the literature on architectural photography, how they have diversified, and which fields they are related to. Among the scientific analysis and mapping approaches, bibliometric analysis, which has become quite popular recently, aims to create bibliometric maps explaining how large-scale datasets from academic research fields are handled in different academic environments and to visualize the network relationships among the prominent keywords related to the subject. Through the bibliometric analysis method, it is possible to visualize the relationships formed by the data of research terms, represent them in graphs, and make the relationship networks visible (Van Eck & Waltman, 2010). In this section of the research, the tools and methods used to analyze the relevant literature systematically are expressed (Figure 1).

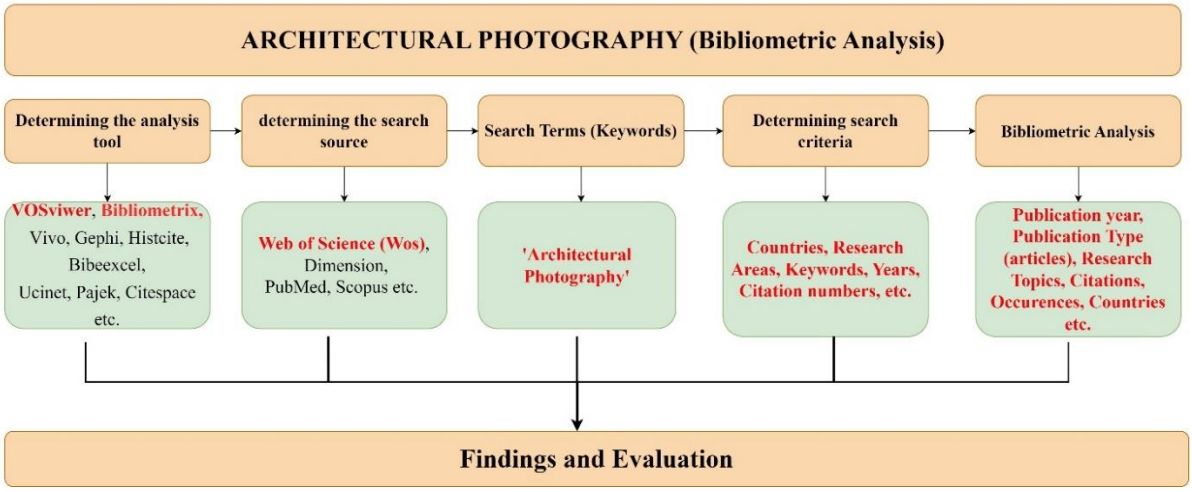


Figure 1. Research method flowchart

RESULTS

The term "**Architectural photography**" was searched in the Web of Science catalog on January 2, 2025, to identify current approaches in the literature, relevant research topics, prominent themes, associated keywords, and their interrelations, utilizing bibliometric research methods that frequently favor highly cited and quality scientific studies (Figure 2).

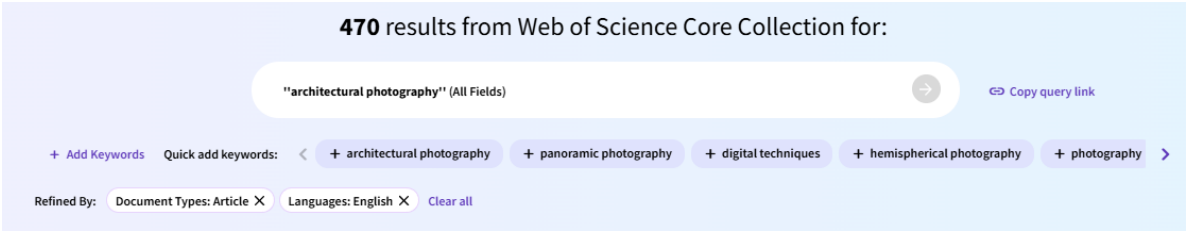


Figure 2. Web of Science search interface

In the search results, a total of 585 different publications, including articles, book chapters, and conference papers, were found, and among these results, only the articles in English were subjected to bibliometric evaluation. After the filtering process, a total of 470 studies were subjected to systematic evaluation. It is noteworthy that this number is quite low compared to other research fields. For example, when searching for the terms artificial intelligence, one of the most popular research areas in recent times, on the same date, 597,173 results are found in the same database. The 470 studies on architectural photography were exported as a plain text file from the Web of Science database to be processed in Vosviewer and Bibliometrix software (Figure 3).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

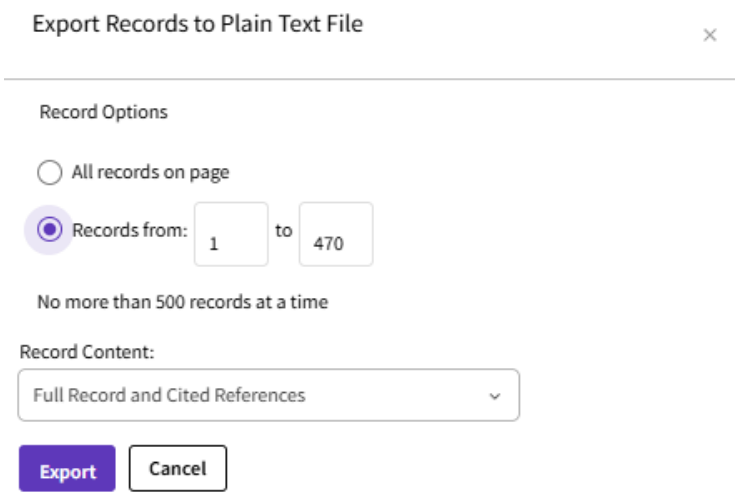


Figure 3. Export of relevant search results from the Web of Science database

Subsequently, statistical data pertaining to the extant literature on "**Architectural Photography**" were acquired by the processing of the transferred dataset file in VOSviewer and Biblioshiny, as well as by utilizing the analytical data supplied by Web of Science. The results derived from the primary information part of the Biblioshiny interface within the Bibliometrix program were initially assessed in relation to bibliometric analysis (Figure 4).

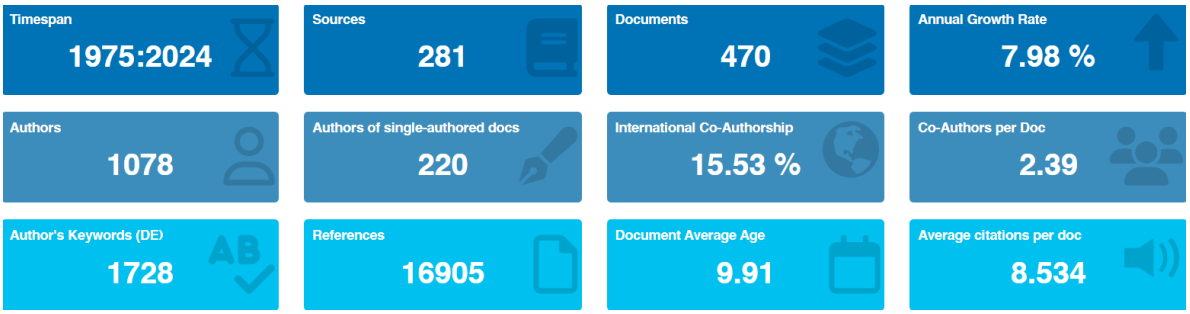


Figure 4. General information on research terms (Biblioshiny)

The query for "**architectural photography**" in the Web of Science spans the years 1975-2024 and encompasses 470 items from 281 distinct sources. The yearly average publication growth rate for the specified period is 7.98%, and the mean age of these 470 publications is 9.91 years. The aggregate count of researchers is 1,078, the cumulative quantity of single-authored publications is 220, and the mean number of authors per publication is 2.39. 15.53 Percent of co-authored papers exhibit international collaboration, with an average citation count of eight point five three four per publication. Researchers utilized 1,728 keywords and accessed 16,905 sources.

Web of Science Data

The distribution of published articles in the field of Architectural Photography, according to the relevant search results, has been examined based on research areas in the Web of Science database (Figure 5).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

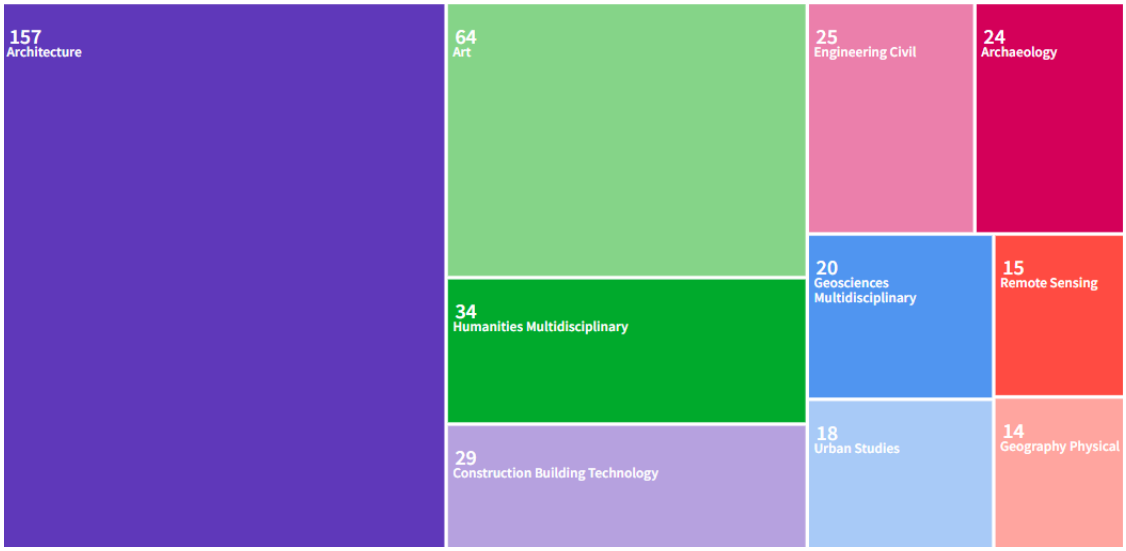


Figure 5. General information on research terms (Biblioshiny)

Figure 5 indicates that the majority of papers pertaining to architectural photography have been generated primarily in the domains of Architecture, Art, Interdisciplinary Humanities, and Construction Technologies, in that sequence. Civil Engineering, Geological Sciences, and Urban Studies follow these fields.

Analysis of the annual distribution of publications on architectural photography reveals a consistent increase in the number of studies, particularly with a marked acceleration in recent years. Concurrently with the rising volume of publications, there has been a significant uptick in citations of research within this domain (Figure 6).

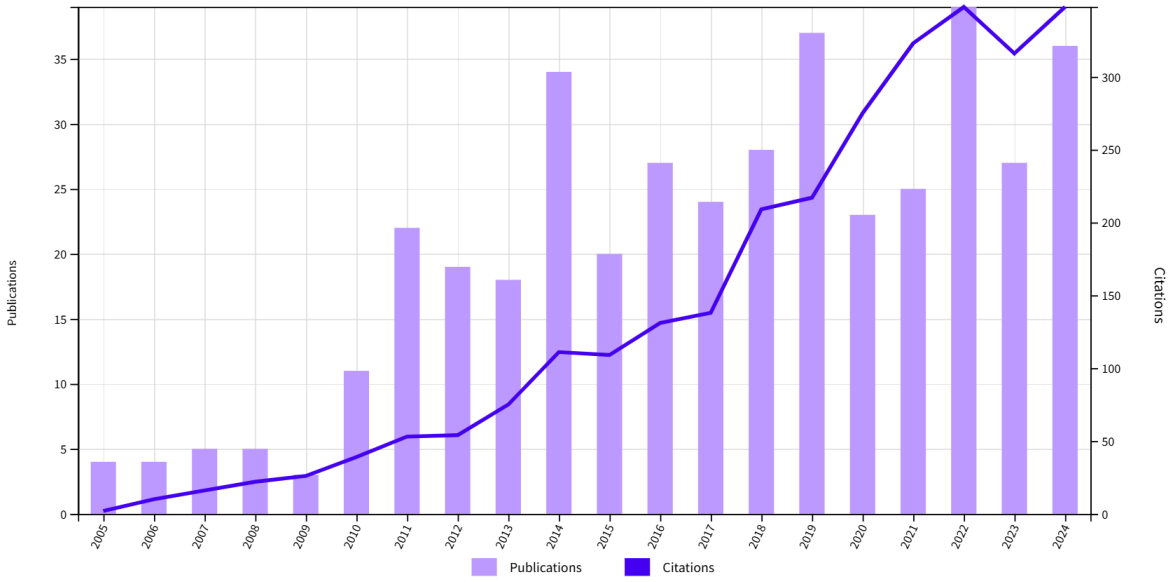


Figure 6. Publication and citation numbers over the last 20 years

Upon reviewing the foremost academic publications in architectural photography, the ten most frequently published journals in the Web of Science database are as follows: Architectural Digest, Journal of Architecture, Buildings, History of Photography, Visual Resources, Architectural Histories, Archnet Ijar International Journal of Architectural Research, Architectural Record, Arts, and Frontiers of Architectural Research (Figure 7). Of the 470 published articles, 105 are included in these 10 journals. Figure 8 illustrates the annual distribution of articles published in various journals.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

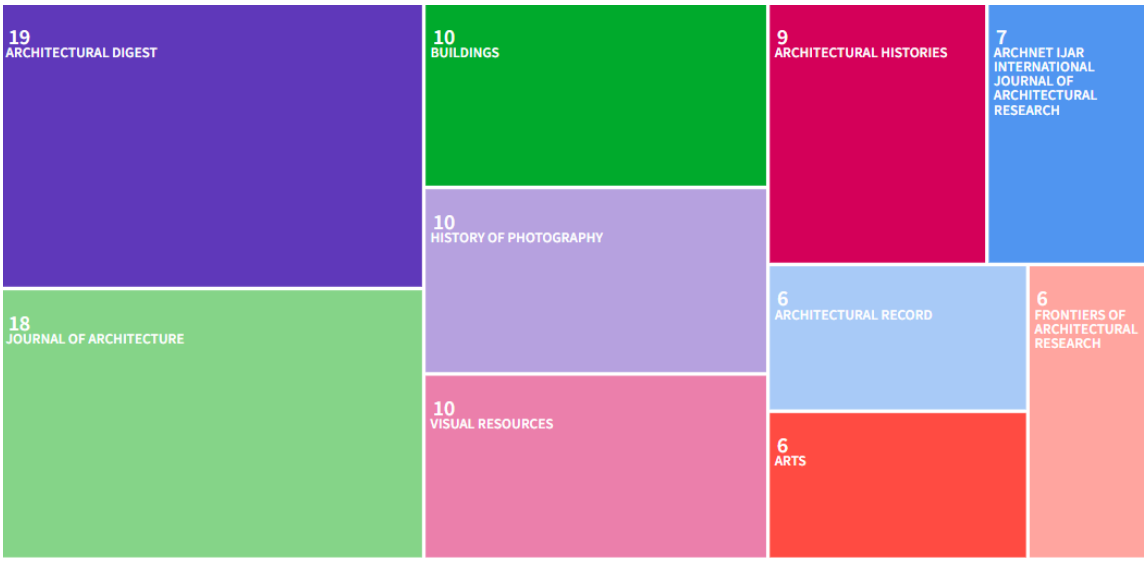


Figure 7. Publication and citation numbers over the last 20 years

The Architectural Digest Journal has seen consistent growth since the late 1970s, peaking at the end of the 1990s and then stabilizing. The history of photography began to attract interest in the mid-1990s, exhibiting a gradual yet consistent rise post-2000s. The Visual Resources journal experienced significant momentum post-2005, with a marked escalation in articles beginning in 2010. The Journal of Architecture has achieved notable advancements in architectural photography since 2014 and has exhibited the most rapid growth trajectory. The Buildings journal experienced a notable increase post-2020, signifying that the topic has emerged as a new academic focal point. It has been noted that scholarly interest in architectural photography has significantly surged since 2010.

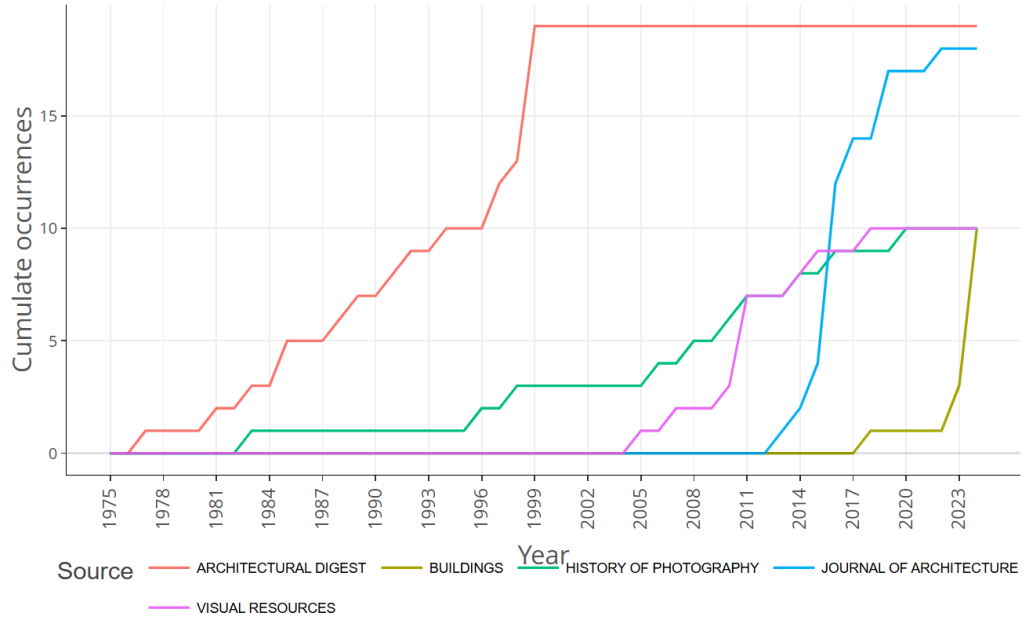


Figure 8. The variation in the quantity of journal publications over the years

The USA is prominent among the nations that generate the highest volume of articles about architectural photography. Subsequent to the USA are China, England, Spain, and Italy, in that sequence (Figure 9).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

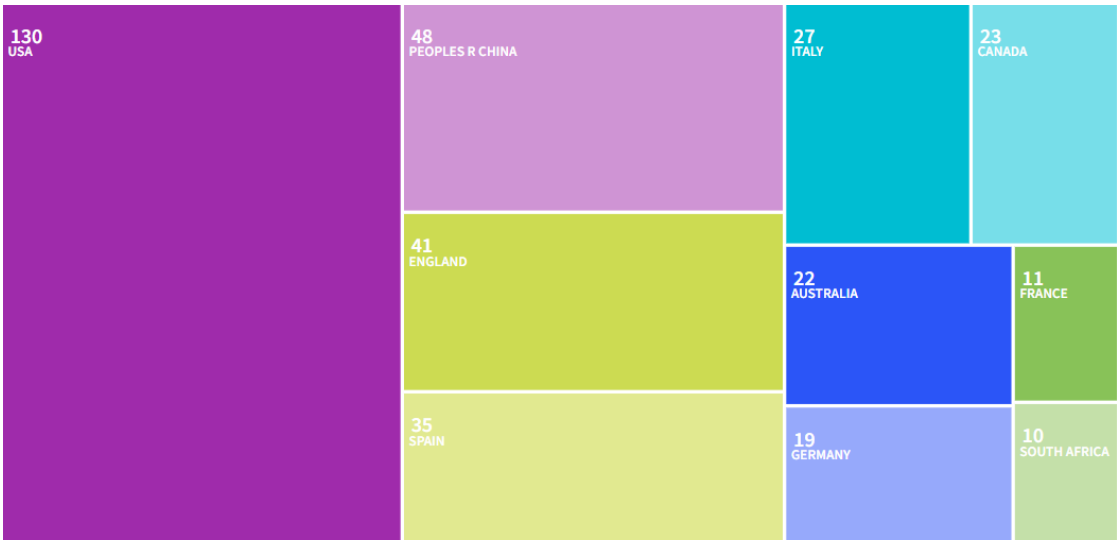


Figure 9. Top 10 countries that produce the most publications in architectural photography

Bibliometric Analysis (employing Biblioshiny with VOSviewer)

The bibliometric analysis conducted for an extensive literature review on architecture photography has optimized the data pool for evaluation using VOSviewer and Biblioshiny software. A detailed evaluation of pertinent literature on "**architectural photography**" has been undertaken by leveraging the distinctive properties of both applications.

Three-Field Plot

The Three-Field Plot diagram in the Biblioshiny visually assesses the relationships among several criteria, including keywords, authors, nations, and citations in the pertinent literature study. The dimensions and heights of the colored rectangular bars in the diagram signify the efficacy of the interactions and connections. A wider rectangle signifies increased relationships among various components (Yıldız & Avinç, 2024). In the Three-Field Plot diagram in Figure 10, the left column denotes countries, the center column signifies researchers, and the right column illustrates keywords, with the interconnections within these columns representing collaborations and relationships.

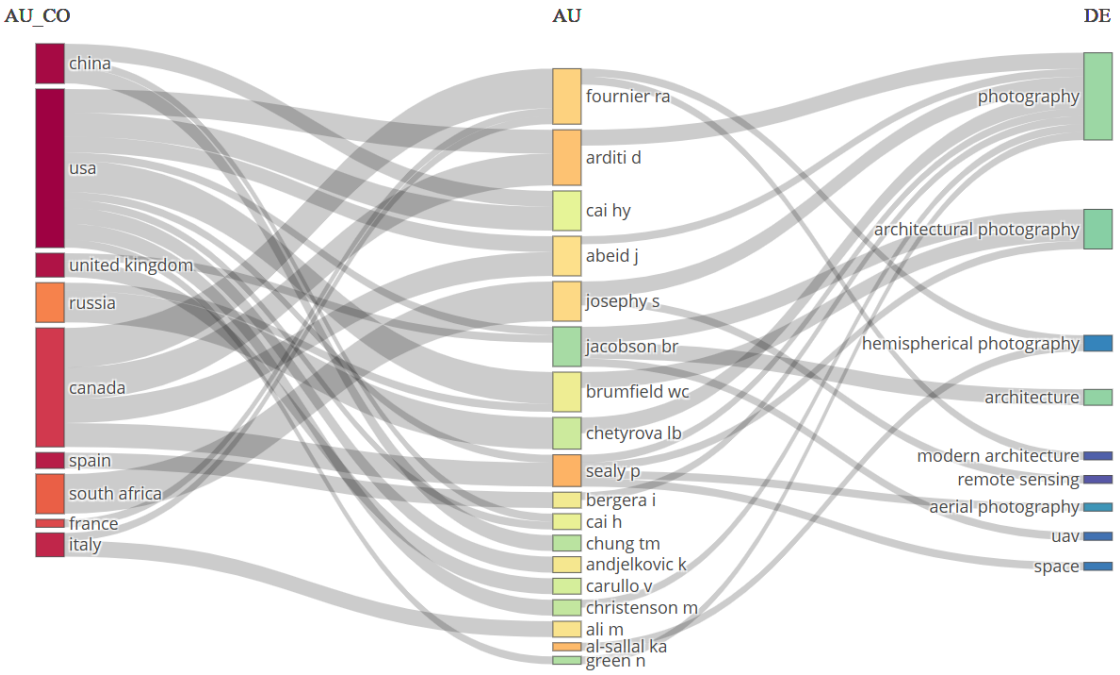


Figure 10. Three-Field Plot

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

In architectural photography, China, the USA, the UK, Russia, and Canada excel in scholarly output and collaborations, but Italy, France, and South Africa are comparatively less significant. Moreover, although "**photography,**" "**architectural photography,**" "**hemispherical photography,**" and "**architecture**" are the predominant keywords, technology-oriented terms such as "**space**," "**UAV**" (unmanned aerial vehicles), "**aerial photography**," and "**remote sensing**" are utilized less often. Given that the pertinent literature evaluation spans 1975-2024 and that the rate of technical advancements has intensified post-2000, it is comprehensible why technology-related terms are less robust.

Most Relevant Authors

Consequently, of the 470 publications screened, 220 are single-authored and 250 are co-authored. Upon analyzing the writers with the highest publishing output, Sealy occupies the foremost position with four publications (Sealy, 2016; 2021; 2023; Sealy and Zhang, 2024), whereas Al-Sallal follows in second place with three articles (Al-Sallal, 2006; 2010; Al-Sallal and Al-Rais, 2011). Each author has one co-written paper, whereas the remaining publications are solely authored. Once more, Arditi (Abeid & Arditi, 2002a; 2002b; Abeid et al., 2003), Finch (1991; 1992; 1999), Fournier (Côté et al., 2009; Leblanc & Fournier, 2014; Nguyen et al., 2022), and Josephy (2017; Murray & Josephy, 2022; 2024) have each published three works, thereby enriching the discourse on architectural photography (Figure 11). Among the 1078 authors throughout the 470 analyzed articles, one author published four articles, five authors published three articles each, thirty-three authors published two articles each, and the remaining authors each published a single publication. Even the most prolific author in architectural photography has published just a limited number (5) of works, suggesting that this domain is not regarded as a principal research area subjected to rigorous investigation by certain scholars. This scenario suggests that this discipline, academically, remains deficient in expert researchers and possesses opportunities for advancement.

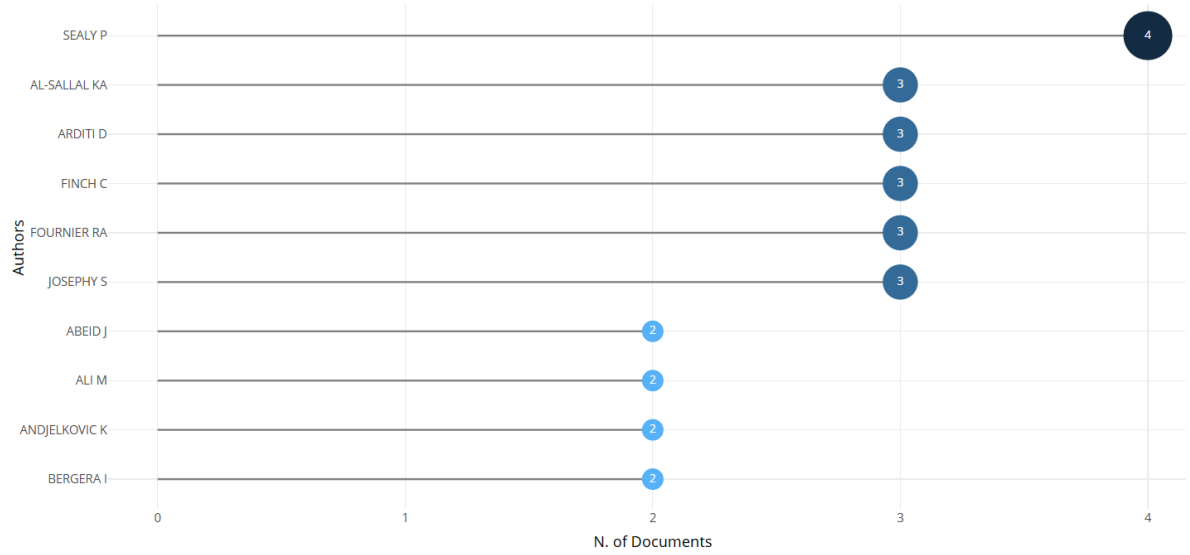


Figure 11. Most Relevant Authors

Authors' Production over Time

The "**production of authors over the years**" graph (Figure 12) illustrates the academic output of the top 10 authors with the highest publication rates over time. Some authors exhibit sustained continuity in their academic production, whereas others have been active only during specific intervals. The graph depicting publications from 1991 to 2023 reveals that no authors maintained constant publishing during this 32-year span, highlighting a significant absence of continuity among authors and extended periods between publications. Particularly, certain authors (Arditi, Ali, Abeid, and Andjelkovic) have generated works pertinent to the topic within a mere two-year span. Sealy, Fournier, and Josephy are distinguished academics who have undertaken long-term investigations in this domain, disseminating their scholarly contributions over an extended timeframe.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

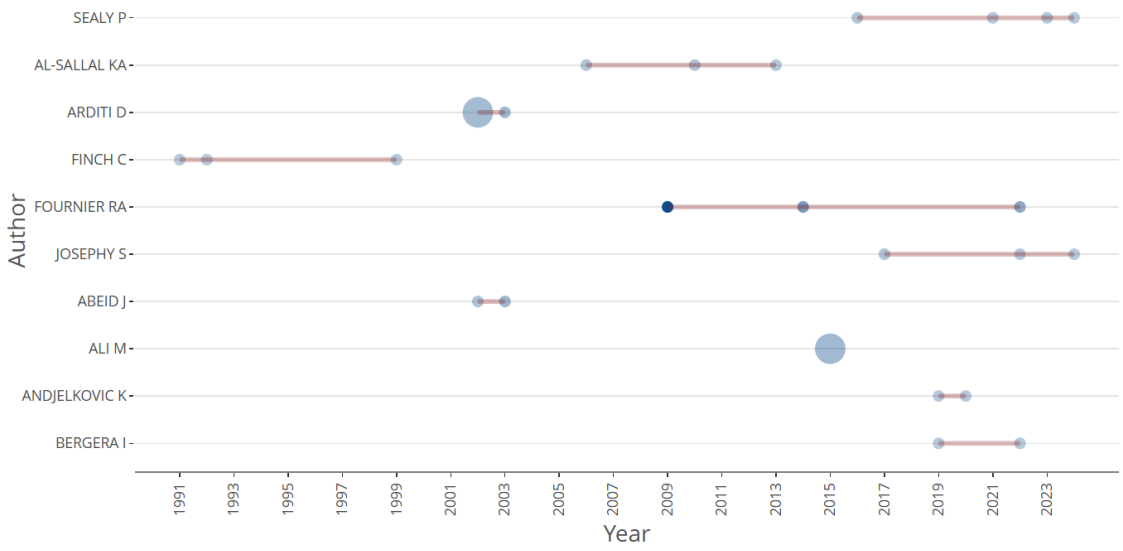


Figure 12. Authors' academic productions by year

Most Global Cited Documents

This section presents the ten most referenced studies in the field of "**architectural photography**," together with their citation counts (Figure 13), and details the subjects and methodologies of these studies in a table (Table 1). These investigations are comprehensively analyzed, emphasizing their key characteristics and results and identifying literature gaps and potential research directions.

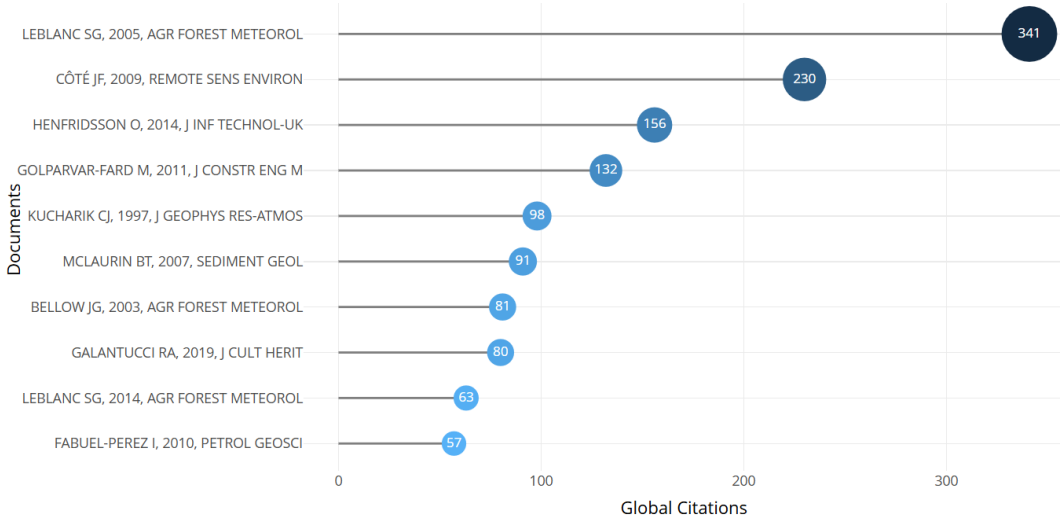


Figure 13. Top 10 most cited articles

Table 1. Overview of most cited 10 articles

Topic	Method	Reference
Digital hemispherical photography for canopy structure analysis	Examines the use of fish-eye lens cameras for deriving canopy gap fraction and clumping index, enhancing the assessment of plant area index (PAI) and its components in boreal forests.	Leblanc et al., 2005 (Agricultural and Forest Meteorology)
3D tree reconstructions using terrestrial lidar	Develops a methodology for reconstructing 3D tree architectures using terrestrial LiDAR, validated through radiative transfer simulations for ecological and environmental applications.	Côté et al., 2009 (Remote Sensing of Environment)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Managing technological change with architectural frames	Explores the challenges of technological change in digitized product development, contrasting modular hierarchy-based approaches with networked design patterns for adaptive innovation.	Henfridsson et al., 2014 (Journal of Information Technology)
Integrated Sequential As-Built and As-Planned Representation with D4AR Tools	Utilizes advanced digital imaging techniques to integrate as-built point-cloud models with Building Information Models (BIMs), enabling construction performance visualization, safety monitoring, and quality control in the Architecture, Engineering, and Construction (AEC/FM) industries.	Golparvar-Fard et al., 2011 (Journal of Construction Engineering and Management)
Characterizing canopy nonrandomness with a multiband vegetation imager (MVI)	Develops a novel multiband vegetation imager to measure architectural components such as sunlit and shaded leaves, correcting leaf area index (LAI) estimates for nonrandom canopy structures through Monte Carlo modeling.	Kucharik et al., 1997 (Journal of Geophysical Research)
Architecture and origin of an amalgamated fluvial sheet sand in the Castlegate Formation	Employs geological surveys and outcrop data to examine sediment deposition, channel migration, and stacking patterns in fluvial systems, enhancing understanding of lowstand depositional environments.	McLaurin & Steel, 2007 (Sedimentary Geology)
Comparing methods for assessing understory light in agroforestry systems	Compares three techniques—densiometers, visual indexes, and hemispherical photography—for estimating photosynthetically active radiation (PAR) transmission under varying canopy densities in tropical agroforestry systems.	Bellow & Nair, 2003 (Agricultural and Forest Meteorology)
Advanced damage detection in historical buildings using photogrammetry	Integrates digital photogrammetry and 3D surface analysis for non-invasive identification and quantification of structural damage in historical buildings, tested through a case study in Italy.	Galantucci & Fatiguso, 2019 (Journal of Cultural Heritage)
Hemispherical photography simulations with an architectural modelto assess retrieval of leaf area index	Simulates hemispherical photography using 3D models to improve accuracy in estimating leaf area index (LAI) by accounting for clumping effects and angular dependencies in forest canopies.	Leblanc et al., 2014 (Agricultural and Forest Meteorology)
Integration of digital outcrop models and sedimentology in reservoir modeling	Combines LiDAR-derived digital outcrop models and traditional sedimentology to construct high-resolution geocellular models for subsurface reservoir characterization and prediction.	Fabuel-Perez et al., 2010 (Petroleum Geoscience)

Assessment of the 10 Most Cited Articles

Methodology comparison for canopy structure parameters extraction from digital hemispherical photography in boreal forests

Digital hemispherical photography (DHP) is a cost-effective and efficient method for estimating canopy structural parameters in boreal forests. In this study, gap fraction and plant area index (LAI) measurements were conducted using commercial digital cameras equipped with fish-eye lenses, and the results were compared with traditional methods such as the TRAC instrument. DHP demonstrated superior sensitivity in detecting small gaps while maintaining high accuracy in estimating parameters like gap fraction and clumping index. The study combined Chen and Cihlar's (1995) gap size distribution theory and the Lang and Xiang methodology, achieving consistent results across various angles. Additionally, digital photography's low cost and portability allow for rapid and convenient data collection in the field. The findings highlight DHP as a reliable tool for modeling critical ecological processes, such as the carbon cycle in boreal forests, with the potential for increased accuracy through broader sampling (Leblanc et al., 2005).

The structural and radiative consistency of three-dimensional tree reconstructions from terrestrial lidar

This study presents a novel methodology for reconstructing three-dimensional (3D) tree architectures

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

using terrestrial LiDAR (TLiDAR) systems, aimed at producing structurally and radiatively consistent models for ecological and remote sensing applications. The proposed approach overcomes challenges such as wind-induced artifacts and occlusions by employing robust algorithms to process TLiDAR point clouds, segmenting data into wood and foliage components, and generating branching structures informed by light availability and foliage distribution. The reconstructed models were quantitatively validated using radiative transfer simulations, demonstrating their ability to replicate structural attributes like foliage orientation, vertical leaf area profiles, woody components, and directional reflectance properties. Initial tests on coniferous trees across multiple species showed high fidelity between reference and reconstructed models, supporting the use of this method for forest management and remote sensing product validation. However, limitations remain, particularly in accurately terminating the foliage addition process and addressing occlusion effects in dense forest environments. The study highlights the potential of this methodology to inform ecological modeling, radiative transfer applications, and the validation of remote sensing data products (Côté et al., 2009).

Managing Technological Change in the Digital Age: The Role of Architectural Frames
This study examines how firms can effectively manage technological change in increasing digitization by introducing two architectural frames: the "**hierarchy-of-parts**" and "**network-of-patterns**." Inspired by Herbert Simon's modularity principles, the hierarchy-of-parts frame focuses on decomposing products into loosely coupled components to achieve economies of scale and design flexibility. However, the study argues that this approach alone is insufficient in the digital age, as digital technologies allow for greater design flexibility and scalability. Drawing on Christopher Alexander's design patterns theory, the complementary network-of-patterns frame emphasizes generalizing solutions into patterns and specializing them for specific contexts, enabling ongoing innovation throughout a product's lifecycle. A case study of an automaker transitioning to a Media-Oriented Systems Transport (MOST)-based infotainment system highlights the practical challenges and benefits of integrating these frames. While the hierarchy-of-parts frame supports physical component modularity, the network-of-patterns frame facilitates flexibility and scalability in software and digital functionality. The study concludes that combining these frames allows firms to better respond to the dynamic demands of digital products while balancing legacy systems and new Technologies (Henfridsson et al., 2014).

Integrated Sequential As-Built and As-Planned Representation with D4 AR Tools in Support of Decision-Making Tasks in the AEC/FM Industry
This study explores integrating as-built and as-planned models using 4D augmented-reality (D4AR) tools to support decision-making in the architecture, engineering, construction, and facility management (AEC/FM) industry. By leveraging daily site photographs and building information models (BIMs), the research develops an automated method for generating 4D as-built models and superimposing them on 4D BIMs. The methodology involves reconstructing 3D point-cloud models from unordered site images, georegistering these models in virtual environments, and enabling sequential visualization of construction progress. Case studies demonstrate the system's effectiveness in improving progress monitoring, safety management, quality control, and site logistics. The integration of as-built and as-planned data facilitates enhanced coordination and communication among project stakeholders, offering a scalable solution for tracking construction deviations and ensuring project alignment with planned schedules. Despite some limitations in handling large data volumes and dense occlusions, the D4AR framework significantly extends BIM applications into the construction phase, emphasizing its value in achieving better project outcomes (Golparvar-Fard et al., 2011).

Characterizing canopy nonrandomness with a multiband vegetation imager (MVI)
This study introduces a Multiband Vegetation Imager (MVI) as a novel tool to quantify plant canopy architecture and nonrandomness by capturing high-resolution images in visible (VIS) and near-infrared (NIR) wavelength bands. The MVI system identifies canopy components such as sunlit and shaded leaves and branches, enabling the precise calculation of the leaf area index (LAI), sunlit LAI, and canopy clumping characteristics. Using Monte Carlo modeling, the study provides corrections for indirect LAI measurements, improving accuracy by accounting for the nonrandom distribution of

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

foliage. Field tests during the Boreal Ecosystem-Atmosphere Study (BOREAS) demonstrated the system's utility in aspen and balsam poplar canopies, where it significantly enhanced LAI estimations compared to traditional methods like hemispherical photography and LAI-2000. Results showed that corrected LAI values were 45% higher in aspen and 17% higher in balsam poplar when using MVI data, highlighting the importance of addressing clumping effects in canopy measurements. By enabling robust, indirect measurements of canopy structure across various sky conditions, the MVI represents a significant advancement in scaling leaf-level processes to the canopy scale for ecological and atmospheric studies (Kucharik et al., 1997).

Architecture and origin of an amalgamated fluvial sheet sand, lower Castlegate Formation, Book Cliffs, Utah

This study investigates the architecture and depositional processes of amalgamated fluvial sheet sandstones within the lower member of the Castlegate Formation, located in the Book Cliffs of Utah. Using detailed outcrop analysis, including photomosaics, sedimentary structure measurement, and paleocurrent estimation, the study identifies three primary architectural components: thalweg-fill units, barforms, and overbank deposits. These components stack hierarchically into channel-bar systems, channel belts, and stacked channel-belt complexes, revealing a nested cyclic depositional hierarchy. The analysis suggests that low to intermediate-sinuosity rivers, influenced by both autocyclic processes (e.g., lateral migration, local avulsion) and allocyclic factors (e.g., base-level changes), were responsible for the deposition. Flow depth calculations (4.6–7.7 m) and paleocurrent data indicate a southeastward-directed regional paleoflow, consistent with braided river systems. The results highlight the importance of accommodation space and sediment supply in shaping fluvial architectures, with broader implications for sequence stratigraphy, paleogeography, and reservoir characterization (McLaurin & Steel, 2007).

Comparing common methods for assessing understory light availability in shaded-perennial agroforestry systems

This study evaluates three methods—visual estimation, densiometers, and hemispherical photography—for quantifying understory light availability in tropical agroforestry systems. Understory photosynthetically active radiation (PAR) was measured across 32 plots in Costa Rica, comprising diverse tree species and canopy structures. Results indicate that densiometers are the most accurate and practical tool for predicting mid-day PAR transmission, particularly in dense canopies, while hemispherical photography provides better predictions in open canopies and low-density stands. Visual estimation, though less precise, remains a cost-effective alternative for farmers with limited resources. The findings emphasize that canopy openness, rather than structural parameters like tree height or crown diameter, better predicts light transmission. The study underscores the importance of choosing appropriate light-assessment methods to optimize shade management in agroforestry systems, which can enhance crop yields under shaded conditions by balancing PAR levels (Bellow & Nair, 2003).

Advanced Damage Detection Techniques in Historical Buildings Using Digital Photogrammetry and 3D Surface Analysis

This study introduces an innovative protocol for damage detection in historical buildings using digital photogrammetry and 3D surface analysis, emphasizing its non-invasive and cost-effective nature. The methodology involves creating 2D and 3D models of architectural surfaces from close-range digital photogrammetry, which are subsequently processed through advanced surface analysis tools like TalyMap 3D. The protocol includes spatial noise filtering, depth-based segmentation, and motif analysis to identify and quantify damages such as cracks and material loss. Applied to a case study of the Palazzo Palmieri in Monopoli, Italy, the method demonstrated high accuracy, detecting features as small as 7 mm² with depth precision up to 0.267 mm. Additionally, by comparing 3D models captured over an 18-month period, the research highlighted the progression of decay, showing quantifiable changes in damage dimensions. This approach supports better preservation and maintenance strategies for cultural heritage, with the potential for further automation to enhance its accessibility and efficiency (Galantucci & Fatiguso, 2019).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Hemispherical photography simulations with an architectural model to assess retrieval of leaf area index
This study evaluates the use of three-dimensional simulations of forest scenes to test the accuracy of algorithms for retrieving Plant Area Index (PAI) and Leaf Area Index (LAI) from hemispherical photography (HP). Using the POV-Ray rendering software, 75 virtual forest scenes with varying canopy structures and leaf angle distributions were simulated. Key findings include the importance of foliage clumping corrections, as neglecting clumping effects led to significant underestimation of PAI. The study identifies the Chen and Cihlar method, combined with the Lang and Xiang method, as the most accurate approach, reducing errors to 23–24% compared to prior estimates of 29%. The results also demonstrate that zenith angles near 57.3° provide the most reliable data for LAI retrieval. The study concludes that combining advanced clumping correction methods with optimized zenith angles significantly improves LAI estimation, making this simulation framework a robust tool for testing retrieval algorithms under controlled forest conditions (Leblanc et al., 2014).

Integration of digital outcrop models (DOMs) and high resolution sedimentology – workflow and implications for geological modelling: Oukaimeden Sandstone Formation, High Atlas (Morocco)
This study presents a comprehensive workflow integrating digital outcrop models (DOMs) and high-resolution sedimentological data to construct geocellular models for the Oukaimeden Sandstone Formation in the High Atlas of Morocco. Using terrestrial LiDAR, digital photography, and advanced software, the research generated high-resolution 3D models of fluvial and aeolian sedimentary units, capturing detailed facies architectures and stratigraphic relationships. The methodology involves the extraction of geostatistical parameters from DOMs, including facies proportions, geobody dimensions, and paleocurrent data, to reduce uncertainty in traditional subsurface models. The results highlight the utility of combining DOMs with field data to refine facies connectivity and enhance the realism of reservoir models. Applied to a Triassic braided fluvial system, the study demonstrates improved prediction of reservoir properties such as porosity and permeability distribution, with implications for oil and gas exploration. The approach significantly enhances the precision of geocellular models, offering a scalable solution for similar depositional environments globally (Fabuel-Perez et al., 2010).

A general evaluation of the reviewed articles
The reviewed articles emphasize the transformative role of advanced imaging technologies and methodologies in disciplines such as environmental science, construction management, historical preservation, and geological modeling. Techniques like digital photogrammetry, hemispherical photography, and terrestrial LiDAR scanning have been widely adopted to achieve high-resolution, non-destructive analysis and documentation. These methodologies not only facilitate practical outcomes like environmental monitoring, structural analysis, and reservoir modeling but also offer insights that can expand the creative and technical possibilities of architectural photography (Leblanc et al., 2005), (Golparvar-Fard et al., 2011).

Several studies illustrate the potential of advanced imaging technologies in environmental and technical applications. For instance, hemispherical photography has been extensively used to estimate light availability and canopy structure in forestry, demonstrating its ability to capture spatial and structural relationships with high precision (Bellow & Nair, 2003), (Leblanc & Fournier, 2014). Similarly, the integration of photogrammetry and augmented reality tools in building information modeling (BIM) enables real-time monitoring of construction progress and safety management, emphasizing its utility in dynamic environments (Golparvar-Fard et al., 2011). These applications, while technical in nature, highlight the potential for architectural photographers to leverage these technologies for precise documentation of built environments.

A notable subset of the articles focuses on photogrammetry and 3D modeling techniques, particularly in the context of historical preservation. Digital photogrammetry and 3D surface analysis have been successfully applied to assess structural damage in historical buildings, creating hyper-detailed representations of architectural features and aiding in preservation strategies (Galantucci & Fatiguso, 2019). These techniques align closely with the goals of architectural photography, particularly in projects that require capturing intricate architectural details or documenting heritage structures.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Likewise, terrestrial LiDAR scanning, as applied in geological modeling and fluvial sedimentary studies, demonstrates the capability of creating realistic 3D models of complex forms (Fabuel-Perez et al., 2010), (McLaurin & Steel, 2007). Such methods could greatly enhance architectural photography by providing new tools for visualizing and documenting structures with unparalleled accuracy.

Despite their technical focus, these studies reveal opportunities for architectural photography to bridge technical accuracy with creative representation. Applications such as LiDAR-generated 3D models or photogrammetric imagery could be adapted to produce visually compelling narratives, combining precision with artistic storytelling (Fabuel-Perez et al., 2010). This interdisciplinary potential suggests that architectural photography could evolve to integrate technical imaging methods, creating a new paradigm where accuracy and aesthetic quality coalesce.

The articles also reveal how interdisciplinary applications within architecture and design can inspire new approaches. Studies on BIMs and visualization tools highlight how advanced imaging can facilitate communication among stakeholders and improve project outcomes (Golparvar-Fard et al., 2011). These tools can be reimagined in architectural photography to create dynamic visual narratives that illustrate design concepts or project evolution over time. Additionally, the detailed spatial data captured by these technologies could serve as the foundation for immersive experiences, such as virtual walkthroughs or augmented reality, further expanding the scope of architectural documentation (Fabuel-Perez et al., 2010).

From a research perspective, these insights highlight opportunities to innovate in architectural photography by combining advanced imaging technologies with artistic intent. Future research could explore how techniques like photogrammetry, LiDAR scanning, and AI-driven imagery might enhance both the documentation and creative storytelling of architectural subjects. The potential to blend technical rigor with aesthetic expression opens exciting avenues for creating multidimensional portrayals of architecture (Galantucci & Fatiguso, 2019), (Golparvar-Fard et al., 2011).

In conclusion, while the reviewed studies primarily focus on practical applications, they provide a rich foundation for adapting these advanced methodologies to architectural photography. By integrating techniques like 3D modeling and photogrammetry, architectural photography can move beyond traditional documentation to create innovative visual narratives that resonate both technically and artistically. These approaches could bridge gaps between accuracy and creative representation, expanding the discipline’s relevance in modern architecture and design practices.

Thematic Map

A thematic map is one of the visualization tools used in bibliometric analyses to define and evaluate the thematic structure of a research field. These maps help to understand the overall structure of a research field by grouping the topics in a dataset based on their importance (centrality) and development (density) (Cobo et al., 2011; Aria & Cuccurullo, 2017). Software like Biblioshiny typically uses methods such as co-word analysis to create these types of maps (Callon et al., 1991). In thematic maps, "**Centrality**" indicates how important or central a theme is in the research field. High centrality indicates that a theme plays a critical role in the field by establishing strong connections with other themes (Small, 1973). Degree of Development (Density): Indicates how developed the internal structure of the theme is. High density indicates that a theme has been thoroughly studied and well-organized (Zupic & Čater, 2015).

The 4 sections in the thematic map are, in order;
Motor Themes (Motor Themes-High Centrality, High Density): Refers to mature and effective topics that form the field's core (Cobo et al., 2011).
Niche Themes (Düşük Merkezilik, Yüksek Yoğunluk): More specific and in-depth studied themes but with fewer connections in the overall field (Callon et al., 1991).
Emerging or Declining Themes (Low Centrality, Low Density): Newly emerging or losing interest topics (Small, 1973).
Basic Themes (Basic Themes-High Centrality, Low Density): Represent topics that form the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

foundations of the field, have a wide area of interest, but have not yet been thoroughly researched (Aria & Cuccurullo, 2017).

Thematic maps facilitate understanding the structure and development of a research field and reveal the emerging or rising themes within the field. At the same time, it helps identify high-impact or emerging areas (Cobo et al., 2011; Zupic & Čater, 2015; Callon et al., 1991). In light of this data, the thematic map and accompanying network map produced by the Biblioshiny software on "**architectural photography**" are shown in Figures 14 and 15.

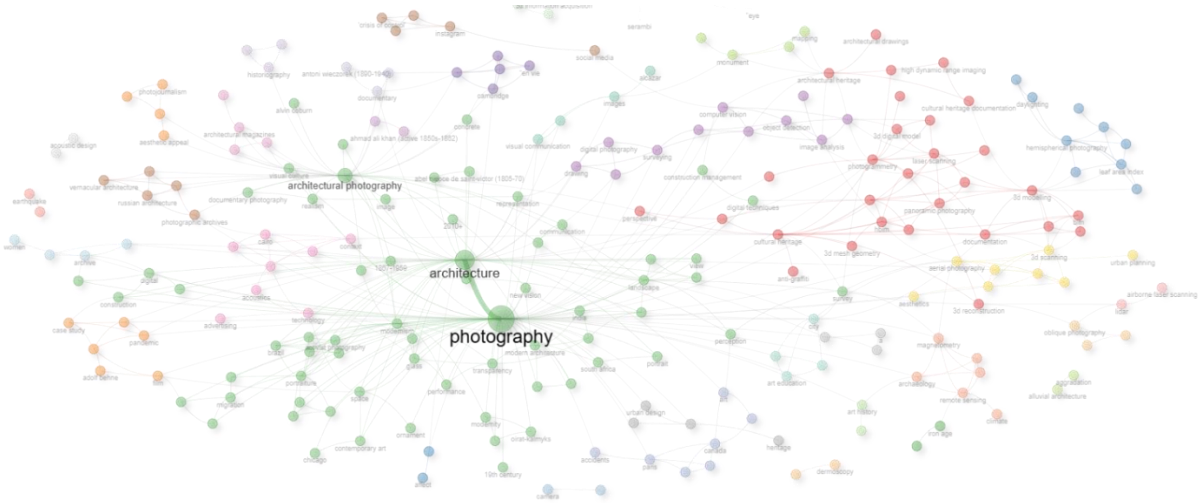


Figure 14. Network map of the term "**Architectural Photography**"

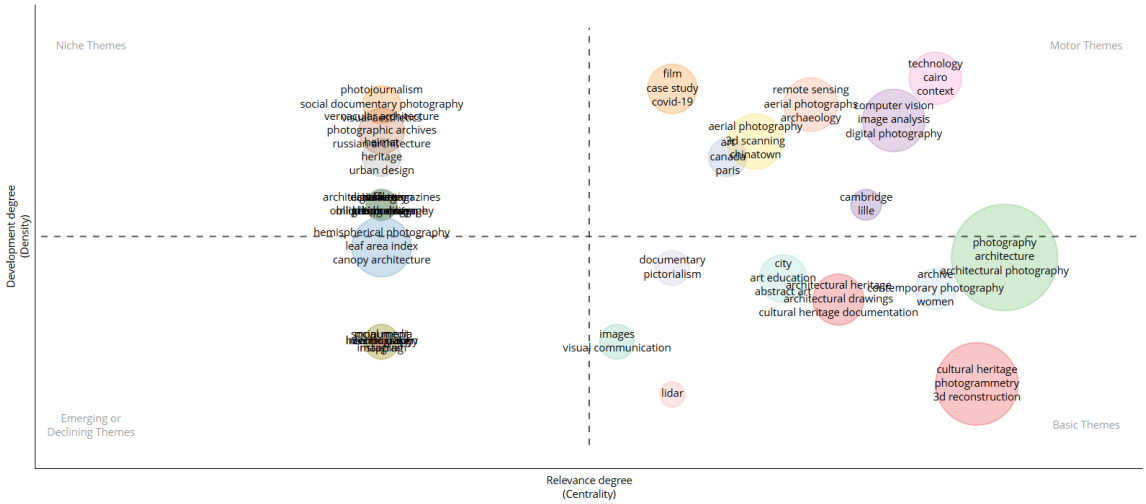


Figure 15. Thematic map of the term "**Architectural Photography**"

VOSviewer Analysis

VOSviewer is a software developed for bibliometric analysis and scientific mapping (Van Eck & Waltman, 2010). This software visualizes citation networks, keyword relationships, and collaboration networks in the academic literature. In systematic literature reviews, it is preferred to understand the intellectual structure of research fields, identify trends, and establish the conceptual framework (Donthu et al., 2021). Especially through clustering algorithms and network analyses, it allows for identifying significant works in the literature and analyzing the developmental dynamics of scientific fields. Co-occurrence analysis utilizing authors' keywords is a prevalent strategy in bibliometric studies, employed to discern essential themes, interdisciplinary connections, and research trends inside a certain domain (Van Eck & Waltman, 2010). This analysis illustrates the commonly co-occurring keywords in the literature as network structures and clusters, elucidating the conceptual framework of

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

the research domain (Donthu et al., 2021). The acquired data assists researchers in monitoring advancements in the field, pinpointing deficiencies in the literature, and directing subsequent studies (Aria & Cuccurullo, 2017). In this context, keywords pertaining to "**architectural photography**" from the authors (a total of 1,743 keywords) that were utilized at least three times were incorporated into the mapping (46 keywords met the threshold criterion), resulting in the network map depicted in Figure 16.

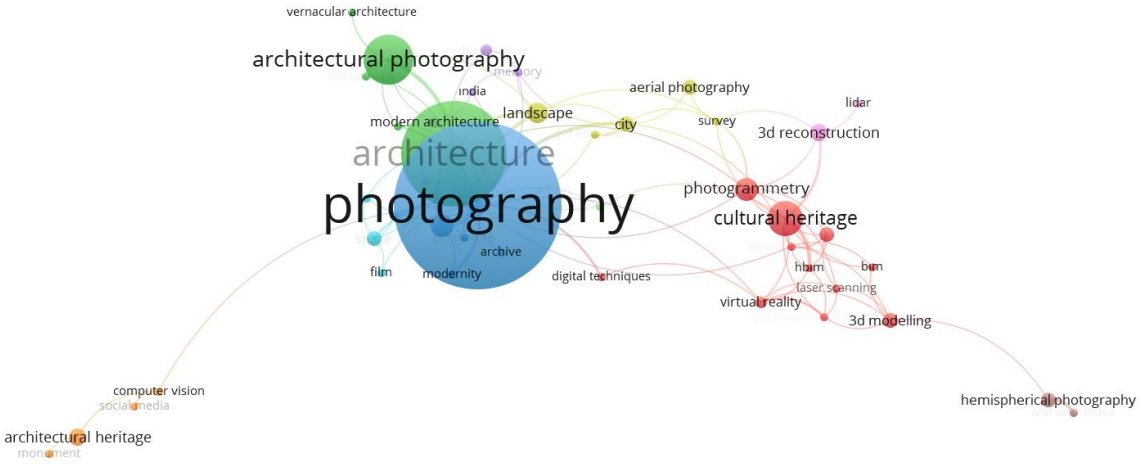


Figure 16. Network map of keyword co-occurrence related to "**Architectural Photography**"

The highlighted clusters emphasize various facets and research trends in architectural photography. Table 2 demonstrates the links within clusters, elucidating the correlations between keywords and highlighting the prevailing themes in the literature. According to cluster analyses, the following evaluations can be made.

Table 2. Analysis of Clusters in the Network Data

Cluster No	*Keywords*
Cluster 1	3D modelling, BIM, Cultural heritage, Digital techniques, Documentation, HBIM, Laser scanning, Panoramic photography, Photogrammetry, UAV, Virtual reality
Cluster 2	Architectural photography, Architecture, Documentary, Vernacular architecture, Visual culture
Cluster 3	Archive, Modernism, Modernity, Photography, Portraiture
Cluster 4	Aerial photography, Art education, City, Landscape, Survey
Cluster 5	India, Memory, Modern architecture, Tourism, Transparency
Cluster 6	Contemporary art, Film, Space, Technology
Cluster 7	Architectural heritage, Computer vision, Monument, Social media
Cluster 8	Hemispherical photography, Leaf area index
Cluster 9	3D reconstruction, Lidar
Cluster 10	Construction
Cluster 11	Representation

Cultural Heritage and Digital Documentation (Cluster 1)
This cluster comprises phrases like "**cultural heritage**," "**photogrammetry**," "**3D modeling**," and "**virtual reality**," signifying that architectural photography is intimately linked to the documentation of cultural heritage. Technologies include photogrammetry, laser scanning, and Building Information Modeling (BIM) are extensively utilized in digital preservation procedures.

Conceptual Framework of Architectural Photography (Cluster 2)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Terms such as "**architectural photography**," "**architecture**," "**vernacular architecture**," and "**documentary**" emphasize the recording and visual narrative elements of architectural photography. These findings indicate that architectural photography is an artistic discipline and a means of architectural documentation.

Modernism, Archiving, and Aesthetic Photography (Cluster 3)
This cluster encompasses concepts like "**archive**," "**modernity**," "**photography**," and "**portraiture**," connecting architectural photography to contemporary architectural movements and aesthetic principles. This discovery indicates that photography serves as a means of documenting and a vital element of artistic expression.

Aerial Photography and Landscape Documentation (Cluster 4)
This cluster illustrates the amalgamation of architectural photography with urban landscape documentation, geographic analysis, and mapping techniques, with keywords such as "**aerial photography**," "**survey**," "**landscape**," and "**city**." The growing significance of remote sensing technology in architectural research is shown in this cluster.

Memory and Spatial Perception in Architectural Photography (Cluster 5)
Terms like "**memory**," "**modern architecture**," "**tourism**," and "**India**" signify the connection between architectural photography and spatial memory, cultural tourism, and heritage conservation. This cluster emphasizes the preservation and promotion of architectural identity via photographic recording.

Convergence of Art, Film, and Technology (Cluster 6)
Terms such as "**contemporary art**," "**film**," "**technology**," and "**space**" highlight the convergence of architectural photography with cinematography and media arts. This cluster illustrates that architecture photography is progressively utilized as a medium in visual narrative and multimedia arts.

Artificial Intelligence and Digital Visualization (Cluster 7)
Terms like "**computer vision**," "**architectural heritage**," and "**social media**" indicate that AI-driven analysis and computer vision methodologies are increasingly essential to architectural documentation. This cluster underscores the increasing influence of social media platforms on the distribution and examination of architectural photographs.

Advanced Visualization Methods (Clusters 8 and 9)
Terms like "**hemispherical photography**," "**leaf area index**," "**3D reconstruction**," and "**lidar**" exemplify the application of sophisticated imaging and visualization methods in architectural photography.

Architectural Photography in Construction and Representation (Clusters 10 and 11)
"**Construction**" and "**representation**" underscore the significance of architectural photography in chronicling construction activities and depicting architectural creations.

Bibliometric coupling is a citation-based bibliometric analysis technique that measures the similarity between research entities based on shared references. If two articles, institutions, or countries cite the same sources, they are considered coupled, with the strength of their relationship determined by the number of shared references (Kessler, 1963). At the country level, this method examines the similarity between nations based on the number of shared references in their academic publications, offering insights into global research collaboration and knowledge dissemination. The bibliometric coupling of countries with the term "**Architectural Photography**" is illustrated in Figure 17.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

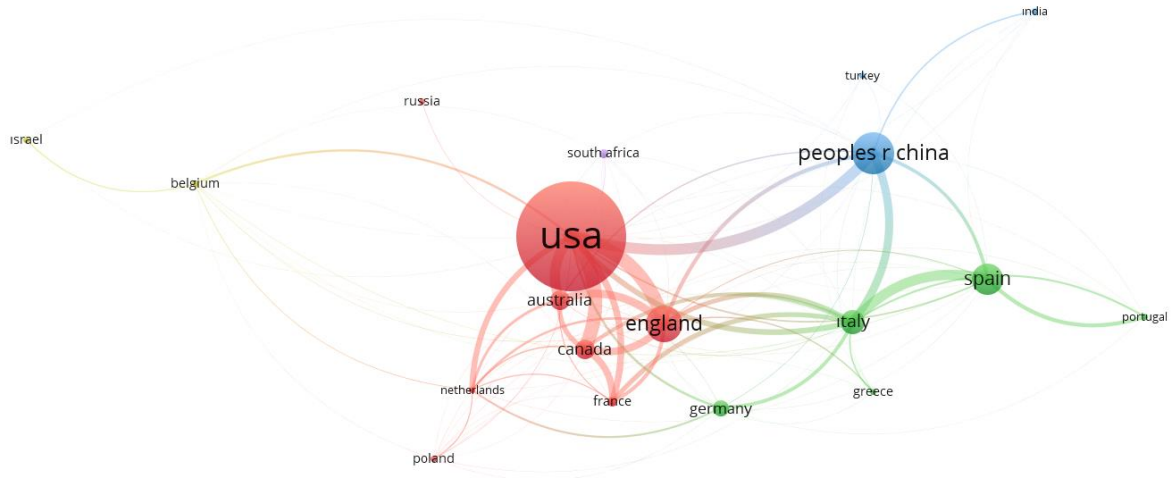


Figure 17. Bibliometric coupling network of the countries.

Figure 17 depicts the bibliometric coupling network of nations in architectural photography research, highlighting main contributors and international collaboration trends. The USA stands as the preeminent center, with robust bibliometric connections with England, Canada, France, Australia, and the Netherlands, underscoring its pivotal influence in the discipline. A European research cluster, consisting of Germany, Italy, Spain, and England, demonstrates significant regional collaboration, presumably facilitated by EU-funded initiatives and institutional alliances. China is rising as a research force, with robust connections with Italy, Spain, and Turkey, indicating a rise in interdisciplinary and international collaboration. Peripheral nations like Belgium, Russia, Israel, and South Africa exhibit diminished bibliometric coupling, signifying restricted common references and autonomous study paths. The comprehensive network underscores the USA and China as significant influencers, while Europe sustains robust regional interconnections, highlighting the necessity of joint research and knowledge dissemination in architectural photography.

CONCLUSIONS

This research offers an extensive bibliometric analysis of architectural photography, incorporating co-occurrence analysis, bibliometric coupling, and keyword clustering through the use of VOSviewer and Biblioshiny software. The findings indicate that architectural photography has transformed into an interdisciplinary research domain, integrating cultural heritage documentation, digital visualization, and computational imaging methodologies. The analysis of 470 publications published in Web of Science (WoS) indicates substantial expansion in the field during the last twenty years, characterized by heightened academic interest and worldwide research collaborations.

The co-occurrence analysis reveals eleven subject clusters, each signifying a unique research domain in architectural photography. These encompass the preservation of cultural heritage, photogrammetry, AI-enhanced visualization, digital media representation, and immersive technologies including virtual reality and augmented reality. The bibliometric coupling study at the national level reveals that the USA, China, and European nations (notably the UK, Spain, and Italy) are the primary contributors. The USA continues to be a primary research center, European nations demonstrate robust regional interconnections, and China has become a significant contributor with increasing academic impact. Additionally, India and Turkey are recognized as emerging contributors, indicating a broadening of research interest outside the historically dominant Western regions.

The Biblioshiny study corroborates these findings by identifying the most prominent authors, journals, and institutions in the field of architectural photography research. It also recognizes significant keywords such as "**photogrammetry**," "**digital documentation**," "**3D modeling**," and "**virtual reality**," indicating a transition in the discipline towards computational and digital approaches. The yearly publishing trend indicates a consistent rise in research production, particularly in works centered on AI-assisted imaging, deep learning applications, and multidisciplinary partnerships

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

between architecture and digital humanities.

Notwithstanding these achievements, numerous research gaps persist. A primary concern is the restricted incorporation of AI in the study of architectural photography. Although AI-driven image categorization, object detection, and automated augmentation approaches are extensively utilized in several domains, their applicability in architectural documentation, historical research, and real-time visual recognition is predominantly unexamined. A further deficiency is the absence of immersive and interactive visualization techniques. Despite the growing utilization of VR, AR, and extended reality (XR) technologies in heritage conservation and virtual tourism, their implementation in architecture photography for real-time documentation and spatial narrative remains nascent.

The lack of defined approaches in computational photography poses a hurdle. The application of LiDAR scanning, high-dynamic-range (HDR) imagery, and panoramic stitching methods in architectural documentation exhibits considerable variability among research, resulting in discrepancies in data collection and interpretation. Establishing a cohesive framework for digital architectural photography workflows would enhance the precision, consistency, and compatibility of research outcomes.

A significant discovery from the bibliometric analysis is the regional discrepancy in research contributions. Western nations, especially in Europe and North America, predominate in architectural photographic study, whereas areas like Latin America, Africa, and Southeast Asia are notably underrepresented. Broadening the geographical focus of future research to encompass many architectural traditions and vernacular design methods would augment the worldwide significance of the discipline.

The growing dependence on high-resolution imagery, real-time 3D visualization, and digital archiving prompts environmental and ethical issues. The ecological consequences of extensive digital documentation initiatives, energy-demanding AI computation, and the sustainability of data storage are topics that have garnered insufficient attention in scholarly literature. Future research ought to concentrate on creating energy-efficient computing techniques and establishing ethical frameworks for the digitization of cultural material.

In conclusion, architectural photography is experiencing a profound transition, propelled by technology developments, multidisciplinary research, and digital innovations. The amalgamation of artificial intelligence, immersive visualization, and standardized documentation techniques will define the future of the discipline. Broadening research beyond Western-centric paradigms and tackling sustainability and ethical dilemmas will be essential for guaranteeing the responsible and inclusive advancement of architectural photographic research. This work provides a basis for additional investigation, delivering significant insights for scholars, practitioners, and policymakers involved in architectural documentation, digital humanities, and cultural heritage protection.

REFERENCES

Abeid, J., & Arditi, D. (2002). Linking Time-Lapse Digital Photography and Dynamic Scheduling of Construction Operations. Journal of Computing in Civil Engineering, 16(4), 269-279. doi:10.1061/(ASCE)0887-3801

Abeid, J., & Arditi, D. (2002). Time-Lapse Digital Photography Applied to Project Management. Journal of Construction Engineering and Management, 128(6), 530-535. https://doi.org/10.1061/(ASCE)0733-9364(2002)128:6(530)

Abeid, J., Allouche, E., Arditi, D., & Hayman, M. (2003). PHOTO-NET II: A computer-based monitoring system applied to project management. Automation in Construction, 12(5), 603-616. https://doi.org/10.1016/S0926-5805(03)00042-6

Acar, S. (2015). Capturing Constantinople: Travel albums (1884-1910) (Doctoral dissertation, Middle East Technical University). Retrieved from https://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12619453/index.pdf

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Alexander, C. (2011). Julius Shulman's Los Angeles. Getty Publications.
Al-Sallal, K. A. (2005). Easing high brightness and contrast glare problems in universal space design studios in the UAE: Real models testing. Renewable Energy, 31(5), 617–630. https://doi.org/10.1016/j.renene.2005.08.011
Al-Sallal, K. A. (2010). Daylighting and visual performance: evaluation of classroom design issues in the UAE. International Journal of Low-Carbon Technologies, 5(4), 201–209. https://doi.org/10.1093/ijlct/ctq025
Al-Sallal, K. A., & Al-Rais, L. (2012). A novel method to model trees for building daylighting simulation using hemispherical photography. Journal of Building Performance Simulation, 6(1), 38–52. https://doi.org/10.1080/19401493.2012.680496
Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). Bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. Journal of Informetrics, 11(4), 959–975. https://doi.org/10.1016/j.joi.2017.08.007
Arruda, H., Silva, É., Lessa, M. A., & Proença, D. (2022). VOSviewer and Bibliometrix. Journal of the Medical Library Association, 110(4), 392–395. https://doi.org/10.5195/jmla.2022.1434
Bate, D. (2016). Daguerre's Abstraction. Photographies, 9(2), 135–146. https://doi.org/10.1080/17540763.2016.1185881
Bellow, J., & Nair, P. (2003). Comparing common methods for assessing understory light availability in shaded-perennial agroforestry systems. Agricultural and Forest Meteorology, 114(3-4), 197-211. https://doi.org/10.1016/S0168-1923(02)00173-9
Bergera, I. (2016). Photography and modern architecture: A distinctive narrative from Spain. The Journal of Architecture, 21, 1127–1148. https://doi.org/10.1080/13602365.2016.1233449
Blecksmith, A. (2011). A transitional place: Julius Shulman's A to Z negatives. Getty Research Journal, 201–208. https://doi.org/10.1086/grj.3.23005398
Britton, K. (2016). Robert Damora and the mission of American architecture. The Journal of Architecture, 21, 1011–995. https://doi.org/10.1080/13602365.2016.1229687
Callon, M., Courtial, J.P. & Laville, F. (1991). Co-word analysis as a tool for describing the network of interactions between basic and technological research: The case of polymer chemsitry. Scientometrics 22, 155–205. https://doi.org/10.1007/BF02019280
Cobo, M., López-Herrera, A., Herrera-Viedma, E., & Herrera, F. (2011). Science mapping software tools: Review, analysis, and cooperative study among tools. Journal of the American Society for Information Science and Technology, 62(7), 1382–1402. https://doi.org/10.1002/asi.21525
Comazzi, J. (1999). Photography Matters: Balthazar Corab's Legacy in the Saarinen Office. University of Minnesota.
Coté, J.F., Widlowski, J.L., Fournier, R.A. and Verstraete, M.M. (2009) The Structural and Radiative Consistency of Three
Dimensional Tree Reconstructions from Terrestrial Lidar. Remote Sensing of Environment, 113, 1067-1081. https://doi.org/10.1016/j.rse.2009.01.017
Daniilidis, K., & Klette, R. (2006). Imaging beyond the pinhole camera. In Springer eBooks. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-4894-4
De Tomasi, F. (2023). Notes on camera obscura: Three contemporary artistic perspectives on the path of photography. Arte, Individuo y Sociedad, 35(4), 1397–1414. https://doi.org/10.5209/aris.87944
Denton, M. (2002). Francis Wey and the discourse of photography as art in France in the early 1850s: 'Rien n'est beau que le vrai; mais il faut le choisir'. Art History, 25(5), 622–648. https://doi.org/10.1111/1467-8365.00348
Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. Journal of Business Research, 133, 285-296. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070
Edwards, E. (2014). Nineteenth-century photographs and architecture: Documenting history, charting progress and exploring the world. Visual Studies, 29(2), 225–226. https://doi.org/10.1080/1472586X.2014.887289
Fabuel-Perez, I., Hodgetts, D., & Redfern, J. (2010). Integration of digital outcrop models (DOMs) and high resolution sedimentology – workflow and implications for geological modelling: Oukaimeden Sandstone Formation, High Atlas (Morocco). Petroleum Geoscience, 16(2), 133–154. https://doi.org/10.1144/1354-079309-820

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Finch, c. (1991). Early California Photography, the Pioneering Vision of Western Image-makers. Architectural digest, 48(5), 152.
Finch, C. (1992). Vintage Photography of the American West. Architectural Digest, 49(6), 48.
Finch, C. (1999). Internal affairs: While auto exteriors get most attention, interiors are increasingly in the spotlight. A look inside three innovative new designs (Audi-TT, Chrysler-PT-Cruiser, Honda-HR-V. Photography by Chris Simpson). Architectural Digest, 126-131.
Galantucci, R. A., & Fatiguso, F. (2019). Advanced damage detection techniques in historical buildings using digital photogrammetry and 3D surface anlysis. Journal of Cultural Heritage, 36, 51-62. https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.09.014
Gernsheim, H. (1977). The 150th anniversary of photography. History of Photography, 1(1), 3–8. https://doi.org/10.1080/03087298.1977.10442876
Golparvar-Fard, M., Peña-Mora, F., & Savarese, S. (2011). Integrated sequential as-built and as-planned representation with D 4AR tools in support of decision-making tasks in the AEC/FM industry. Journal of Construction Engineering and Management, 137(12), 1099-1116. https://doi.org/10.1061/(ASCE)CO.1943-7862.0000371
Hamber, A. (2004). Architectural Photography. History of Photography, 28(4), 388–389. https://doi.org/10.1080/03087298.2004.10441347
Henfridsson, O., Mathiassen, L., & Svahn, F. (2014). Managing Technological Change in the Digital Age: The Role of Architectural Frames. Journal of Information Technology, 29(1), 27-43. https://doi.org/10.1057/jit.2013.30
Higgott, A., & Wray, T. (2016). Camera constructs: Photography, architecture, and the modern city. https://doi.org/10.4324/9781315260921
Howie, E. (2010). Proof of the forgotten: A Benjaminian reading of Daguerre's two views of the Boulevard du Temple. History of Photography, 127-143. https://doi.org/10.1057/9780230277960_7
Hyun, M. S. (2016). Seeing architectural photographs: Space and time in the works of Julius Shulman and Ezra Stoller (Doctoral dissertation). Georgia Institute of Technology.
Josephy, S. (2017). Acropolis now: Ponte City as 'portrait of a city'. Thesis Eleven, 141(1), 67-85. https://doi.org/10.1177/0725513617720243
Kessler, M. M. (1963). Bibliographic coupling between scientific papers. American Documentation, 14(1), 10–25. https://doi.org/10.1002/asi.5090140103
Kirby, A. (2023). Exploratory bibliometrics: Using VOSviewer as a preliminary research tool. Publications, 11(1), 10. https://doi.org/10.3390/publications11010010
Kucharik, C. J., Norman, J. M., Murdock, L. M., & Gower, S. T. (1997). Characterizing canopy nonrandomness with a multiband vegetation imager (MVI). Journal of Geophysical Research Atmospheres, 102(D24), 29455–29473. https://doi.org/10.1029/97jd01175
Kusnerz, P. A. (2004). 'At First Light': A conference report. History of Photography, 28(2), 165–172. https://doi.org/10.1080/03087298.2004.10441304
Leblanc, S. G., Chen, J. M., Fernandes, R., Deering, D. W., & Conley, A. (2005). Methodology comparison for canopy structure parameters extraction from digital hemispherical photography in boreal forests. Agricultural and Forest Meteorology, 129(3–4), 187–207. https://doi.org/10.1016/j.agrformet.2004.09.006
Leblanc, S., & Fournier, R. (2014). Hemispherical photography simulations with an architectural model to assess retrieval of leaf area index. Agricultural and Forest Meteorology, 194, 64-76. https://doi.org/10.1016/j.agrformet.2014.03.016
Markscheffel, B., & Schröter, F. (2021). Comparison of two science mapping tools based on software technical evaluation and bibliometric case studies. COLLNET Journal of Scientometrics and Information Management, 15(3), 365–396. https://doi.org/10.1080/09737766.2021.1960220
Martínez, D. D. (2014). Objetivo moderno. La fotografía de Julius Shulman y la construcción de la imagen de la arquitectura del sur de California. RITA_ Revista Indexada de Textos Académicos, 2, 62–67. https://doi.org/10.24192/2386-7027(2014)(v2)(01)
McLaurin, B. T., & Steel, R. J. (2006). Architecture and origin of an amalgamated fluvial sheet sand, lower Castlegate Formation, Book Cliffs, Utah. Sedimentary Geology, 197(3–4), 291–311. https://doi.org/10.1016/j.sedgeo.2006.10.005
Monteiro, S. (2010). "Nothing is so dangerous as hypothesis": The Mission Héliographique,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

photography, and the spectacle of history. Photography and Culture, 3(3), 297–320. https://doi.org/10.2752/175145109X12804957025598
Moral-Muñoz, J. A., Herrera-Viedma, E., Santisteban-Espejo, A., & Cobo, M. (2020). Software tools for conducting bibliometric analysis in science: An up-to-date review. Profesional De La Informacion, 29(1), 4. https://doi.org/10.3145/epi.2020.ene.03
Motta, R. J. (2009). The future of photography. Proceedings of SPIE, the International Society for Optical Engineering/Proceedings of SPIE, 7537, 753702. https://doi.org/10.1117/12.854918
Mudie, E. (2011). Building conversations: Architectural photography as discourse. Comparative Technology Transfer and Society, 38(4), 11–13. https://doi.org/10.1525/AFT.2011.38.4.11
Murray, N., & Josephy, S. (2022). Learning from Steinkopf. Curator: The Museum Journal, 65(3), 553-567. https://doi.org/10.1111/cura.12515
Murray, N., & Josephy, S. (2023). "An African View": The photography of Denise Scott Brown. Curator: The Museum Journal, 67(1), 119-131. https://doi.org/10.1111/cura.12609
Nguyen, V., Fournier, R. A., Côté, J., & Pimont, F. (2022). Estimation of vertical plant area density from single return terrestrial laser scanning point clouds acquired in forest environments. Remote Sensing of Environment, 279, 113115. https://doi.org/10.1016/j.rse.2022.113115
Niedenthal, S. (1993). "Glamourized Houses": Neutra, Photography, and the Kaufmann House. Journal of Architectural Education (1984-), 47(2), 101–112. https://doi.org/10.2307/1425171
Osterman, M. 2007. "The Technical Evolution of Photography in the 19th Century", in Focal Encyclopedia of Photography, 4th Edition, Edited by Michael Peres. Amsterdam: Elsevier: 27-36 ISBN 13:978-0-240-80740-9
Pan, X., Yan, E., Cui, M., & Hua, W. (2018). Examining the usage, citation, and diffusion patterns of bibliometric mapping software: A comparative study of three tools. Journal of Informetrics, 12(3), 481–493. https://doi.org/10.1016/j.joi.2018.03.005
Quinnell, J. (2012). Creating and using a camera obscura. Primary Science, 125, 21–23.
Sealy, P. (2016). After a photograph, before photography (takes command). The Journal of Architecture, 21(6), 911–937. https://doi.org/10.1080/13602365.2016.1220970
Sealy, P. (2021). Fragments and fragmentary vision in nineteenth-century architectural photographs. Word & Image, 37(1), 99–116. https://doi.org/10.1080/02666286.2020.1866479
Sealy, P., & Zhang, L. (2024). Faithful Infidelities: 3D Scanning, Speculative Fictions, and Hot-pot Politics for Chinatown, Toronto. Journal of Architectural Education, 78(1), 237–254. https://doi.org/10.1080/10464883.2024.2303941
Sealy, P., (2023) "Realist Ethics", Architectural Histories 11(1). doi: https://doi.org/10.16995/ah.10561
Small, H. (1973). Co-citation in the scientific literature: A new measure of the relationship between two documents. Journal of the American Society for Information Science, 24(4), 265–269. https://doi.org/10.1002/asi.4630240406
Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2009). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. Scientometrics, 84(2), 523–538. https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3
Yildiz, A., & Avinç, G. M. (2024). Artificial Intelligence and Sustainability in Architecture: Scientific mapping in WoS with Biblioshiny. International Journal of Built Environment and Sustainability, 11(3), 121–134. https://doi.org/10.11113/ijbes.v11.n3.1352
Zupic, I., & Čater, T. (2014). Bibliometric methods in management and organization. Organizational Research Methods, 18(3), 429–472. https://doi.org/10.1177/1094428114562629

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

REPRODUCTION OF HATE CONTENT ON SOCIAL MEDIA IN THE CONTEXT OF FOOTBALL FANATICISM

FUTBOL FANATİZMİ BAĞLAMINDA SOSYAL MEDYADA NEFRET İÇERİĞİNİN YENİDEN ÜRETİMİ

Onur ÖKSÜZ [1]
Anıl ÖZEN[2]

ORCID: O. Ö. 0000-0002-2357-9348
A.Ö. 0000-0002-4668-3623

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Onur Öksüz
Akdeniz University, Türkiye
E-mail/E-posta: onuroksuz@akdeniz.edu.tr

[2] Anıl Özen
Independent Researcher, Türkiye
E-mail/E-posta: ozenanil35@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 25.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 05.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Öksüz, O. & Özen, A. (2025). Reproduction of Hate Content on Social Media in The Context of Football Fanatism. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1071-1084. https://doi.org/10.7456/tojdac.1683813

Abstract
This study scrutinizes hate content through the way it manifests in football. Social media platforms serve as prominent spaces for exchanging opinions about football. The research focuses on how hate content in the context of football is produced on Twitter through fan pages. In this context, posts containing elements of hate content from fan pages of the three football clubs in Turkey with the largest fan populations were analysed. It was found that the core elements of hate content, such as stigmatization, stereotypes, prejudice, discrimination, and othering, were directed at the rival club's material, moral, and historical values, as well as individuals in their management teams or footballers, media figures, and referees. The hate content in the posts by the fan groups was found to be constructed through the use of figurative language, slang expressions, profane content, and a threatening tone. This research contributes to understanding the role of social media in the production and dissemination of hate content, as well as identifying the role of fan pages in the emergence of hate content in football.

Keywords: Digital Media, Football Fanaticism, Hate Content, Communication Studies, Social Media

Öz
Bu araştırmada nefret içeriği futbolda kendini gösterme şekilleriyle ele alınmaktadır. Sosyal medya platformları, futbol konusundaki fikir alışverişinin gerçekleştiği alanlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmada futbol ekseninde nefret içeriği üretiminin taraftar sayfaları aracılığıyla Twitter'da nasıl gerçekleştiğine odaklanılmaktadır. Bu bağlamda, Türkiye'nin en fazla taraftar popülasyonuna sahip üç kulübünün taraftar sayfalarının nefret unsuru taşıyan gönderileri analiz edilmiştir. Nefret içeriğinin temel unsurları olan damgalamanın, stereotiplerin, önyargıların, ayrımcılık ve ötekileştirmenin rakip kulübün maddi, manevi, tarihsel değerleri, yönetici kadrosunda bulunan şahıslar veya futbolcular, medya mensupları ve hakemler hedef alınarak gerçekleştirildiği saptanmıştır. Üç büyük taraftar grubunun paylaşmış olduğu gönderilerde nefret içeriğinin mecazi dil kullanımı, argo ifadeler ve küfürlü içerikler ile tehditkar bir üslup ile üretildiği tespit edilmiştir. Bu araştırma, nefret içeriğinin üretiminde ve yayılmasında sosyal medyanın rolünün ortaya konulmasına ve futbolda nefret içeriğinin ortaya çıkışında taraftar sayfalarının rolünün saptanmasına katkıda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Medya, Futbol Fanatizmi, Nefret İçeriği, İletişim Çalışmaları, Sosyal Medya

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Today, hate speech in football has become a source of global concern that harms fans, players, coaches, and media figures. Findings from a study conducted by the English Professional Footballers' Association (PFA) in 2021 revealed that 44% of football players faced harassment and abuse on Twitter, resulting in the volume of hate speech nearly doubling within months. (https://www.thepfa.com/news/2021/8/4/online-abuse-ai-research-study-season-2020-21). Social media platforms enable fans to interact with players and clubs, which stands out as one of the positive outcomes of the digital media era; however, it is also crucial to ensure that such platforms are not turned into spaces for producing hate speech. This is essential for preserving football's unifying power and promoting healthy communication among audiences (Arimoro & Elgujja, 2019, p. 3). Considering that social media has become one of the most effective spaces for supporting football clubs, teams, players, and coaches, its potential to be used as a tool for expressing hate is also noteworthy.

The most influential factors triggering the spread of hate speech in football on digital media platforms are particularly media organizations, as well as official club accounts and highly influential fan pages. The provocative language used before matches between clubs with a high impact on public opinion with large number of fans plays an important role in the emergence of fanaticism and hooliganism. In addition to news organizations, clubs also contribute to the production and distribution of hate speech through their own social media accounts. By choosing themes based on their historical ties and past high-tension events, clubs engage in a virtual discourse war with each other through their posts, pushing the competition off the field and fostering divisive rhetoric among fans. The posts cause fans to adopt a more aggressive attitude toward fans of opposing teams, leading to the production of hate speech. On digital media platforms, fan groups seem to be in competition with each other in terms of stigmatizing, creating stereotypes, and using biased and otherising language addressing at rivals, media members, and referees.

The primary research problem of this study is how hate content in football is produced through fan pages. The study examines how hate content in football is produced and spread in digital media, focusing on the content shared by the fan groups of Turkey's three football clubs with the largest fan populations. In this context, the Twitter (When this study was carried out, the platform X was called Twitter) posts of the fan groups included in the study have been analysed as Twitter holds a significant position in terms of enabling public opinion formation and fostering interactivity on social media. This research contributes to revealing the role of social media in the production and spread of hate content and identifying the role of fan pages in the emergence of hate content in football. By moving beyond the well-known understanding of hate content based on political, cultural, and gender themes, this study is significant as it offers a different perspective by examining hate content in the context of football, which is a significant area of interest in today's world and in Turkey.

THEORETICAL CONTEXT

Hate Content and the Elements of Hate Content

Hate speech is defined in the decision of the Committee of Ministers of the Council of Europe (1997) as "all forms of expression which spread, incite, promote or justify racial hatred, xenophobia, anti-Semitism or other forms of hatred based on intolerance" (https://rm.coe.int/1680505d5b). This definition points to intolerance toward differences and specifies the characteristics of expressions that fall under the scope of hate speech. It outlines the boundaries of hate content and emphasizes that supporting, defending, justifying, or legitimizing discriminatory ideas against those who are different is included within this scope. Moreover, it refers to the incitement of negative thoughts and emotions toward those who are different and the dissemination of such negative opinions to wider audiences. The various forms of expression mentioned in the definition refer to the verbal, visual, or auditory elements that reproduce hate content. Another definition describes hate speech as a term that encompasses the entire spectrum of negative discourse – ranging from hate and incitement to hatred, to harassment, slander, insults, and aggressive words, nicknames, and possibly examples of extreme prejudice and bias, including words that express degradation, denigration, and insult (McGonagle, 2001; Jacobs & Potter, 1998). This definition highlights elements that are significant in the reproduction of hate content and specifies the characteristics an expression must carry to be considered within the scope of hate content. In this context,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

it refers to the addresses and discrediting expressions directed at those perceived as different or those who are differentiated. By listing these elements, the definition underlines how hate content is reproduced and emphasizes how language is used in this reproduction process. Definitions of hate speech emphasize that it involves an approach that encourages discrimination against those perceived as different, and that individuals or groups considered different are marginalized and othered.

Hate speech is an expression of intolerance and lack of tolerance that paves the way for hate crimes (İnceoğlu & Sözeri, 2012, p. 24). Through hate speech, an individual is targeted based on their affiliation with a particular group, and in this process, significance is attributed to the group producing the hate speech (İnceoğlu & Çoban, 2014, p. 73). In order to analyse hate content, it is important to identify the components that constitute it. The most commonly used among these are stigma, stereotypes, prejudice, discrimination, and othering. Stigma, refers to the process of reducing someone to a position of diminished value, hindering social acceptance, and discrediting them (Goffman, 1963). Goffman (1963) states that the term stigma was originally designed by the Greeks to expose individuals who were considered to possess unusual and morally inferior qualities. Stigmatization is defined as "an attribution that diminishes a person's dignity by other members of society due to being considered outside the norms deemed 'normal' by that society" (Soygür & Özalp, 2005, p. 74). In the process of stigmatization, individuals are judged based on behaviours that are deemed acceptable or unacceptable by society, and those who display behaviours considered unacceptable are separated and labelled.

Stereotypes play a significant role in the reproduction of hate content. According to Walter Lippmann (1922), who first introduced the concept, stereotypes describe a person or group, refer to attributions related to them, and help us make judgments about them more easily. As this definition suggests, people express their opinions about a group through stereotypes. The concept of stereotype refers to statements that often include negative evaluations toward a group. In other words, stereotypes typically involve the negative conceptualization of a group. It is possible to consider stereotypes concerning a particular group as the seeds or foundations of hate content. Another component that constitutes hate content is prejudice. Prejudice is defined as a hostile attitude directed toward an individual solely because they belong to a particular group (Allport, 1958, p. 8). Intense negative emotions directed at those perceived as different contribute to the formation of hatred and its transformation into hate content.

Categorizing individuals or groups leads to the separation of these individuals or groups and the othering of those perceived as oppositional. In this regard, discrimination is defined as prejudice-based negative behaviour directed by an individual toward persons or groups perceived as different from themselves (Öztürk, 2017, p. 6). Discrimination is defined by the United Nations Human Rights Committee (1989) as "any distinction, exclusion, restriction, or preference based on race, colour, sex, language, religion, political or other opinion, national or social origin, property, birth or other status, which has the purpose or effect of nullifying or impairing the recognition, enjoyment, or exercise by all persons, on an equal footing, of all rights and freedoms." This definition highlights the separation of individuals and groups perceived as oppositional, the prevention of their ability to exercise their rights, and the treatment of these individuals as unaccepted. In the reproduction of hate content, in addition to discriminatory practices, othering also plays a significant role. Othering involves the use of prejudiced and exclusionary expressions by an individual toward someone who is not like them. In the process of othering, the individual interprets their own actions as good and correct, while attributing what is bad and wrong to those who are different (Taşyürek, 2019, p. 41). Dependent on the existence of opposing groups and built on the dialectics of phenomena, othering is fundamentally based on the polarization of us versus them (Şeker & Şimşek, 2011, p. 484). The "others" are viewed as flawed, disruptive, or problematic elements of society, and the rights of these othered groups are often restricted (Kılıç, 2011, p. 148). In this process, the group defined as us is praised and idealized, while the individuals labelled as others are associated with negative traits, and their perceived lack of social acceptability is emphasized.

In summary, a discourse network consisting of stigmatization, stereotypes, prejudices, divisive ideas, and othering emerges as the fundamental building blocks of hate content. In the formation and reproduction of hate content, it is not only negative opinions or beliefs about the othered individuals or groups that matter, but also the intense negative emotions directed toward them. These negative opinions

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

and emotions can be considered as triggering elements in the widespread dissemination of hate content.

Digital Media and Hate Content

Mass media is what makes hate speech visible (Akgül, 2020, p. 60). For instance, news reports may incite prejudice against the "other" by portraying marginalized groups as sources of risk through the use of negative, sarcastic expressions, profanity, insults, and derogatory language (İnceoğlu & Sözeri, 2012, p. 24). Elements of hate content can be observed not only in news reporting, but also in opinion columns, television series, films, entertainment shows, and sports programs.

Hate speech, shaped through a range of historical, social, political, and cognitive processes, is continually reproduced and circulated by the media, and the boundary between freedom of expression and hate speech is becoming increasingly blurred on digital platforms (Öztekin, 2015, p. 935). Digital media plays a particularly important role in the reproduction and widespread dissemination of hate content. The leading characteristics of digital media are interactivity, asynchrony (being asynchronous), network structure, modularity, and numerical representation (Gane & Beer, 2008; Rogers, 1986; Castells, 1996; Manovich, 2003). Hate speech on digital platforms emerges through user-generated content, which is made possible by features such as digitality, interactivity, hypertextuality, diffusion, virtuality, and multimedia forms; this content is often produced and circulated through practices such as stigma, stereotyping, prejudice, and discrimination (Çomu & Binark, 2013, p. 209). The unique characteristics of digital media make it possible for expressions that fall under the scope of hate content to quickly enter public circulation. Content shared on digital media can be rapidly shared by users, reaching a large audience in a short time. This process leads to the circulation of messages related to hate content on both national and international scales. Digital media can contribute to increasing the impact of content within the scope of hate content. By allowing users to comment on posts, digital media makes visible the support for messages related to hate content. A message within the scope of hate content can encourage other users who share the same viewpoint to create similar new messages. The interactive nature of digital media, especially in the field of football facilitates and spreads the reproduction of hate content. The asynchronous nature of digital media allows users to access messages related to hate content at different times.

Social media, as one of the most actively used digital platforms, allows users to easily express their opinions. The freedom environment provided on digital media platforms turns into a space where users can express their thoughts and emotions toward other individuals and groups in an unchecked manner (Özcan, 2019, p. 101). The large number of followers on social media platforms enables messages within the scope of hate content to reach a wider audience in a short time. Social media enables users who share similar views to come together and form online communities. Fan groups, an example of online communities, actively use social media platforms both to defend their own teams against rival teams and to criticize referees, media professionals, or opposing teams. Social media platforms facilitate the exchange of ideas, making it easier for fan groups to engage in internal interactions within their communities. These platforms allow users to create and share written, visual, and auditory content. Fan groups that actively use social media platforms can make more cautious and careful posts when providing their personal information accurately, but when group identity is emphasized, they may find it easier to share statements that encourage and reproduce hate content, such as insults and degradation.

On social media platforms, users can express their opinions without revealing their identities. It has been proven that individuals tend to exhibit more aggressive behaviour when they feel anonymous (Akgül, 2020, p. 60). The ability of digital media to allow users to make statements while concealing their identities can lead to an increase in the level of hatred expressed toward rival teams, media professionals, and referees. Individuals may feel the need to express their belonging to a group and, fearing exclusion, may marginalize another person or group, with expressions of hate being viewed as natural and acceptable by the individual (Vardal, 2015, p. 141). Since hate messages can be interpreted by users, they multiply and continue, creating a snowball effect (Akgül, 2020, p. 61). Fan groups may find it easier to share statements that encourage and reproduce hate content when not providing their personal information accurately.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Social media platforms may feature messages whose accuracy has not been verified. Especially in sports, where competition is high, different fan groups may share content with disinformation on social media platforms to discredit rival teams, referees, and media professionals. Content with disinformation contributes to the promotion and reproduction of hate content.

METHODOLOGY AND FINDINGS

Qualitative Content Analysis

In order to reveal the main characteristics of the data obtained in the study, a qualitative content analysis was conducted. Qualitative content analysis is defined as "the systematic reduction of content, analysed with special attention to the context in which it was created, to identify themes and extract meaningful interpretations of the data" (Roller & Lavrakas, 2015, p. 232). This definition refers to the classification of content under investigation according to themes. Qualitative content analysis is also defined as the identification of "patterns, themes, and categories important to a social reality" (Zhang & Wildemuth, 2009, p. 322). In qualitative content analysis, the aim is to identify prominent motifs and significant patterns in the research findings obtained through data collection techniques used to explain social phenomena. In this study, which aims to identify how the hate content network created by users emerges on the Twitter platform, the data obtained has been used to examine which elements of hate content are involved and how language is used in the production of hate content in the content from the fan pages, which contributes to the production and dissemination of hate content. The content from the fan pages included in the analysis, which contributes to the production and dissemination of hate content, was examined in detail.

Universe and Sample

Posts shared on Twitter by the fan groups were examined. Twitter was chosen because it allows for interactive communication through written and visual posts, live broadcasting, and poll creation, making it one of the most influential mediums for generating public opinion. The study was limited to the fan accounts of the three major football clubs that have the highest number of followers and the highest interaction rates on Twitter. Tweets shared between the years 2018 and 2021 were analysed in the research.

The universe of this study consists of fan group accounts on Twitter. In order to analyse how hate content is produced and disseminated within large audiences in football, the sample includes the three most influential Twitter fan accounts of Turkey's most long-established football clubs with the largest number of fans. The first account is @ultrAslan, the official Twitter account of Ultraslan Independent Fan Group of Galatasaray. The account was created in November 2010 and currently has 3,504,696 followers. The second account is @gencfborg, belonging to Genç Fenerbahçeliler, the number one fan group of Fenerbahçe. The account was opened in October 2010 and currently has 769,000 followers. The third and final account analysed is @forzabesiktas, the official Twitter account of Çarşı, the most well-known fan group of Beşiktaş Gymnastics Club. This account was created in December 2009 and currently has 3,261,588 followers. All the accounts examined are verified by Twitter, as indicated by the blue verification check mark. In other words, all the accounts selected for the sample are officially recognized fan accounts. The number of tweets analysed in the study is 30.

Themes

The data obtained from the tweets on the fan pages were analysed under two main themes: the reproduction of hate content elements and the use of language in the production of hate content. The findings under the theme titled reproduction of hate content elements are presented under three sub-themes: stigma; stereotypes and prejudice; and discrimination and othering. The findings under the theme titled use of language in the production of hate content are presented under three sub-themes as well: use of metaphorical language/rhetorical tropes; use of slang and profanity; and use of threatening language.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Analysis of Hate Content in Football on The Twitter Platform

This part presents the analysis of the data obtained regarding how hate content in football is manifested on Twitter through fan pages. The findings in this part are presented under two main themes: findings related to the elements of hate content and findings related to the use of language in the production of hate content.

Findings Related to the Elements Hate Content

It has been determined that the elements of hate content are directed toward rival sports teams, media members, and referees. The hate expressions found on fan pages primarily target the rival club's material, moral, and historical values, individuals in the managerial staff, football players, and technical teams. Additionally, football commentators and journalists in the media occasionally become targets of fan groups due to their critical remarks. When fans come across criticism that they believe is excessive or unfair regarding their team and its internal elements, they direct hate content toward the media members and the institutions they represent. Another focal point of hate content is referees. In this part, the findings are presented under three sub-themes: stigma, stereotypes/prejudice, and discrimination/othering.

Stigma

It is observed that stigmatization is a prominent element in the hate expressions produced by fan accounts targeting rival clubs. The tweet with the hashtag "#YenidenOmurgasızlık!" [SpinelessnessAgain] shared by the UltrAslan account was posted during the period when Galatasaray was in negotiations with Alanyaspor to sign footballer Emre Akbaba, and archrival Fenerbahçe intervened in the process. In this two-word tweet, the word "spinelessness" is the main trigger for hate content. Used in a slang context, deviating from its literal meaning, the word implies that Fenerbahçe, by interfering in their rival's transfer negotiations, acted hypocritically and inconsistently. In the visual, Fenerbahçe's management is explicitly described as "shameless" and "spineless" for intervening in the transfer process. To increase the impact, words such as "Galatasaray fan," "without shame," "again," and "spinelessness" are written in all caps and underlined. This tweet clearly falls within the scope of hate content directed at a rival club.

It has been identified that personalization comes to the forefront during the stigmatization process within the scope of hate content. In social media posts within this context, particularly discrediting remarks directed at the rival club's president have been observed. The tweet with the hashtag "#KazYolmaGünü" [PluckingDay] from the UltrAslan account was posted in response to a speech made by Fenerbahçe president Ali Koç during the club's general assembly. The phrase *yalı çocuğu* [kid from the seaside mansion] used in the tweet is a slang term, implying Koç is a spoiled child of a rich family, living a life of privilege in seaside mansions. Another tweet from the UltrAslan account places key figures of the Fenerbahçe club under scrutiny. In the tweet, current Fenerbahçe president Ali Koç is referred to with the nickname *Çakma Küçük Aziz* [Fake Little Aziz]. This nickname draws a comparison between Koç and former club president Aziz Yıldırım, suggesting that Koç mimics Yıldırım's style. The phrase *Şikeci Aziz* [Match-Fixer Aziz] refers to a controversial statement made by Aziz Yıldırım at a club congress, where he reportedly said, "If I fixed matches, I did it for Fenerbahçe." This statement has since been widely circulated and criticized by the media and fans of rival clubs as a *confession to match-fixing*, and it is invoked here to reignite those accusations. These tweets contain elements of hate content directed at rival club managerial staff.

It is observed that personalization plays a significant role in the process of stigmatization during the production of hate content not only in the UltrAslan account but also in the Gencfborg and Forzabesiktas accounts. In a tweet from the Gencfborg account, the GFB group targets Fatih Terim by referring to his past involvement in violent incidents, calling him a *çakma kabadayı* [fake tough guy]. At the end of the tweet, the phrase *Kimse yemiyor* [Nobody's buying it] written in capital letters emphasizes that Galatasaray and Fatih Terim are attempting to create a false sense of victimhood to draw public attention. Additionally, in the tweet with the hashtag "#ŞinanayYavrumŞinanay" from the Forzabesiktas account, in the title of the video shared by the Çarşı group, the term "haramzadeler" (meaning those who consume

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

illicit gains) is used to associate the Galatasaray club with people consuming illicit gains, implying that their achievements were obtained through unjust means. Similarly, the word "harami," which translates to thief or bandit, is employed to reinforce the idea that the rival club has gained success dishonestly. In the tweet from the Forzabesiktas account with the hashtag "#HakemlerSarılarıKolluyor" [RefereesAreProtectingtheYellows], the phrase *dümenci ikizler* is used, which in slang implies deceivers or schemers. The Beşiktaş fan group claims that their archrivals, Galatasaray and Fenerbahçe, are creating an unfair competitive environment through referee support and that, as club presidents, they engage in all kinds of rule-breaking behaviour.

In the social media posts of fan groups, the focus is not solely on rival teams. At times, football commentators featured in the media also become targets of these fan groups in the posts. In a tweet from the UltrAslan account, the targeted individual is Rasim Ozan Kütahyalı, a commentator on Beyaz TV. The Galatasaray fan group uses derogatory language, referring to people working at Beyaz TV as *jesters*, thus employing a demeaning tone. Additionally, UltrAslan highlights Kütahyalı's name in all caps and labels him a *FETÖ leftover*. In another tweet from the UltrAslan account, the fan group expressed criticism toward the program titled Beyaz Futbol. They referred to Ahmet Çakar as a *bootlicker* and Ertem Şener as a *plasterer*. The group accuses Çakar of using an excessively subjective tone. Additionally, they metaphorically label Ertem Şener, the moderator of the show, as a *plasterer* to imply that he moves beyond the principle of objectivity by showing a supportive attitude without offering any criticism or intervention concerning Çakar's comments. Furthermore, the group used offensive and derogatory language, such as *scoundrel*, *dishonoured*, and *disreputable*, to describe those who continue to follow and watch these individuals and media channels. The use of slang directed at media figures within the tweet is considered an element of hate content.

When fans believe they have faced injustices due to referee errors, they occasionally show strong reactions. In a tweet from the UltrAslan account, the fan group accused Hüseyin Göçek, the referee of the Galatasaray-Konyaspor match, of being biased against Galatasaray, using words such as *immorally*, *dishonourably*, and *disreputably*. In the tweet, Ultraslan also mocked the Turkish Football Federation (TFF), using the word *dirty*, implying that it had lost its innocence and impartiality. The entire post was written in capital letters and with exclamation marks, creating the impression of an intense and aggressive reaction. Besides the offensive language used, the tweet falls under the scope of hate content targeting referees and the governing authority in football.

Stereotypes and Prejudice

It is observed that in fan groups' posts, stereotypes about rival teams and a prejudiced approach toward opponents are prominent. In a tweet with the hashtag "#FenerOl" [Be the Light for Fenerbahçe], Galatasaray's fan group accuses the Fenerbahçe team of supporting a terrorist organization. The group accuses Ali Koç, Fenerbahçe's president, of financially exploiting Fenerbahçe fans in the process. In another tweet from the UltrAslan account, attention is drawn to the fact that Koç Holding, partly owned by Ali Koç, was a sponsor of the Turkish Olympiads in 2013, which were supported by Fethullah Gülen, the leader of the FETÖ terrorist organization. The tweet refers to Ali Koç as "FETÖnün platin sponsoru yalı çocuğu" [FETÖ's platinum sponsor rich boy from the mansion]. The term *yalı çocuğu* is a slang phrase implying a spoiled rich kid. Additionally, the group targets Nihat Özdemir, the then-president of the TFF and a former vice president of Fenerbahçe, referring to him as "futbolun FETÖ imamı Nihat abileri" [football's FETÖ imam, their brother Nihat]. The phrase *Nihat abileri* is used to emphasize the closeness between the two figures and imply a brother-like connection, and at the same time, claiming that both are linked to terrorist organizations. This tweet accuses both a rival club's executive and a high-ranking federation official of being indirectly connected to a terrorist organization, representing a strong example of hate content.

Fenerbahçe and Beşiktaş fan groups accuse the Galatasaray team of supporting a terrorist organization, and in the tweets, it is alleged that the rival team is linked to such an organization. In a tweet from the Gencfborg account, Galatasaray is described as the *dog* of Fethullah Gülen, the leader of FETÖ, using slang that implies they are his servant. The GFB group provides no data, information, images, or

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

documents that would serve as evidence to support their claims. Therefore, such baseless accusations directed at a rival community serve to incite hatred between parties and are categorized as hate content targeting the values of the rival club. In the tweet titled "Mazi kalbinde yara, unuttukça geçmişini hatırla" [The past is a wound in your heart, remember your past as you forget it] from the Gencfborg account, the GFB group implicitly, rather than openly, linked Galatasaray to the FETÖ terrorist organization, thus provoking hate content directed toward the rival club's values. The GFB group's response to the Ultraslan group mirrored the latter's posts in tone: aggressive and accusatory. In the tweet from the Forzabesiktas account with the hashtag "#ŞinanayYavrumŞinanay," the Çarşı group refers to Galatasaray's players who are allegedly associated with a terrorist organization by asking, "Adına gurur dediğiniz fotoğrafları bir gün kesmeden, kırpmadan yayınlayabilecek misiniz?" [Will you ever be able to publish the photos you call a source of pride without cutting or cropping them?]. Through this question, they imply a connection between those individuals and a terrorist organization, thereby associating the Galatasaray community as a whole with the terrorist organization.

Fan groups accuse each other of match-fixing and incentive bonuses in their social media posts using statements that have no legal basis or legitimacy, or by disregarding their legal validity. In a tweet from the Gencfborg account, the GFB group directly targets their rival club Galatasaray and its coach Fatih Terim with derogatory remarks. By using the phrase "Şikenin Türkiye'deki temsili" [The representation of match-fixing in Turkey], the group implies that Galatasaray's historical achievements were gained through unfair and illegal means. In the tweet from the Forzabesiktas account with the hashtag "#AlgıyıBırakOynunaBak" [Drop the Perception, Focus on the Game], the group accuses the targeted club, Galatasaray, of expecting favouritism and special treatment, metaphorically labelling Galatasaray and its fans as *whiny*. The use of the hashtag serves to reinforce the accusation and attempts to create public opinion suggesting that Galatasaray is manipulating public perception. In the text included in the image, the Çarşı group uses insulting terms such as *impudent* and *shameless* addressing at the Galatasaray community. Through both the written text and the accompanying image, the Çarşı group reproduces hate content using expressions addressed at the Galatasaray community such as scheming, backroom games, perception management, impudence, and shamelessness. In the tweet with the hashtag "#KupaSahadaDeğilBakkalda" [The cup is not on the field, Bakkal has it] from the Forzabesiktas account, it is alleged that Galatasaray's achievements were not earned on the field, but rather gained unfairly through off-field methods such as offering incentive bonuses to former coach Mesut Bakkal along with other footballers. In the visual supporting the tweet, the words *incentive* and *match-fixing* are placed to the left of Mesut Bakkal's photo, while *doping* and *confession* are placed on the right. The check marks next to the words *incentive* and *match-fixing* are coloured yellow and red, which is a clear reference to Galatasaray, whose team colours are yellow and red. Disregarding legal legitimacy, the tweet implies that Galatasaray's entire history of success is rooted in illegal practices. In addition to the incentive accusations, Galatasaray is also accused of match-fixing.

In their social media posts, fan groups direct accusations not only at rival teams but also at members of the media and referees. In the tweet with the hashtag "#HakemlerSarılarıKolluyor" from the Forzabesiktas account, the Çarşı group claims that their archrivals Galatasaray and Fenerbahçe create an unfair competitive environment with the support of referees, and that the presidents of these clubs engage in all kinds of rule-breaking behaviour. In another tweet from the same account, using the hashtag #çArşı, the Beşiktaş fan group expresses their frustration over the points lost by their team due to poor refereeing decisions. The main target of this tweet is the Turkish Football Federation (TFF). This is emphasized by including the TFF logo in the shared content. They accuse the TFF of stealing labour, and running an unfair and biased system. They describe the TFF's actions with degrading terms such as *shamelessness*, *bootlicking*, and *partisanship*. These claims are made without any concrete evidence and are directed toward a legal entity affiliated with the Republic of Turkey. Therefore, the language used may be considered a form of hate content. The hashtag #çArşı at the end of the tweet represents the name of the fan group. The capital *A* in *çArşı* is a symbolic reference to anarchism. This symbolism implies that the group does not recognize or respect the TFF's governance model.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Encouraging Discrimination and Othering

Fan groups make comparisons between their own teams and rival teams in social media posts, and in this process, they include statements that encourage discrimination. In this context, while praising their own team, fan groups marginalize the opposing teams. In a tweet from the UltrAslan account, an aggressive stance is taken by highlighting the past connections of the Koç family, to which Ali Koç belongs, with the FETÖ terrorist organization. By writing the word "ADAM" [MAN] in all capital letters, the tweet emphasizes that Fatih Terim is, in slang terms, an honourable, dignified, and respectable person, while the Koç family is othered and excluded from this definition; and with the phrase *supports scoundrels*, they are accused of having ties with a terrorist organization. In a tweet titled "Öfkemiz Büyüyor" [Our Anger Is Growing] from the Forzabesiktas account, there is an image depicting an incident in which a member of the Konyaspor technical staff allegedly attacked a young Beşiktaş player. The phrase *football terrorists* in the image is associated with hate content. The Çarşı group, while describing the incident as terrorism, makes a generalization by labelling the entire Konyaspor community as terrorists. The group further emphasizes the impact of their statement by writing the following expressions using the colour red: *football terrorists*, *country officials*, *not cleaned in time*, and *we are here*.

Fan groups can also marginalize media organizations and media personnel in their social media posts. In a tweet titled "#BeyaztvASporBoykot" [BoycottBeyaztvASpor] from the UltrAslan account, the fan group initiates a boycott against football commentators Ahmet Çakar, Turgay Demir, and Emre Bol, who have been in the spotlight for their harsh language and accusatory remarks against Galatasaray, as well as the media outlets they work for, Beyaz TV and A Spor channels. The image features the logos of the targeted channels crossed out, symbolizing the group's call for a boycott. In a tweet from the Gencfborg account, the fan group describes Erman Toroğlu, a commentator on A Spor, as *malicious*, *foul-mouthed*, and *ill-intentioned* and accuses him of supporting Galatasaray, referred to as the *that club*, and its coach Fatih Terim, who is described as *fake tough guy*. Sports commentator Toroğlu, at this point, is accused of his partisan attitude supporting Galatasaray and Fatih Terim in a biased manner. The tweet triggers hate content by using insulting language towards multiple individuals and the rival team.

Findings on Use of Language in the Production of Hate Content

This part presents the findings under three sub-headings: use of metaphorical language/rhetorical tropes; use of slang and profanity; and use of threatening language.

The Use of Metaphorical Language/Rhetorical Tropes

Fan groups, when producing hate content against rival teams in their social media posts, use figures of speech (such as metaphors, metonymy, etc.) to make the meaning more impactful. Aiming for a more persuasive expression, fan groups use figures of speech in their social media posts when producing hate content. In the image shared with the tweet with the hashtag "#sağdıç #gücenme" [best man don't be offended] from the Forzabesiktas account, the eagle flying around the Beşiktaş stadium portrayed among the mountains symbolically represents Beşiktaş. The phrase "kartallar diyarında gücenmiş bir kedi" [a hurt cat in the land of eagles] is a mocking reference to the rival team, Galatasaray. The lion, the symbol of Galatasaray, is transformed into a smaller and weaker animal, a cat, from the same family. The Çarşı group is giving the message that Galatasaray is powerless against Beşiktaş. The tweet produces hate content by symbolically belittling and discrediting Galatasaray, suggesting that they sought help from referees.

In the process of expressing negative views about rival teams, metaphors are prominently used. In the tweet with the hashtag "#FenerOl" from the UltrAslan account, the phrase "yolduğu kaz sürüsü" [a flock of geese plucked by him] is used to draw a similarity between Fenerbahçe fans and a plucked goose. Their loyalty to President Koç is mockingly criticized as he was the main person responsible for the failure despite their financial and emotional investment in the club. Similarly, the hashtag "#KazYolmaGünü" [PluckingDay] on the UltrAslan account is a mocking expression directed towards Fenerbahçe fans. Fenerbahçe fans are likened to the *plucked geese*, portrayed as a foolish and naive crowd that has fallen for this illusion. Additionally, in a tweet from the UltrAslan account, Tuzlaspor's

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

technical director Gökhan Çıra, being a player who came through the Galatasaray youth setup, is accused of *biting the hand that feeds him* and thus, compared to an animal. In the idiomatic sense, he is portrayed as a traitor and an ingrate. In a tweet from the Gencfborg account, the GFB group claims that Çilingiroğlu's comments about Ersun Yanal were made with someone's permission, and they liken Çilingiroğlu to a dog on a leash, suggesting that the loosened leash gives him the freedom to speak. Fan groups also use metaphors in the process of reproducing hate content towards referees. In a tweet from the Forzabesiktas account with the "#sağdıç" [best man] hashtag, following Beşiktaş's victory over Galatasaray, the fan group uses provocative expressions directed at Cüneyt Çakır, the referee of the match and Galatasaray. Attempting to claim the result was in their favour despite Cüneyt Çakır's biased officiating, the Çarşı group addresses the referee as *best man*. This term is used by the group to associate the referee with subjective officiating, implying that Çakır was acting as an assistant to Galatasaray.

Fan groups also use metonymy to make the meaning more impactful while producing hate content in their social media posts. In the tweet from the Forzabesiktas account with the hashtag "#HakemlerSarılarıKolluyor" [Referees Protect the Yellows], the Beşiktaş fan group makes several accusations against their archrivals Galatasaray and Fenerbahçe. The term *the yellows* refers to both clubs due to their shared association with the colour yellow. Here, the group emphasizes that these two teams are staying in the championship race with the help of referees. The image accompanying the tweet shows two hands holding each other, symbolically representing the referees and the two targeted clubs.

Idioms are also used in the reproduction of hate content in football. In the tweet from the UltrAslan account with the hashtag "#VasatYalıÇocuğu" [AverageKidFromTheMansion], the idiom "kuyruk acısı" (literally "tail pain") is used to imply that the targeted individual acts out of resentment and a desire for revenge against the Galatasaray community. Similarly, the Beşiktaş fan group combines the surname of Galatasaray president Mustafa Cengiz with the name of Fenerbahçe president Ali Koç to form the expression "#AliCengiz," a reference to the Turkish idiom *Ali Cengiz oyunu*, which means *to act cunningly and deceitfully*. Through this expression, the Çarşı group suggests that the presidents of their rival clubs are in alliance against them. The hashtag "#sarıVar" [There is yellow] is also used to accuse the TFF (Turkish Football Federation) of manipulating the VAR (Video Assistant Referee) system in favour of Galatasaray and Fenerbahçe. By using derogatory language aimed at the club presidents and the presidential offices, the Çarşı group, in this instance, reproduces hate content directed at rival club executives.

Use of Slang and Profanity

Fan groups use slang expressions as well in their social media posts to express their negative opinions and emotions while producing hate content. Slang is defined as "words that are degrading and belittling to individuals" (Çiçek & Yağbasan, 2019, p. 15). In a tweet from the UltrAslan account, the fan group targets Kütahyalı with the phrase "yalayarak kendini yorumculuğa getirten" [got himself a commentator position by sucking up], implying – regardless of his career background or knowledge – that he obtained his job through sycophancy, using a derogatory slang term to emphasize this. Another tweet from the UltrAslan account includes harsh and degrading remarks targeting Tuzlaspor's technical director Gökhan Çıra, even extending to his personal life. It draws attention to the fact that he married his army friend, who is a transgender person. Here, the individual's personal life choices are explicitly mocked in a derogatory tone based on gender identity. This is a clear example of how non-football-related aspects, such as sexual orientation and gender identity, are being weaponized through insult. Similar to the UltrAslan account, posts containing slang expressions can also be found on the Gencfborg and Forzabesiktas accounts. For instance, in a tweet from the Gencfborg account featuring a banner that reads "Cimboma koymaya az kaldı" – [Not long until we 'put it' to Cimbom] (Cimbom being a nickname for Galatasaray), the GFB group did not explicitly include hate content in written form. However, the photo attached to the tweet plays a provoking role. The word *koymak* (literally put) in Turkish slang is a vulgar term often used to imply dominance in a sexual context, typically referring to the active party in a sexual act. Used here in a sports rivalry context, the expression significantly escalates tension between the supporters of the two teams. Thus, although the tweet itself contains no overt hate content, the image of the banner – clearly using the slang meaning of the word – functions as a verbal attack on the rival team, making it evident that the visual content plays a triggering role in

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

inciting hate content. In the tweet from the Forzabeşiktaş account with the hashtag "#AlgıyıBırakOynunaBak" [Drop the Perception, Focus on the Game], the slang term *tezgah* is used, which colloquially means *a setup* or *a scheme*. In this tweet, the Çarşı group criticizes Galatasaray fans and the club, suggesting that instead of trying to manipulate public perception or outcomes off the field, they should focus on performing and competing properly on the field.

Fan groups also use swear words in addition to slang to express their negative opinions and emotions. Swearing is defined as "insulting someone by using harsh language that targets their honour, personality, and chastity" (Çiçek & Yağbasan, 2019, p. 15). In a tweet by the Galatasaray fan group, trolls allegedly funded by Koç are referred to as "gayri meşru çocuklar" [illegitimate children]. This phrase, which literally means *children born out of wedlock*, is used to imply that these trolls are illegitimate or unlawful. Additionally, in a tweet from the Ultraslan account using the hashtag "futbol fahişesi", the fan group referred to Emre Belözoğlu, a player from the rival team, as a *football prostitute*. The fact that this offensive phrase is written in all caps is intended to emphasize the severity of the insult.

Use of Threatening Language

It has been identified that a threatening tone stands out in the production of hate content in the social media posts of fan groups. In the tweet with the hashtag "#AlgıyıBırakOynunaBak" [Drop the Perception, Focus on the Game] from the Forzabesiktas account, the fan group described the statements made by Galatasaray and the Ultraslan group as a *comedy theatre* and concluded the post with a threatening tone by stating, "sabrımız taşarsa o tiyatro sahnesini başlarına yıkacağımızı önemle hatırlatırız" [we firmly remind you that if our patience runs out, we will bring that theatre stage down on your heads]. Similarly, in a tweet from the UltrAslan account, the Galatasaray fan group claims that legally recognizing Fenerbahçe's past championships would have no legal validity and that such a situation could lead to chaos in society. The phrase "CHAOS IN SOCIETY" is written in all caps in the tweet to emphasize that the situation should be taken seriously. These tweets fall under the category of using a threatening tone in the process of generating hate content in football.

A threatening tone is not only used against rival teams; fans often target the members of the media and the media organizations. In this context, it is also observed that a threatening tone is used toward the TFF and members of the media. In a tweet shared by the Ultraslan account, the fan group used a threatening tone to deliver a message to the media in general through a program aired on Beyaz TV, stating "herkes aklını başına alsın!" [everyone better come to their senses]. Additionally, in a tweet titled "gözünüz var, şerefiniz, haysiyetiniz yok" [you have eyes, but no honour or dignity] from the Gencfborg account, the fan group reacted harshly to the TFF due to the increasing point losses their team experienced as a result of referee mistakes. Using offensive language, the group accused the federation of lacking moral values such as *honour* and *dignity*. In a tweet from the Gencfborg account, the federation and referees were called upon to adopt a fair officiating model in a threatening tone. The tweet includes three images from a protest march to the federation building. Alongside a group procession photo, there are images showing police protection and barricades. When interpreted together with the message "sabrımızı taşırmayın, altında kalırsınız" [don't test our patience, you'll be crushed under it], these visuals suggest that the GFB group has the potential to react aggressively in the face of perceived injustice. The threatening approach in the tweets goes beyond mere words and can even escalate into calls for boycott. The tweet with the hashtag "#BeyaztvASporBoykot" [BoycottBeyaztvASpor] from the UltrAslan account reached the number one spot on Turkey's trending list just one hour after it was posted. This indicates that the Ultraslan group has a strong influence in shaping public opinion among its followers. Consequently, the hate content expressed from this account had a significant and intense impact on social media.

CONCLUSION

This study focuses on the reproduction of hate content within the context of football on digital media platforms in Turkey. Posts from the fan groups of Turkey's three major sports clubs – Galatasaray, Fenerbahçe, and Beşiktaş – on Twitter were examined. It was found that all of the fan groups analysed resorted to hate content from time to time, either to serve their own interests or to provoke rival team fans.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Although the Ultraslan group at times engages in the production of hate content to defend against negative comments targeting individuals within the club or the historical values of the club itself, it has generally been observed that the group adopts an aggressive tone and turns individuals and institutions into direct targets of hate content. The group's posts often include slang expressions that verge on profanity. In contrast, the Gençfenerbahçeliler fan group appears to use hate content more as a defensive mechanism in response to negative opinions or comments directed at any part of the Fenerbahçe community, rather than as an offensive tool. However, it has been noted that they do so with a far more aggressive tone compared to other fan groups. Notably, they have escalated their use of hate content by associating rival teams with terrorist organizations. This indicates how aggressive their position is in the production of hate content. The primary target of hate content by the fan group named Çarşı is predominantly rival clubs. An analysis of the posts that lead to hate content by the Çarşı group shows that, in terms of language, they adopt a comparatively softer approach than the other two fan groups. It has been observed that Çarşı reproduces hate content as part of a defensive mechanism in response to the negative incidents their team experiences on the field throughout the season. However, it has also been found that, although less frequently, they do construct elements of hate content that could be considered harsh. In particular, due to tensions with the Galatasaray club, the Çarşı group has at times accused the rival community of match-fixing and bribery, and even of being associated with terrorist organizations. It has been determined that hate content in the posts shared by the three major fan groups is reproduced through the use of metaphorical language, slang expressions, profane content, and a threatening tone.

In order to prevent hate content in football, it is important to establish a merit-based management system within the sport and to ensure that innovative systems brought by technological advancements are used fairly. Although it is not entirely possible to eliminate the production of hate content on social media in today's internet environment, increasing cybersecurity measures and implementing deterrent penalties can contribute to the process. Furthermore, provocative content spread by anonymous, unidentified accounts under the guise of freedom of expression is one of the key issues that fuels hate content in football. While ensuring freedom of expression in the healthiest way possible is important, increasing monitoring of anonymous accounts on social media platforms would be beneficial in maintaining social harmony and fostering a peaceful competitive environment in football. Alongside legal regulations and the establishment of effective monitoring mechanisms, emphasizing media literacy efforts and raising awareness among individuals regarding responsible media use will also contribute to the prevention of hate content.

REFERENCES

Akgül, M. (2020). Çevrimiçi ortamlarda nefret söylemi: Ekşi Sözlük'te 65 yaş üstü sokağa çikma yasağı tartişmalari [Hate speech in online environments: Discussion of curfew for over 65 years of age in Ekşi Sözlük]. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 51, 57-78. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/ikad/issue/57520/775908

Allport, G. W. (1958). *The nature of prejudice*. Anchor Books.

Arimoro, A. E., & Elgujja, A. A. (2019). When dissent by football fans on social media turns to hate: Call for stricter measures. *University of Maidguri Journal of Public Law*, 6(1), 1–18.

Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Komitesi (10.11.1989). Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Komitesi 18 No'lu genel yorum: Ayrımcılık yasağı (37.oturum). Retrieved from https://insanhaklariizleme.org/vt/mfhandler.php?file=BM%20%C4%B0nsan%20Haklar%C4%B1%20Komitesi%2018%20No%27lu%20genel%20Yorum.pdf&table=yayin&field=dosya&pageType=view&key1=428

Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Wiley-Blackwell Publishing.

Council of Europe Committee of Ministers (1997). Recommendation No. R (97) 20 of the Committee of Ministers to Member States on "Hate Speech". https://rm.coe.int/1680505d5b

Çarşı Taraftar Grubu [@forzabesiktas]. (n.d.). Tweets Twitter profile]. Twitter. Retrieved from https://x.com/forzabesiktas on 01 May 2023.

Çiçek, A., & Yağbasan, M. (2019). Küfür ve argonun gündelik iletişimdeki yeri (üniversite öğrencileri özelinde bir alan araştirmasi) [The role of swearword and slang in everyday

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

communication (an emprical research on university students)]. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32, 13-37. Retrieved from https://doi.org/10.31123/akil.618623

Çomu, T. & Binark, M. (2013) Yeni Medya Ortamlarında Nefret Söylemi. In M. Çınar (Ed.), *Medya ve nefret söylemi: Kavramlar, mecralar, tartışmalar* (pp. 199-219). Hrant Dink Vakfı Yayınları.

Gane, N., & Beer, D. (2008). *New media: the key concepts*. Berg Publishers.

Genç Fenerbahçeliler Taraftar Grubu [@gencfborg]. (n.d.). Tweets [Twitter profile]. Twitter. Retrieved from https://x.com/gencfborg on 01 May 2023.

Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Prentice Hall.

İnceoğlu, Y., & Çoban, S. (2014). Ötekileştirme sürecinde medyanın yeri. In Y. İnceoğlu & S. Çoban (Eds.), *Azınlıklar, ötekiler ve medya* (pp. 50-102). Ayrıntı Yayınları.

İnceoğlu, Y., & Sözeri, C. (2012). Nefret suçlarında medyanın sorumluluğu: "Ya sev ya terk et ya da …". In Y. İnceoğlu (Ed.), *Nefret söylemi ve/veya nefret suçları* (pp. 23-37). Ayrıntı Yayınları.

Jacobs, J., & Potter, K. (1998). *Hate crimes: Criminal law and identity politics*. Oxford University Press.

Kılıç, D. (2011). Bir ötekileştirme pratiği olarak basında eşcinselliğin sunumu: Hürriyet ve Sabah örneği (2008–2009) [As an othering practice of homosexuality in media presentations: Hürriyet and Sabah (2008-2009)]. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1, 144-169. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-gifder/issue/7474/98420

Manovich, L. (2003). New media from Borges to HTML. In N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.), *The new media reader* (pp.1-29). The MIT Press.

Mcgonagle, T. (2001). Wrestling (racial) equality from tolerance of hate speech. *Dublin University University Law Journal*, 21, 24-54.

Özcan, E. (2019). Yeni medya ve internet haberciliğinde etik sorunlar" [Ethical issues in new media and internet journalism]. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 37, 97-116. Retrieved from https://doi.org/10.5824/1309-1581.2019.2.006.x

Öztekin, H. (2015). Yeni medyada nefret söylemi Ekşi Sözlük örneği [Hate speech in new media: case of Ekşi Sözlük]. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 38, 925-936. Retrieved from https://doi.org/10.17719/JISR.20153813698

Öztürk, F. E. (2017). Yeni medyada Suriyeli sığınmacılara yönelik nefret söylemi (Tez No. 464496) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Rogers, E.M. (1986). *Communication technologies*. Free Press.

Roller, M. R., & Lavrakas, P. J. (2015). Applied qualitative research design: A total quality framework approach. The Guilford Press.

Soygür, H., & Özalp, E. (2005). Şizofreni ve damgalanma sorunu. *Türkiye Klinikleri Dahili Tıp Bilimleri Dergisi*, 1(12), 74–80. Retrieved from https://www.turkiyeklinikleri.com/article/tr-sizofreni-ve-damgalanma-sorunu-36234.html

Şeker, M., & Şimşek, F. (2011). Ötekilik bağlamında 'Muhteşem Yüzyıl' dizisinin farklı ideolojideki gazetelerin köşe yazılarına yansımaları. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 29, 483–501. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/sutad/issue/26255

Taşyürek, E. (2019). Yazılı basında nefret söylemi ve ötekileştirme: Recep Tayyip Erdoğan örneği (Tez No. 558270) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

The Professional Footballers' Association (2021). Online Abuse - AI Research Study (Season 2020/21). https://www.thepfa.com/news/2021/8/4/online-abuse-ai-research-study-season-2020-21

Ultraslan Bağımsız Taraftar Oluşumu [@ultrAslan]. (n.d.). Tweets [Twitter profile]. Twitter. Retrieved from https://x.com/ultrAslan on 01 May 2023.

Vardal, Z.B. (2015). Nefret söylemi ve yeni medya [Hate speech and the new media]. Maltepe

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 1, 132-156. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/iled/issue/18466/194416

Zhang, Y., & Wildemuth, B. M. (2009). Qualitative analysis of content. In B. M. Wildemuth (Ed.), Applications of social research methods to questions in information and library science (pp. 308-319). Libraries Unlimited.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Case Report / Olgu Sunumu

SANATTA BİÇİMİ AŞAN ANLAM

MEANING SURPASSING FORM IN ART

Ayşenur Ceren ASMAZ [1]
Nizam Orçun ÖNAL [2]

ORCID: A.C.A. 0000-0002-3352-4551
N.O.Ö. 0000-0002-2022-1498

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Ayşenur Ceren Asmaz
Erciyes University, Türkiye
E-mail/E-posta: acerenasmaz@gmail.com

[2] Nizam Orçun Önal
Erciyes University, Türkiye
E-mail/E-posta: nizamorcunonal@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Asmaz, A.C. & Önal, N. O. (2025). Sanatta Biçimi Aşan Anlam. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1085-1097. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671141

Öz

Çalışma, kavramsal sanatın sanatı basitleştirip basitleştirmediği sorusu etrafında şekillenmiş; Kavramsal Sanatın tarihsel gelişimi, düşünsel temelleri ve estetikten uzaklaşan yapısı detaylı biçimde ele alınmıştır. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan bu yaklaşım, sanat eserinin fiziksel varlığından çok taşıdığı fikre odaklanarak sanatın tanımını, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi ve sanatçının rolünü dönüştürmüştür. Araştırma sürecinde, kavramsal sanatın başlangıçtaki sorgulayıcı tavrının zamanla biçimsel sorumluluktan uzaklaşan, metinsel açıklamalarla anlam üreten ve stratejik tüketilebilirliğe açık bir yapıya dönüştüğü görülmüştür. Teknik beceriden arındırılmış üretim anlayışı, sanatçının yaratım sürecindeki sorumluluğunu sorgulanabilir hâle getirirken; izleyicinin de estetik deneyimden çok entelektüel bir çözümleme sürecine zorlandığı anlaşılmıştır. Sanatın yalnızca bir fikir alanına indirgenmesi hem yapıtın anlam derinliğini zayıflatmakta hem de sanatçının açıklamasıyla anlam bulan bir sistem üretmektedir. Sanat ortamı koşullarının bu biçimsel zayıflığın ödüllendirmesi ise, kavramsal sanatın eleştirdiği kurumsal yapılarla kurduğu ilişkiyi karmaşıklaştırmaktadır. Bu çok yönlü yapı, kavramsal sanatın hem özgürleştirici hem de istismara açık doğasını gözler önüne sererken, sanatın güncel işleyişine dair önemli tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kavramsal Sanat, Sanat nesnesi, Biçim, İzleyici-sanat ilişkisi, Anlam.

Abstract

The study is shaped around the question of whether conceptual art simplifies art; the historical development of Conceptual Art, its intellectual foundations and its structure that moves away from aesthetics are discussed in detail. This approach, which emerged in the 1960s, transformed the definition of art, its relationship with the viewer and the role of the artist by focusing on the idea rather than the physical presence of the artwork. During the research process, it has been observed that the initial questioning attitude of conceptual art has transformed over time into a structure that moves away from formal responsibility, produces meaning through textual explanations and is open to strategic consumability. While the production approach, which is free of technical skills, makes the artist's responsibility in the creation process questionable, it has been understood that the audience is forced into an intellectual analysis process rather than an aesthetic experience. The reduction of art to a mere field of ideas both weakens the depth of meaning of the work and produces a system that finds meaning through the artist's explanation. The fact that the conditions of the art environment reward this formal looseness complicates the relationship that conceptual art establishes with the institutional structures it criticizes. This multifaceted structure reveals both the emancipatory and exploitative nature of conceptual art, while also raising important debates on the contemporary functioning of art.

Keywords: Conceptual Art, Art object, Form, Audience-Art Relation, Meaning.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

1960'ların ortalarında Joseph Kosuth, Sol LeWitt ve Lawrence Weiner gibi sanatçılar tarafından şekillenen kavramsal sanat, sanat eserinin fiziksel varlığı yerine sanatçı tarafından sunulan fikri ön plana çıkaran bir duruş sergilemiştir. Her ne kadar, resmi olarak 1960'larda tanımlanmış olsa da kökenleri "**Hareketin kökenleri, 1917'de Marcel Duchamp'ın *Fountain* (Çeşme) adlı çalışması gibi hazır nesne (readymade) eserleriyle sanata yeni bir bakış açısı kazandırmasına dayanır**" (Newman & Bird, 1999). Yirminci yüzyılın geleneksel sanat malzemeleri ve biçimlerine meydan okuyan akım; bu dönemde sanat ile nesne arasındaki ilişkiyi sorgulamış, bu kavramlara yüklenen anlamlarla birlikte sürekli değişim ve dönüşüm içinde olmuştur. Bu akımda sanat nesnesinin ikinci plana atılarak düşüncenin merkeze alınması, kavramsal sanatı diğer modernist akımlardan ayıran temel özellik olmuştur. Kübizm, Dadaizm ve Sürrealizm gibi akımlar, sanatta nesnenin varlığını derinlemesine sorgularken, *Kavramsal Sanat* bu kavramlarda felsefi ve teorik anlamlar keşfetmeye çalışmıştır. Nesne, kimi zaman geçiciliği üzerinden eleştirilmiş, kimi zamansa sanatın vazgeçilmez unsuru olarak savunulmuş ve her zaman tartışmalı bir konumda kalmıştır.

Güzellik veya estetik haz yaratmayı temel amaç olarak görmeyen *Kavramsal Sanata* göre sanat; izleyiciyi düşündürmediği sürece işlevsiz kalır. Akımın ortak görüşü, sanatsal ifade biçimlerinin sınırsızlığına vurgu yapmak ve sorgulanabilir, tartışılabilir meselelerin sonsuz olduğunu savunmaktır. Eserin fiziksel görünümünden ziyade sanatçının vermek istediği mesajın anlaşılması üzerine kurulu bir algılama sürecidir. "**İlk olarak Sol LeWitt tarafından bir sanat akımı olduğu duyurulan kavramsal sanat, izleyiciye yeni deneyim ve nesneler sunmak, yapıtın oluşum sürecini izleyici ile paylaşmak ve izleyicinin dahil olmasını sağlayacak olanaklar tanımak gibi durumlar çerçevesinde şekillenmiştir**" (Şişman, 2011:176). LeWitt "**Kavramsal sanatta fikir veya kavram, işin en önemli yönüdür. Bir sanatçı kavramsal bir sanat formu kullandığında, bu; tüm planlama ve kararların önceden yapılmış olduğu ve uygulamanın formalite icabı olduğu anlamına gelir**" (LeWitt, 1967:73) der.

> "**Kavramsal sanatın terim olarak yerleşmesinde Sol Lewitt'in payı büyüktür. Kendi çalışmalarının kavramsallığını vurgulamak için 1967 yılında *Art Forum* dergisinde yayınlandığı *kavramsal sanat üzerine paragraflar* yazısından sonra bu terim, dönemin neredeyse tüm alternatif ifade biçimlerini karşılayan bir genel terim haline gelmiştir. Lewitt bu yazısında; düşünce ve kavramın işin en önemli yanı olduğunu, bütün karar ve planların baştan oluşturulup uygulamanın sadece bir formalite gereği olduğunu, dolayısıyla düşüncenin sanatı oluşturan bir makineye dönüşmüş olduğunu belirtmiştir**" (Yılmaz, 2018).

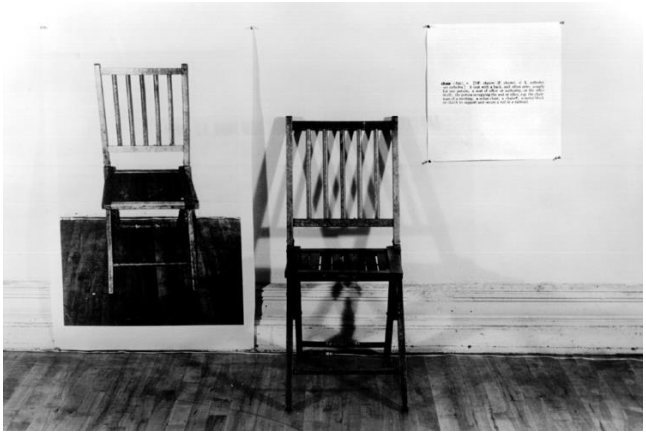
Kavramsal sanatçılar akılcıdan ziyade mistik bir tutum içindedirler; mantığın ötesine geçerek ulaşılamayanı keşfetmeyi hedeflerler. Akılcı yaklaşımlar yalnızca kendi mantık sistemini tekrar ederken, mantık dışı yargılar yeni keşiflere ve farklı deneyimlere kapı açar. Biçime odaklanan geleneksel sanat akılcıdır. Kavramsal yaklaşımda ise düşüncelerin kendisi, tek başına birer sanat eseri olabilir ve biçimden bağımsız bir gelişim zinciri yaratabilir. Düşüncelerin her zaman fiziksel bir forma dönüşmesine gerek yoktur; çünkü algılama öznel bir süreçtir. Kavramsal Sanat, geleneksel sanatçı-izleyici ilişkisini yeniden şekillendirme amacındadır. Bu yaklaşım, sanatçıların klasik galeri sisteminin dışında hareket etmesine ve bağımsız bir alan yaratmasına da olanak tanır.

> "**Kavramsal sanat, müzelerde izlenilen eserlere yapılan aşırı övgünün, birkaç saniyelik izlemle mümkün olamayacağını; sanatçının ününün, eserden duyulan hazzın yerini aldığını söyler. Akım bu durumu önlemeye çalışır. Sahip olunabilir, sergilenebilir nesneyi devreden çıkartır. Kavramsal sanat sanatın herhangi bir nesneyle ve de mekânla sınırlandırılamayacağı fikrini taşır. En etkili kavramsal sanat eserleri, sıradan şeylerle en uygun düşünceleri bir araya getiren işlerdir. Estetiği dışlayıp, sanatın bir zevk alma aracı olmadığını söylerken, klasik anlamadaki sanattan en belirgin kopuşu yaşar. Bu bir maddesizlik değildir. Çünkü kavram, betimlemenin farklı bir biçimde görünüşüdür. Önemsenen şey bu biçim değil, metinsel içeriktir. Metinsel içeriğin anlaşılmasında biçim bir araçtır**" (Lynton, 1989:340).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Bu sanat pratiğinde izleyici, pasif bir gözlemci olmaktan çıkarak aktif olarak düşünmeye ve yorumlamaya davet edilir. Buradaki sanat eseri, fiziksel bir obje olarak algılanmayabilir, fakat taşıdığı düşünceler ve kavramlar aracılığıyla iletişim ve etkileşime girer. Kavramsal sanatın amacı zaten sanatın geleneksel sınırlarını sorgulamak, izleyicinin zihninde yeni alanlar açmak ve sanatın yalnızca görsel bir deneyimden ibaret olmadığını vurgulamaktır. Bu yönüyle bakıldığında, kavramsal sanat pratiği geleneksel sanat anlayışını kökten değiştiren bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. "**Farklı bir okuma farklı bir yoruma neden olmaktadır ve okumaların artması eserin varlığının çoğalmasına neden olmaktadır. Kavramsal Sanat ise bu yolda, *Bir şey nasıl bir şeyden fazlasıdır'*ın yolunu açmıştır. Bu sebepten Kavramsal Sanatın varlığa karşı bakış açısını şekillendirdiği söylenebilmektedir. Varlığın gerçekliğinin, dil yardımıyla çarpıtılması ya da güçlendirilmesinin önünü açmıştı**r" (İlden & Sarıca, 2022).

Kavramsal sanatçılar, nesnenin özüne yaklaşırken onun nasıl ortaya çıktığını ve bu görünür olma biçiminin nesnenin gerçekliğine ne ölçüde katkıda bulunduğunu sorgulamışlardır. Böylece varlığı dil üzerinden çözümleyerek, sanat eserinin dil aracılığıyla nasıl dönüştürülüp yeniden oluşturulabileceğini ortaya koymuşlardır. Dil, bu bağlamda her şeyi yeniden yaratabilme potansiyeline sahiptir. "**Kavramsal Sanatın öncülerinden olan Kosuth *Bir ve Üç Sandalye*, *Bir ve Üç Çekiç* gibi yapıtları ile gerçeği çok katmanlı olarak yansıtmayı başarmıştır**" (Fineberg, 2014). Şekil 1'de yer alan *Bir ve Üç Sandalye* isimli Kosuth çalışması, gerçek bir sandalye, bir sandalyenin fotoğrafı ve *sandalye* kelimesinin tanımının yazılı olduğu bir posterden oluşur. İzleyiciyi bu farklı temsil ve tanım biçimlerinin bir arada sunulmasıyla, bir nesnenin anlamının nasıl varolduğunu sorgulamaya yönlendirilir. Bu çalışma, kavramsal sanatın en tipik örneklerinden biridir ve görsel açıdan basit görünse de içerdiği düşünsel boyut oldukça derindir. Böyle eserlerin tamamlanması, ancak izleyici ya da katılımcıların düşünsel katılımı ve yorumuyla mümkündür. Bu durumda sanat eseri, kendisini bir nesne olarak göstermek yerine, kavram ve fikirler üzerinden varlık kazanır.



Şekil 1. Joseph Kosuth, 1965, One and Three Chairs (Kosuth, 1965)

Geleneksel sanat anlayışını sorgulayarak, sanat eserinin fiziksel görünümünden ziyade taşıdığı düşünceyi ve kavramsal içeriği vurgulayan *Kavramsal Sanat*; sanatın sınırlarını genişletmek amacıyla estetik değeri ve anlamı sorgular; toplumsal ve politik konulara dikkat çeker ve izleyicinin aktif olarak düşünsel katılımını hedefler. Kavramsal sanatçıların yarattıkları eserler ise, genellikle alışılmışın dışında formlarda sunulan, izleyiciyi etkileşime davet eden ve düşünmeye teşvik eden yapıtlardır. Bu akımın temel özellikleri arasında fikirlerin öncelikli olması, estetik ve biçim açısından çeşitlilik, zekâya dayalı düşünsel çözümleme, toplumsal ve siyasi eleştiri ile sanat tanımının sınırlarını genişletme çabası bulunur. "**Neyin sanat olarak nitelendirilebileceği konusundaki incelemesinin ve bu incelemeden kaynaklanan bir sanat nesnesini neyin oluşturabileceğine ilişkin belirgin ölçüde geniş anlayışın doğrudan bir sonucu olarak, kavramsal sanat, geleneksel resim veya heykel gibi geleneksel sanatsal araçları reddetme eğilimindedir**" (Schellekens, 2022). Kavramsal sanat eserleri, birbirinden oldukça farklı ve çeşitli biçimlerde ortaya çıkabilir. Çizim, enstalasyon, metin, performans ya da fotoğraf gibi birçok farklı medya ve yöntem kullanılabilir. Bu üretimin özünde izleyicinin

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

düşünsel olarak katılımını sağlamak vardır; dolayısıyla bir eserin anlaşılması için zaman ve zihinsel çaba gerekir. İzleyici, sunulan eserlerin ardında yatan fikirleri ve kavramları çözümleyip yorumlayarak sanat pratiğinin aktif bir parçası hâline gelir.

1960'lardan itibaren hızla yayılarak uluslararası alanda geniş yankı bulan *Kavramsal Sanat*, sonraki dönemlerde ortaya çıkan neredeyse tüm sanat akımlarına zemin hazırlamıştır. Sanatın tanımıyla ilgili soru işaretleri oluşturarak izleyiciyi teorik bir sorgulama sürecinin içine çeken ve sanatın işlevi üzerine yenilikçi bakış açıları sunan hareket, yetenek kavramının yerine yaratıcılığın sınırsız gücünü öne çıkarır. Zamanla farklı eğilimler, gruplar ve oluşumlar hâlinde çeşitlenen bu akım, yirmi birinci yüzyılda geleneksel sayılan resim ve heykel gibi klasik disiplinlerin bile kavramsal olarak yeniden yorumlanmasına yol açmıştır. Ancak Kavramsal Sanat'ın tüm etkisine rağmen sanatı tamamen nesnesiz kılmayı başarabildiğini iddia etmek hâlâ zordur.

Sansasyon ve Açıklama İhtiyacı: Kavramsal Sanatın Varoluş Mekanizması

Kavramsal sanat, 20. yüzyılın ortalarında sanatın maddesel temsilinden uzaklaşarak, fikrin öncelendiği yeni bir üretim biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşım, sanat eserini yalnızca bir görsel nesne olmaktan çıkarıp, düşünsel bir alanın taşıyıcısı hâline getirmiştir. İzleyici artık yalnızca gözlemleyen değil, anlam üretim sürecinin aktif bir parçasıdır. Kavramsal sanatçılar, eserin fiziksel varlığından ziyade taşıdığı düşünsel içerikle ilgilenmiş; böylece sanat, somut bir nesneden çok, entelektüel bir önerme düzeyinde varlık göstermeye başlamıştır.

Bu tür bir üretim biçiminde, geleneksel estetik kodlarla konuşmayan bir yapıt, anlam ilişkisini çoğunlukla metinler ve referanslarla kurar. Kavramsal sanatın temel işleyiş mekanizması da bu noktada şekillenir: Açıklama ihtiyacı, yalnızca yardımcı bir unsur değil, eserin kendisini mümkün kılan bir gerekliliktir. Zamanla bu ihtiyaç, kavramsal sanatın sansasyonel yönüyle de örtüşür hale gelmiştir. Sergilenmeyen ya da alışılmış formların dışında kalan yapıtlar aracılığıyla izleyicide şaşkınlık, sorgulama veya tepki yaratma amacı, bu yaklaşımın temel stratejilerinden biri olmuştur. Sanatçının yalnızca ürettiği nesneyle değil, onun ardındaki düşünceyle görünür olma arzusu da bu açıklama ihtiyacını pekiştirir. Kavramsal sanat, bireysel bir ifade alanı olmanın ötesinde, dönemin sosyo-politik yapısını, sanat piyasasının dönüşen kurallarını ve izleyiciyle kurulan yeni iletişim biçimlerini de kapsayan geniş bir yeniden yapılanmayı temsil eder. Bu bağlamda, kavramsal sanat yalnızca *neyin sanat olduğu* sorusunu değil, *sanatın nasıl anlaşılması gerektiği* sorusunu da gündeme getirerek, çağdaş sanatın temel tartışmalarına yön vermiştir.

Kavramsal sanatın düşünceyi biçimin önüne alan yapısı, yalnızca estetik kriterlerle sınırlı kalmaz; aynı zamanda sanatın üretim anlayışına, temsil stratejilerine ve ekonomik dolaşımına da yönelerek geleneksel sanat paradigmalarına köklü bir meydan okuma sunar. Bu karşı çıkış, modern sanatın biçimsel devrimlerinin ötesine geçerek; sanatın varlık nedeni, sunum alanları, alımlama süreçleri ve toplumsal konumlanışı gibi katmanlı yapıların yeniden ele alınmasını zorunlu kılar. Bu bağlamda, "**tarihsel avangart ile kışkırtıcı bir tavır içine yerleşen sanat, kabul görmüş tüm yöntemlere karşı çıkar. Dada ile başlayan hazır nesneden sanat yapma pratiği 1960'lardan sonra sürece dayalı, kamusal alanda, hayatın içinde, beden aracılığı ile yapıtsız sanat düşüncesine dönüşür**" (Ercan, 2022, s.134). Bu dönüşüm, sanat yapıtının maddi temsil gücünü sorgulatmış ve sanatın düşünsel bir eylem olarak yeniden kurgulanmasına zemin hazırlamıştır. "**Sanat yapıtı artık tamamlanmış bir temsilden ziyade bilgi üreten ve iletişim alanı açan bir çeşit eyleme dönüşür**" (Ercan, 2022, s.136) ifadesi, bu değişimi açık biçimde ortaya koyar. Dolayısıyla, sanatçı figürü de bu yeni yapı içerisinde dönüşüme uğrayarak, fiziksel bir nesne üretmekten çok, fikir üretmeye odaklanan bir aktör hâline gelir. Bu durum, Ragom'un "**Sanatçı artık eser yaratmaz, eser yaratacak düşünceler yaratır**" (1987, s.131) sözüyle de netlik kazanır. Ne var ki, bu süreçte sanatın görünürlüğü ve izleyiciyle kurduğu bağ, düşünsel yapının ağırlığı nedeniyle açıklama gereksinimiyle daha fazla iç içe geçmeye başlamıştır.

Kavramsal sanatın açıklamaya duyduğu bu ihtiyaç yalnızca iletişimsel değil, aynı zamanda içsel bir zorunluluk da taşır. Sanatçının üretim süreci, kimi zaman bir içsel çözümleme ya da psikolojik boşalım alanı hâline gelir. "**Her bir sanat eseri deyim yerindeyse sanatçının kendi kendisiyle**

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

karşılaşmasını, yani sanatçının malzemesi aracılığıyla duygularını yeniden yaşayıp, yeniden düzenlediği analitik bir seansı temsil eder. Her ne kadar sonuçta ortaya çıkacak şey sanat kılıfı altında kendini ifade etmekten, kendine ayna tutmaktan (yoksa kendi kendini taklit etmekten mi?) ibaret kalabilecek de olsa, atölye, sanatçının kendi kendini tedavi etmeye çalıştığı bir kliniğe dönüşür" (Kuspit, 2006, s.31). Bu bağlamda, sanatçının açıklama yapma gerekliliği yalnızca kavramsal değil, aynı zamanda varoluşsal bir ihtiyaç olarak da yeniden şekillenir. Bununla birlikte, kavramsal sanatın yapıtı görünmezleştirme eğilimi, zamanla sanatın kapitalist sistemdeki işleyişine karşı bir duruş olarak da değerlendirilmiştir. Ancak bu duruşun kendisi dahi sistem tarafından içselleştirilmiş ve pazarlanabilir hâle getirilmiştir. Antmen'in belirttiği gibi, Duchamp'ın estetik olguyu yerle bir etme niyetiyle ortaya koyduğu hazır nesneler, ironik bir şekilde estetik beğeni nesnesine dönüşmüş; sanatın kurumlar aracılığıyla yeniden *açıklanır* ve *değer biçilir* hâle gelmesine neden olmuştur: "**Duchamp Dadacı arkadaşı Hans Richter'e yazdığı bir mektupta, *[b]en hazır-nesneyi keşfettiğimde estetik olgusunu yerle bir etmeyi amaçlamıştım. Şişeliği ve pisuarı meydan okumak için suratlarına fırlatmıştım, ama bak onlar bunları estetik açıdan övüyorlar!* demiştir**" (Antmen, 2014, s.161).

Bu çelişkili yapı, kavramsal sanatın hem kurumsal eleştiri yönelttiği hem de açıklama üretimiyle kendi varlığını meşrulaştırmak zorunda kaldığı ikili doğasını açık biçimde ortaya koyar. Görsel temsili geri plana iten bu yaklaşımda, sanat yapıtı çoğu zaman izleyiciyle temasını yalnızca kavramsal metinler, manifestolar ya da stratejik söylemler aracılığıyla kurar. Bu durum, kavramsal sanatın varoluş mekanizmasının merkezine açıklamayı yerleştirirken; açıklamayı sadece tamamlayıcı bir unsur değil, sanatın asli bir yapıcı öğesi hâline getirir. Böylece sanat, fiziksel biçimden çok, anlam üretimini önceleyen bir söylem düzlemine dönüşür.

Kavramsal sanatın düşünceyi merkeze alan yapısı, hem üretim sürecinde hem de izleyiciyle kurulan ilişkide köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Sanat yapıtının maddesel niteliği zamanla silikleşmiş; bunun yerine düşünsel içerik ve metinsel yapı, sanatın başat bileşeni haline gelmiştir. Açıklama bu noktada yalnızca bir izleyici rehberi değil, aynı zamanda sanatçının çağla hesaplaştığı içsel bir alan olarak belirir. Ancak bu içsel ihtiyaç, sanat dünyasındaki görünürlük mücadelesi içinde stratejik biçimde kullanılmaya da başlanmıştır. Açıklama, hem anlam üretimi hem de sanat piyasasında konumlanma açısından bir araç haline gelmiş; böylece kavramsal sanat bir yandan sistem dışı kalmayı savunurken öte yandan sistemin iletişim mekanizmalarına eklemlenmiştir.



Şekil 2. Barabara Kruger, 1987, Untitled (We Don't Need Another Hero) (Kruger, 1987)

Bu ikili yapı, Barbara Kruger gibi sanatçıların metinsel yerleştirmelerinde açık biçimde gözlemlenebilir. Kruger'ın çarpıcı sloganları, bir yandan kitle iletişim araçlarını eleştirirken, diğer yandan aynı araçlar yoluyla geniş kitlelere ulaşmayı amaçlar. Bu tür örnekler, açıklamanın yalnızca kavramsal bir gereklilik değil, aynı zamanda sanatçının kamusal ve ekonomik sistemlerdeki görünürlüğünü artıran stratejik bir unsur haline geldiğini gösterir. Sonuç olarak, kavramsal sanat yalnızca nesnesiz değil; aynı zamanda belirsizlikle, ikilikle ve açıklama üzerinden kurulan bir düşünsel mücadele alanı olarak çağdaş sanat ortamının temel eksenlerinden biri olmuştur.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sanatı Haz Nesnesi Yapan Şey Neydi?

Sanat, tarih boyunca estetik hazla güçlü biçimde ilişkilendirilmiş; güzel olanla iyi olan arasında kurulan bağ sayesinde, hem algısal hem de değer üretici bir nesne olarak konumlandırılmıştır. Bu anlayışta sanat eseri, izleyicide görsel veya duygusal hoşnutluk, hatta hayranlık uyandıran bir yapı olarak değerlendirilmiş; estetik yargılar da bu deneyim üzerinden şekillenmiştir. Estetik felsefe açısından bakıldığında, bu durum yalnızca duyusal bir uyarım değil; aynı zamanda öznel bir değerlendirme süreci olarak kabul edilir. Bu bağlamda, sanatın haz veren bir nesneye dönüşmesi hem alımlayıcı öznenin estetik tutumu hem de sanat yapıtının biçimsel ve içeriksel özellikleriyle doğrudan ilişkilidir.

Zamanla bu yaklaşım sorgulanmış ve sanatın yalnızca estetik haz üretimine indirgenemeyeceği yönünde güçlü karşı çıkışlar gelişmiştir. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kavramsal sanatla birlikte sanatın amacı, işlevi ve anlamı yeniden tanımlanmaya başlamıştır. Estetik beğeninin ötesinde; eleştirel, düşündürücü, provoke edici ya da rahatsız edici içeriklere sahip yapıtlar öne çıkmış, sanat yalnızca hoşnutluk üretmekten ziyade zihinsel etkileşim kuran bir deneyim alanı olarak yeniden konumlanmıştır. Bu dönüşüm, sanatı haz merkezli bir nesne olmaktan çıkararak; fikir ve söylem üretimi üzerinden varlık bulan çok katmanlı bir yapıya dönüştürmüştür. Ancak bu kırılmayı anlayabilmek için, sanatın tarihsel süreç içinde neden ve nasıl haz nesnesi olarak konumlandığını gözden geçirmek gerekir.

Sanat, doğadan farklı olarak insanın bilinçli iradesiyle ortaya koyduğu yaratıcı bir eylemdir. Oysa doğadaki ürünler, herhangi bir estetik niyet taşımaksızın içgüdüsel biçimde var olur. Bu ayrım, sanat eserini yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda estetik haz üreten kültürel bir üretim nesnesi haline getirmiştir. Klasik estetik anlayış içerisinde, sanatın bilinçli üretim yönü, onu izleyiciyle kurduğu ilişki temelinde beğeni, güzellik ve haz gibi kavramlarla buluşturmuş; bu karşılaşmalar da estetik değerlendirme süreçlerini belirlemiştir.

> "**Estetik öznenin estetik nesneye karşı gösterdiği tavır veya tepki ise estetik tavır bir diğer adıyla estetik tepkidir. Estetik tepkiyi veya tavrı estetik yaşantı veya estetik deney kavramı ile de ifade edebiliriz. Estetik bir öznenin estetik tavırla, estetik bir nesneye yaklaşması sonucunda duyduğu estetik heyecan veya duygu estetik hazdır (…) Sanattaki güzel ile ilgilenen estetik bilimi artık günümüzde çirkinlikteki güzeli bulma eğilimiyle sanat yapıtındaki değerleri daha da yüceltmektedir**" (Düz, 2017, s.29).

Sanatın estetik etkisi, yalnızca görsel bir uyaran yaratmaktan öte, bir duygu düzenleme biçimi olarak da işlevseldir. "**Sanatın amacı insanın estetiksel deneyimlerini ilerletmek, derinleştirmek ve düzene koymaktır**" (Düz, 2017, s.35). Bu deneyim alanı Kant'ın beğeni kuramında estetik yargı ile tanımlanır. Beğeni; "***güzeli yargılama yetisidir*. Bir nesneye güzel diyebilmek için neyin gerekli olduğunu beğeni yargısının çözümlemesi ortaya çıkarmalıdır. Beğeni yargısı bir bilgi yargısı yani mantıksal bir yargı değil estetik bir yargıdır**" (Kant, 2011, s.53). Buna rağmen, Kant'ın sisteminde bu öznel beğeni yargısının yalnızca bireysel değil, potansiyel olarak evrensel bir geçerlilik taşıdığı kabul edilir: "**Kant'a göre beğeni yargıları her ne kadar öznel olan zevk duygusuna dayansalar da evrensellik iddiasındadırlar. Bunun nedeni, söz konusu zevkin tüm rasyonel insanlarda ortak olan imgelemle anlama yetisinin uyumlu oyunu sonucu ortaya çıkan çıkarsız bir zevk olmasıdır**" (Taşdelen, 2012, s.21). Sanatın tarihsel olarak haz nesnesi olarak algılanması, estetik yargının salt bireysel beğeni değil, kültürel değerlerle birleşen ortak estetik anlayışların da ürünü olmasından kaynaklanır. "**Estetik, temelde sanatın kendi olgusu, sanat eseri ve sanatçı olgularını temel alarak değerlendirilen iyi, güzel, haz, beğeni, yüce gibi olumlu yargılar veya kötü, çirkin, kitsch gibi *Anti-Estetik* yargıları da kapsar**" (Ayhan, 2024, s.131). Ancak modernizmle birlikte bu yapı kırılmış, güzellik anlayışı çeşitlenmiş ve estetik yargı bireysel anlamda çoğullaşmıştır.."**…artık sadece tek bir güzellik algısının olmadığı, felsefe ve sanatta göze hoş gelen anlayıştan uzaklaşıldığı, sadece müzeler ve galerilerde sergilenen eserlerin değerlendirilmesi değil, sanatta artık her şeyin bir sanat objesi olarak ortaya konulabileceği ve her bir estetik süje tarafından bağımsız yargılara varılabileceği bir olgunun ortaya çıktığı anlaşılmıştır**" (Ayhan, 2024, s.138). Yirminci yüzyılda bu kırılma radikal biçimde kavramsal sanatla görünürlük kazanır. Estetik haz merkezli yaklaşımlar sorgulanır, sanatın amacı salt haz vermekten çok

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

düşündürmeye doğru evrilir.

> "**Estetik sanatta ise amaçlanan şeyin hoşlanma duygusu yaratma olduğunu ve hoşlanma veren bir ürün ortaya getirme olduğunu yazan Kant, hoş sanat ve güzel sanat ayrımına gider. Hoş sanatın yalnızca duyumlarımıza seslenen, onlara duyumsamamızdan gelen bir hoşlanma ile yaklaştığımızı, duyumsal bir hazzın olduğunu ifade eder. (…) Güzel sanat sadece duyulara haz veren bir etkinlik değil, düşünücü yargı gücünü de aktif kılandır. Öyle ki güzel sanatta derin düşünmenin vermiş olduğu muhteşem ve duyusal hazdan üstün olan bir hoşlanma söz konusudur**" (Aydın, 2023).

Bu dönüşümle birlikte sanat artık yalnızca göze hitap eden bir estetik varlık olmaktan çıkar; kavramsal içerikler barındıran, biçimsel olarak provoke edici ve estetik normları bilinçli olarak reddeden bir yapı kazanır. Bu yapının gelişiminde özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında beliren estetikten kopuş süreçleri belirleyici olmuştur. Şengül'ün ifadesiyle, "**Sanatta nesnelliğin kaybolduğu bu süreç; sanat nesnesinin gelenekselden uzaklaştığı, biricikliğini yitirdiği ve anlamının sorgulandığı bir noktadadır**" (2013, s.4). Bu yapının simgesel örneklerinden biri olarak, dilbilimsel kavramsalcı Joseph Kosuth'un estetik haz deneyimini bilinçli olarak dışlayan tutumu öne çıkar: "***Dil yoksa, sanat da yoktur* sözüyle sanat yapıtındaki görsel deneyimi ve estetik haz durumunu tamamen dışlamıştır**" (Şengül, 2013, s.2). Kosuth'un *Bir ve Üç Sandalye* çalışması, fiziksel nesne, görsel temsil ve tanım metni üzerinden estetik deneyimi devre dışı bırakırken, anlam üretimini dil temelli bir sürece dönüştürür.

Güncel sanat ortamında da bu yönelim devam etmekte; estetik haz üretimi yerini kavramsal stratejilere, metinsel yapılara ve toplumsal eleştirilere bırakmaktadır. Bu bağlamda Bulut'un belirttiği gibi, "**Kavramsal sanat estetiği dışlayarak, sanatın bir haz nesnesi değil düşünce üretim alanı olduğunu göstermeye çalışır**" (2018, s.70). Özellikle sanat piyasasıyla kurulan ilişki, bu dönüşümün yönünü belirleyici hâle getirmiştir. Kılıç'ın vurguladığı üzere, "**Yararsızlık çıkarsızlık ilkesiyle ortaya konan bir eser gayri ticari ve satılması zorken sembolik değeri yüksektir. Oysaki günümüzde sembolik değerin kaynağı, yapıtın sanatsal ayrıcalıkları değil, her mal gibi marka değeridir**" (2022, s.1187). Bu durum, kavramsal sanatın yalnızca estetik geleneğe değil; aynı zamanda piyasanın değer belirleme mekanizmalarına karşı da eleştirel bir konum almasına yol açar. Örneğin, Jenny Holzer'in LED panolarda sunduğu dilsel yerleştirmeleri, hem kamusal alanı sanatın mecrasına dönüştürür hem de doğrudan sistem eleştirisi içerir; fakat bu tür işler de zamanla kurumsal koleksiyonlara girmiştir. Bu çelişkili yapı, kavramsal sanatın sistem eleştirisini sürdürürken bir yandan da sistemin kendisine entegre olabildiğini gösterir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Şekil 3. Jenny Holzer, 2007, Blue Purple Tilt (Holzer, 2007)

Sanat, tarih boyunca estetik haz üretiminin temel kaynağı olarak değerlendirilmiş olsa da, çağdaş yaklaşımlarla bu işlevsel rolünü aşamalı biçimde yitirerek yeniden tanımlanma sürecine girmiştir. Zamanla, hoşnutluk ve hayranlık gibi duygusal etkiler yaratan yapıtların yerini, anlamı merkeze alan kavramsal üretimler almıştır. Bu değişim yalnızca sanat nesnesinin biçimsel niteliklerine değil; aynı zamanda onun işlevine ve alımlama süreçlerine de etki etmiştir. Kavramsal sanat, yüzeysel estetik beğeniyi geri plana iterek, düşünsel derinliği ve eleştirel okumayı öne çıkaran çok katmanlı bir yapı kurar. Bu yaklaşım, sanatçının üretim biçimini de dönüştürmüş; sanatçı artık yalnızca biçimsel kompozisyonlar değil, kavramsal alanlar inşa eden bir düşünce mimarına dönüşmüştür. Bu bağlamda sanat yapıtı, teknik ustalıktan çok fikrin ve bağlamsal ilişkilerin belirlediği bir değer taşır.

İzleyici açısından da bu dönüşüm büyük bir değişimi beraberinde getirmiştir. Sanatla kurulan geleneksel duygusal bağın yerini, entelektüel katılımı zorunlu kılan yeni bir etkileşim modeli almıştır. İzleyici artık yalnızca eseri pasif biçimde gözlemleyen bir alıcı değil; anlamın üretimine aktif biçimde katılan bir ortak, hatta kimi zaman yapıtı tamamlayan bir özneye dönüşür. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca fiziksel varlık üzerinden değil, deneyim ve etkileşim düzlemlerinde değerlendirilmesini zorunlu kılar. Dewey'nin şu sözü bu anlayışı somutlaştırır: "**Sanat ürünü -tapınak, resim, heykel, şiir- sanat yapıtı değildir. Ne zaman ki bir insan sanat eserinin özgürleştirici ve düzenli niteliklerinden hoşlandığı bir deneyim ortaya çıkaran ilişki içine girer sanat eseri o zaman gerçekleşir**" (1980, s.222). Bu anlayış, sanatın varlığını yalnızca maddi form üzerinden değil, izleyiciyle kurulan zihinsel, duygusal ve sosyal bağlar üzerinden tanımlar. Kavramsal sanat bu yönüyle, estetik hazdan bağımsızlaşarak anlam üretimini merkezine alan ve sanatın dönüşümüne öncülük eden bir paradigma olarak çağdaş sanat ortamının merkezine yerleşmiştir.

Bu dönüşüm, örneğin Rirkrit Tiravanija'nın katılımcı yerleştirmelerinde açıkça görülebilir. Tiravanija'nın izleyicilere birlikte yemek yapma ya da vakit geçirme gibi gündelik eylemler sunduğu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

işler, sanatın deneyime dayalı, kolektif ve kavramsal bir yapı içinde yeniden yorumlanmasını sağlar. Bu tür eserler, sadece bir fikri temsil etmez; aynı zamanda o fikrin yaşanmasını ve paylaşılmasını mümkün kılar.

Kavramsal Sanat Sanatı Basitleştiriyor Mu?

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında sanatın haz üretme işlevinden uzaklaşması, estetik temelli geleneksel anlayışın kırılmasına yol açmış ve düşünce odaklı kavramsal sanat anlayışının yükselmesini beraberinde getirmiştir. Bu dönüşüm, sanatın yalnızca görsel beğeniyle değil, aynı zamanda sanatçının fikri yönelimi, niyeti ve toplumsal konumuyla birlikte değerlendirilmesini sağlayan çok katmanlı bir yapı ortaya koymuştur. Ancak bu yeni yapının, zamanla üretim süreçleri ve sanatçı kimliği üzerinden çeşitli tartışmaları da doğurduğu görülmektedir.

Kavramsal sanatın fikir temelli yapısı, klasik sanat anlayışında önem taşıyan teknik beceri, zanaat ustalığı ve estetik düzen gibi unsurların arka plana itilmesine neden olmuştur. Üretim sürecinin giderek metne, açıklamaya veya stratejiye dayanması, sanatçının yaratıcı eylemine dair soruları da gündeme getirmiştir. Malzemeyle fiziksel bir temas kurmadan yalnızca düşünsel düzlemde sanat yapmanın yeterli kabul edilmesi, bazı çevrelerce kolaycılık olarak değerlendirilmiş ve sanatın tanımsal sınırlarını muğlaklaştırdığı gerekçesiyle eleştirilmiştir. Özellikle Damien Hirst gibi kavramsal sanatçılar, eserlerinin üretimini atölye asistanlarına devrederek bu tartışmayı daha da görünür hale getirmiştir.



Şekil 4. "Damien Hirst: assistants make my spot paintings but my heart is in them all" haber başlığı görseli (Singh, 2012)

Benzer biçimde, izleyiciyle kurulan geleneksel duyusal bağ da dönüşüme uğramış; kavramsal sanatın yeni dili, izleyici açısından bilgi, kültürel sermaye ve metinsel yeterlilik gerektiren bir katılım alanı yaratmıştır. Bu durum, sanatın demokratik doğasına ilişkin soru işaretleri doğurmuş; anlamayan izleyici dışlanmış ya da yeterince donanımlı olmayan bireyler, sanat yapıtından dışarıda bırakılmıştır. Kavramsal sanatın erişilebilirliğe dair bu problemi, sanatçıların bir kısmının izleyiciyle kurduğu üstencilikle daha da derinleşmiştir.

Bu dönüşüm yalnızca üretim ve alımlama süreçlerini değil, sanat piyasasını da etkilemiştir. Kavramsal sanat, başlangıçta sahip olduğu eleştirel ve dönüştürücü potansiyeline karşın, zamanla kolay dolaşıma giren ve pazarlanabilir hâle gelen bir forma evrilmiştir. Bu noktada, içeriğin sorgulayıcılığından uzaklaşarak yüzeysel tekrarlar ve boş göstergeler üzerinden norm hâline geldiği yönündeki eleştiriler göz ardı edilemez.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Başlangıçta geleneksel sanat biçimlerine alternatif olarak ortaya çıkan kavramsal sanat, zamanla bazı sanatçılar ve kurumlar tarafından araçsallaştırılarak stratejik bir söyleme dönüşmüştür. Bu dönüşüm, sanatın düşünsel özgürlüğü ile üretim sorumluluğu arasındaki dengenin bozulmasına yol açmıştır. Sanatçının yalnızca fikir üretmesini yeterli gören bu anlayış, kavramsal sanatın ilk çıkışındaki eleştirel niteliğini zayıflatmış; sanatın zanaatkâr ve teknik yönlerinden uzaklaşmasına neden olmuştur.

> "**Kavramsal sanatta fikir ya da kavram, yapıtın en önemli yönüdür. Bir sanatçı kavramsal biçimde çalıştığında, tüm planlama ve kararlar önceden verilmiş olur ve uygulama sadece yüzeysel bir iştir. Fikir, sanatı ortaya çıkaran bir makineye dönüşür. Bu tür sanat sezgiseldir, zihinsel süreçlerle ilgilidir ve amacı yoktur. Genellikle sanatçının zanaatkâr olarak sahip olduğu becerilere bağımlı değildir**" (Haxthausen, 2014).

Estetik değer ve teknik beceriye dayalı yaratımın yerini, günümüzde sıklıkla semboller, metinler ve kavramsal yapıların oluşturduğu anlam simülasyonları almıştır. Bu durum, sanatın sadece biçimsel değil, ontolojik temellerini de sorgulatır. Kapichina'ya göre, "**Sanat sınırlarının ötesine geçtikçe ontolojik temellerini tamamen dönüştürür, ardından sanattaki insani (antroposentrik) öz kaybolur ve sanatçının ölümü gerçekleşir. Kavramsal yaratıcılığın ürünleri, önceden var olan insani değerleri taklit eden dil, biçem ya da sembollerin birer simülakrumuna dönüşür**" (2024). Bu bağlamda, sanat yapıtının anlamı artık çoğunlukla dışsal bir açıklamaya dayanır hale gelmiş, izleyiciyle doğrudan kurulan deneyimsel bağ zayıflamıştır. Eserle etkileşim kurmak için, izleyiciden bir çözümleyici gibi davranması, kavramsal çerçeveyi çözmesi beklenmektedir.

Donald Brook, "**kavramsal sanatın birçok farklı süreç ve nesne içerdiğini, ancak sanatçılar tarafından yapılan açıklamaların belirsiz ve kafa karıştırıcı olduğunu**" vurgular. "**Bu, kavramsal sanatın anlaşılmasını zorlaştırıyor ve bazı eleştirmenler tarafından saçmalık olarak nitelendiriliyor**" (Brook, 1972). Bu noktada, izleyiciyle kurulan estetik bağ yerini entelektüel bir eşik sınavına bırakır; anlayamayan izleyici dışlanır, sorgulayan izleyici ise küçümsenir. Bu durumun eleştirisini Joselit şu sözlerle açıklar: "**Basın bülteni kavramsalcılığı olarak adlandırdığı türde sanat (yani yapıtın bir metin üzerinden anlamının açıklanması), zorlayıcı sanatı bile kolay tüketilir hâle getirir. Bir zamanlar radikal olan kavramsal sanatın önerisi –yani nesnenin metinle kurduğu ilişkisel yapı– artık sıradan bir uygulamaya dönüşmüştür**" (2016). Böylelikle sanat, düşünsel üretim yerine, yüzeysel metinler aracılığıyla yapay bir derinlik hissi uyandıran bir temsil pratiğine dönüşebilir.

Sanat üretimi yalnızca içerikle değil, aynı zamanda biçimle de var olur. Ancak kavramsal sanatın zaman içinde biçimsel özeni geri plana itmesi, sanatçının maddi sorumluluğundan uzaklaştığı eleştirilerine neden olmuştur. Zaaiman bu durumu oldukça sert biçimde dile getirir: "**Modern sanat, eğer tüm ilginç fikirlerimizi dağınık yataklar, köpekbalığı dolu tanklar ve hazır yapılmış pisuarları görmekten çıkarıyorsak, çöp olmanın da ötesine geçer. Bu düşünce tarzı, sanatı son derece önemsiz bir mesele hâline getirir; sanki yetişkinlerin daha iyi işleri yokmuş gibi çocukça bir göster ve anlat etkinliği gibi**" (2018). Bu eleştiri, biçimin tamamen göz ardı edilmesinin, sanatın kamusal değerini zedeleyebileceğine işaret eder. Oysa tarihsel bağlamda sanat, yalnızca fikirle değil, aynı zamanda maddi ustalıkla da tanımlanagelmiştir. Lancaster'ın ifadesiyle, "**Sanat bir zanaatkârlıktır; ama özel bir amaçla yapılan bir zanaatkârlıktır: insan duygularının doğasını ortaya koyan görsel ifadeler yaratmak. Bu nedenle sanat, beceri gerektiren bir yaratımdır ve sanatçının ifadesini görünür kılmak için kullanılan görsel biçimler yoluyla gerçekleştirilir**" (1973-1974). Kavramsal sanatın bu boyutu dışlaması, sanatçıyı yalnızca fikir beyan eden, üretim sürecine aktif olarak katılmayan bir figüre dönüştürme riski taşımaktadır.

Kavramsal sanatın bilişsel değeri, çoğu zaman estetikten bağımsız bir düşünsel üretim alanı olarak değerlendirilir. Schellekens'e göre, "**Araçsal bir ortam aracılığıyla semantik bir temsili iletmeye çalışan kavramsal sanat, muhtemelen estetikten çok bilişsel bir değere sahip olmayı amaçlar. Bilişsel değer ile kastedilen, basitçe, bir sanat eserinin bazı konu, kavram veya olaya ilişkin anlayışımızı geliştirmesi veya artırması nedeniyle sahip olabileceği değerdir**" (2022). Ancak bu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

değer, estetik, zanaat ve duygusal boyutlarla desteklenmediği takdirde, yapıtın diğer işlevlerinden soyutlanmasına ve tek boyutlu bir anlatıya dönüşmesine yol açabilir. Sanatçının ifade süreci, yalnızca stratejik kavram üretimiyle değil; duygusal yoğunluk ve biçimsel ifade ile de dengelenmelidir. Balkır'ın belirttiği gibi, "**Tavır olarak ister toplumun yanında ya da isterse tam karşısında konumlanmış bir görünümde olsun, bütün sanatçılar kendilerini ifade etme amacı içindedirler**" (2020, s.33). Ancak bazı kavramsal işler bu ifadeyi stratejiye indirgeyerek, anlamın inşasını yapaylaştırabilmektedir. "**Ortaya çıkan işlerde aranması gereken estetik haz ve güzel, yerini kavramın önemli olduğu bir düşünce sürecine bırakmaktadır**" (Koca, 2017, s.97). "**Sanat yapıtı artık estetikle anılmak zorunda değildir**" (Uz & Uz, 2018, s.658) anlayışı, başlangıçta özgürlük alanı açmış görünse de, biçimsel bütünlükten uzaklaştıkça yapıtın içsel tutarlılığını da zedeleyebilmektedir.

Bu dönüşümün görünür hâle geldiği alanlardan biri de sanat piyasasıdır. Kılıç'ın vurguladığı gibi, "**Günümüzde bir sanat eserinin izleyicide yarattığı etki estetik hazdan ziyade onun fiyatıyla ilgili bir tepkiye indirgenmiş durumdadır. Hangi eserin iyi, doğru ya da güzel olduğunu piyasa belirlemektedir**" (2022, s.1187). Bu durum, sanatın alımlanma sürecinde estetik ya da duyusal etkiden çok ekonomik değerin belirleyici olması anlamına gelir. Bu yaklaşımı destekleyen bazı sanatçılar, kavramın estetikten üstün tutulduğu bir üretim anlayışını benimser: "**Kavramsal sanatın temel amacı güzel veya estetik açıdan hoş bir şey üretmek değildir. Sanat; bizi düşündürmüyorsa gereksizdir**" (Tarlakazan & Tarlakazan, 2023, s.80). Bu görüş, kavramsal sanatın felsefi yönünü öne çıkarsa da, tüm sanatsal deneyimin bu yaklaşımla sınırlandırılması başka türden bir indirgemeciliğe neden olabilir.

Kavramsal sanat, düşünceyi biçimin önüne alarak sanatın ifade alanını genişleten yenilikçi bir yaklaşım sunar. Ancak bu yönelimin zamanla üretim sürecini biçimsizleştiren, izleyiciyi dışlayan ve anlamı stratejiye indirgeyen bir yapıya evrilme potansiyeli de barındırır. Teknik, estetik ve zanaatkârlık gibi bileşenlerin göz ardı edilmesi, sanat yapıtının özgünlüğünü zayıflatabilirken; sanatçının yaratıcı sorumluluğunu yalnızca fikir üretimiyle sınırlandırmak, ifadenin derinliğini sınırlayabilir. Özellikle Santiago Sierra gibi sanatçılar kavramsal sanatın eleştirel gücünü sürdürebilirken, yapay derinlik yaratma çabasıyla metinselleşen bazı çalışmalar bu potansiyelin görünürlüğünü gölgeleyebilir. Kavramsal sanat, bu nedenle hem ifade özgürlüğü sunan hem de içsel tutarlılığı tehdit eden çift yönlü bir yapıya sahiptir; bu yapı, sanatın işlevi, anlamı ve dürüstlüğü üzerine süregiden tartışmaların merkezinde yer alır.

SONUÇ

Çalışmada elde edilen bulgular, kavramsal sanatın geleneksel estetik ve teknik temelli sanat anlayışıyla kurduğu gerilimli ilişki üzerinden, çağdaş sanatta yapısal bir dönüşüm yarattığını ortaya koymaktadır. Sanatın estetik haz üretmekten çok düşünceyi ileten bir yapıya evrilmesi; sanatçı, izleyici ve piyasa ilişkilerinde yeni dinamikler oluşturmuştur. Sanat eserinin estetik yargıdan bağımsızlaşması, sanatçıyı yaratım sürecinde kavramsal özgürlükle donatsa da, bu özgürlük kimi zaman teknik beceriden, zanaatkârlıktan ve üretim sorumluluğundan uzaklaşma eğilimine yol açmıştır. Metinsel açıklamaların ön plana çıktığı bu yapı, sanat nesnesinin maddi varlığını ikinci plana atmakta; anlam ise fiziksel yapıt yerine söylem üzerinden şekillenmektedir.

Bu çerçevede izleyici, geleneksel duyusal deneyimden uzaklaştırılarak entelektüel çözümleme yükü taşıyan bir katılımcıya dönüşmektedir. Sanatın kolektif duyumsama alanından uzaklaşıp bireysel bir okuma pratiğine evrilmesi, sezgisel ya da duygusal etkileşimi zayıflatmakta; sanatçının açıklaması, zamanla yapıtın yerine geçerek sanatsal deneyimi tek boyutlu hâle getirmektedir.

Sanatçının yalnızca fikir beyanıyla yetindiği, teknik ya da estetik aracılardan bağımsız üretim anlayışı, kavramsal sanatın demokratikleştirici potansiyelini sorgulatmaktadır. Bu yaklaşımın piyasa tarafından ödüllendirilmesi, biçimsel tutarlılığı zayıf ancak söylem olarak güçlü pozisyonların öne çıkmasına neden olmakta; bu da kavramsal sanatın başlangıçtaki eleştirel yönünü, sistemle uyumlu bir sembolik sermaye üretim alanına dönüştürebilmektedir. Bu ortamda sanatçının yaratıcı emeği yerine söylem üretme kapasitesi öne çıkarken, sanat nesnesi görünürlüğünü ve işlevini kaybetmektedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kavramsal sanat, bir yandan sanatın tanımsal sınırlarını genişletirken, diğer yandan bu sınırların muğlaklaşmasına da neden olmaktadır. Düşünsel özgürlük, biçimsel esneklik ve eleştirellik gibi temel ilkeler, içerik üretiminde sorumluluk ve tutarlılıkla desteklenmediğinde, sanatın iç bütünlüğü açısından zayıflayıcı bir unsur hâline gelebilmektedir. Açıklamanın yapıtın önüne geçtiği bu yapıda sanat, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi deneyimden çok temsil düzeyine indirgemekte; düşünsel önerme, yapıtın kendisinin yerine geçmektedir.

Bu çerçevede kavramsal sanat, hem ifade olanaklarıyla hem de içerdiği sınırlarla sanat felsefesi ve güncel sanat pratiği açısından yeniden tartışılması gereken bir alana işaret etmektedir. Başlangıçtaki sorgulayıcı potansiyeliyle önemli bir kırılma yaratan bu yaklaşım, zaman içinde biçimsel yapısını ve eleştirel doğasını koruyamadığı ölçüde, mekanikleşmiş yapılar içinde eriyen bir norm hâline gelme riski taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Amin, M. J., & Mohammed, S. Q. (2022). The Relationship Between Aesthetic Experience and Conceptual Art. *Twejer Journal, 5*(3), 393-434.

Antmen, A. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Aydın, E. (2023). *Kant, Sanat ve Deha'nın Rolü.* 03 22, 2025 tarihinde İzmir Art: https://www.izmir.art/tr/kant-sanat-ve-deha-nin-rolu adresinden alındı

Ayhan, D. C. (2024). Estetik Kavramına Güncel Bir Bakış: Estetiğin Terk Edilişi ve Meta Anlatıların Sonu. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi, 2*(2), 130-141.

Balkır, S. (2020). Sanat-Sanatçı ve Bir Meta Nesnesi Olarak Sanat Eseri. *Journal of Arts, 3*(1), 31-34.

Brook, D. (1972). Toward a Definition of Conceptual Art. *Leonardo, 5*(1), 49-50.

Bulut, Ş. (2018). Güncel Sanatı (Kavramsal) Anlamaya Çalışmak. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 4*(1), 69-76.

Dewey, J. (1980). *Art As Experience.* New York: Perigee Book.

Düz, N. (2017). Sanatta Özne-Nesne İlişkisi ve Yaratıcılık. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi, 4*(2), 28-36.

Ercan, A. (2022). Gösterilmeyen Sanatın Anlatısı. *Pearson Journal of Social Sciences & Humanities, 7*(20), 134-141.

Fineberg, J. (2014). *1940'Tan Günümüze Sanat Varlık Stratejileri.* (S. Atay Eskier, Çev.) İzmir: Karakalem Kitabevi.

Goldie, P., & Schellekens, E. (Dü). (2007). *Philosophy and Conceptual Art.* Oxford: Clarendon Press.

Haxthausen, C. (2014). Thinking About Wall Drawings: Four Notes on Sol LeWitt. *Australian and New Zealand Journal of Art*, 42-57.

Holzer, J. (2007). *Blue Purple Tilt.* https://www.itsnicethat.com/news/jenny-holzer-artist-rooms-tate-modern-exhibition-240718 adresinden alındı

Hünler, H. (1998). *Estetik'in Kısa Tarihi (Modern Kültür ve Sanat Üzerine Felsefi Bir Tartışma).* İstanbul: Paradigma Yayınları.

İlden, S., & Sarıca, S. (2022). Kurmaca Olarak Kavramsal Sanat. *Arkeoloji Dergisi, 1*(2), 1-18.

Joselit, D. (2016). Conceptual Art of the Press Release, or Art History without Art. *October*, 167-168.

Kahraman, Ö. (2020). Güncel Sanat Ortamının Yeni Paradigması: Durumsal Estetik. *Tykhe, 5*(8), 70-84.

Kant, I. (2011). *Yargı Yetisinin Eleştirisi.* (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea.

Kapichina, E. A. (2024). Modern Artistic Space: the Problem of Anthropological and Aesthetic Transformation. *Discourse*, 17-28.

Kılıç, İ. B. (2022). Metalaşan Sanat Sanatsallaşan Meta. *İdil*, 1181-1190.

Koca, B. (2017). Kavramsal Sanat. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 3*(2), 97-103.

Kosuth, J. (1965). One and Three Chairs. *Art and Artists.* Museum of Modern Art, New York, USA.

Kruger, B. (1987). *Untitled - We Don't Need Another Hero.* https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/barbara-kruger-supreme-who-is-hijacking-whom adresinden alındı

Kuspit, D. (2006). *SanatınSonu.* İstanbul: Metis Yayınları.

Lancaster, J. (1973-1974). Art Education and the Importance of Materials. *Studies in Art Education*,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

40-43.
LeWitt, S. (1967). Paragraphs on Conceptual. *Artforum Vol.5, 10*(Summer 1967), 79-83.
Lynton, N. (1989). *Modern Sanatın Öyküsü.* İstanbul: Remzi Kitabevi.
Newman, M., & Bird, J. (1999). *Rewriting Conceptual Art.* Londra: Reaktion Books.
Ragom, M. (1987). *Modern Sanat.* (V. Kenetti, Çev.) İstanbul: Cem Yayınları.
Schellekens, E. (2022). Conceptual Art. E. Zalta, & U. Nodelman (Dü) içinde, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022 Edition b.).
Singh, A. (2012, 01 12). *Damien Hirst: assistants make my spot paintings but my heart is in them all.* The Telegraph: https://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/9010657/Damien-Hirst-assistants-make-my-spot-paintings-but-my-heart-is-in-them-all.html adresinden alındı
Şengül, E. (2013). Dilbilimsel Kavramsalcılıkta Anti-Görsel Deneyim ve Anti-Estetik Haz: Joseph Kosuth. *İdil, 2*(9), 1-13.
Şişman, A. (2011). *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş.* İstanbul: Literatür Yaınları.
Tarlakazan, E., & Tarlakazan, B. E. (2023). Kavramsal Sanat Pratiği; "Şey" ve Düşünce Üzerine. *Inonu University Journal of Culture and Art, 9*(2), 80-89.
Taşdelen, D. (2012). Estetik ve Sanat Felsefesinde Temel Konular. D. Taşdelen, A. Yazıcı, & A. İnam (Dü.) içinde, *Estetik ve Sanat Felsefesi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
Uz, A., & Uz, N. (2018). Akla Hitap Eden Düşüncenin Sanatı: Kavamsal Sanata Genel Bir Bakış. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 5*(12), 655-662.
Yazıcı, A. (2012). Çağdaş Sanat ve Estetik Anlayışı. D. Taşdelen, A. Yazıcı, & A. İnam (Dü.) içinde, *Estetik ve Sanat Felsefesi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
Yılmaz, M. (2018). *Modernizmden Postmodernizme Sanat.* Ankara: Ütopya Yayınevi.
Young, J. (2001). *Art and Knowledge.* Londra: Routledge.
Zaaiman, J. (2018). *A new conception of 'art'.* Academia: https://www.academia.edu/36378968/A_new_conception_of_art adresinden alındı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Case Report / Olgu Sunumu

1980'Lİ YILLARDA GAZETECİLİĞİN DÖNÜŞÜMÜNÜ TÜRK SİNEMASI'NDA 1960-1990 YILLARI ARASINDAKİ FİLMLERLE OKUMAK

READING THE TRANSFORMATION OF JOURNALISM IN THE 1980S THROUGH FILMS FROM 1960 TO 1990 IN TURKISH CINEMA

Leman Serda BAŞARAN[1]
Nalan OVA[2]

ORCID: L.S.B. 0000-0003-4765-0097
N.O. 0000-0001-6410-400X

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Leman Serda Başaran
Süleyman Demirel Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: basaranlemanserda@gmail.com

[2] Nalan Ova
Süleyman Demirel Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: nalanova@sdu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %x

Revision Requested/Revizyon talebi: 09.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 17.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Başaran L.S. & Ova N. (2025). 1980'li Yıllarda Gazeteciliğin Dönüşümünü Türk Sineması'nda 1960-1990 Yılları Arasındaki Filmlerle Okumak. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1098-1110. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671419

ÖZ
Batı Avrupa'da gazeteciliğin başlangıç ve gelişim seyrinden farklı olarak, Osmanlı İmparatorluğu döneminde basın, Batılılaşma ve modernleşme çabaları ile bağlantılı bir biçimde devletin denetimi ve kontrolü altında ortaya çıkmıştır. Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte, modern ulus devletin inşasında siyasal aktörler tarafından yeni toplumsal ve kültürel yapının halka benimsettirilmesinde işlevsel bir araç olarak öne çıkan gazeteler, 1950'lerden itibaren Türkiye'nin geçirdiği sanayileşme sürecine koşut olarak devletin denetiminden görece özerkleşmiş ve gazeteci aileler tarafından işletilen birer kurumsal yapı haline gelmiştir. 1970'lerin sonu ve 1980'li yıllarda ise uygulamaya konulan neoliberal politikalarla bir endüstri haline gelen basın alanı içinde gazeteler, biçim ve içerik olarak dönüşürken, gazetecilik faaliyetinin kendisi de bir değişim sürecine girmiştir. Bu çalışmada, Türkiye'de basın alanında 1980'li yıllarda yaşanan dönüşümün, Türk sinemasında gazeteci temsillerini içeren filmler üzerinden nasıl yansıdığının analiz edilmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda, 1960-1990 yılları arasında, gazeteci ve gazetecilik faaliyetlerinin konu edildiği Kral Arkadaşım (1964), Canavar Cafer (1975), Gazeteci (1979), Talihli Amele (1980), Skandal (1987) ve Gazeteci Kız (1988) filmleri örneklem olarak seçilmiştir. Belirlenen söz konusu 6 filmde öne çıkan temsiller, nitel içerik analizinden yararlanılarak tematik olarak başlıklandırılmıştır. 1980 öncesi ve sonrası filmlerde öne çıkan temsiller dikkate alındığında, gazetecilik faaliyetinin önemli bir dönüşüme uğradığı görülmektedir. Haber üretim pratikleri ve mesleki etik kodlarda belirgin ayrımların ortaya çıktığı filmlerde, 1980'lere kadar hâkim olan idealist gazeteci, yerini köşeyi dönen gazeteciye bırakmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gazetecilik, Gazeteci, Türk Sineması, Temsil.

ABSTRACT
Unlike the beginning and development of journalism in Western Europe, the Ottoman Empire's press emerged under the state's supervision and control in connection with Westernisation and modernization efforts. With the proclamation of the Republic, newspapers came to the forefront as a functional tool for political actors to impose the new social and cultural structure on the public in the construction of the modern nation-state. In parallel with the industrialization process that Turkey underwent from the 1950s onwards, newspapers became relatively autonomous from state control and became institutional structures run by journalist families. In the late 1970s and 1980s, with the neoliberal policies implemented in the field of the press, which became an industry, newspapers were transformed in terms of form and content, while the journalistic activity itself underwent a process of change. This study aims to analyze how the transformation of the press in Turkey in the 1980s is reflected in Turkish cinema through films featuring journalist representations. In this context, the films between 1960-1990 in which journalists and journalistic activities were the subject of the study, such as "Kral Arkadaşım (1964), Canavar Cafer (1975), Gazeteci (1979), Talihli Amele (1980), Skandal (1987) and Gazeteci Kız (1988) were selected as the sample. The prominent representations in these 6 films were thematically categorized using qualitative content analysis. When the pre-1980 and post-1980 representations in films are taken into consideration, it is seen that journalistic activity has undergone a significant transformation. In films where distinct differences in news production practices and professional ethical codes emerge, the idealist journalist, who was dominant until the 1980s, has been replaced by the journalist who has turned the corner.

Keywords: Journalism, Journalist, Turkish Cinema, Representatiton

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ [1]

Batı Avrupa'da ticari kapitalizmin gelişimine bağlı olarak, 18. yüzyıldan itibaren giderek yaygınlaşan gazeteler, Sanayi Devrimi'nin yarattığı toplumsal, ekonomik ve teknolojik değişimlere paralel olarak da 19. yüzyılın sonlarından itibaren kitlesel hale gelmiştir. Toplumsal, ekonomik ve siyasal yapının Batı dünyasından oldukça farklı bir gelişim evresi izlediği Türkiye'de ise bu süreç, Osmanlı İmparatorluğu döneminden itibaren oldukça farklıdır. Batı Avrupa'da sivil toplumun gelişimi ile paralellik gösteren bir uğraş alanı olan gazetecilik ve gazeteler, Osmanlı İmparatorluğu döneminde, devletin sıkı denetimi altında faaliyet gösteren bir alan olarak ortaya çıkmıştır (Alemdar, 1999). Devlet eliyle ve devletin bu sıkı denetimi altında yürütülmeye çalışılan yazılı basın faaliyetleri, devlet girişimiyle kurulan resmi ve yabancıların diplomatik amaçlarla çıkarttıkları gazeteler aracılığı ile başlamıştır (Taş, 2012). Batı Avrupa'dan farklı olarak gazetecilik mesleğinin ayrı bir uzmanlaşma alanı olarak ortaya çıkmadığı bu dönemde, gazeteler; modernleşme sürecinde yapılan reformların halka duyurulmasında işlevsel bir araç haline gelmiştir. Gazetecilik faaliyetinin devlet işleri ile doğrudan bağlantılı bir alan içinden yürütülmesi nedeniyle de gazeteler, özel kişiler tarafından çıkarılsalar dahi, gazeteciler birer kamu görevlisi olarak öne çıkmıştır (Taş, 2012, s. 140; Atabey, 1998; Gürkan-Pazarcı, 2005).

Batılı, laik ve modern bir ulus devlet olarak tarih sahnesine çıkan Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş sürecinde de benzer bir misyonu üstlenen gazeteler, devrimlerin halka benimsettirilmesinde önemli bir kültürel araç olarak karşımıza çıkmaktadır (Ova, 2004). Basının modern toplumun inşasında oynadığı bu merkezi rol, modern ulus devletin gelişim seyrinde, gazeteleri de bu değişimin önemli bir parçası haline getirmiştir (Gürkan-Pazarcı, 2005). Modern ulus devlet anlayışına bağlı milli bir basın inşa etme çabası, cumhuriyetin kurucu kadroları tarafından 1940'lara kadar matbuat alanındaki temel yaklaşımı belirleyen bir unsur olmuştur (Taş, 2012, s. 148). Nitekim 1931 yılında çıkarılan ilk basın yasası bu amaçla bağlantılı olarak yürütme organına, ülke çıkarlarına aykırı yayın yapan gazete ve dergileri geçici olarak kapatma hakkı tanımıştır. 1933 yılında kurulan Matbuat Umum Müdürlüğü ile de devletin basın üzerindeki denetimi daha da görünür hale gelmiştir (Kızılbay, 2010, s. 24).

Türkiye'de basının kitleselleşmeye ve kısmen endüstrileşmeye başladığı dönem ise 1950 sonrasıdır. Çok partili siyasal yaşama geçildiği ve Demokrat Parti'nin (DP) iktidara geldiği 1950'lerde, partinin muhafazakâr ve ekonomik alanda dışa açılan, Batı kapitalizmi ile bütünleşmeye dayalı politikalarına bağlı olarak, gazeteler biçim ve içerik açısından bir dönüşüme uğrarken, Türkiye'de basın alanı yeni bir aşamaya geçmiştir. İç ve dış politikaya dair haberlerin yoğunluklu olarak yer bulduğu gazeteler, bu döneme kadar sınırlı sayıda tiraja sahipken, 1950'lerle birlikte içeriklerde çeşitlenmeye gidilmiş, CHP-DP ekseninde ilerleyen tarafgirlik politikası terk edilerek, kitleselleşen basın, ticari bir alan içinde örgütlenmeye başlamıştır (Adaklı, 2006, s. 111). Gazeteci kökenli Sedat Simavi tarafından 1948 yılında yayın hayatına başlayan *Hürriyet* ve yine gazeteci kökenli Ali Naci Karacan'ın sahipliğinde 1950 yılında kurulan *Milliyet* ile birlikte Türkiye'de basın kitleselleşme aşamasına girmiştir.

Türkiye'de gazete ve gazetecilik faaliyetinin topyekûn bir değişim sürecine girdiği dönem ise 1980'li yılardır. Ulusal ve uluslararası düzlemde yaşanan ekonomik, siyasal, toplumsal, kültürel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak, kamusal iletişimin yapısı kökten bir değişime uğrarken, basın alanı da değişimden doğrudan etkilenmiştir. 1980 sonrası yeni sağın yükselişe geçişi ile devlet-sermaye-medya-toplum ilişkisinin yeniden biçimlendirildiği bu yıllardan itibaren artık basının da içinde yer aldığı medya, sermaye gruplarının faaliyet alanına dahil olan ticari bir işletme haline gelirken, haber, haber üretimi ve gazetecilik faaliyetinin kendisi de bu yapıya doğrudan uyumlanmıştır (Kaya, 2009; Adaklı, 2006).

Bu çalışmada ise Türkiye'de gazeteciliğin 1980 sonrası yaşadığı dönüşümün, Türk sinemasında gazetecilik ve gazetecilerin konu edildiği filmlerdeki temsiller dolayımı ile okunması amaçlanmaktadır. Türk sinemasında, gazeteci karakterlerin, fimlerde yer alma biçiminlerine değindiği,

[1] Bu çalışma, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı'ndan, Leman Serda Başaran'ın *"1980'lerde Türkiye'de Gazeteciliğin Dönüşümünü Türk Sinemasında Gazeteci Temsilleri Üzerinden Okumak"* başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

"Amca Size Gazeteci Diyebilir miyim?" başlıklı kitabında Sağnak (2010), bir gazeteci karakterine ilk kez yer verilen 1933 tarihli Cici Berber filminden itibaren 2009 yılına kadar toplam 286 filmin yapıldığına dikkat çekmektedir (ss, 21-27). Bu çalışmada ise 1933-2009 yılları arasında gazeteci figürlerinin yer aldığı toplam 286 film içerisinden, Türkiye'de gazetecilik pratiklerinin ve gazeteciliğin 1980 sonrası yaşadığı dönüşümü tartışmak amacıyla, 1960-1990 yılları arasında bu dönüşümü ekonomik, siyasal, kültürel ve toplumsal bağlamı içinde yansıttığı düşünülen, 6 film tespit edilmiştir. Bu bağlamda çalışmada, amaçlı örneklem dahilinde belirlenen Kral Arkadaşım (1964), Canavar Cafer (1975), Gazeteci (1979), Talihli Amele (1980), Skandal (1987) ve Gazeteci Kız (1988) filmleri[2], nitel içerik analizinden yararlanılarak konu bağlamında çözümlenmiş ve temsil biçimleri tematik olarak başlıklandırılarak analiz edilmiştir.

Metinlerin içinde yer alan anlamın ya da verilmek istenen mesajın, sistematik bir biçimde çözümlenmesine dayanan içerik analizi (Güler, Halıcıoğlu ve Taşkın, 2015, s.331), her tür kelime, anlam, sembol, fikir, tema ve mesajın içinde yer aldığı metni, analiz etmeye katkı sağlayan bir araştırma tekniğidir (Neuman, 2022, s.586). İçerik analizinde, incelelenecek metne yönelik analizi gerçekleştirebilmek için metin içinde yer alan kelime, sözcük grubu, cümle ve temaların belirli katogoriler altında kodlanması gerekmektedir. Neuman'a (2022) göre kodlama sistemi, metnin içeriğinin nasıl gözlemleneceği ve kaydedileceğine yönelik betimleyici bir talimat ya da kurallar dizisidir. Türkiye'de 1980 sonrası gazeteciliğin dönüşümününün, 1960-1990 yılları arasında belirlenen 6 filmde öne çıkan temsiller dolayımı çözümlenmesinin amaçlandığı bu çalışmada, nitel içerik analizi tekniğinden yararlanılarak, haber yapma pratiği ve gazeteci kimliğinin dönüşümünde ortaya çıkan farklılıklara yönelik iki temel kategori belirlenmiştir. Bu kategoriler altında, haber içeriklerinin ve haber yapım süreçlerinin meslek etiği kapsamında değişimi ve değişen çalışma koşullarının birer meslek profesyoneli olarak gazetecileri nasıl dönüştürdüğü çözümlenmiştir.

1980 Sonrası Türkiye'de Ekonomik ve Siyasal Dönüşüm

1950 sonrası, Batı kapitalizmi ile bütünleşme aşamasına girilen Türkiye'de, 1960'larda hızlı sanayileşme ve buna bağlı olarak hızlı bir toplumsal dönüşüm sürecine sahne olundu (Keyder, 1998). Nitekim İkinci Dünya Savaşı sonrasında uluslararası sistem, gelişmiş Batılı devletlerin, azgelişmiş çevre ülkelere yapılan dış yardımlarla doğrudan yatırımlara dayalı sermaye ihracı üzerine temellendirilmekteydi. Bu eğilim, 1970'lerle birlikte ekonomik alanda yeni bir dünya sistemi uygulamasını talep eden yapıların ortaya çıkmasına neden oldu. Gelişmiş ülkelerin öncülüğünde ulus aşırı tekellere dönüşen şirketler, zamanla bağlı oldukları ülkelerin ekonomik ve siyasal politikalarını yönlendirebilecek bir güce sahip oldular. Tam da bu bağlamda uzun yıllar, devletin asli düzenleyici unsuru oluşturduğu geçmiş yapıdan farklı olarak yeni dünya düzeni içerisinde artık sermaye de düzenleyici bir unsur olarak devletin yanında yerini aldı (Ayman-Güler, 2016, ss. 83-85). Bu yeni dünya düzeni içerisinde, 1970'lerin ortasında kapitalist üretim ilişkilerinin içine girdiği bunalım ve sonucunda yaşanan petrol krizi ise az gelişmiş ülkeler üzerinde önemli etkiler yarattı. 1970'lerin başından itibaren zaten ekonomik bir daralma sürecinde olan Türkiye'de de bu kriz, ülkeyi yüksek borçlanma ile karşı karşıya getirdi (Koraltürk ve Çetin, 2013). Nitekim sermaye, iç pazar bazlı birikim tarzı ile kendini yeniden üretemez bir duruma düştü (Schick ve Tonak, 1998, s. 396) ve Türkiye'de sanayinin zorla yeniden yapılandırılması, 1970 sonrası bunalımın temel bir niteliği haline geldi (Keyder, 1998, s. 75).

Türkiye gibi sanayileşmenin görece geç başladığı ülkeler, bir taraftan petrol giderleri, diğer taraftan da ihraç edilen malların fiyatlarını karşılayabilmek için hızlı bir borçlanma sürecine girdi. 1977'den

[2]Yönetmeliğini Zafer Davutoğlu ve Osman F. Seden'in birlikte üstlendiği, senaryosu Osman F. Seden' ait olan Kral Arkadaşım, Kemal Filmciliğe ait 1964 yapımı bir filmdir. Kadri Film tarafından 1975'te çekimleri tamamlanan Canavar Cafer'in ise senaryosu Alpay İzer'e, yönetmeliği ise Temel Gürsuya aittir. Yönetmeliğini Yücel Uçaroğlu, senaristliğini Fuat Özlüer'in yaptığı 1979 tarihli Gazeteci filmi, Sezen Filme ait bir yapımdır. Yapımı Adaf Film'e ait olan 1980 tarihli Talihli Amele'nin senaristi Başar Sabuncu, yönetmeni ise Atif Yılmaz'dır. Yapımcılığını ve yönetmenliğini Kaya Ererez'in üstlendiği, senaryosu Erdoğan Tünaş'a ait Skandal, Rüzgar Filmcilik tarafından 1987'de çekilmiştir. 1988'de yapımcılığını İmparator Film'in üstlendiği Gazeteci Kız filminin senaryosu Melih Gülgen ve Haşmet Zeybek'e aittir yönetmen koltuğunda ise Melih Gülgen yer almaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

itibaren dış ödemelerin büyük ölçüde durması karşısında IMF ile masaya oturulmak zorunda kalınan Türkiye'de, 1979 seçimlerinde hükümeti kuran kadro, IMF ile anlaşarak, 1980 yılında 24 Ocak Kararları olarak bilenen ve ekonomiyi köklü bir biçimde dönüştürecek uygulamalara imza attı (Koraltürk ve Çetin, 2013). Sadece bir istikrar programı niteliği taşımayan bu tedbirler, uluslararası sermayenin pazarlanması amacını taşımaktaydı. İç ve dış piyasalarda serbestlik, ulusal ve uluslararası sermayenin emek karşısında güçlendirilmesi hedefiyle program; buna uygun bir "yapısal uyum" perspektifi içinde planlandı (Boratav, 1988, ss. 121-122). 24 Ocak kararları ile Cumhuriyet tarihi boyunca hâkim olan korumacı ve devlet müdahalesi altında gerçekleşen iktisat politikaları terkedilerek, daha liberal bir ekonomik yapılanma sürecine geçildi (Koraltürk ve Çetin, 2013). Söz konusu kararlar uyarınca, ithalatın serbestleştirilmesinin önü açılırken, ihracat ve yabancı sermaye özendirilerek, finansman yoluyla bu alana kurumsal destek sağlandı. Sübvansiyonların arttırıldığı ve fiyat denetimlerinin kaldırıldığı bu süreci takiben (s. 349) 12 Eylül 1980'de ordunun yönetime el koyması ile birlikte de Türkiye, neoliberal ekonomik ve siyasal bir yapılanma sürecinin içine girdi.

1970'lerden itibaren, gelişmiş Batı demokrasilerinde uzun yıllar hâkim olan refah devleti anlayışının terk edilmesi ile sonuçlanan yeni sağ politikalara ülkeyi uyumlaştırmada işlevsel bir araç olarak kullanılan 1980 askeri darbesi ile güçlü otoriter devlet yapısı ve piyasa ilişkilerinin sentezinden oluşan yeni bir yapı hakimiyet kazandı (Özkazanç 2013, s. 637). Parlamenter sistemin fiili olarak uygulanamadığı 1983'e kadar askeri iktidar tarafından toplumsal muhalefet sıkı bir biçimde kontrol altına alınırken, bütün siyasi partiler, dernek ve meslek kuruluşları kapatıldı; sendikal hareketler yasaklanırken, halkın siyasal katılımı da bu süreçte askıya alındı. Otoriteyi merkezileştirme hedefi ile uyumlu bir biçimde birçok yasal ve kurumsal düzenlemenin uygulamaya konulduğu bu yıllarda, 1961 Anayasası'nın sağladığı özgürlüklerin birçoğunu sınırlandıran yeni anayasa da 1982'de kabul edildi (Buğra ve Savaşkan, 2015 s. 85; Schick ve Tonak, 1998).

Üç yıl süren askeri yönetimin ardından, Kasım 1983'te yapılan genel seçim sonrası, yeniden parlamenter demokrasiye geçişin sağlandığı Türkiye'de, Turgut Özal'ın liderliğinde kurulan Anavatan Partisi (ANAP) seçimleri kazanarak tek başına iktidara geldi. 1989'a kadar başbakanlık görevini yürüten Turgut Özal, 1989-1993 yılları arasında da Cumhurbaşkanı olarak politikadaki etkinliğini devam ettirdi (Bora, 2017, s. 550; Koraltürk ve Çetin, 2013). 12 Eylül öncesinde Süleyman Demirel Hükümeti'nin ekonomi alanında görevli teknokratlarından biri olan Özal, 12 Eylül döneminde de ekonomi yönetiminden sorumlu başbakan yardımcılığı görevini yürütmekteydi. 1982'de bu görevinden istifa ederek, Anavatan Partisi'ni kuran Turgut Özal, yeni sağ liberal ideolojinin Türkiye'de kurumsallaşmasına öncülük eden bir aktör olarak 1980 sonrası döneme de damgasını vurdu (Bora, 2017, s. 550). 24 Ocak 1980'de uygulamaya konulan İktisadi Önlemler Paketi'nin hazırlanmasında da öncü bir rol oynayan Özal'ın başbakanlığı döneminde Türkiye, köklü bir siyasal, ekonomik ve kültürel dönüşüm sürecine girdi (Bora, 2013, s. 589). İktidara geldikten sonra yeni ekonomik kararlara imza atan Turgut Özal'ın başbakanlığı döneminde ithalat rejiminde köklü dönüşüme gidilerek, döviz alım-satımı serbest hale getirildi. Pek çok alanda yeni yatırımların gerçekleştirildiği bu yıllarda Türkiye, yabancı sermaye açısından cazip bir ülke konumuna geldi (Koraltürk ve Çetin 2013, s. 351). Kamu yatırımları aracılığı ile ekonomik yapılanmanın istikrardan büyümeye kaydırıldığı bu döneme, tarımsal destek politikası canlandırılarak, belediye hizmetleri geliştirilerek yeni bir popülist anlayış hâkim oldu (Boratav, 1998, s. 125). Dış pazara açılmayı hedefleyen politikalarla uyumlu olarak bir taraftan ihracat desteklenirken, diğer taraftan da başta iletişim, ulaşım ve turizm olmak üzere emlak ve enerji alanındaki yatırımlara kredi olanakları sağlandı. Ekonomi alanındaki politika değişimi için gerekli olan, merkezi karar alma süreçlerinin işlevsel hale getirilmesinde ise hükümetin ve başbakanın yetkileri sürekli olarak arttırıldı. Bütçe dışı kaynakların meclis onayına gerek duyulmadan dağıtılmasına yönelik kararlar, ekonomiye keyfi siyasi müdahalelerin kapısını araladı (Buğra ve Savaşkan, 2015, ss. 88-89). Siyasal yönetimin, ekonominin verimlilik esasına dayalı işleyiş yasalarına uygun olarak hizalandırıldığı ve piyasanın ihtiyaç duyduğu yasal ve kültürel müdahalelerin uygulanmasında sorumlu tutulduğu bir anlayış içinde toplumsal alan da piyasa temelli bir yapıya büründü (Özkazanç, 2013) Siyasal demokrasinin, piyasa ekonomisi ile uyumlaştırıldığı 1980'lere damga vuran Özal döneminde "iş bitiricilik" ve "köşe dönmecilik" (Bora, 2013) toplumsal ve siyasal alandaki ilişki biçimlerine de sirayet eden hakim bir olgu haline geldi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1980 Sonrası Türkiye'de Gazeteciliğin Dönüşümü

Kısaca 1980'li yıllarda Türkiye, gerek 12 Eylül askeri darbesi, gerekse de neoliberal politikaların etkisi altında kalarak büyük bir dönüşüm sürecine girdi. Toplumsal, siyasal, kültürel ve ekonomik yapı ile doğrudan ilişkili bir alan olarak basın ve yeni ortaya çıkacak olan medya ise bu değişimden en çok etkilenen kurumların başında yer aldı. Nitekim, 24 Ocak 1980'de uygulamaya konulan İktisadi Önlemler Paketi kapsamında, basın sanayisinin hammaddesi olan gazete kağıdına devlet tarafından sağlanan sübvansiyonun kaldırılması ve kâğıda gelen yüzde 300 zam, gazeteleri ekonomik olarak darboğaza sürükleyen ilk düzenleme oldu (Adaklı, 2006 s. 140). Söz konusu fiyat artışları, gazeteleri ayakta kalabilmek için ilan ve reklam gelirlerine gittikçe daha bağımlı hale getirirken, ilerleyen yıllarda reklamcılığın alanda artan stratejik önemi, basında promosyon savaşlarını başlattı (Adaklı, 2001).

24 Ocak 1980'de alınan kararlar sonrasında ekonomik sıkıntıya düşen basın, 12 Eylül askeri darbesi ile birlikte de içeriklere yönelik müdahaleler kapsamında bir politika değişimine tabi tutuldu. 12 Eylül sonrası tüm siyasi parti, dernek ve sendikaların faaliyetlerine kısıtlamalar ve yasaklar getirilirken, gazeteler de kapatılmalarla karşı karşıya kaldı. Bu dönemde gazeteciler, gazetelerin genel yayın yönetmenleri hakkında başlatılan soruşturmalar; yargılama ve tutuklamaya kadar giderken, yayın hayatına devam edebilenler de sıkıyönetim komutanlığının kontrol ve denetimi altında yayıncılık faaliyetini sürdürebildiler. Devletin bölünmez bütünlüğünü tehdit eden, Türkçe dışında dillerin kullanımını yasaklayan maddelerle, basın yayın alanını devletin sıkı denetimine tabi tutan 1982 Anayasası ile de basının üzerinde var olan devlet kontrolüne bir süreklilik sağlandı (Över, 2017). Nitekim parlamenter demokrasiye geçişin sağlandığı 1983 sonrası Özal'ın başbakanlık döneminde de basın alanında, askeri yönetimin baskıcı kontrolünden uzaklaşılsa da hükümetin basın özgürlüğüne yönelik müdahaleleri sabit kaldı (Pertner, 2020, s. 52). Hangi konuların yazılacağı ve neyin haber değeri taşıdığı noktasında sürekli bir denetime maruz kalan gazeteler, darbe döneminde kapatılma korkusu ile orduyu ve hükümeti "rahatsız etmeyecek" içeriklere yöneldiler. Darbe sonrası ANAP hükümeti döneminde ise Turgut Özal'ın bazı gazete ve gazetecilerle doğrudan kişisel ilişkiler kurma eğiliminde olması, zamanla iktidar odakları ile "iyi geçinen" ve bundan gurur duyan yeni bir gazeteci tipolojisinin ortaya çıkmasına neden oldu. Tüm bu depolitizasyon süreci ile birlikte de basında magazinleşme gittikçe yaygın bir uygulama haline gelirken, sansasyonellik de bir haber değeri olarak öne çıkmaya başladı (Tılıç, 2001, s. 141).

12 Eylül askeri darbesinin gazeteciler üzerinde yarattığı diğer önemli bir etki ise uzun yıllardır elde edilen sendikal hakların tasfiyesi oldu. Özellikle 1960'lardan itibaren, bu haklarını kullanarak örgütlü bir biçimde hareket eden gazeteciler açısından 1980 darbesinin hemen ardından Türkiye Gazeteciler Sendikası'nın kapatılması; açılmasına izin verildiğinde ise her türlü toplantı ve etkinliğinin devlet iznine tabi tutulması, hak mücadelelerine yönelik ciddi engel oluşturdu. 1980 sonrası basın sendikacılığının uğradığı hak kayıpları, gazeteciler arasında örgütlenmeye yönelik bir ilgisizliği de beraberinde getirmesi açısından dikkat çekiciydi. 1980'lerden itibaren, yasa ve toplu sözleşmeden kaynaklı haklarını kullanmaktan feragat eden gazetecilerin sayısında hızlı bir artış gözlendi. Tekelleşme sürecine koşut olarak Basın İş Kanunu'ndan doğan hakların kullanılmasına yönelik yapısal engellerle de karşılaşan gazeteciler, mesleklerini iş güvencesinden kısmen yoksun bir biçimde sürdürmeye başladılar (Özsever, 2004, ss. 109-112).

1980 sonrası pazar ekonomisi içinde yaşanan tekelleşme eğilimlerinin en çok hissedildiği üretim alanlarının başında basın yayın araçları yer almaktaydı. Daha önce de ifade edildiği gibi gazetelerin 1950'lerden itibaren kapitalist girişimcilerin ilgi alanına girmeye başlaması ile reklam, lotarya gibi satışlarının arttırılmasına dayalı çabalar, kurumsallaşmasının temelini oluşturmaktaydı. Ancak yine de Babıali'ye dışarından giren bu girişimcilerin basın ve yayıncılık alanındaki faaliyetleri 1970'lara kadar süreklilik arz etmedi. 1970'lerden itibaren ise basın dışında yatırımları olan sermaye gruplarının bu sektöre sistemli girişleri, yoğunlaşmanın itici gücünü oluşturdu (Adaklı, 2006 s. 135). Gazeteci ailelerin kontrolünde olan geleneksel gazetecilik faaliyeti 1980'lerde yaygınlaşan yoğunlaşma ile artık yerini, temel olarak medya dışı sektörlerde büyük yatırımları olan sermaye gruplarının egemenliğinde yeni bir medya sahiplik yapısına bıraktı (Adaklı, 2001, s. 145). 1980 sonrası ekonomi politikaları içinde özellikle turizm ve haberleşme sektörüne yönelik yatırımların hakimiyeti de göz önüne

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

alındığında, İstanbul Babıali'de yerleşik olan basın sektörü, 1980'leri ortalarından itibaren medya endüstrilerinin gelişme ve yaygınlaşma yeri olarak belirlenen İkitelli bölgesine kaymaya başladı. Basın sanayisinde modern teknolojinin kullanıldığı, büyük basımevleri, idari merkezleri ile İkitelli, medya sektörü için yeni bir yaşam alanı haline geldi (Ekzen, 1999, s. 89).

1980 sonrası Türkiye'de basın alanında yaşanan yapısal dönüşüm, gazetecileri; bir taraftan gazete sahipleri diğer taraftan da siyasal ve ekonomik iktidar çevreleri ile uzlaşmacı bir ilişki içine girmeye zorladı. Gazetecilik ile herhangi bir ilişkisi bulunmayan, pek çok farklı sektörde yatırımları olan iş insanları tarafından satın alınan gazeteler, patronların kendi ekonomik çıkarlarının gözetildiği ve temel olarak buna hizmet eden birer işletmeye dönüştü (Tılıç, 2001, s. 139).

1960-1990 Yılları Arasında Türk Sineması'nda Gazetecilik Pratikleri

Haber Yapma Pratikleri

Temel olarak 1980'lerden itibaren basın yayın alanının, farklı sektörlerde yatırımları olan büyük grupların hakimiyeti altına girmesi, gazetelerde haberin de bu grupların ekonomik çıkarları doğrultusunda üretimini beraberinde getirmiştir (Cangöz, 2015). Haber üretim sürecinde yaşanan bu dönüşüm, çalışma kapsamında örnekleme dahil olan filmlerin anlatımında da karşımıza çıkan temel bir eğilimdir.

1964 yapımı Kral Arkadaşım Filmi'nde Hülya karakteri, yoksul mahallerde bulunan ev ve arsaları düşük bir ücret karşılığında satın almak isteyen fabrika sahibi babasına karşı mücadele veren bir gazeteci olarak öne çıkarılmaktadır. Söz konusu mücadelesinde, babası olmasına rağmen, konu ile ilgili olarak tarafsız bir habercilik yapma peşinde koşan Hülya, filmde; toplumsal sorunlara duyarlı bir gazeteci olarak temsil edilmektedir. Benzer biçimde, 1975 yapımı Canavar Cafer Filmi'ndeki gazeteci Melike karakteri de toplumsal sorunları kamuoyunun gündemine taşımaya çalışan, sorumlu bir gazeteci olarak resmedilmektedir. Kitlesel protesto gösterilerinde gazeteci kimliği ile yer alan, toplumsal muhalefetin talep ve isteklerini halkın sesine dönüştüren haberlere imza atan bir gazeteci figürü olarak öne çıkan Melike, bu yönüyle filmde, haberlerini topluma hizmet için yazmaktadır. Gazeteci Zeynep karakterinin, mafyaya karşı verdiği mücadelelerin konu edildiği 1979 yapımı Gazeteci Filmi'nde de haberin, kamuoyunu bilgilendirmeye yönelik, toplumsal sorumlulukla bağlantılı boyutunun öne çıkarıldığı görülmektedir. Filmde *Hürriyet Gazetesi*'nde çalışan Zeynep, sigara kaçakçılığı yapan ve büyük bir suç örgütü adına çalışan Kemal Şahin isimli karakterle ilgili haber yapma peşinde koşan bir gazetecidir. Çalıştığı gazete adına, mafya olan Kemal Şahin hakkında suçlarını içeren bir haber dosyası oluşturabilmek için haber kaynağı ile tanışmaya çalışan Zeynep, işlenen suçları halka doğru bir biçimde aktarmaya çalışan ve temel motivasyonu suçla mücadele etmek olan bir muhabirdir. 1980 öncesi her üç filmde de gazeteci karakterlerinin temel amacı, kamuoyunu doğru bilgilendirmek ve aydınlatmaktır. Haberlerin, temel olarak bu kaygı ve hedeflerle bağlantılı olarak oluşturulması, filmlerde öne çıkarılan temel bir unsur olarak dikkat çekmektedir. 1980 sonrası filmlerde ise bu tür temsiller artık yerini, çalıştıkları basın kuruluşundaki haber müdürünün istekleri ya da doğrudan gazete patronunun çıkarlarına uygun olarak üretilen haberlere bırakmıştır.

1987 yapımı Skandal'da, *Cumhuriyet*'te çalışan Çetin, "hayali ihracat" yolsuzluğunu ortaya çıkarmaya çalışan bir araştırmacı gazetecidir. Bir olay ya da olgunun derinlemesine analiz edilerek, belgelenmesi; olayın sadece görünen değil, arka planında olup bitenlerin açığa çıkartılmasını amaçlayan araştırmacı gazetecilik, rutin haberlerin üretiminden farklı olarak daha uzun bir zaman ve yoğun çaba gerektiren bir gazetecilik türüdür (Alemdar ve Uzun, 2019, s. 258). Filmde de Çetin, bu alanda haber yapan bir gazeteci olarak büyük bir hayali ihracat yolsuzluğunu ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. 1980'li yıllar Türkiye'nin "hayali ihracat" kavramı ile tanıştığı yıllardır. 1983 yılında seçimleri kazanan ANAP, ihracata dayalı sanayileşme ve ithaalatın serbestleştirilmesi kapsamında teşvik mevzuatında önemli değişimlere giderek, ihracatı daha da destekleyici yönde radikal kararlara imza atmıştır. Ancak bu dönemde gerek verilen teşviklerin çok sayıda ve farklı türlerde olması, gerekse de hukuki süreçlerin açık ve anlaşılır olmaması, teşvik mevzuatının dağınıklığı ve denetimlerin tam olarak uygulanmaması nedeniyle teşvikler, suiistimal edilmeye başlanmıştır. Bu suiistimal en görünür biçimde, ihracat yapılırken, resmi rakamlara ve mevzuata uygun olmayan, yanıltıcı beyanlarda bulunularak, bu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

beyanlar yoluyla haksız kazanç elde edilmesi olarak tanımlanan "hayali ihracat" skandallarının yaygınlaşarak ülke gündemine taşınmasında karşımıza çıkmaktadır (Aktan, 1993, ss. 130-131).

Skandal'da toplumsal meselelere eğilen bir haber yaptığı için çalıştığı gazetenin eski yazı işleri müdürü ile birlikte tutuklanan Çetin için hapishaneden çıktıktan sonra ise bu tür haberler yapması için uygun koşullar artık bulunmamaktadır. Nitekim tutuklu kaldığı süre içerisinde çalıştığı *Cumhuriyet* gazetesinin yazı işleri müdürü değişmiş ve bu yeni müdür de sermaye sahipleri ile oldukça karmaşık ilişkiler içine girmiştir. Hapishaneden çıktıktan sonra çalıştığı gazeteye giden Çetin'e gazetenin yeni yazı işleri müdürü Fikret Bey doğrudan "Hem senin başın derde girmez hem bizim. Kaç kez toplatıldık biliyorsun. Sen ölçüyü kaçırıyorsun. İki arada bir derede biz kalıyoruz" demektedir.

Polis adliye muhabirliği yapan bir gazeteci olarak, 1988 yapımı Gazeteci Kız Filmi'nde öne çıkarılan Murat karakteri ise toplumsal sorunlara gittikçe daha fazla duyarsızlaşan bir gazeteciyi temsil etmektedir. Murat'ın toplumsal sorunlara yönelik duyarsızlığı, filmde haberi pazarda alınıp satılan bir "meta" olarak gören bakış açısı içinden yansıtılmaktadır. Haberlerini, daha çok okunmasını sağlayarak, gazetenin reklam gelirini arttırmaya yönelik bir hedefle sansasyonel içeriklerle doldurma gayretinde olan Murat, tam da bu bağlamda 1980 sonrası değişen habercilik anlayışına uygun haberler yapan bir gazeteciyi temsil etmektedir. Filmde, polis adliye muhabiri Murat'ın arkadaşları ile yaptığı bir konuşmada yer bulan "Bir kadını daha temizlemişler. Boğup tecavüz etmişler. Ormanın bir köşesinde duruyordu. Sabah koşusu yaparken rastladım. Yarın manşet veriyorum. Yalnız kadınlar korkun, sapık aramızda. Nasıl güzel bir manşet değil mi?" ifadesi, gazeteciler tarafından artık haberin "reyting" ve "manşet" kısmıyla ilgilenildiğini göstermesi açısında dikkat çekicidir. 1980'li yıllarda gazetelerin gittikçe artan bir biçimde reklam gelirlerine olan bağımlılığı (Özsever, 2004), haber yapımında reklam verenlerin okurlardan daha önemli olduğu bir süreci ön plana çıkarmıştır. Basın kuruluşları tarafından haberin bir meta olarak görülmeye başlanması ile kamuoyunun bilgilendirmesine yönelik amaç da pazarın belirlediği taleplere göre şekillenmiştir. "satılabilen ürün, haberdir" anlayışı yaygın hale gelirken, reklam ve basın sektörleri arasındaki yakınsama da gittikçe belirginleşmiştir. 1980 yapımı Talihli Amele'de bu yakınsama oldukça görünür biçimdedir. Söz konusu filmde, *Devran* Gazetesi yazı işleri Müdürü Rebi Bey, "satışı on bini bulmayan" gazetenin tirajını artırarak kar elde etmek için bir reklam ajansı olan Tam Ajans'a ulaşma çabası içerisindedir.

Mesleki Etik Kodlarda Dönüşüm

1980'li yıllarda basının, pazara hizmet eden bir yapıya bürünmesi, çıkar/kar merkezli bir medya yapılanmasını beraberinde getirmiş ve medya da artık şirket anlayışıyla yönetilmeye başlamıştır (Taş, 2012; Adaklı, 2006). Bu durum, gazetecinin, haberlerini toplumsal bir sorumluluk ekseninde üretmesi ile bağlantılı bir biçimde tanımlanan meslek etiğinin içeriğini dönüştürmesi anlamında önemli bir gelişme olarak karşımıza çıkmaktadır (Akdal, 2017). Toplumsal konulara ilişkin olarak kamuoyunu bilgilendirme görevini üstlenen gazetecilerin olgu ve olaylara yönelik olarak doğru ve tarafsız bilgi vermesi gazetecilik etiği açısından önemlidir (Becerikli, 2019). Ancak daha önce de vurgulandığı gibi, 1980 sonrası gerek askeri darbe süreci gerekse de liberal ekonomi politikaları kapsamında alınan kararlar ve basının ticari bir işletmeye dönüşmesi, gazetecileri mesleklerine yabancılaştırmış ve haber verme işlevinin çıkar odaklı bir anlayış içinde sürdürülmesinin önünü açmıştır (Adaklı, 2006).

Tekelleşmeye koşut olarak, yeni medya patronlarının, siyasal iktidarlarla yakın ilişki içinde olma çabası, bu ilişkilerin sekteye uğratılmaması adına, iktidarın hoşuna gitmeyecek haberlerin yapılmasını engellemiştir (Kaya, 2016). Toplumsal sorumluluk anlayışından gittikçe uzaklaşılan basın alanında (Alemdar ve Uzun, 2019), gazetecinin kendi dünya görüşünü habere yansıtmaması, olgu olayı olduğu gibi aktarması olarak tanımlanan nesnellik ve tarafsızlık da haber değeri olarak önemini yitirmeye başlamıştır (Uçar, 2011). Bu değişen anlayış, çalışma kapsamında incelenen filmlerde karşımıza çıkan temsil biçimlerinde de görünür hale gelmektedir.

1980 öncesi bir yapım olan, Kral Arkadaşım (1964) Filmi'nde Hülya, toplumsal meselelere yönelik objektif haber yapan bir gazeteci olarak öne çıkarılmaktadır. Filmde Hülya'nın babası rolündeki fabrikatör Nurettin, fabrikasının da içinde bulunduğu araziyi genişletmek için çok düşük bir ücret karşılığında bu bölgede bulunan arsaları satın almak istemektedir. Arsaların bulunduğu mahallede

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

yaşayan ve bu satışa direnen bir grup genç karşısında Nurettin, gazeteci kızı Hülya'dan konu ile ilgili kendi çıkarına uygun düşecek bir haber yapmasını isteyerek, yardım talebinde bulunur. Bu istek karşısında Hülya'nın cevabı ise "Önce iki tarafı da dinlemek lazım", "Baba, bizim gazete ciddidir. Tek taraflı bir iddiayı yazamam. Taraflardan biri sizin kadar namuslu ve haklı olsa bile karşı tarafı da dinlemem lazım" şeklindedir. Benzer bir biçimde Canavar Cafer'de (1975) Melike karakteri de gerçekleri birtakım çıkarlar doğrultusunda manipüle etmeden halka aktaran bir gazeteci konumundadır. Gazeteci (1979) Filmi'nde ise gazeteci Zeynep'in meslektaşlarına söylediği "Adalete yardımcı olmamız gerek, basın olarak kaçakçılara karşı savaş açmalıyız" ifadesi ve beraat eden sigara kaçakçısı Kemal Şahin hakkında haber yapmalarının gerekli olduğunun altını çizmesi, filmde gazetecilerin halka karşı doğru haber verme sorumluluğunun öne çıkarılıyor olması bağlamında dikkat çekmektedir.

Diğer taraftan, 1980 sonrası içeriklerde tiraj kaygısının temel bir ölçüt olarak öne çıkması Talihli Amele'de (1980), gazetenin tirajını artırma çabası içerisinde olan gazeteci Jale karakteri üzerinden resmedilmektedir. *Devran* Gazetesi'nde muhabir olarak çalışan Jale, haberlerini sorumlu bir gazetecilik perspektifi içinden mesleki etik değerlere uygun bir biçimde yazmamaktadır. Jale'nin bir gazeteci olarak temel amacı, gazetenin tirajının arttırılmasını sağlamaktadır. Filmde, Millet Bankası İkramiye Apartmanı'nın inşaatında çalışan, köyden kente göç etmiş bir inşaat işçisi olan Mehmet Ali, reklamcılar tarafından "keşfedilir". Tirajı gittikçe düşen *Devran* Gazetesi ise reklamcıların gözdesi olan Mehmet Ali'yi kullanarak satış rakamlarını arttırma gayreti içine girer. Bu doğrultuda, gazeteci Jale, inşaat işçisi Mehmet Ali hakkında gazetesi adına röportajlar yaparak, Mehmet Ali adına gazetede bir promosyon kampanyasının düzenlenmesine ön ayak olur.

Gazetecilerin, editoryal bağımsızlıklarını kaybetmeleri 1980 sonrası yapımlarda öne çıkarılan temsiller dolayımı ile daha da görünür hale gelmektedir. Nitekim Skandal (1987) Filmi'nde *Cumhuriyet* Gazetesi Yazı İşleri Müdürü Fikret Bey ve gazeteci Çetin karakterleri arasında yaşanan diyaloglar, gazetecilerin bağımsız haber yapabilmeleri konusunda yaşadıkları engelleri gözler önüne sermektedir. Çetin, hayali ihracat yolsuzluğu ile ilgili yapacağı haberde, bu yolsuzluğu yapan ve aynı zamanda vergi rekortmeni olan Fahri Kaya karakteri ile doğrudan gazetenin genel yayın müdürü tarafından oluşturulmuş sorularla bir röportaj yapmaya zorlanmaktadır ve Çetin baskıya boyun eğer. Gazetenin yeni yazı işleri müdürü Fikret Bey, röportajın, kendi hazırladığı sorularla, istediği doğrultuda gerçekleşmesi karşısında yaşadığı memnuniyeti şu şekilde ifade etmektedir: "Dizi röportajlar iyi olmuş kısa ve öz. Kelimesini çıkartmadan bastım, eline sağlık." Bu sözler karşısında, teşekkür eden ancak röportajda yer almayan "gerçeklerin" olduğunu vurgulayan Çetin, Fikret Bey'e cevaben "Önemli değil. Söylediklerini yazdım ama ya söylemediklerini?" ifadesini kullanır. Filmin genel anlatısı içerisinde Fikret, sermaye grubunun çıkarlarına yönelik olarak hareket eden bir haber müdürünü temsil ederken Çetin karakteri, patronun çıkarları doğrultusunda haber yapmak zorunda kalan ve artık bağımsızlığını kaybetmiş bir gazeteci olarak işaretlenmektedir.

1980 sonrası gazeteciler arasında işini kaybetme korkusu ile de bağlantılı olarak mesleki etik ilkelerin savunulmasına yönelik yaşanan isteksizlik Gazeteci Kız (1988) Filmi'nde karşımıza çıkan temsillerde de görünmektedir. Gazetecilik mesleğinin uzun yıllardır çerçevesini çizen kamuoyunu bilgilendirme ve aydınlatma işlevi, 1980 sonrası dönemde kamunun düşüncesini etkilemeye doğru kaymıştır (Becerikli, 2019). Filmde polis-adliye muhabirliği yapan, hırslı ve meslekte ilerleme noktasında kararlı olan Murat, gazeteci arkadaşlarına "Meslekte yükselmenin tek yolu bu. Her gün birbirinden çarpıcı olaylar yakalamak" şeklinde öğütler vermektedir. Murat, filmde diğer bir gazeteci karakter olarak öne çıkan Mine'ye ise "Sen yazdıklarından etkileniyorsun, oysa senin işin etkilenmek değil, etkilemek" diyerek uyarılarda da bulunmaktadır.

Gazetecilik Reklamcılık İlişkisi ve 1980 Sonrası Taknolojideki Dönüşüm

1960'lı yıllardan itibaren basın yayın alanında tipo baskı teknolojisinden ofset baskı tekniğine geçilmesi ile birlikte gazete çıkarmak ekonomik anlamda maliyeti yüksek bir uğraş alanı haline gelmiştir (Sökmen, 2022). Ancak temel olarak 1980 sonrası, iletişim ve ulaşım alt yapısında yaşanan teknolojik gelişmeler, basın sektörü açısından yeni bir dönemi ifade etmektedir (Toktaş, 2010). Sektöre büyük yatırımların yapılmaya başlandığı bu dönemde, büyük sermaye gruplarının elinde

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

toplanmaya başlayan gazeteler, radyo ve televizyon yayıncılığı alanındaki devlet tekelinin de ortadan kaldırılmasına bağlı olarak sermaye sahibi büyük gruplar arasında rekabete dayalı mücadelenin önemli birer aracı haline gelmiştir (Birol, 2018). Söz konusu bu rekabet, çalışma kapsamında örnekleme dahil olan 1980'li yıllarda çekilmiş Talihli Amele (1980), Skandal (1987) ve Gazeteci Kız (1988) filmlerinde karşımıza çıkmaktadır.

1980 yapımı Talihli Amele'de, inşaat işçisi Mehmet Ali'nin büyük sermaye gruplarına ait Millet Bankası'nın İkramiye Apartmanları reklam kampanyasında yer aldığı görülmektedir. Bu reklamların gerçekliğini öğrenmeye çalışan ve gazetenin de tirajını artırmak için uğraşan *Devran* Gazetesi yazı işleri müdürü Rebi Bey "Yarın mutlaka Devran Gazetesi alınız, talihli Amele olayının iç yüzü gazeteniz *Devran*'da. *Devran*, tarafsız gazete" şeklinde haberler yaptırtarak, inşaat işçisi Mehmet Ali üzerinden gazetenin satış ve reklam gelirlerini yükseltmeye çalışmaktadır (Becerikli 2019, s. 281).

Benzer biçimde, Skandal (1987) Filmi'nde de televizyonda verilen reklamlar dikkat çekmektedir ve gazeteci Çetin'in kız arkadaşı rolündeki Selen karakteri de "Arel Bulaşık Deterjanı" reklamında oynamaktadır. Özellikle 1980 sonrası rekabetin en yoğun şekilde görünür olduğu basın işletmelerinin reklamlarla yetinmeyerek promosyon kampanyalarına yönelmesi (Ayten, 2011, s. 106), tirajlarını artırmak için çaba harcayan gazeteler açısından önemli bir fırsat yaratmıştır (Cengiz, 2021, s. 140). Gazetelerin, beyaz eşyadan, küçük ev aletlerine kadar birçok ürünü kupon karşılığında okuyucularına vermesi (Suiçmez, 2023, ss. 119-120), gazetelerin promosyonlar sayesinde kar elde etmelerinin de önünü açmıştır. 1980 yapımı Talihli Amele'de gazeteci Jale'nin işçi Mehmet Ali'ye yönelik söylediği "Gazete öder masrafını, onlar bu işten daha fazla kar edecekler de onun için" sözleri bu durumu açıklamaktadır. Jale'nin çalıştığı Devran Gazetesi'nde başlatılan "Talihli Amele Mehmet Ali'nin evini biz döşüyoruz" kampanyası bu bağlamda dikkat çekicidir.

Basın alanının reklamcılık sektörü ile gittikçe daha fazla ilişki içine girdiği 1980'li yıllarla birlikte ayrıca yeni teknolojilerin basın ve yayın alanına hızlı transferi de gazeteciliği ve mesleki pratikleri de doğrudan etkilemiştir. Nitekim bu çalışma kapsamında da 1980 öncesi filmlerde, gazeteci karakterler yaptıkları röportajları, not defterlerine kalemle yazarken, 1980 sonrası gazetecilerin haber yazım sürecinde kullandıkları araçların çeşitlendiği, yeni teknolojilerin bu alana hızlı bir şekilde giriş yaptığı görülmektedir. "Not defterlerinden, teyplere geçiş" (Sağnak 2010, s. 339) bu bağlamda dikkat çekicidir. Örneğin, 1975 yapımı Canavar Cafer'de, gazeteci Hülya'nın mahalleli ile yaptığı röportajı not defterine elle yazdığı görülürken; 1988 yapımı Gazeteci Kız'da muhabir Mine, röportaj yapmak için teyp kullanmaktadır. Benzer bir biçimde 1980 sonrası gazetelerde haber yazım aşamasında daktilodan bilgisayara hızlı geçişi de filmlerde öne çıkan temsiller bağlamında görmek mümkündür. 1980 sonrası bilgisayarın devreye girmesi ile gazetelerin hem yazı işleri hem de teknik servislerinde çalışma yöntem ve pratikleri de değişime uğramıştır (Sökmen, 2022, s. 212). Nitekim, 1975 yapımı Canavar Cafer, 1979 yapımı Gazeteci filmlerinde kullanılan daktiloların yerini ve 1988 yapımı Gazeteci Kız filminde portatiflerin aldığı görülmektedir.

1960-1990 Yılları Arasında Türk Sineması'nda Gazeteciler

1980 Sonrası Türkiye'de Gazetecilerin Dönüşümü

Türkiye'de basın, daha önce ifade edildiği gibi özellikle 12 Eylül askeri darbesinin ardından ve ekonomideki dönüşüm sürecine bağlı olarak sansür ve kısıtlamalar gibi çeşitli düzenlemelere maruz kalmıştır. Ekonomik özgürlük ve bağımsızlıklarını korumakta zorlanan gazeteciler, sermaye sahiplerinin alana girişi ile birlikte de daha edilgen bir konuma sürüklenmiştir (Ilgaz, 2003, s. 119; Oktay, 1987, s. 133). Dolayısıyla, gazeteciler, işletmelerin çıkarlarına göre hareket eden profesyoneller olarak yeni yapıda yerlerini almış (Hardt, 1998, s. 203) ve gazetecinin temel amacı olan haber verme işlevi ikinci plana itilmiştir (Özsever, 2004, ss. 147-153). Bu yeni yapıda yerlerini alan gazeteciler, kendi çıkarlarını ön plana alarak; temel gazetecilik ilke ve değerlerinin yitirildiği, medya ortamının ticarileştiği, bilgilendirme yerine eğlendirmenin önemsendiği bir dönem içerisinde mesleklerini icra etmeye çalışmışlardır (Özsever 2004, ss. 147-149). Bu nedenle, 1980 sonrasında gazetecilik, yoruma dayalı ve taraf olmaya dönük yeni kodlarla icra edilmeye başlamıştır (Adaklı, 2006, ss. 291-295). Özellikle, Babı-Ali'deki geleneksel gazeteciliğin dönüşümüyle birlikte endüstrileşen medya

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

plazalarına geçilmesi, gazetecilerin masa başı haberciliğe yönelmesini hızlandırmıştır.

İdealist Gazeteciden Köşe Dönen Gazeteciye

Toplumdaki olayları eksiksiz ve gerçekçi bir biçimde aktaran, temel işlevi haber ve bilgi vermek olan gazeteciler, kamuoyuna; aktardıkları olayların iç yüzünü ve arka planında yaşananları da detaylı bir biçimde araştırıp, sunmakla görevli profesyonellerdir (Tılıç, 1998, s. 95). Tam da bu doğrultuda Sağnak (2010, s. 29), Türk Sineması'nda filmler aracılığı ile temsil edilen gazetecilerin, istisnalar olmakla birlikte çoğunlukla karakter sahibi kişiler olarak karşımıza çıktıklarına dikkat çekmektedir. Doğruyu savunan, gerçeği bulup çıkaran ve gerçekleri kanıtlamak için uğraşan karakterler dolayımı ile bir gazeteci temsili Türk Sineması'na hâkim olmuştur. Sağnak'ın söz konusu tespitinin, bu çalışma kapsamında incelenen 1980 sonrası filmlerde öne çıkan gazeteci temsilleri göz önüne alındığında ise önemli ölçüde değiştiği görülmektedir. Nitekim, 1980 sonrası basından medyaya geçiş, gazetecilerde de belirli bir değişime yol açmış, kamuoyunu aydınlatma görevini ilke edinen idealist gazeteciler yerini; okuru etkileme ve tiraj arttırma çabası içerisinde olan ve "köşe dönmeyi" şiar edinenlere bırakmıştır.

1964 yapımı Kral Arkadaşım Filmi'nde Hülya, fabrikatör babası Nurettin'in, İstanbul'un yoksul bir mahallesinde bulunan ev ve arsaları ucuza almak istemesi üzerine mahalleye taşınarak gerçekleri olduğu gibi aktaran; 1975 yapımı Canavar Cafer'de Melike, hem gazete patronu hem de amcası olan ve halkı kandıran Bekir aleyhinde haber yapan; 1979 yapımı Gazeteci Filmi'nde Zeynep ise sigara kaçakçılığı yapan ve mafya olarak bilinen Kemal Şahin'in yanında çalışarak, kendini tehlikeye atmak pahasına haber yapan bir gazeteci olarak resmedilmektedir. Ancak 1980 sonrası Talihli Amele (1980), Skandal (1987) ve Gazeteci Kız (1988) incelendiğinde, filmlerde temsil edilen gazetecilerin; 1980 öncesi yapımların aksine çalıştıkları basın kuruluşunun ve patronunun çıkarlarına yönelik hareket ettikleri görülmektedir. Gazetecilerin daha çok para kazanmaya odaklı bir bakış açısı içinden resmedildikleri bu filmlerde "köşe dönen gazeteci", "makbul" gazeteci olarak öne çıkarılmaktadır. Nitekim, Talihli Amele'de (1980) Jale; Skandal (1987) Filmi'nde Çetin ve Arap; Gazeteci Kız'da (1988) ise Murat; patronun ya da müdürün gözüne girerek, gazeteye para kazandıracak haberler yapma peşinde koşan 1980 öncesi filmlerdeki gazetecilere göre daha çok tercih edilen "makbul" gazetecilerdir.

1980 yapımı Talihli Amele Filmi'nde, gazeteci Jale çalıştığı *Devran* Gazetesi'nin yazı işleri müdürünün istekleri doğrultusunda hareket eden bir gazeteci temsiline örnektir. Jale, filmde, bir gazeteciden ziyade, "satışı on bini bulmayan" *Devran* Gazetesi için reklam arayan bir halkla ilişkiler müdiresi gibi çalışmaya zorlanmaktadır. 1987 yapımı Skandal Filmi'nde gazeteci rolündeki Arap karakterinin, bir gazeteci olarak yaşadıkları tam da bu dönüşümü doğrudan yansıtması açısından önemlidir. Filmde Arap, uzun yıllardır politikaya dair haberler yapmaktadır ve yaptığı haberler doğrudan ekonomik ve siyasal iktidar odakları ile ilişkilidir. Ancak filmin ilerleyen sahnelerinde Arap'ın yaptığı haberlerin ucunun doğrudan siyasi iktidara uzanması ve bundan duyulan rahatsızlık, onu, bir gazeteci olarak uydurma haber yapmaya itmiştir. "Yürüdüm biraz. Sonra bak, iş büyüdü. Çok yukarılara dayandı. Meclisten birine kadar. Bizimkiler kesti yayını, ben de vazgeçtim" diyen Arap, bir gazeteci olarak artık "pes etmektedir". 1980 sonrası basından medyaya geçişle birlikte sermaye sahiplerinin, siyasi iktidar odakları ile kurdukları karmaşık ilişkiler, gazetecileri de yazdıkları haber içerikleri doğrultusunda bir sınırlandırmaya maruz bırakmıştır. Bu sınırlılıklar sonrasında işi ile ilgili olarak eli kolu bağlanan Arap, "Akıllandım. Bana mı kalmış idealistlik? Parça başı çalışıyorum. Şöhretler falan. İki yazı, iki şak şak" diyebilmektedir. Benzer biçimde filmde "Kaşarlanmış bir kızı artist diye lanse ettim. Yolumu buluyorum" diyen Arap'ın gazeteci olarak bu tavrı, 1980 sonrası uydurma haberler yaparak köşeyi dönmeyi çalışan gazetecilere örnek oluşturması bağlamında dikkat çekicidir.

Benzer bir biçimde, 1988 yapımı Gazeteci Kız'da polis-adliye muhabiri olarak çalışan Murat için de haber; artık sadece dikkat çekmeye ve "daha çok sattırmaya" yönelik bir içeriktir ve gazetecinin görevi de bu içerikleri daha da yaygın ve görünür hale getirebilme becerisi ile doğrudan ilişkilidir. Filmde Murat'ın, "Aa, beni sadece mesleğim ilgilendiriyor. Ben katili de kurbanını da sadece haber ve resim açısından değerlendiririm. Ne yapalım, gerisi başkalarının işi" sözleri bu bağlamda önemlidir. Bu

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

sözler bize Murat karakteri üzerinden yıllar içinde gazetecinin aslında kim olduğu, kime hizmet ettiği, gazetecinin yaptığı işin niteliği ve değerinin de nasıl değiştiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Kamuoyunu gerçekler hakkında bilgilendiren, gazeteciler yerini, Murat gibi hiçbir ideali olmayan sadece para kazanmak için bu "işi" yapan gazetecilere bırakmıştır. Gazeteciliğin bir "meslekten" ziyade piyasa koşullarında yapılabilecek "karlı bir iş" olarak görülmeye başlandığı 1980'lerden itibaren filmlerde de gazeteciler bu "işe" uygun birer profesyonel olarak temsil edilmeye başlanmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışmada, Türkiye'de basının ve gazetecilik faaliyetinin biçim ve içeriğinin, 1980 sonrası yaşanan askeri darbe ve sonrasında ANAP hükümeti dönemi ile birlikte uygulamaya konulan neoliberal ekonomi-politikaları kapsamında geçirdiği dönüşümün, Türk sinemasında gazeteci temsilleri üzerinden nasıl yansıtıldığı analiz edilmiştir. Örneklem olarak belirlenen Kral Arkadaşım (1964), Canavar Cafer (1975), Gazeteci (1979), Talihli Amele (1980), Skandal (1987) ve Gazeteci Kız (1988) filmlerinde, öne çıkan gazeteci karakterler ve bu karakterler dolayımı ile anlatılan gazetecilik faaliyetlerinde 1980 öncesi ve sonrası yapımlarda kendini gösteren belirgin ayrımlar dikkate çekmektedir.

1980'li yıllarla birlikte, filmlerde öne çıkan temsiller dikkate alındığında basın yayın alanın, büyük sermaye gruplarının ekonomik faaliyet alanı içine dahil olması ile birlikte gazetecilerin, kamuoyunu aydınlatma görevlerinden kısmen uzaklaştıkları görülmektedir. Türkiye'de siyasal alanın, neoliberal politikalar doğrusunda yeni bir piyasa ekonomisi ile uyumlaştırılarak revize edildiği 1980 sonrası dönemde bu "köşeyi dönen", "işini bilen" yeni yurttaş tipi, gazetecilik mesleği içinde yer alan meslek profesyonelleri açısından da kendi içinde bir bölünmeyi ortaya çıkarmıştır. 1980 sonrası yapımlarda bazı gazeteci karakterler, bu dönüşüme kolaylıkla uyum sağlarken, bazıları için ise değişim sürecinin sancılı geçtiği görülmektedir. Skandal'da yazdığı haberler yüzünden bir bedel ödeyen ve hapse giren gazeteci Çetin için hapisten çıktıktan sonra değişen medya ortamına uyum sağlamak kolay olmamıştır. Mesleğini yapabilmek için, bu sürece kısmen uyum sağlamak zorunda kalan Çetin karakteri açısından süreç sancılı geçerken, Gazeteci Kız'da polis-adliye muhabiri Murat ise bu değişime kolaylıkla uyum sağlayabilen bir karakter olarak resmedilmektedir.

1980 öncesi yapımlarda tarafsızlık, nesnellik ve dengelilik, gazeteci karakterlerin haber yaparken bağlı kaldıkları temel mesleki etik değerler olarak öne çıkarılırken, 1980 sonrası yapımlarda artık bu değerler yerini, gazetecilerin bağlı oldukları yayın kuruluşunun ekonomik çıkarlarına uygun haber yapma sürecine bırakmıştır. Kamuya yönelik "doğru" haber verme kaygısı ile hareket eden gazeteci karakterlerin yer aldığı 1980 öncesi filmlerde temsiller dolayımı ile gazetecinin temel sorumluluğu da bu bağlamda öne çıkarılmaktadır. Ancak 1980 sonrası filmlerde bu sorumluluk yerini, gazetenin bağlı olduğu yayın kuruluşunun ekonomik ve siyasi çıkarlarını önceleyen haberler yapmak durumunda kalan gazetecilere bırakmıştır. Dolayısıyla, bağlı olduğu gazetenin trajını arttırmaya yönelik bir çaba, gazetecilerin haber medyasındaki varlığını belirleyen temel bir unsur haline gelmeye başlamıştır. Nitekim Talihli Amele'de çalıştığı gazetenin reklam gelirini daha fazla nasıl arttırabilirim endişesi ile mesleğini yapmak zorunda bırakılan Jale'nin bir gazeteciden ziyade, gazetesi için reklam alma derdine düşmüş bir halkla ilişkiler uzmanı gibi hareket etmesi dikkat çekicidir.

KAYNAKÇA

Adaklı, G. (2001). Yayıncılık alanında mülkiyet ve kontrol. D. B. Kejanlıoğlu, S. Çelenk ve G. Adaklı (Ed.), *Medya Politikaları*. (ss. 145-204) içinde. İmge Yayınları.

Adaklı, G. (2006). *Türkiye'de medya endüstrisi: Neoliberalizm çağında mülkiyet ve kontrol ilişkileri*. Ütopya Yayınevi.

Akdal, T. (2017). Haberciliğin etik kodları bağlamında gazetecilerin polis adliye haaberlerine ve haber öznelerine bakışıyla ilgili bir derinlemesine mülakat çalışması. *Ulak Bilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(18). 2067-2085

Aktan, C. C. (1993). Politikada rant kollama. *Amme İdaresi Dergisi*, 26 (4), 119-136.

Alemdar, K. (1999). *Medya gücü ve demokratik kurumlar*. Afa Yayınları.

Alemdar, K., vd. (2019). *Herkes için gazetecilik*. Siyasal Kitabevi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Atabey, M. (1998). Television news broadcasting and journalism in Turkey: The impact of political, economic and socio-cultural change in the 1990s (Unpublished doctoral dissertation). University of London, London.
Ayman, Güler, B. (2016). *Yeni Sağ ve Devletin değişimi: yapısal uyarlama politikaları 1980-1985.* İmge Kitabevi.
Ayten, A. (2011). *Türkiye'de basın ve rejimi (Cumhuriyet dönemi basın iktidar ilişkisi ve basın rejimleri)* (Tez No. 377546) [Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Becerikli, R. (2019). 1980'li yıllar Türkiye'sinde gazetecilik: Uyanık Gazeteci film örneği, *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(3), 279-289.
Birol, S. (2018). *1980 sonrası Türk medyasında sermaye yapısının el değiştirmesinin basında köşe yazarlığına etkileri* (Tez No. 512988) [Yayınlanmış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Bora. T. (2013). Turgut Özal. T. Bora ve M. Gültekingil (Ed.), *Modern Türkiye'de siyasi düşünce: Liberalizm* (ss. 589-601) içinde. İletişim Yayınları.
Bora, T. (2017). *Cereyanlar: Türkiye'de siyasi ideolojiler*. İletişim Yayınları.
Boratav, K. (1998). *Türkiye iktisat tarihi: 1908-1985*. Gerçek Yayınevi.
Buğra, A. ve Savaşkan, O. (2015). *Türkiye'de yeni kapitalizm: Siyaset, din ve iş dünyası*. İletişim Yayınları.
Cangöz, İ. (2015). *Değişen anlam ve değerleriyle gazetecilik*. Sınırsız Basım ve Dağıtım.
Cengiz, Ö. (2021). *Türkiye'de gazetecilik mesleğinin güvencesizleşme süreci* (Tez No. 699816) [Yayınlanmış Doktora Tezi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Ekzen, N. (1999). Medya ve ekonomi: Türk basın endüstrisinde yoğunlaşma-toplulaşma-tekelleşme yapısı (1965-1995). K. Alemdar (Ed.), *Medya gücü ve demokratik kurumlar* (ss. 85-108) içinde. Afa Yayınları.
Güler, A., M. B. Halıcıoğlu ve Taşkın, S. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma*. Seçkin Yayıncılık.
Gürkan, Pazarcı, N. (2005). Türkiye'de gazetecilerin "gözlükleri"/medyanın dönüşmeyen kodları. H. Nalçıoğlu vd. (Ed), *Habercinin el kitabı: Medya ve Toplum* (ss. 149-168) içinde. IPS.
Hardt, H. (1998). *Interactions: Critical studies in communication, media and journalism.* Rowman&Littlefield Publishers.
Ilgaz, C. (2003). Türkiye'de 1980 sonrası dönem ve Türk basını, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 17. 115-120.
Kaya, R. (2009). *İktidar yumağı: Medya, sermaye, devlet*. İmge Kitabevi.
Kaya, R. (2016). *İktidar yumağı: Medya, sermaye, devlet*. İmge Kitabevi.
Keyder, Ç. (1998). Türkiye'de demokrasinin ekonomi politiği. İ. C. Schick ve Ertuğrul A. T. (Ed.), *Geçiş sürecinde Türkiye*. (ss. 38-75) içinde. Belge Yayınları.
Kızılbay, İ. (2010). The structural change experienced in Turkish press (The basic problems of press from 1980 to present). *International Journal of Turcologia*, 5(9). 21-39.
Koraltürk, M. ve Çetin, C. (2013). Türkiye'de liberal iktisadi düşünce. T. Bora ve M. Gültekingil (Ed.), *Modern Türkiye'de siyasi düşünce: Liberalizm* (ss. 316-355) içinde. İletişim Yayınları.
Neuman, W. L. (2022). *Toplumsal araştırma yöntemleri nicel ve nitel yaklaşımlar (cilt-2)*. Siyasal Kitabevi.
Oktay, A. (1987). *Toplumsal değişme ve basın*, Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları.
Ova, N. (2019). *Harf İnkilabı ve Türk basını*. Chiviyazıları Yayınevi.
Över, D. (2017). Political destabilization in Turkey: The case of journalism, 1980-2013 (Unpublished doctoral dissertation). Cornell University, ABD.
Özkazanç, A. (2013). Türkiye'nin neoliberal dönüşümü ve liberal düşünce. T. Bora ve M. Gültekingil (Ed.), *Modern Türkiye'de siyasi düşünce: Liberalizm* (ss. 334-366) içinde. İletişim Yayınları.
Özsever, A. (2004). *Tekelci medyada örgütsüz gazeteci*. İmge Kitabevi Yayınları.
Pertner, E. M. (2020). Media Moguls and political patrons: Media and democracy in Turkey, 1980-2018 (Unpublished doctoral dissertation). The George Washington University, ABD.
Sağnak, M. (2010). *Amca size gazeteci diyebilir miyim? Türk sinemasında gazeteci figürü.* Express Basımevi.
Schick, İ. C. ve Tonak, E. A. (1998). Sonuç. İ. C. Schick ve E. A. Tonak (Ed.), *Geçiş Sürecinde Türkiye* (ss. 386-398) içinde. Belge Yayınları.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sökmen, C. (2022). *İstanbul gazeteciliğinde mekan değişiminin gazetecilik pratiklerine etkileri* (Tez No. 735156) [Yayınlanmış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
Suiçmez, M., (2023). 1980 sonrası Turgut Özal Dönemi'nde Türkiye'de yaşanan siyasal, sosyal ve iktisadi değişimin Türk basınına etkisi. M. Taylan (Ed.), *Yeni Medya ve gazetecilik* (ss.113-123) içinde. Livre De Lyon.
Taş, O. (2012). *Gazetecilik etiğinin mesleki sırları: Profesyonellik, piyasa ve sorumluluk*. İletişim Yayınları.
Tılıç, D. (2001). *2000'ler Türkiye'sinde medyayı anlamak*. Su Yayınları.
Tılıç, L.D. (1998). *Utanıyorum ama gazeteciyim*. İletişim Yayınları.
Toktaş, S., (2010). 1980 sonrası değişen medya ortamında gazeteci: Zanaatkar mı, profesyonel mi?. *Mülkiye Dergisi*, 34(269), 147-170.
Uçar, Y. (2011). *Basın ahlakı açısından haberde nesnellik olgusu* (Tez No. 294691) [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Case Report/Olgu Sunumu

SIR'I ÇAĞLAR İÇİNDE SAKLI OLAN SERAMİĞİN ÇAĞDAŞ SANAT İÇİNDEKİ ROLÜ

THE ROLE OF CERAMIC, THE SECRET OF WHICH HAS BEEN HIDDEN THROUGHOUT THE AGES, IN CONTAMPORARY ART

Emine CANTÜRK[1]

ORCID: E.C 0000-0002-4589-0532

Corresponding author/Sorumlu yazar:

[1]Emine Cantürk
Selçuk Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: emine.canturk@selcuk.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 15.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır

Citation/Atıf: Cantürk, E. (2025). Sır'ı Çağlar İçinde Saklı Olan Seramiğin Çağdaş Sanat İçindeki Rolü. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1111-1123. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674086

Öz

Geleneksel olarak adlandırılan, tarihimizin çok eski dönemlerine dayanan ve birçok kültürü içinde barındırarak gelişmiş olan sanatlarımız, tarihî sürecimizde bize yön vermiştir. Önümüzdeki dönemlerde ise bize ışık tutacak şekilde varlığını sürdürecektir. Doğu ve batı kültürünü sentezleyerek ortaya çıkmış olan geleneksel el sanatlarımız şu anda kendine özgü motifleri ve kendine özgü içeriği ile sanata ve sanatçıya ilham olmaktadır. Çağdaş sanat eğitimi veren fakültelerin ilgili alanlarında görevli olan öğretim elemanları ile alanında çalışma yapan sanatçı adaylarına verilen eğitim sayesinde, geleneksel sanat çağdaş sanat içinde kendini devam ettirecektir. Sadece eğitimi olan sanatçı adayları değil, sanat hayatına devam eden sanatçılar da Anadolu kültürünün zengin coğrafyasından kendilerine pay çıkararak çalışmalarında kültürel öğeleri yansıtmaya devam etmektedir. Geleneksel sanatlarımız içerisinde yer alan halı, kilim sanatı, çini sanatı, tezhip sanatı gibi alanlardaki kullanılmış olan motifler ve figürler şu an halen sanatçılar tarafından eserleri üzerinde uygulanmaya devam etmektedir. Buradaki amaç, geleneksel el sanatlarımızdaki akışı çağdaş sanat eserlerinde kullanırken, iki unsur arasındaki dengeyi korumak; çok fazla karışıklık yaratmadan, standardı bozmadan yeninin uyum sağlamasına yardımcı olmaktır. Bu araştırmanın amacı, geleneksel sanat dallarından biri olan seramik sanatının çağlar boyunca hangi alanlarda ve hangi amaçlarla kullanıldığını araştırmaktır. Çanak çömleğin kullanıldığı Neolitik Dönem'den itibaren seramiğin ihtiyaçlar doğrultusunda değil, aynı zamanda bir sanat alanı olarak nasıl geliştiğini ortaya koymak, konunun önemini oluşturmaktır. Bu araştırmada çağlar boyunca kullanılmış olan toprak malzemenin günümüz çağdaş seramik sanatına yansımaları, çağdaş seramik sanatçılarını kısa hayat hikayelerini ve eserlerini göstermek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Seramik Tarihi, Çağdaş Sanat, Çağdaş Seramik

Abstract

Our arts, traditionally named, dating back to very old periods of our history, and developed by embracing many cultures, have guided us throughout our historical process. In the coming periods, they will continue to exist in a way that illuminates our path. Our traditional handicrafts, which emerged by synthesizing Eastern and Western cultures, are currently inspiring art and artists with their unique motifs and distinct content. Thanks to the education provided by faculty members in relevant departments of contemporary art education faculties and to aspiring artists working in the field, traditional art will continue within contemporary art. Not only aspiring artists who are educated, but also artists continuing their artistic careers continue to draw from the rich geography of Anatolian culture, reflecting cultural elements in their works. Motifs and figures used in our traditional arts such as carpet, kilim art, çini (tile) art, and tezhip (illumination) art are still being applied by artists on their works. The aim here is to maintain the balance between the two elements when using the flow from our traditional handicrafts in contemporary artworks; to help the new adapt without creating too much confusion or disrupting the standard. The purpose of this research is to investigate in which areas and for what purposes ceramic art, one of our traditional art branches, has been used throughout the ages. To reveal how ceramics, from the Neolithic Period when pottery was used, developed not only out of necessity but also as an art form, constitutes the importance of the subject. This research aims to show the reflections of earth material, used throughout the ages, on contemporary ceramic art, along with the short life stories and works of contemporary ceramic artists.

Keywords: ceramic, Ceramic History, Contemporary Art, Contemporary Ceramic

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Kültürümüze ait olan sanat dalları belli dönemlerde ve belli çağlarda kullanım alanları açısından farklılık göstermişler ve günümüzde sanat adı ile kullanılmaya devam etmişlerdir. Seramik sanatı da bu sanat dallarından bir tanesidir. Bizim kültürümüzden gelen ve bize ait olan sanat dallarını geleneksel sanatlara dahil etmektedir. Geleneksel demek adı üstünde gelenekten gelen demektir Anadolu toplumunun geleneksel adını verdiği ve içeriğinde belli dönemlerde zanaat olarak kullanılmış şu anda zanaat olmasının yanında sanat alanında da kullanılan bazı dallar bulunmaktadır.

Türkiye'de geleneksel sanatlar Neolitik dönem Anadolu'suna kadar uzanmaktadır. Çatalhöyük'te ve Hacılarda bulunan seramik örneklerine bakıldığında, el sanatlarının çağlar boyunca var olduğu görülmektedir (Mellaart, 1967). Kökenleri eskilere dayanan sanat dalları günümüz coğrafyasına gelene kadar farklı şekillerde işlenmiştir. Seramik ihtiyaçtan sanata dönüşürken, halı-kilim motifleri, birer damgadan farklı anlamlara doğru ilerlemiştir.

Bahsedilen geleneksel sanatlar anonim sanatlardır. Usta çırak ilişkisinin birbirini takip ettiği süreçlerde aktarılan bilgiler zaman içinde birer kaynak haline dönüşür ve toplumlarda yer eder. Geleneksel sanatların bu yönü, bu sanatları sadece sanat olarak yapılandırmanın yanında kültürel bağlamda birer basamak haline getirir (Gürsoy, 2013). Bizim kültürümüzde hat tezhip minyatür Çini gibi geleneksel sanat dallarımız günümüzde hem atölye ortamında üretimi yapılarak sanat ürünü olarak ortaya koymasının yanında güzel sanatlar fakültelerinin ilgili bölümlerinde ders olarak okutulup sanat eğitimi verilmektedir. Gelenek denildiği zaman çok geriye gitmeli miyiz diye bir soru sorsak buna cevabımız hangi alanın hangi çağda ilk üretimlerinin verildiğinin araştırılması ile evet ya da hayır diyebiliriz olur. Çağdaş sanata uzunca bir süreçte gelmiş olan sanat dalları şu an birçok sanatçı tarafından sanat estetiği içinde barındıran bir ürün olarak ortaya konmaktadır. Çağdaş sanat denildiği zaman dönemine ayak uydurmuş kendi özelliklerini kaybetmemiş fakat yeni bir şeyler eklenerek oluşturulmuş sanat denilebilir. Bir sanat dalının sanat dalı olmasından önce yani ona sanat anlamı yüklenmeden önce o alanın ihtiyaçlar doğrultusunda kullanılmış olduğudur. İnsanlığın ilk dönemlerinde, henüz mağaralarda yaşayan toplulukların avcılık ve toplayıcılık ile uğraştıkları ilkel çağlarda bitkilerden elde ettikleri boyalar ile mağara duvarlarına resimler yaptıkları dönemlerden, yeni keşiflerin yapıldığı ilk çağ uygarlık dönemlerinin sonuna kadar çeşitli malzemeler kullanım alanlarına dahil olmuştur. Yaşadıkları ve yerleştikleri yörelerin malzemelerine göre yaptıkları yenilikler, bakırın bulunması ya da bakır ile kalayın alaşımı ile tunç elde edilmesi, bunların keşfi ile kendi isimlerini verdikleri dönemler tarih sahnesine çıkarlar. Bronzun elde edilmesi ile küçük heykelciklerde malzeme değişmeye başlar ve kazılarda ele geçirilen figürünler günümüzde sanatsal ve estetik açıdan büyük bir değer kazanır. Eski çağlarda keşifler sonucu elde esilen bu malzemeler, kullanım alanlarının yanında çağdaş sanat alanında yüksek değerlikle kabul edilmiştir. Seramik alanı da bu şekilde gelenekte ve ihtiyaç dahilinde yerini almıştır. Seramik insanlığın kili keşfettiği ondan şekiller ile bir şeyler yaptığı kilin kendilerine ait bir malzeme olduğunu keşfettiği Dönemlerde kullanın okumaya başlamış ve tamamıyla ihtiyaç doğrultusunda kullanılmıştır. İnsanoğlu tarımsal süreçte ekmeyi biçmeyi öğrenmiş topladığı ürünlerini pişirmek için bir kap kacağa ihtiyaç duymuş daha sonra yemek için tabağa ihtiyaç duymuş ya da daha da genişletilecek olursak evlerinin köşelerine eklemiş oldukları Kültleri tapınmak için yapmış oldukları heykelcikleri yapmak için kile ihtiyaç duymuştur. İlk olarak pişirmeden kullandıkları kilden yapmış oldukları eşyaları daha sonra pişirmeyi öğrenerek ateşle buluşmuşlar ve ürünlerini sağlamlık katmışlardır. Şimdilerde birçok teknolojik alanda değerlendirilen seramik sanatı aslında deneme yanılma sonucu oluşmuştur. Günümüzde teknolojik açıdan çeşitli alanlarda kullanılmasının yanında, üniversitelerin güzel sanatlar eğitimi veren bölümlerinde bir sanat bölümü olarak yerini almış, geleneksel teknikleri çağdaş üslup ile birleştirerek yeni öğrenciler yetiştirmektedir.

Anadolu kültürü içerisinde doğu ve batı kültürünü barındıran bir sentez konumundadır. Geleneksel sanat dediğimiz sanat da yine bu sentezin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Geleneksel seramik de buna bağlı olarak kendini göstermeye başlamıştır. Şu anki konumda çağdaş sanat ile geleneksel sanatı bir araya getirerek birbirlerini yok etmesine izin vermeden ortak bir noktada buluşturup yeni bir sanat anlayışı ortaya koymak mümkündür. Burada en önemli rol eğitim kurumlarının ilgili bölümlerine düşmektedir. Yani yeninin oluşturulması geleneksel ile Çağdaş'ın birleştirilmesi alınacak olan eğitimi ve çalışmaya bağlıdır (Kaçar,2017). Bunun yanında çağdaş seramik sanatçıları da seramik alanında özgün eserler

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

vermeye devam etmektedir. Türkiye'nin ilk bayan seramik sanatçısı olan Füreya Koral hem çağdaş seramik sanatına öncelik etmiş hem de bu sanat alanının kadınların zarif ellerinde nasıl bir şahesere dönüştüğünü göstermiştir.

Seramik ana malzemesi kil olan, kimyasal içeriği bakımından hammadde açısından zengin bir sanat dalıdır. Günümüzde sofralarımızı süsleyen porselen takımlar ya da süs amaçlı yapılmış olan toprak grubu sanat ürünleri de seramik ana başlığı altında toplanır. Tarihin ilk yerleşim alanlarına kadar giden seramik sanatı, insanların ekip biçmeyi öğrendiği, tarlalarını takip edebilmek için bir yerde sabit kalma arzusu duyduğu ve böylelikle de göçebelikten çıkıp yerleşik hayata geçtiği dönemlerde gündelik kullanım eşyası olma statüsüne sahipken, kilden yapılmış heykelcikler ve süs eşyaları ile kendisine tarih sahnesinde geniş bir yelpazede kullanım alanı bulmuştur.

Bilim günümüze gelene kadarki süreçte çeşitli şekillerde insanoğlunun elde ettiği kazanımlara eşdeğerdir. Bu günkü seramik malzeme içeriği teknoloji ve mühendislik bilimi ile açıklanabilirken ve bu açıklamalar ışığında çeşitli şekillerde üretim yapabiliyorken, teknolojinin gelişmediği dönemlerde bu denli üretimler yapabilmek toprağa olan sevginin ve ihtiyacın bir göstergesidir. Kil yataklarının varlığı onları değerlendirmeye teşvik etmiştir. Kilden yapılan kap kacaklar, çanak çömlekler ateşin keşfedilip seramik ürünlerin ateşte sağlamlık kazandığının fark edilmesine kadar güneşte kurutularak kullanılmıştır. Doğal kil yataklarının varlıkları ve yöreye özgü olan kil çeşitlerinin türüne bağlı olarak kullanım malzemesi de değişiklik göstermiştir. İçeriğinde doğal oksitler bulunan bu killer pişirimine göre farklı renkler almış döneme özgü bezemeler ile süslenmiş, perdahlı ya da perdahsız şekilde yapılmıştır. Günümüzde çeşitli şekillerde ve tekniklerde üretilen seramik parçalar, günümüz tarihine geldiği süreçte, insanlığın toprağı şekillendirmeyi başlaması ile ortaya çıkmıştır. Değişik kültürleri etkilediği gibi değişik kullanım alanlarında da insanlık tarafından kullanılmıştır. İhtiyaçlarının olduğu doğrultuda seramik üretimler yapan insan daha sonraları bu dalı sanat alanında da kullanmayı başarmıştır.

Seramik neolitik dönemle beraber tarih sahnesine çıkmıştır. Neolitik dönemde avcı toplayıcı olan insanoğlu ektiklerini takip edip ürünlerinin yanında olmak istemeleri sebebi ile yerleşik hayata geçiş yapmışlardır. Bu yerleşmelerin görüldüğü Çatalhöyük, Hacılar Höyük gibi yerleşmelerde yapılan kazılarda bu döneme ait pek çok eşya bulunmuştur. Neolitik dönem çanak çömleğin yapıldığı neolitik dönem ve çanak çömleğin olmadığı neolitik dönem olmak üzere iki döneme ayrılır. Henüz kilin kullanılmadığı çanak çömleksiz dönemlerde taştan ya da obsidiyenden yapılmış kullanım eşyaları ile süs eşyalarına rastlanmıştır.



Görsel 1. Neolitik döneme ait obsidiyen eşyalar

İnsanlar kendileri için olan ihtiyaçları karşılayabilmek için yaptıkları bu toprak ürünlere zamanla değişik anlamlar katmışlardır. Zamanla geleneğe dönüşen bu sanat günümüzde de farklı şekillerde uygulanmaktadır.

Çatalhöyük'te yapılmış olan arkeolojik kazılarda kazılar esnasında bulunmuş evlerde pişmiş topraktan yapılmış figürler ana tanrıça heykelleri dikkati çeker. Yine çatalhöyük'te mezarlarda topraktan yapılmış

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

damga mühürler bulunmuştur bu mühürlerin kendileriyle ilgili olan herhangi 1 işte veya tekstil ürünlerinin üzerinde baskı şeklinde kullanmışlardır. Kendileri için önemli olan ana tanrıça figürlerinin yine neolitik dönemin genç tarihlerinde yapmışlar ve bunları vay ilk zamanlar yaptıkları obsidyen gibi malzemeler dışında kilden üretmişlerdir. Geç neolitik dönemde ve kalkolitik dönemin başlarında seramik ürünler daha iyi pişmiş ve perdahlı olarak yapılmıştır. Renk ise kırmızı sarı ve kahverenginin tonları olarak karşımıza çıkar geometrik desenler süslemeler hayvan şeklindeki kaplar dönemin karakteristik özelliklerini taşır (Acartürk,2012).

Aynı zamanda Çatalhöyük'te yapılmış olan boğa başları, ana tanrıça kültünün kutsallığı ile yapılmış heykelcikler neolitik dönemin karakteristik özelliklerindendir. Hacılar höyükte ortaya çıkan ayakta duran ana tanrıça heykelciği ile Çatalhöyük kazılarında ortaya çıkan oturur tarzda olan ana tanrıça heykelciklerinin konumları farklı olmasına rağmen ana malzemesi kil olanlarda mevcuttur.

Neolitik Dönemi ikiye bölen en önemli aşama, kilin ısıl yöntemle sertleştirilerek işlevsel olarak kullanımıdır. Çanak Çömlekli Neolitik Dönemde (M.Ö. yaklaşık 7000-6000) başlayan pişmiş toprak kültürü, toplulukların kültsel tören anlayışlarından, evi sosyal merkez haline getirmelerine kadar sosyal yaşantı düşününü ciddi bir biçimde etkilemiştir. Bu evrenin en önemli özelliklerinden biri de grup yaşantısından toplum yaşantısına geçiştir. Bununla birlikte, çömlek yapımının bu dönemde başladığı ve önemli ölçüde ilerlediği bilinmektedir (Childe,2006, Aktaran; Ünal,2020).

Neolitik dönem sonrasında devam eden süreçte, seramiklerin formları, renkleri ya da cidarları değişmiş fakat kilden yapılma eşyalara karşı ilgi devam etmiştir. Kalkolitik dönemde seramikler perdahlanmaya başlamıştır. Seramik hammadde olarak farklı varyasyonlara sahip bir sanat dalıdır. Kilin içeriğindeki hammaddeye göre pişme renkleri değişken bir yapısı vardır. İçerisinde firit, kuvars, silika gibi hammaddeleri oluşturan çini ya da içerisinde kuvars, feldspat ve kaolen barındıran porselen de seramik alanının bir parçasıdır. Çini yine geleneksel el sanatlarımızın içinde yerini almış bir sanat dalıdır. Anadolu Selçuklular dönemi ile tarihimizde önemli yer edinmiş bu sanat, döneminde kullanım eşyalarının yanında mimari alanda da kullanılmıştır. Anadolu Selçukluların saray yapılarının içinde, mimari dekoratif süsleme olarak yıldız, haç, altıgen şeklinde yapılmış çini bünyeler üzerine sır altı dekorlama dediğimiz teknik ile yapılmış firuze, mor, mavi renklerin hâkim olduğu, bitkisel, geometrik, mitolojik karakterlerin ve figürlerin de yer aldığı kompozisyonlar ile kendini gösterir. Dış cephede de çiniyi başarılı şekilde kullanan Anadolu Selçuklular tuğla ile çininin bir arada olduğu minarelerinde, ya da dış cephe kaplamalarında bu alandan faydalanmışlardır. Osmanlılar döneminde de çini ve seramik geleneği Anadolu Selçuklular dönemindeki gibi devam etmiş, Osmanlılar döneminde iç mekânda çini süslemeler ve kullanım amaçlı süs eşyaları yapımına devam edilmiştir. II.Abdulhamit döneminde Yıldız Porselen fabrikasının kurulması ile endüstriyel üretime de geçiş yapılmış oldu. Endüstri devrimini tüm dünyada etkilerinin sürmesinin yanında bu sanayileşme karşısında geleneksel sanatların etkisinin yitirmesine sebep olduğu için, bu sanatların yaşatılması için Art&Craft hareketi başlamış ve sanatta gelenekselliğe dönüş başlamıştır. Cumhuriyet dönemi ile seramikte üretimler değişmiş sanatsal seramiğin üretimleri hızla artmaya başlamıştır.

ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATININ DOĞUŞU

Endüstri devrimi 18. yüzyıl sonu ile 19.yüzyıl başını kapsayan bir dönemdir. Bu devrim İngiltere'de başlamış, buhar gücünün hakimiyetinde olan yeni enerji kaynaklarının ve makinelerin kullanımı ile ortaya çıkan fabrika üretimlerinin ortaya konduğu bir süreci kapsamaktadır (Landes, 2003). Geleneksel üretimlere sahip olan seramik üretimi de endüstri devriminden etkilenmiştir. 1648 yılında İngiltere merkezli gerçekleşmiş olan Endüstri devrimi ile seramik geleneksel el üretiminden çıkıp, endüstriyel alanda üretilmeye başlamıştır.

Endüstri devriminin getirdiği önemli sonuçlardan bir tanesi de İngiltere'de üretim yapan seramik Çömlek atölyeleri gelişen duruma uyum sağlayarak, daha hızlı üretim yapabilmek adına yoz, süslü, tekdüze seramik üretimleri yapmaya başlar (Uludağ, 1997;144). Seramik üretiminde endüstriyel devrim ile uyumlu olacak şekilde 18. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren yenilikçi seramik üreticileri standart ve fabrika üretimine bağlı seramik ürünler için kalıplama tekniklerini geliştirerek bu şekilde üretim yapmışlardır (McKendrick, Brewer, & Plumb, 1983). Endüstri devrimi ile fabrikasyon üretimi şeklinde

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

devam eden el sanatları, sanat alanından uzaklaşmıştır. Seri üretimlerin bu şekilde sıradan olmasından rahatsızlık duyan İngiliz sanatçı William Morris 19.Yüzyıl sonuna doğru Art and Craft Movement hareketine öncelik eder. Böylelikle seri üretim malların niteliksizliğinden kurtularak el sanatlarının önünü açmayı hedefler.

Art and Crafts Movement ile başlayan süreç, II. Dünya Savaşı sonrası, seramiğin fuarlarda görülmesi ve tanınması ile sanatçılardan ilgi görmeye başlamıştır. Bu gelişme ile Picasso ve Miro'nun seramik yapıtları ile çağdaş anlamdaki boyutuna oturmuştur. Picasso ve Miro, seramiğin geleneksel anlatım tarzını bir yana bırakarak bu sanata özgün yorumlarını katmışlardır. Böylelikle seramiğe yeni bir ifade olanağı kazandırmışlardır. Bu girişim, Çağdaş seramiğin önünü açmıştır (Ağatekin, 2002;2). Ülkemizde ise seramik kullanım alanından, süs eşyası olarak sergilenmesine kadar süreçte çok uzun bir yol katetmiştir. Osmanlı döneminin son zamanlarına kadar geleneksel olarak anılan Seramik, Cumhuriyetin ilanı ile çağdaşlaşma sürecine dahil olmuştur.

Cumhuriyetin ilanı sonrası 1929 yılına kadar hiç hareket görülmeyen seramik sanatı, 1929 yılında Sanayi-i Nefise Alisi'nden Namık İsmail akademiye dekoratif sanatlar bölümü açar. Böylelikle çağdaş sanat için ilk adım atılmış olur. Aynı akademide çinicilik atölyesi kurulur ve sanat çalışmaları devam eder (Ağatekin,2002;4). Böylelikle geleneksel sanatlarımızın atölye ruhu ile beslenerek, dönemin çağdaş sanat üslubuna uygun olacak şekilde yeniden üretilmesi amaçlanmıştır.

Cumhuriyetin ilk dönemlerinde türk sanatının kendisine özgü bir kimlik kazanması ve bu kimliğin çağdaşlaşması önemli bir hedef haline gelmiştir. Bu amaçla türk seramik sanatının geleneksel yönünün pekiştiği iznik ve Kütahya çinilerinin korunarak yeniden canlandırılması için çalışmalar yapılmıştır. Turk sanatçıları bu çalışmaları yapabilmek için yeni ifade arayışlarına yönelmişlerdir. Dönemin güzel sanatlar akademisi bünyesinde kurulan seramik atölyeleri bu amaca uygun olarak sanatçı yetiştirilmesi için önemli bir katkı sağlamıştır (Aslanoğlu, 2000). 1950'li yıllarda üniversitelerin seramik eğitimi veren bölümlerinde modern seramik sanatının başlamasından sonra geleneksel Anadolu seramiğine Cumhuriyet'ten sonra farklı bir anlam yüklenmiştir. Seramik eğitimi vermesi için yurt dışına gönderilen Hakkı Oygar, Vedat Ar, Hakkı İzzet gibi seramik sanatçıları Türkiye'ye döndüğü zaman geleneksel seramik alanını farklı bir alana dönüştürülmüş ve yorumlamışlardır. Seramikte dekorlamadan farklı bir alanda üretim yapılabileceğini ve yorumlanabileceğini de yine çalışmalar ile göstermişlerdir (Oral,2005). Sanatçıların bilinen klasik seramik eğitiminin yanında seramiğin yeni bir bakış açısı getirmiş olmaları ve klasik bir formda klasik süslemeler ile yapılmış bir seramiğin yanında farklı formlarda ve bireyin kendisine özgü şekilde tasarım yapabileceği çalışmaların olduğunu da kendi yapıtları ile ortaya koymuşlardır.

Çağdaş seramik sanatının zirve yaptığı bu dönemin öne çıkan isimlerinden biri geleneksel motifleri modern seramik sanatı ile birleştirip yansıtan ve yorumlayan İsmail Hakkı Oygar'dır. Oygar, hem geleneksel formlara bağlı kalmış hem de modern tasarım ilkelerini geleneksel formlar ile birleştirmeyi başarmıştır. Aynı aynı zamanda kendisi seramik sanatının akademik düzeyde ilerlemesine öncülük etmiştir (Özsezgin, 1986). İsmail Hakkı Oygar, Vedat Ar ve Hakkı İzzet yurt dışına Paris'e gönderilen ilk sanatçılarımızdandır. 1955 yılında Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu kurulmuş Hakkı İzzet bu okulun seramik atölyesinin başına getirilmiştir. 1950'li yıllarda Cumhuriyet tarihinin ilk kadın seramik sanatçısı olan Füreya Koral, çağdaş seramik sanatını tüm inceliklerine kadar çalışmış ve açmış olduğu seramik atölyesinde dönemin en önemli seramik sanatçılarının yetişmesine de vesile olmuştur. Tüzüm Kızılcan, Bingül Başarır, Alev Ebuziya gibi ünlü seramik sanatçılarının yetiştiği bu atölye seramik sanat tarihinde bir dönüm noktası sayılabilir. Füreya Koral'ın atölyesi adeta okul gibidir. Kendisi de geleneksel sanata bağlı kalarak çağdaş üretimler yapan bir sanatçıdır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Görsel 2. Füreya Koral ve seramik çalışmaları

Çağdaş seramik sanatına yön veren isimlerden bir diğeri de Sadi Diren'dir. "Seramiği yalnızca sanatsal ve estetik kaygılarla biçimlendirilen eserler olarak düşünemeyeceğimiz gibi salt endüstriyel üretim ürünleri olarak da görmek imkansızdır. Seramiğin gelişimini bu iki alanın paralel etkileşimi ve gelişimiyle ele almak gerekir. 1933'te Sümerbank'ın Endüstri planlamasında İstanbul ve Kütahya'yı kapsayan seramik endüstrisi etüd ve projelerine başlaması, seramik sanat ve endüstri kısmında bugünkü gelişmelerin temeli olmuştur"(Aktaran; (Erman,2010).

Sanat atölye ortamlarının yaygınlaşması, sanatçıların özgün eserler vermeye başlamaları ile beraber geleneksel bir sanat dalı olan seramik sanatı da kendi içerisinde gelişmeye başlamıştır. Çağdaş sanatçılar birçok alanda ve teknik ile çalışma yapmışlardır. Bu çalışmaları yaparken de pek çok kültürden etkilenmişlerdir. Bunlardan bir tanesi de Hitit kültürüdür.

Hititlerden önce ticaret kolonileri ile keşfedilmiş olan seramik çarkı Hitit dönemi ile birlikte devamını korumuş ve yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. Çömlekçi çarkının kullanılmaya başlanması ile daha fazla seramik üretimi yapılmış ve sayısı da buna bağlı olarak artmıştır. Karakteristik özellik olarak perdahlı ve tek renkli kaplardır. renkler genellikle kırmızı kahverengi renklerdedir dekorlu olanları çok azdır genel olarak gaga ağızlı kaplar ve hayvan biçiminde kaplar öne çıkar (Köpüklü, 2018).



Görsel 3. Hitit dönemine ait seramikler

Hititliler döneminde de bu seramik formlar ve renklere hemen hemen sadık kalınmış bu tarzda seramikler üretilmiştir. Hititler ticaret yolları ile topraktan yapılma eşyaların kullanım alanlarını öğrenmişler ve çömlekçiliği geliştirmişlerdir.

Kaplar genellikle çark yapımı olup, parlak devetüyü ve kırmızının tonlarındadır. Kap formları arasında en çok rastlanan gaga ağızlı testilerle birlikte, matara, fincan ve çaydanlıklardır. Günlük işlerde ve kültte kullanılan kaplar birbirinden kolayca ayrılmaktadır. Kült kapları arasında yer alan gaga ağızlı testilerin yansıra kabartmalı vazolar, boğa heykelleri, tanrı ve tanrıça heykelcikleri dinsel objeler koleksiyonunu oluşturmaktadır (URL.1).

Böylesine zengin bir kültürel miras sanatçıları da etkilemiştir. Gelenekten gelen seramiklerin, çağdaş formlar ile buluşması, tarih öncesi çağlara dayanan bu sanatın günümüzde varlığının kabulüne imkân sağlamıştır. Bu çalışmalara yapılmış çalışmalar üzerinden örnek vermek mümkündür.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ÇAĞDAŞ TÜRK SERAMİK SANATÇILARI

Türk sanatında adını altın harflerle yazdırmış olan pek çok sanatçı vardır. Cumhuriyetin ilanı ile çağdaş seramiğin ön plana çıkması ve bu alana öncülük eden seramik sanatçılarının çoğunlukla ana fikri geleneksel sanatların çağdaş ve modern ile birleştirilmesi olmuştur. Bu alana örnek teşkil edecek değerli sanatçılardan bazıları şunlardır;

Füreya Koral

Füreya Koral (1910-1987), Türkiye'de modern seramiğin gelişiminde öncü rol oynayan en önemli sanatçılardan biridir. Kariyeri boyunca geleneksel estetik anlayışları çağdaş formlarla harmanlayarak kendine has bir anlatım dili geliştirmiştir. Koral, seramiği yalnızca el sanatları kapsamında değerlendirmemiş; onu bağımsız bir sanat disiplini olarak yeniden tanımlamıştır. Sanatına bıraktığı miras, hem Türkiye'nin sanat tarihi açısından hem de uluslararası seramik sanatının evrimi bağlamında büyük değer taşımaktadır.

Sanat yolculuğu, çocukluğunda içinde bulunduğu entelektüel ve kültürel atmosferin etkisiyle şekillenmiştir. İstanbul'da, sanata ve mimariye yakın bir ailede dünyaya gelen Füreya'nın sanatla kurduğu bağ, daha küçük yaşlarda filizlenmiştir.

Füreya Koral Cumhuriyet tarihinin ilk kadın seramik sanatçısı olması ile adından söz ettirir. İstanbul'da dünyaya gelmiştir ve İstanbul'un köklü ailelerinden olan Şakir Paşa ailesine mensuptur. Füreya rahatsızlığı sebebi ile İsviçre de yattığı sanatoryum da kil ile tanışır. Ve seramik artık onun hayatının bir parçası olur. Her ne kadar eğitim hayatında sanat olmasa da, yaşadığı sağlık sorunları nedeniyle bu yoldan saparak sanata yönelmesi onun için hayati bir dönüm noktası olmuştur. Özellikle sanatoryumda geçirdiği süreçte seramikle tanışması, bu alana duyduğu ilgiyi derinleştirmiş ve ilerideki sanatsal kariyerinin temel taşlarını oluşturmuştur.

Füreya Koral, Türk seramik sanatının öncülerinden biridir. Kendine özgü bir sanat anlayışı vardır. Kendi döneminde sanatçıların içerisinde döneme yeni bir soluk getirmiş önemli bir kişidir. Koral'ın sanat anlayışı, geleneksel motiflerle modern çizgilerin harmanlanmasıdır. Seramiği bir oluşu olmaktan kurtarıp bir yaşam tarzı şekline dönüştürmüş ve seramiklerinde doğu ile batı sentezini yaparak yeni bir tasarım ortaya koymuştur (Oggusto, 2023). Bu geleneksel unsurlar sanatçının çalışmaların içerisine dahil ettiği modern düşüncelerinin etkisiyle yeni bir tasarımla dönüşmüştür. Bu dönüşümü çağdaş bir estetik anlayışıyla izleyicinin beğenisine sunmuştur. Örneğin, geleneksel çini desenlerinde sıklıkla karşımıza çıkan lale ya da karanfil motiflerini Füreya Koral kendi eserlerinin içerisine stilize şekilde dahil etmiştir (Art-e Sanat Dergisi, 2017). Böylelikle sanatçı hem geleneksel çizgilerden vazgeçmemiş ve onları kullanmıştır hem de modern bir üslup ile oluşturduğu formlarının içerisine bu çizgileri dahil etmiştir.

Füreya Koral'ın Paris'e yerleşmesi ve burada seramik atölyelerinde aldığı eğitim, onun sanat hayatında belirleyici bir dönüm noktası olmuştur. Bu süreçte, seramik sanatının öncülerinden Bernard Leach gibi ustaların yapıtlarını inceleyerek, çeşitli teknikleri öğrenme fırsatı bulmuştur. Edindiği bilgi birikimi ve pratik deneyimler, Koral'ın seramiğe yaklaşımını derinleştirmiş; kişisel sanat anlayışının temellerini atmasına olanak sağlamıştır. Avrupa'da kazandığı çağdaş seramik bilgilerini, Anadolu uygarlıklarının zengin kültürel mirasıyla buluşturarak Türk seramiğine yenilikçi ve özgün bir yön kazandırmıştır.

Füreya'nın çalışmalarında hem soyut hem de figüratif öğeler bir arada yer alır. Özellikle kuş, balık ve insan figürleri, onun anlatım dilinin öne çıkan unsurları arasındadır. Duvar panoları ve mimariye entegre edilen büyük ölçekli seramik uygulamaları da, sanatçının üretim repertuvarında önemli bir yer tutar. İstanbul Manifaturacılar Çarşısı (İMÇ) bloklarında yer alan seramik panoları, onun kamusal mekâna yaptığı sanatsal katkının çarpıcı örneklerindendir.

Koral, Türk seramik sanatını yalnızca ülke sınırları içinde değil, uluslararası platformlarda da başarıyla temsil etmiştir. Katıldığı çok sayıda yerli ve yabancı sergi aracılığıyla, Türk seramiğinin dünya çapında tanınırlığını artırmıştır. Sanat çevrelerinde "seramiğin kraliçesi" unvanıyla anılan Koral, eserleriyle yalnızca görsel bir estetik yaratmamış; aynı zamanda seramiğin sanatsal değerini ortaya koyan öncü bir

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

duruş sergilemiştir.

Sonuç olarak, Füreya Koral; özgün denemeleri, ustalıklı teknikleri ve geleneksel ile çağdaşı harmanlayan bakış açısıyla Türk seramik sanatına kalıcı bir miras bırakmıştır. Onun üretimi, günümüzde de genç sanatçılara esin kaynağı olmakta ve Türk çağdaş sanat tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 4. Füreya Koral Kuşlar

Hakkı İzzet

İstanbul'da dünyaya gelen Hakkı izzet, Almanya'da seramik ve heykel eğitimi alır ve Türkiye'ye döner. İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar akademisi Seramik atölyesine görevlendirilir. Burada uzun yıllar görevine devam eden Hakkı İzzet dönemin birçok seramik sanatçısının yetişmesine de vesile olmuştur. Anadolu Desenlerinin yanında Hitit kültürüne ait motiflerde çalışarak hem sanatsal alanda hem de endüstriyel alanda başarı elde etmiştir.

Hakkı İzzet (1891–1959), Türkiye'de modern seramik sanatının oluşum sürecinde erken dönemden itibaren etkili olmuş önemli isimlerden biridir. 20. yüzyılın ilk yarısında, seramiği yalnızca işlevsel bir üretim biçimi olarak değil, sanatsal bir ifade aracı olarak ele alan öncüler arasında yer almıştır (Çobanlı, 2003). Onun çalışmaları, teknik yeterlilik ile biçimsel yeniliği birleştirerek seramik sanatının çağdaşlaşmasında önemli bir adım oluşturmuştur.

Sanat eğitimine Sanayi-i Nefise Mektebi'nde başlayan Hakkı İzzet, daha sonra öğrenimini geliştirmek amacıyla Almanya ve Fransa'ya gitmiş, burada sanat ve seramik üzerine eğitim almıştır. Yurda döndüğünde, seramiğe yoğunlaşmış ve mimarlıkla bütünleşen işlevsel seramik çalışmalarıyla dikkat çekmiştir. Özellikle 1930'lu yıllardan itibaren gerçekleştirdiği seramik üretimlerinde yalın formlar ile dengeli süsleme anlayışını harmanlayarak modernist bir yaklaşım ortaya koymuştur (Sözen & Tanyeli, 1992). İzzet'in seramiğe bakışı, geleneksel Türk çiniciliğinin biçimsel mirasını Batı modernizminin sade ve işlevsel estetik anlayışıyla buluşturur. Bu özgün yaklaşımı, ilerleyen yıllarda Füreya Koral gibi sanatçıların daha soyut ve ifadeci yorumlarında yankı bulmuştur. Bu bağlamda Hakkı İzzet'in sanatı, Türk seramik sanatının Batı sanat dünyasıyla buluşmasında önemli bir dönüştürücü işlev görmüştür.

Ayrıca Hakkı İzzet'in sanatı bireysel bir yaratım alanı olmanın ötesinde, toplumsal bir katkı aracı olarak da değerlendirilmiştir. Yapmış olduğu seramik panolar ve kamusal alanda gerçekleştirdiği uygulamalar, bu yaklaşımın açık örnekleridir. Özellikle 1940 ve 1950'li yıllarda İstanbul'da gerçekleştirdiği mimariye entegre seramik çalışmaları, dönemin kent dokusuna estetik katkı sunmuştur.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Görsel.5. Hakkı İzzet,Madolyon I-II.,1930

Sadi Diren

İstanbul'da doğan sanatçı 2 yıl hukuk eğitimi aldıktan sonra 1952 yılında devlet güzel sanatlar akademisi seramik bölümünü bitirmiştir Bir dönem Eczacıbaşı seramik fabrikasında müdür olarak çalıştıktan sonra İstanbul güzel sanatlar akademisinde 1964 yılında öğretim üyesi olarak göreve başlamıştır 1991 tarihinde de devlet sanatçısı unvanını almıştır Üzerinde geleneksel motiflere bağlı kalmış ve geleneksel motifleri çalışmalarının üzerinde uygulamıştır yine Hitit dönemi motiflerine Sadi Diren'in çalışmalarında görebiliriz. Sadi Diren'in sanat anlayışı, Anadolu'nun geleneksel kültürel mirasını modernist bir perspektifle yeniden biçimlendirme arzusuna dayanmaktadır. Sanatçının çalışmalarında sıkça karşılaşılan kuş, boğa ve geometrik figürler; Anadolu'nun sembolik dünyasının çağdaş seramik teknikleriyle birleşmesinin bir yansımasıdır. Duvar panoları, mimariyle bütünleşen seramik yapıtları ve kamusal alanlara yönelik projeleri sayesinde, Diren sanatını günlük yaşamın bir parçası haline getirmeyi başarmıştır. İstanbul'daki Manifaturacılar Çarşısı, Atatürk Kültür Merkezi ve Strasbourg Avrupa Konseyi Binası gibi yapılar, onun kamusal sanat anlayışını somutlaştırdığı önemli örneklerdir.

Hem Türkiye'de hem de yurtdışında çok sayıda sergide yer alan Diren'in eserleri, Düsseldorf Hetjens Müzesi, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi ve Milano'daki Adriano Totti Koleksiyonu gibi prestijli kurumların koleksiyonlarında bulunmaktadır. Teknik ustalığı ve estetik yaklaşımıyla seramik sanatına önemli katkılar sunan Diren, aynı zamanda pek çok genç sanatçının yetişmesine de öncülük etmiştir



Görsel 6. Sadi Diren,1977

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

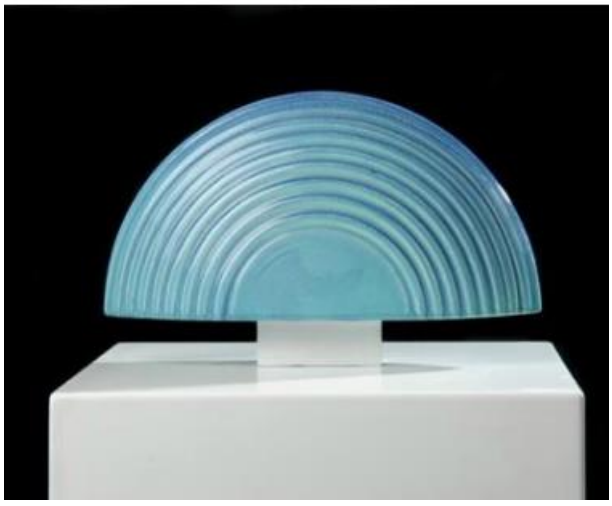
Hamiye Çolakoğlu
Hamiye Çolakoğlu 1983 yılında Hacettepe Üniversitesi güzel Sanatlar Fakültesi seramik bölümünü kurdu. Aynı bölümde çalışmalarını devam etti. 1993 yılında yılın sanatçısı seçildi. Hamiye Çolakoğlu Türk halk motiflerinden yararlanarak yaptığı kompozisyonlar ile dikkati çeker. Çalışmaların içerisinde duvar panoları heykeller seramik eserler yerini alır aynı zamanda seramiğe gönül vermiş olan pek çok öğrenci yetiştirmiş başarılı bir hocadır.

1959 yılında İtalya Hükümeti'nden aldığı bursla Floransa Devlet Seramik Sanat Okulu'na kabul edilen Hamiye Çolakoğlu, burada yüksek sıcaklık pişirim teknikleri ve fırın uygulamaları üzerine yoğun bir eğitim süreci geçirmiştir. Aynı zamanda Perugia Üniversitesi'nde sanat tarihi ve İtalyan edebiyatı derslerine devam ederek sanatsal altyapısını genişletmiştir.

1961 yılında Türkiye'ye dönen sanatçı, Ankara'da kendi seramik atölyesini kurmuş ve 1983'te Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Seramik Bölümü'nün kuruculuğunu üstlenmiştir. Bu bölüm, Türkiye'de modern seramik sanatının akademik olarak temellenmesinde ve kurumsallaşmasında kilit bir rol oynamıştır. 1998 yılında "Devlet Sanatçısı" unvanı ile onurlandırılan Çolakoğlu, hem yurt içinde hem de uluslararası düzeyde birçok sergiye katılmış; eserleri Amerika Birleşik Devletleri, İtalya, Macaristan, Mısır ve İsrail gibi ülkelerdeki önemli koleksiyonlarda yer almıştır.

Sanatında Anadolu'nun kültürel değerlerini soyutlama yoluyla yeniden yorumlayan Çolakoğlu, özellikle doğadan ilham alan kuş, yaprak ve kadın figürleri gibi temaları eserlerine yansıtmıştır. Heykelsi seramik kompozisyonları, açık alan düzenlemeleri ve duvar panolarıyla tanınan sanatçının yapıtları; Türkiye Büyük Millet Meclisi, Çankaya Köşkü, Ziraat Bankası Koleksiyonu ve İstanbul Resim ve Heykel Müzesi gibi kurumların koleksiyonlarında yer almaktadır.

31 Aralık 2014'te Ankara'da yaşamını yitiren Hamiye Çolakoğlu'nun sanatsal mirası, 2020 yılında Hacettepe Üniversitesi bünyesinde açılan **Hamiye Çolakoğlu Seramik Müzesi** ile kalıcı hale getirilmiştir



Görsel 7. Hamiye Çolakoğlu, 2003

Attila Galatalı
Atilla Galatalı lise eğitimini gördüğü sırada resme yatkınlığı sebebiyle hocası tarafından sanata yönlendirilmiş fakat geçirdiği menenjit hastalığı sebebiyle de bir süre bu çalışmalarını ara vermiş 1957 yılında Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun atölyesinde mozaik çalışmalarına başlamış daha sonra da seramik seramiğe yönelmiştir. Atilla Galatalı Anadolu uygarlıklarını duymuş olduğu sevgisini ve hissiyatını çağdaş bir dille seramik duvar panolarının üzerine aktarmıştır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Atilla Galatalı'nın üç boyutlu seramik çalışmaları, Selçuklu sanatının kendine has biçimsel estetiğini çağdaş bir yorumla yansıtır. Özellikle yüzey derinliği ve geometrik düzenlemelere verdiği önem, bu tarihsel etkiyi gözler önüne serer. 1960'lı yıllardan itibaren hem ulusal hem de uluslararası alanda dikkat çeken Galatalı, sanatını çeşitli ödüllerle taçlandırmıştır. 1962 yılında Çekoslovakya'da düzenlenen bir yarışmada gümüş madalya kazanmış, 1972 yılında ise Fransa'nın prestijli Vallauris Bienali'nde birincilik elde ederek Avrupa sanat çevrelerinde adını duyurmuştur. Sanatçının üretim hacmi oldukça etkileyicidir. Yaklaşık 150 civarında büyük ölçekli seramik pano ve mimari uygulamaya imza atan Galatalı'nın çalışmaları; İstanbul, Ankara ve İzmir başta olmak üzere birçok şehirde kamusal alanları süslemektedir. Bu eserlerin bir kısmı Hacettepe Üniversitesi ve Deniz Müzesi gibi önemli kurumlarda yer almaktadır. Atilla Galatalı, Türk seramik sanatına yalnızca teknik yenilikler kazandırmakla kalmamış; biçimsel sadelik ve soyut anlatımla çağdaş bir çizgi oluşturmuştur. Onun çalışmaları, günümüzde modern Türk mimarisinin önemli bir parçası olarak kabul edilmekte; kentlerin görsel kimliğine estetik derinlik katmaktadır.



Görsel 8. Attila Galatalı Pano

SONUÇ

Seramik özü insanın özü gibidir. Ana malzemesi kil olan seramik yüksek derecelerde pişirimi yapılabilen ve değişik teknikler ile estetik değer kazandırılabilen bir sanat dalıdır. Kendi içinde de kimyasal olarak birçok içeriği barındırır. Hammaddelerine göre değişik şekillerde yapılabilir. Seramik düz boyamalı bir seramik bizim esi olmayan bir seramik veya porselen veya Çinli veya endüstriyel alanda kullanılmış olan bir seramik çamuru olarak kendi içerisinde farklı şekillerde renklerde ve tekniklerde sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırmalarında aslı Çağlar boyunca insanlara katmış olduğu bilgi birikimi olarak adlandırabiliriz. Deneme yanılma yöntemiyle bir çamurun nasıl şekillendirildiği nasıl renk aldığı nasıl boyandığı ya da nasıl beslendiği hepsi dönemsel birikimlerin katmış olduğu bir havuz gibidir. Seramik tarih sahnesinde hem insanoğlunun ihtiyaçlarını karşılayabilmesi açısından üretimine başvurulan bir gereksinim iken, zaman içinde geleneğe dönüşmüştür. Çömlekçi çarklarının kullanılmaya başlaması ile yaygınlaşma sürecine devam eden seramik, gündelik kap kacak üretimlerinin yanı sıra dönemler içinde süs eşyalarının yanında bağlı oldukları kült inanışlar neticesinde objeler ve figürler yapmışlardır. Seramik geleneksel bir ihtiyaca dayalı iken sanat alanına dönüşmüş, seramik sanatçıları bu tarihi ve geleneği hiç unutmadan, geçmişlerine bağlı kalarak bu alanı çağdaş sanat formları içinde yorumlamışlardır. Ticaret kolonileri ile öğrenmiş oldukları çarkı geliştirmişlerdir. şu anda halen Nevşehir dolaylarında çömlekçi çarkıyla yapılmış olan pek çok seramik ürün turistlerin dikkatini çekmektedir. Zaman içerisinde kullanım eşyası olarak yapılmış olan bu teknikle üretilmiş olan seramikler şimdilerde turistlerin ziyaret etmesi için bir workshop haline getirilmiş bir alana dönüşmüştür. Sadece turistik amaçlı değil çömlekçi çarkı ile yapılmış olan çömlekler testiler bazı yerlerde kullanımı cevap verecek şekilde de sürmektedir. Sadece su amaçlı ya da kullanım amaçlı değil mimaride de seramiğin daha doğrusu toprak malzemenin çok yoğun şekilde gözlemlendiği dönemlerden bir tanesi olan Anadolu Selçuklular döneminde seramiğin bir kolu olan çini en parlak dönemini yaşamıştır. Yapmış oldukları medreselerde camilerde en çok kullandıkları zamanlarda çini mihraplar da minberler de minarelerde sıklıkla kullanmışlardır. Kendi saraylarının içerisinde sır altı Dediğimiz

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

teknikle yapılmış olan altıgen* kare şeklindeki çini plakalarla süslenmiş oldukları duvarların kazılarda ortaya çıkmış ve oldukça dikkat çeker bir tarzda yapıldığı gözlemlenmiştir. Seramik ilk zamanlarda kullanım amaçlı yapılırken zamanla zanaat alanına dönüşmüş daha sonra mimari alanda kullanılmaya başlanmış kendini sürekli olarak geliştirerek bu toprak malzeme sanat alanında tercih edilir hale gelmiştir öyle ki güzel sanatlar fakültelerinde seramik bölümlerinin kurulmaya başlandığı Cumhuriyet dönemiyle beraber alanında uzman olan insanlar tarafından verilen eğitimlerle yeni sanatçılar yetiştirmek hedeflenmiş ve bu doğrultuda yeni öğrencilere çağdaş sanatın kapıları açılmıştır. Çağdaş dendiği zaman geleneksel olanı terk edip ondan tamamıyla soyutlanıp yeni bir üretim yapmak amaçlanmaktadır. Çağdaş olan demek günümüz şartlarına uyumlu olan fakat kendi kökenlerini unutmadan birebir aynısını yaparak değil ama aslından kopmadan aslına sadık kalarak özgün çalışmalar yapmak demektir. Buradaki amaç da seramik tarihinde ortaya ilk çıktığı dönemlerdeki bezemeli olmayan ama perdahlı olan seramiklerin benzerlerinin çağdaş sanat alanında üretebilmek veya ilk benzetmelerin ortaya çıktığı dönemde o bizim ellere benzer şekilde formlar üzerinde yeni stilize bir bezeme veya birebir aynısını yapabilmek hem geçmiş olanı yaşatır hem de öğreticiliği in fazla olması amacıyla gelecek meseleleri aktarımı daha kolay olur.

KAYNAKÇA

Acartürk, B. (2012). Toprağın binlerce yıllık macerası. *Acta Turcıca Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, *4*(1), 1-17.

Acartürk, B. (2012). [Neolitik döneme ait obsidiyen eşyalar].[Görsel.1]. *Acta Turcıca Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, *4*(1), 1-17.

Ankara Antikacılık. (t.y.). *Atilla Galatalı (1936-1994) İsimsiz Seramik Pano (İmzalı 1970 Tarihli37x3)*. [Görsel.8]. Erişim tarihi 26 Haziran 2022, https://www.ankaraantikacilik.com/urun/2197861/atilla-galatali-1936-1994-isimsiz-seramik-pano-imzali-1970-tarihli-37-x-3

Ağatekin, M. (2002). Dünya'da ve Türkiye'de Çağdaş Seramik Sanatının Oluşum Süreci.

Art-e Sanat Dergisi. (2017). Füreya Koral: Meclis Seramikleri. *Art-E Sanat Dergisi*, *10*(19), 127-135.

Aslanoğlu, İ. (2000). *Cumhuriyet Dönemi Türk Sanatı*. Remzi Kitabevi.

Childe, G. (2006). Kendini Yaratan İnsan. (Çev.) Ofluğlu, F. *İstanbul: Varlık Yayınları*

Çobanlı, Z. (2003). *Cumhuriyet Dönemi Türk Seramik Sanatı*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Erman, D. O. (2010). Cumhuriyet Sonrası Türk Seramik Sanatının Çağdaşlaşma Süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, *1*(6), 77-93.

Erman, O. D. (2010). [Füreya Koral ve seramik çalışmaları].[Görsel.2]. S*anat ve Tasarım Dergisi*, *1*(6).

Galeri Artist. (t.y.). [Füreya Koral Kuşlar].[Görsel.4]. Erişim tarihi 21 Temmuz 2023, https://www.galeriartist.com/en/artists/fureya-koral

Gürsoy, E. (2013). *Toplumsal Bellek ve Geleneksel Sanatlar*. Ankara Üniversitesi Sanat Tarihi Dergisi, 25(1), 45-62.

Kacar, V. (2017). Geleneksel Türk Seramiğinin Seramik Eğitimindeki Yeri. *Yedi*, (19), 47-54. Köpüklü, Mutlu., Hititlerden etkilenen öncü çağdaş Türk seramik sanatçıları, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(3), 2528-2548, 2018

Köpüklü, M. (2018). [Hitit dönemine ait seramikler].[Görsel.3]. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *11*(3), 2528-2548.

Köpüklü, M. (2018). [Hititlerden etkilenen öncü çağdaş Türk seramik sanatçılarına ait birden fazla görsel].[Görsel.5-6-7]. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *11*(3), 2528-2548.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Landes, D. S. (2003). *The Unbound Prometheus: Technological Change and Industrial Development in Western Europe from 1750 to the Present*. Cambridge University Press

McKendrick, N., Brewer, J., & Plumb, J. H. (1983). *The Birth of a Consumer Society: The Commercialization of Eighteenth-Century England*. Indiana University Press.

Mellaart, J. (1967). *Çatal Hüyük: A Neolithic Town in Anatolia*. Thames & Hudson.

Mülayim Oral, E. (2005). *Türkiye'de Çağdaş Seramik Sanatının Gelişimi*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı:16

Oggusto. (2023, Eylül 29). *Füreya Koral: Hayatı, Eserleri ve Bilinmeyenleri*. Erişim tarihi: 11 Nisan 2025, https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/fureya-koral-kimdir-hayati-ve-eserleri

Özsezgin, M. (1986). *Türk Seramiği*. Yapı Kredi Yayınları.

Sözen, M. & Tanyeli, U. (1992). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

Uludağ, K. (1997*). Seramik sanatının kimlik sorunu*. Alıntılama Adresi: https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1273/126333.pdf?sequence=1 Erişim Tarihi: 15.07.2023

Ünal, S. (2020). *Çağların Akışında Anadolu Pişmiş Toprak Kültürü*. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi. Yıl 2. Sayı:4

URL.1. https://hititterra.com/seramik-tarihcesi/ erişim tarihi: 26.06.2022

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Review Article / İnceleme Makalesi

GELENEKSEL ERZURUM EVİNİN MEKANSAL DÖNÜŞÜMÜ: HABİB BABA HALK KÜTÜPHANESİ

SPATIAL TRANSFORMATION OF TRADITIONAL ERZURUM HOUSE: HABIB BABA PUBLIC LIBRARY

Emine YAVUZ PAKİH[1]

ORCID: E.Y.P. 0000-0001-7336-1462

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Emine Yavuz Pakih
Ataturk University, Türkiye

Received/Geliş tarihi: 07.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %3

Revision Requested/Revizyon talebi: 23.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 29.05.2026

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Pakih Yavuz, E. (2025). Geleneksel Erzurum Evinin Mekansal Dönüşümü: Habib Baba Halk Kütüphanesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1124-1135. https://doi.org/10.7456/tojdac.1671194

Öz

Çalışma kapsamında tarihi binaların kütüphane şeklinde kullanılması incelenmiştir. Bu konu özelinde Erzurum'da yer alan ve günümüzde kütüphane olarak kullanılan geleneksel evlerden biri olan Habib Baba Halk kütüphanesi örneklem olarak belirlenmiştir. Bu kütüphane ise kütüphane tasarım kritelerleri dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Bu nedenle erzurum evleri ve halk kütüphaneleri tasarım kriterleri hakkında literatür araştırması yapılmış, tasarım kriterleri iki ana başlıkta toplanmıştır. Belirlenen bu iki ana kriter ve alt göstergeleri Habib Baba Halk Kütüphanesi üzerinden betimsel analiz yapılmıştır. Analiz sonucu elde edilen veriler ile tablolar oluşturulmuş ve "yeterli, geliştirilebilir,yetersiz" olarak ölçeklendirilmiştir. Uluslararası Kütüphane Dernekleri ve Kuruluşları Federasyonu (IFLA) yayınladığı hedefler ve bina tasarım kriterleri doğrultusunda örneklem olarak seçilen yapıya uygulanan analiz sonucundaki bulgular göstermektedir ki, tasarım kriterleri göz önünde bulundurularak kütüphanenin tasarlanması hedeflense de yapının tarihi bir yapı olması bazı müdahale ve eylemleri mümkün kılmayabilir. Çalışma halk kütüphanesi tasarım kriterlerinin tarihi bir yapı olarak erzuurm evlerinde ne kadar uygulanabildiğini ortaya koymaktadır. Tarihi yapıda yer alan halk kütüphaneleri, halk kütüphaneleri, halk kütüphanelerinde ergonomi , yeniden işlevlendirilen erzurum evleri ile ilgili birçok çalışma bulunmaktadır. Bu çalışma farklı olarak IFLA hedeflerine uygun ortaya çıkarılmış tasarım kriterlerine göre Habib Baba Halk Kütüphanesini değerlendirmesi bakımından özgündür.

Anahtar Kelimeler: Erzurum, Erzurum evleri, Halk Kütüphanesi,Tasarım kriterleri

Abstract

The aim was to evaluate the library function in historical buildings based on library design criteria, specifically in Erzurum houses, through Habib Baba Public Library. For this reason, a literature review was conducted on the design criteria for Erzurum houses and public libraries, and the design criteria were grouped under two main headings. A descriptive analysis was conducted on Habib Baba Public Library using these two main criteria and their sub-indicators. Tables were created with the data obtained from the analysis and scaled as "sufficient, improvable, insufficient". The findings of the analysis applied to the building selected as a sample in line with the objectives and building design criteria published by the International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) show that, although it is aimed to design the library by considering the design criteria, the fact that the building is historical may not make some interventions and actions possible. The criteria considered are applied under the dominance of the historical building due to some limitations in historical buildings, and while many basic indicators are met, many of them may remain incomplete for this reason. The study reveals that the public library design criteria can be applied to Erzurum houses as a historical structure.There are many studies on public libraries located in historical buildings, public libraries, ergonomics in public libraries, and re-functionalized Erzurum houses, but this study is unique in that it evaluates the Habib Baba Public Library according to design criteria that were developed in accordance with IFLA objectives.

Keywords: Erzurum, Erzurum houses, Public Library, Design criteria.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Tarihî binalar, özgün mimarisi, yapı kültürü, mekânsal özellikleri ile geçmişten günümüze bilgi aktaran önemli kaynaklar olduğu için korunarak gelecek nesillere aktarılmalıdır. Koruma, insan yaşamında ve bilincinde oluşan bir düşünce olup, bilgi birikimi ile kamu kuruluşları ve toplumsal yapıyı oluşturan organların desteğiyle hayata geçirilmektedir. Bu bağlamda koruma, teori ve uygulama olmak üzere iki aşamada ele alınmaktadır. İlk aşamada mirasın tanınması, değerlendirilmesi ve risklerinin belirlenmesi yer alırken, ikinci aşamada koruma kriterleri ve yasaları çerçevesinde en uygun yöntem seçilerek uygulanmalıdır (Kıraç, 2001). Mimari mirasa müdahale, yapının sahip olduğu değerler ve koruma ilkeleri doğrultusunda belirlenip tanımlanmakta, özgün yapının en az müdahale ile korunmasını ve bütüncül bir yaklaşım sergilenmesini hedeflemektedir. Tarihi yapıların korunmasında kullanılan yöntemlerden biri olan yeniden işlevlendirme, mevcut yapının sunduğu mekânsal olanakların, yeni işlevin mekânsal ihtiyaçlarına uygun şekilde uyumlandırılmasıdır.

Yeniden işlevlendirme, şu nedenlerden dolayı tercih edilen bir yöntem haline gelmiştir:
Binayı sıfırdan tasarlayıp inşa etmekten daha ekonomik olması,
Orijinal strüktürü içinde yeni işlevi ile farklı bir atmosfer oluşturması,
Tarihsel, çağdaş, teknolojik ve kültürel platformda kent dokusuna katkıda bulunması (Pakih, 2022).

Tarihî yapıların korunması ve yeniden kullanımına yönelik olarak yapılacak müdahalelerde Venedik Tüzüğü'nün 5. Maddesi olan "Anıtların korunması, her zaman onları herhangi bir yararlı toplumsal amaç için kullanmakla kolaylaştırılabilir. Bunun için bu tür bir kullanma arzu edilir, fakat bu nedenle yapının planı, ya da bezemeleri değiştirilmemelidir. Ancak bu sınırlar içinde yeni işlevin gerektirdiği değişiklikler tasarlanabilir ve buna izin verilebilir." İfadesi dikkate alınmalıdır (ICOMOS, 1964).

Tarihî yapıların atıl kalmasının ve harabe dönüşmesinin önüne geçmek için tercih edilen bir yöntem olan yeniden işlevlendirmede, yapının özgün mimarî özellikler korunarak güncel hizmetlerin sunulmasına imkân verilmelidir (Latimer, 2021). Bunun için yeni işlev yapı ölçeğinde bakış ve müdahale gerektirmektedir. Yapının tescil grubu kullanım sürecindeki müdahalelerde de belirleyicidir. Sınırlı müdahale koşulu gerektiren 1. Grup yapılar; "Toplumun maddî tarihini oluşturan kültür verileri içinde tarihsel, simgesel, anı ve estetik nitelikleriyle korunması zorunlu yapılar", 2. Grup yapılar ise; "Kent ve çevre kimliğine katkıda bulunan kültür varlığı niteliğindeki yöresel yaşam biçimini yansıtan yapılar" olarak tanımlanmaktadır (Yücel, 2022,s.216). Tarihî binalar; karakteristik yapı özellikleri dışında, merkezî ve bilinen bir konumda olması, toplum belleğinde yer etmiş olması nedeniyle var olan bir kimliğe sahiptirler (Latimer, 2021). Bu binaların yeniden kullanımı toplumla teması arttırıcı yönde kamuya açık şekilde olmalıdır.

Tarihî yapıların yeni işleve uygunluğu büyük oranda mimari özellikleri ile ilişkilidir. Bunlar; tarihî yapının müdahale edilemeyecek hacimlere sahip olması, kat seviye, cephe düzeni ve pencere büyüklükleri, ilave strüktürel takviye, merdiven ve asansör ilavesi, yapı grubu ve müdahale alanlarında yaşanan kısıtlamalar, zaman ve maliyet olarak gösterilebilir (Romero, 2021)Tüm bu sayılanlar ışığında kütüphane işlevine uygunluğu açısından bakıldığında yeterli doğal aydınlatma alabilen, geniş açıklığı olan veya mevcut mekânsal hacimleri yeterli olan, müdahale olanağının fazla olduğu yapılar tercih edilebilir.

Dünyada kütüphane işlevi verilmiş çok sayıda tarihi yapı örneği bulunmaktadır. Ülkemizde de çok sayıda halk kütüphanesi; asıl işlevi medrese, hamam, okul, kilise, gar binası, halkevi, idarî bina, konak, köşk olan tarihi yapılarının dönüştürülmesi sonucunda hizmet vermektedir. (Yücel, 2022,s.215) Çalışma dahilinde ele alınan kütüphane yapısı ise geleneksel Erzurum evinin yeniden işlevlendirilmesi sonucunda hizmet vermektedir. Literatür çalışmasında geleneksel Erzurum evinin mimari oluşumu ve tarihsel gelişimi üzerinde durulmuştur. Sonrasında ise kütüphane hizmetleri ilkeleri doğrultusunda mekân oluşumu ve tasarım kriterleri değerlendirilmiştir.

YÖNTEM

Araştırma yönteminin seçilmesi; araştırmacının amacı, araştırma soruları ve kaynakların kullanılabilirliği gibi birçok faktöre bağlıdır (Sezgin Selçuk, 2018, s. 140). Çalışmada araştırmacı

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

tarafından, incelenen halk kütüphanesinin çevre-konum ve yapı-iç mekan bileşenleri hakkında bilgi toplanmış sonrasında toplanan bilgiler kullanılarak halk kütüphanesinin mevcut durumunun betimlemesi yapılmıştır. Araştırma sorusu; "Tarihi bir yapının, kütüphane işleviyle yeniden kullanımı, halk kütüphanesi tasarım ilkeleri ile uyumlu mudur? "Olarak belirlenmiştir. Hipotez ise "Tarihi bir yapı Halk kütüphanesi olarak yeniden değerlendirildiğinde, halk kütüphanesi tasarım kriterlerini karşılayamamaktadır." şeklinde belirlenmiştir.

Betimsel bir araştırma olan çalışma tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tarama araştırmaları, önceden belirlenmiş bir popülasyondaki değişkenlerin sıklığı, dağılımı ve aralarındaki ilişkiler hakkında bilgi toplamak için kullanılan deneysel olmayan bir araştırma yaklaşımıdır (Coughlan & Cronin, 2013, s. 9). Bu yaklaşımın en önemli özelliklerinden biri örneklemin bazı yönlerini ve özelliklerini (yetenek, inanç, görüş, tutum ve/veya bilgi gibi) tanımlamak için bilgi toplanmasıdır (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012, s. 393) bahsi geçen çalışmada ise veri toplama aracı olarak halk kütüphaneleri tasarım kriterleri araştırılmış ve yapılan literatür taraması sonucunda IFLA'nın yayınladığı rehberler ve standartlar göz önünde bulundurularak iki temel başlık oluşturulmuş ve liste haline getirilerek kullanılmıştır.

İlk başlık olan konum-çevre başlığı altında;

- Yapı merkezi konumdadır.
- Kütüphaneye ulaşım kolay ve toplu taşıma araçlarına yakındır.
- Kütüphaneye ait otopark bulunmaktadır.
- Çevrede alternatif park alanları bulunmaktadır.
- Kütüphane bahçesi imkân veren hava koşullarında açık havada kitap okumaya müsait hale getirilmiştir.
- Kütüphane çevresi ile birlikte çalışmak isteyenler için sessiz bir ortam sağlamaktadır

Şeklinde altı temel kriter oluşturulmuştur.

İkinci başlık olan yapı-iç mekan başlı altında ise ;

- Kütüphane binası seçilirken doğal afet riski göz önünde bulundurulmuştur.
- Ses geçişine izin veren pencere ve camlar, gerekli yalıtım malzemeleri ile yalıtımlı hale getirilmiştir.
- Kütüphane mekânının tasarlanmasında sürdürülebilir tasarım yaklaşımı tercih edilmiştir.
- Giriş ve çıkışları herkes için tasarım kriterleri göz önünde bulundurularak, erişilebilir tasarlanmıştır.
- Kütüphanenin giriş bölümleri özenle tasarlanmıştır.
- Yeterli sayıda vestiyer bulunmaktadır.
- Kütüphane bölümleri özgün ve estetik renkler ile tasarlanmıştır.
- Mekanın ışık girişine engel olmayacak şekilde raflar tasarlanmış ve kullanıcı konforuna dikkat edilmiştir.
- Dinlenme, okuma ve çalışma alanlarında esnek tasarım yaklaşımı benimsenmiştir.
- Hareketli mobilyaların uzun saatler çalışmaya uygun olacak şekilde ergonomik ve rahat olmasına dikkat edilmiştir.
- Antropometrik verilere dayanan ergonomik ve sağlıklı bir mekan tasarlanmıştır.
- Bilgisayar masaları her yaştan ve kesimden kullanıcının faydalanabileceği şekildedir.
- Mekânın ısı düzeyi kışı sıcak, yazın serin olacak şekilde optimum düzeydedir.
- Havalandırması iyi ayarlanmış teknik sistem kurulmuştur.
- Doğru ve yeterli doğal ve yapay aydınlatma bulunmaktadır.
- Kullanıcıların ihtiyaçlarının giderilmesine yönelik olarak bebek bakım odaları, oyun alanları, ibadet odası, yeme-içme mekanları gibi alternatifler kurum içinde ya da yakınında bulunmaktadır, şeklinde yapının mekan bileşenlerine yönelik 16 temel kriter oluşturulmuştur.

Veri toplaması yapılırken araştırmacı örneklemi oluşturan kütüphaneye gidip personeli bilgilendirmiş ve ortalama 30 dakika içerisinde gözlemini gerçekleştirip, alan çalışmasına ait görselleri toplamıştır. IFLA dan destek alınarak hazırlanan temel kriterler baz alınarak örneklemin belirlenen tasarım kriterlerine uygunluğu araştırmacının elde ettiği veriler sonucunda "yetersiz, geliştirilebilir, yeterli" şeklinde betimsel olarak ölçeklendirilmiştir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

LİTERATÜR TARAMASI

Yapılan literatür taraması sonucunda Halk Kütüphanesinin tasarımına yönelik bulunan çalışmalardan biri "İstanbul'daki kültür ve turizm Bakanlığı'na bağlı Halk ve Çocuk kütüphanelerinin iç ve dış mekân açısından İncelenmesi" isimli makaledir. Çalışmada ISO 11219 Kütüphane Binaları Niteleyici Koşullar ve Temel İstatistikler Standardı- Mekân, İşlev ve Tasarım ", "2012 Halk Kütüphaneleri Yönetmeliği" ve "2004 IFLA Halk Kütüphanesi Hizmeti: Gelişim İçin IFLA/UNESCO İlkeleri" (Saydam & Sağlık , 2015) temelinde değerlendirilmiştir. *Halk kütüphanelerinin çocuk bölümlerini ele alan* "Ankara'daki Halk Kütüphanesi Çocuk Bölümleri ve Çocuk Kütüphanelerinin Bina, Güvenlik Donanımı ve Malzeme Niteliklerinin İncelenmesi" (Yılmaz, Kaptan, & Ulusoy Ünlü , 2021)isimli makalede "Çocuk Kütüphaneleri Fiziksel Durum Kontrol Listesi" çocuk kütüphanesi tasarım kriterleri baz alınarak hazırlanmıştır ve Ankara'da bulunan çocuk kütüphanelerinin bina, güvenlik donanımı ve malzeme niteliklerinin yeterliliği incelenmiştir. Aynı niteliklerde farklı bir çalışma ise "Afet bölgesinde geçici barınma mekânı olarak çocuk kütüphanesi tasarımı" (Pakih, 2025)isimli çalışmada öğrencilerin tasarlamış olduğu çocuk kütüphanesi önerileri tasarım kriterleri üzerinden değerlendirilmiştir. Aynı zamanda "Bina Değerlendirme ve Denetim" başlığı ile "Çocuk Kütüphanesi Hizmetleri Kılavuzu" (Yılmaz B. , 2019) isimli kitapta da bina özellikleri iç mekân ve dış mekân olarak sınıflandırılmıştır. Bu çalışma kapsamında oluşturulan tasarım kriterleri ve değerlendirilmesi hem kapsamı hem de oluşturulma süreci açısından bu çalışmalardan farklılaşmaktadır.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi geleneksel Erzurum evi ve halk kütüphanesi tasarım kriterleri olmak üzere iki temel başlıktan oluşmaktadır.

Geleneksel Erzurum Evi

Doğu Anadolu'nun en eski ve önemli yerleşimlerinden biri olan Erzurum, tarih boyunca pek çok medeniyete ve farklı kültüre ev sahipliği yapmıştır. Aras, Çoruh ve Fırat havzalarında yer alan Erzurum, bağlı olduğu medeniyetlerde hem siyasi hem de ekonomik açıdan büyük roller üstlenmiş ve bu nedenle tarihi kaynaklarda sıkça karşımıza çıkmaktadır. İlk yerleşim tarihi tam olarak bilinmese de bilinen ilk halk Urartular olup onları Hititler, Ermeniler, Medler, Persler, Partlar, Romalılar, Sasaniler, Bizanslılar ve Türkler takip etmiştir. Erzurum, 1518-1519 yıllarında Yavuz Sultan Selim'in Mısır seferi sonrasında Osmanlı yönetimine katılmıştır. 1829'a kadar Osmanlı idaresinde kalan şehir, 13 Temmuz 1878'de imzalanan Berlin Antlaşması'na kadar Rus işgalinde kalmıştır. 1916 yılında Ermenilerin desteğiyle Ruslar tarafından tekrar işgal edilen Erzurum, 1917'de gerçekleşen ihtilal nedeniyle Rusların çekilmesiyle kurtulmuştur (Küçük, 1995). Bu dönemden sonra milli mücadelede önemli bir rol oynayan Erzurum, yeni bir devletin kurulmasında kritik bir katkı sağlamıştır. Günümüzde ise Türkiye Cumhuriyeti'nin Doğu Anadolu Bölgesi'ndeki en büyük ve önemli şehirlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Geçmişinde çok sayıda medeniyete ev sahipliği yaptığı için çeşitli arkeolojik ve kültürel mirasa sahip olan Erzurum'da günümüze ulaşmış, şehir merkezinde farklı tarihsel dönemlere ait Çifte Minareli Medrese, Üç Kümbetler, Ulu Cami, Üç Kümbetler, Yakutiye Medresesi, Üç Kümbetler gibi çok sayıda anıtsal kültürel miras yapısı bulunmaktadır. Bunların yanı sıra Erzurum'un kimliği ile bütünleşmiş sivil mimarlık ürünleri olan evler mimari mirasın önemli bileşenidir.

Geleneksel konut mimarisinden faklı bir isimle anılan Erzurum evleri "tandırevli plan tipine girmektedir. Konut mimarisinin oluşumunda yaşanan coğrafya, iklim koşulları, ekonomik yapı ve ailede ki birey sayısı büyük rol oynamaktadır. Erzurum evlerinin mimari oluşumunda ise en büyük etken neredeyse yılın sekiz ayı devam eden sert kış şartları yani iklim etkili olmuştur. Geleneksel konut mimarisinde açık olan avlu Erzurum evlerinde kapalı bir mekâna dönüşmüştür. Erzurum evlerinin en önemli unsuru olan tandırevi konutların planlanmasında rol almaktadır.

Erzurum evlerinde tek katlı, iki katlı çok odalı ve konak tipi şeklinde üç ana plan tipi uygulanmıştır. (Karpuz, 1984, s.184). Plan tiplerinde farklılık ekonomik duruma göre de şekillenmiştir.

- Tek katlı Erzurum evi; bu tip evlerde genel olarak bir oda, tandır evi, avlu, merek ve ahır bulunmaktadır. Bahçe ve bahçeden sonra kapalı ve dar bir avluya girilir. Avlunun sağında veya solunda bir oda konumlandırılmıştır. Tandırevi ana mekandır ve burada bulunan seki yüksekte merdivenle çıkılabilen bir oturma alanıdır. Sekinin altında kalan alan genel olarak ambar veya

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

kiler olarak kullanılır.

- İki Katlı plan tipi; günümüze en fala örneğinin ulaştığı plan tipidir. Bu yapıda da mekan kurgusu tandır evi merkez alınarak oluşturulmaktadır. Avludan bir merdiven ile üst katta ki odalara ve selamlık odasına çıkılmaktadır aynı zamanda avludan tandırevine bir geçiş bulunmaktadır. Üst katta bulunan harem odalarına ise ya tandırevinden direk çıkılmakta ya da tandırevinin yanında bulunan bir merdiven ile çıkılmaktadır. Böylece selamlık ve haremlik odalarının birbirini görmesi engellenmektedir. Tandırevinin sürekli havalanması gerektiği içim bulunduğu alanın üzeri kapatılmamış ve buraya oda tasarlanmamıştır.
- Konak tipi plan; bu plan tipinde de tandır evi etkili rol oynamıştır. Bu plan tipinde iki katlı plan tipinden faklı olarak hizmetli odaları veya odası bulunmaktadır. Ve yoğun bir şekilde taş ve ahşap oymacılığı ile süslenmişlerdir (Kayserili, 2011, s.167).Genel olarak bakıldığında Erzurum ev mimarisinde tandırevi, avlu, sofa, ahır, merek, kiler, hela gibi mekanlar ortak olarak bulunmaktadır.

Avlu; Türk evi mimarisinde önemli bir yeri olan avlu Erzurum evlerinde kapalı bir mekan olarak tasarlanmıştır. (Akkuş & Akkuş, 2017,s.186). Tandırevinin konumuna göre biçimlenen avlu evin diğer alanlarına geçişi de sağlamaktadır.

Tandırevi; evin hanımının günün büyük bir bölümünü geçirdiği, mutfak işlevi olan soğuk kış günlerinde de ev halkınındı etrafında bulunan sekilere oturduğu sosyal bir mekandır. Aşhane, ev, ev yüzü, mutfak isimleri ile anılan tandırevleri tandırbaşı, kurun, terek, ambar, kiler ve seki gibi elemanlar ile zenginleştirilmiştir. Tandırevinin çatı örtüsü yöreye özgü "kırlangıç kubbe" denilen bir tekniğe dayanır (Gündoğdu, 1996,s.30). Tandırevleri Erzurum evlerinin odak mekanıdır.

Kırlangıç kubbe;geniş mekanların kapatılması için öreye özgü olarak kullanılan bir tekniktir. Genellikle ahşap malzemeden yapılan çatı sistemi 5-7-9 kat olarak inşa edilebilmektedir. Ferah bir ortam oluşturulması ve dumanın kolayca çıkması hedeflenerek yapılan sistem kubbe gibi görünse de dışarıdan bakıldığında düz bir örtü gibidir (Kayserili, 2011,s.127). Erzurum da bulunan çok sayıda mimari yapıda kullanılmıştır.

Sofa; geleneksel konut mimarisinde önemli bir rol alan sofalar Erzurum evlerinde odalar arası bir geçiş olarak kullanılmaktadır. (Karpuz, 1984,s.52) Odalar; haremlik işlevi olan odalar tandırevine, diğer odalar avluya açılmaktadır. Selamlık ya da başoda ismi ile anılan erkeklerin ve erkek misafirlerin kullandığı odalar genellikle ikinci katta bulunmaktadır.

Erzurum evlerini malzeme ve teknik açıdan incelediğinde de iklimin büyük bir rol oynadığını görülmektedir. Taş duvarlı ve cim camlı pencerelere sahip olan evlerde köşe taşları ince yonu taş, beden duvarları ise kaba yonu taş ve derzlenmiş moloz taştır. (Kazaz, 2021,s.276) İç mekanda oldukça fazla kullanılan ahşap malzeme süs ögesi olarak ve ince yapı elamanlarında karşımıza çıkmaktadır.

Halk Kütüphanesi hizmeti ve tasarım kriterleri

Halk kütüphaneleri, dünya çapında bilinen bir olgudur. Halk kütüphanesi ya yerel ve bölgesel yönetimler ya da bazı sivil toplum kuruluşları tarafından kurulan, desteklenen ve finanse edilen bir kurumdur. Bilginin ırk, ulus, yaş, cinsiyet, din, dil, ekonomik fark gözetmeksizin toplumun bütün üyelerine eşit olarak ulaşmasını hedeflemektedir.

Halk kütüphaneleri, bireylerin dinlenme ve boş zamanlarında, eğitim, bilgi ve kişisel gelişim konularındaki gereksinimlerini karşılamak için çeşitli ortamlarda kaynak ve hizmet sağlayan yapılardır. Bu hizmetin sağlandığı mekânın mimari özellikleri de amaca katkıda bulunmaya uygun olmalıdır.

IFLA (Uluslararası Kütüphane Dernekleri ve Kurumları Federasyonu) ve Halk Kütüphaneleri Hizmetleri Kılavuzuna göre halk kütüphanelerinin tasarımında dikkat edilmesi gerek mimari kriterler şu şekildedir;

- Halk kütüphanesi ile ilgili en önemli dış faktör merkezliktir, insanların sıklıkla gelip geçtiği yerlerde bulunması, bilgi hizmetlerinin tanıtımı açısından gereklidir.
- Kütüphaneye ulaşım kolay olmalı, toplu taşıma araçlarına yakın olmalıdır.
- Kütüphanenin otoparkı ya da çevrede alternatif park alanları bulunmalıdır. Eğer yok ise etrafta

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

bulunan diğer otoparklar ve park alanları hakkında bilgilendirilmeli ve fark edilemeyecek durumda olan park alanları için yönlendirme tabelaları asılmalıdır.
- Kütüphane, insan sağlığını tehdit edecek ortamlara kurulmamalıdır.
- Peyzaj mimarlarından destek alınmalı kütüphane bahçesi yeşillendirilerek imkân veren hava koşullarında açık havada kitap okumaya müsait hale getirilmelidir.
- Kütüphane için çevresi gürültüden uzak olmalı, çalışmak isteyenler için sessiz bir ortam sağlanmalıdır.
- Kütüphane binası seçilirken doğal afet riski göz önünde bulundurulmalı ve güvenlik önlemlerinin alınabileceği yapılar tercih edilmelidir.
- Ses geçişine izin veren pencere ve camlar, gerekli yalıtım malzemeleri ile yalıtımlı hale getirilmelidir.
- Sessiz ve sesli salonlar arasında yalıtım sistemlerden yararlanılmalıdır.
- Kütüphane mekânlarının tasarlanmasında sürdürülebilir tasarım yaklaşımı tercih edilmeli; suyun verimli kullanılması, enerji kaynaklarının, gün ışığının maksimum düzeyde değerlendirilmesi ve geri dönüştürülebilen malzemelerin tüketilmesine teşvik edilmelidir.
- Halk kütüphanelerinin giriş ve çıkışları herkes için tasarım kriterleri göz önünde bulundurularak, erişilebilir tasarlanmalıdır.
- Kütüphanenin giriş bölümleri özenle tasarlanmalı ve yeterli sayıda vestiyer bulunmalıdır.
- Kütüphane bölümleri özgün ve estetik renkler ile tasarlanmalıdır.
- Mekanın ışık girişine engel olmayacak şekilde raflar tasarlanmalı ve kullanıcı konforuna dikkat edilmelidir.
- İç mekan tasarımında ferahlık hissi uyandıracak renk seçimi yapılmalıdır.
- Dinlenme, okuma ve çalışma alanlarında esnek tasarım yaklaşımı benimsenmelidir.
- Hareketli mobilyaların uzun saatler çalışmaya uygun olacak şekilde ergonomik ve rahat olmasına dikkat edilmelidir.
- Antropometrik verilere dayanan ergonomik ve sağlıklı kütüphane mekânları tasarlanmalıdır.
- Bilgisayar masaları her yaştan ve kesimden kullanıcının faydalanabileceği şekilde olmalıdır.
- Mekanın ısı düzeyi kışın sıcak, yazın serin olacak şekilde optimum düzeyde tutulmalıdır.
- Havalandırması iyi ayarlanmalı teknik sistem kurulmalıdır.
- "Uygun bir aydınlatmanın, pek çok olumlu etkileri olduğu, bilimsel araştırmalar ve istatistikler ile kanıtlanmıştır." (Sirel, 2001) bu nedenle doğru ve yeterli doğal ve yapay aydınlatma olmalıdır.
- Kullanıcıların ihtiyaçlarının giderilmesi sağlanmalı ve bunun için, bebek bakım odaları, oyun alanları, ibadet odası, yeme-içme alanları gibi alternatiflerin yapının içinde ya da yakınlarında bulunması gerekir. (IFLA, 2004)

Kısaca halk kütüphanesi hizmetinde kütüphane binaları önemli bir parçayı oluşturmaktadır. Bu nedenle binalar, kütüphane hizmetinin işlevlerini yansıtacak şekilde, toplumun ulaşabileceği, çeşitli hizmetlere uyarlamada yeterince esnek olacak biçimde tasarlanmalıdır. Merkezi konumda, alışveriş ve kültür merkezleri gibi sosyal etkinliklerinin gerçekleştirildiği alanlara yakın olmalıdır. Gerektiği zaman, toplantılar, sergiler, oyun, müzikal, gibi görsel ve işitsel etkinliklere ev sahibi yapabilecek esneklikte ve büyüklükte olmalıdır. İyi tasarlanmış bir kütüphane kent canlılığına ve toplumun birlikteliğine olanak sağlamaktadır. Bu nedenle kütüphane binaları toplumun en üst düzeyde faydalanması için etkili bir şekilde tasarlanmalıdır.

İçinde bulundukları toplumların geçmişlerine, kültürlerine, siyasi ve ekonomik durumlarına, bilgi birikimlerine dair birer belge niteliğinde olan tarihi yapılar zamanla âtıl kaldıkları için farklı işlevler ile tekrar toplumun hizmetine sunulmaktadırlar. Yeniden işlevlendirmede mevcut yapının mekânsal özellikleri ile verilecek işlevin mekânsal ihtiyaçlarının çakıştırılması gerekmektedir. Ek olarak tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesinde koruma yaklaşımı müdahale ölçeğini sınırlanmaktadır.

Dünya da ve ülkemizde bu tür yapıların pek çoğu toplum ile temasın arttırılmasına yönelik olarak müze, kütüphane, sanat merkezi, alışveriş merkezi vb gibi kamusal alanlara dönüştürülmektedir. Tarihi yapılara yeni işlev verilirken yapının mevcut konumun merkezi ve bilinir oluşu, toplum hafızasındaki

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

yeri ve sembolik değeri avantaj sağlarken yapının kat yüksekliği, pencere açıklığı, mekânsal hacimleri gibi mimari pek çok bileşen dezavantaj olabilmektedir.

Çalışmanın örneklemini oluşturan yapı da kütüphane işlevi verilmiş tarihi bir yapıdır, literatür taraması sonucunda elde edilen kütüphane binası tasarım kriterleri, kütüphane işlevi ile hizmet vermek için tasarlanmayan tarihi bir yapının kütüphane işlevine uygunluğunu incelemek için kullanılmıştır.

BULGULAR

Erzurum, büyük kervan yolunun üzerinde yer alan çok önemli bir şehirdir (Turan, 1980). Bu nedenle Erzurum, tarihin neredeyse her döneminde bir bilim ve kültür merkezi olmuştur. Çok sayıda ilim adamı yetişmiş, günümüze kadar gelebilmiş mimari ve tarihi kimliği korunmuş kıymetli eserler meydana getirilmiştir (Konyalı, 1960) Erzurum'un geçmişten bugüne bir ilim ve kültür merkezi olmasının ispatı olarak pek çok kütüphanenin varlığı gösterilebilir. Erzurum'da bugün ayakta olmayıp kayıtlarda olan kütüphaneler olduğu gibi halen hizmet veren tarihi kütüphaneler de mevcuttur. Cumhuriyetle birlikte kurulan, en önemli kütüphaneler Atatürk Üniversitesi Merkez Kütüphanesi ve Erzurum İl Halk Kütüphanesi'dir. Bunların yanında şehir halkının bilgi ve birikimini arttırmak için Erzurum Büyükşehir Belediyesi'nin kurmuş olduğu kütüphaneler de mevcuttur.

Çalışmanın konusunu oluşturan Erzurum Büyükşehir Belediyesi tarafından kurulan ve belediyenin Kültür ve Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı'na bağlı bir kütüphane olan Habib Baba Kütüphanesi, tarihi iki konağın restore edilmesi sonucunda kültürel mirasın korunarak gelecek kuşaklara aktarılması amacıyla kurulmuştur. Sosyal, kültürel ve sanatsal etkinlikler ile bilgi ve belgeleri bir merkezde toplayarak gün ışığına çıkarmak; halkın bilgi düzeyinin yükseltilmek ve okuma alışkanlığını artırmak da kuruluş amaçları arasındadır.

İlk olarak restoran işlevi ile hizmet vermeye başlayan yapı beklenen ilgiyi görmediği için 2014 yılında kütüphane işlevi ile hizmet vermeye başlamıştır. Yaklaşık olarak aynı anada 40 kişiye hizmet verme kapasitesi bulunan yapıda 7000 adet eser bulunmaktadır (Kılıç & Yılmaz, 2018).

İki sokağın birleşiminde bir yol ayrımında bulunan yapının cephesi aslına uygun olarak restore edilmiştir. Merkezi bir konuma sahip olmayan yapı mahalle arasındadır ve ana yollara uzak olduğu için toplu taşıma ile ulaşıma olanak sağlamamaktadır. Yapının kendine ait bir peyzaj alanı ve otoparkı bulunmaktadır. Yapıya bahçe kotundan düz olarak girilmekte ve üç basamak ile yaklaşık olarak 51 cm alt kota inilmektedir.

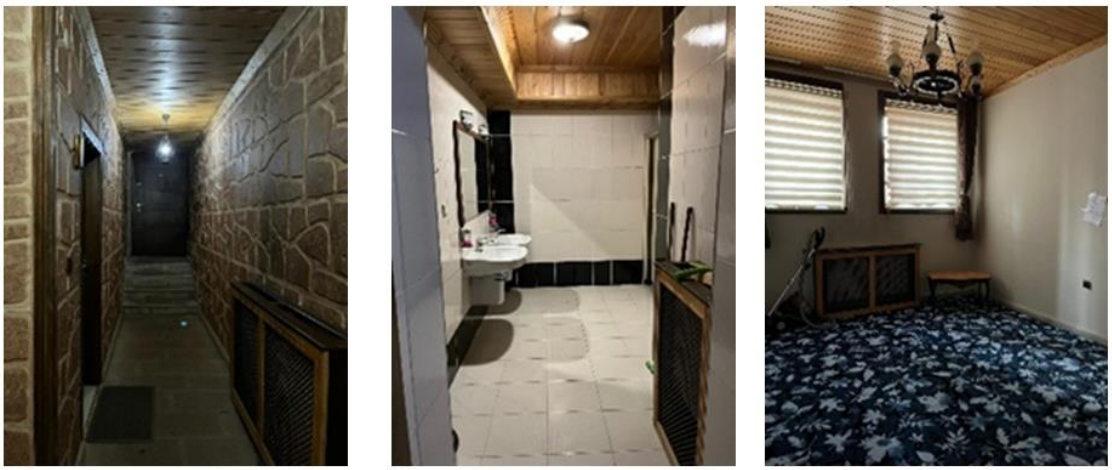


Şekil 1. Habib Baba Halk Kütüphanesi Cephesi ve Çevresi

Yapının girişinde sağ tarafta erkek, kadın ve engelli tuvaletleri bulunmaktadır. Tandırevine geçişte sol tarafta mescid konumlandırılmıştır. Tuvaletlerde açık renk döşeme malzemeleri tercih edilmiş, kapı ve pencere doğramları ahşap olarak düşünülmüştür. Kabin sayıları kullanıcı sayısı için yeterlidir. Mescit de ise yer döşemesi duvardan duvara halıdır. Yapıya sonradan dahil edilen ısıtma sistemi ahşap

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

mazgallar ile kapatılarak gizlenmeye çalışılmıştır.



Şekil 2. Giriş- Tuvalateler ve mescid

Erzurum evinin odak noktası olan Tandırevinde yöresel mutfak eşyalarının sergilendiği bir sergi alanı mevcuttur. Kırlangıç çatı aslında uygun olarak korunmuştur ve kurun ışıklandırılarak sergilenmektedir. Sergi alanı tandırın ve baba ocağının olduğu alanda bulunmaktadır. Tandırevine ait olan seki ve terek bulunmaktadır.



Şekil 3. Tandırevi

Giriş katta tandırevinin yanında mutfak işlevi gören alan belirli zamanlarda misafirlere ikram yapabilecek bir kafeterya olarak tasarlanmıştır. Yapının mimari dokusundan uzak olarak tasarlanan bu alanda misafirlerin oturması için masa-sandalyeler bulunmaktadır. Bir mutfak tezgahı ve servis alanı da mevcuttur.



Şekil 4. Kafeterya Alanı

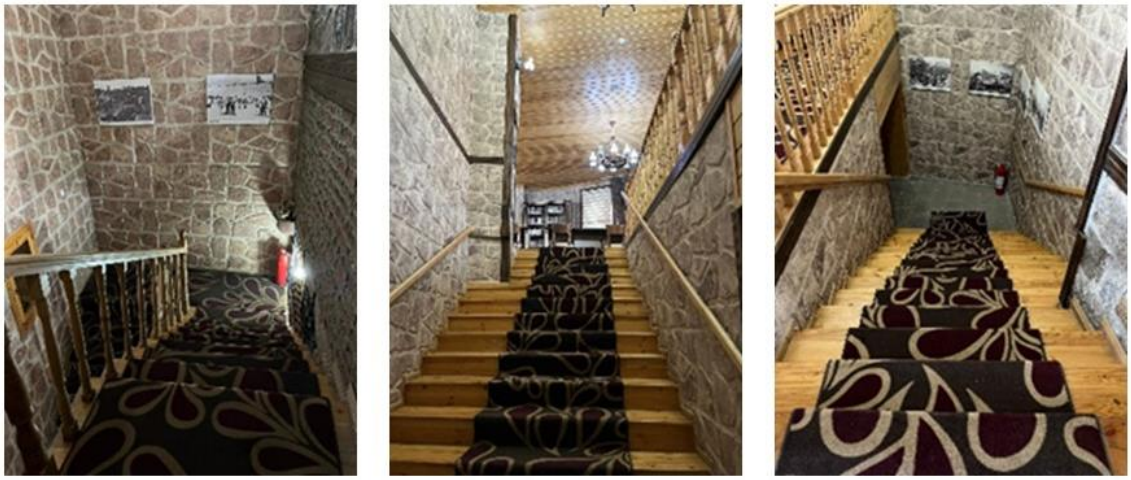
This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Giriş kattan birinci kata çıkan merdivenlerin altında ön cepheye açılan bir kapı daha bulunmaktadır. Birinci katta okuma salonu ve sohbet odaları bulunmaktadır. Sohbet odaları müsait olmadığı için girilememiştir. L bir plana sahip olan okuma salonunun duvarları kitaplık olarak tasarlanmış, çalışma masaları ise ortada konumlandırılmıştır. Okuma salonunun duvarlarında önceden niş olarak kullanılan alanlar bugün geleneksel ev malzemelerinin sergilendiği üniteler olarak kullanılmıştır. Okuma salonun bir bölümünde çalışma masasının olmadığı koltukların bulunduğu bir dinlenme alanı bulunmaktadır.



Şekil 5. Okuma Salonu ve Dinlenme alanı

Aynı zamanda bu kattan zemine katta bulunan depoya bir merdiven ile inilmektedir. Yapıda bulunan merdivenler ahşap olarak tasarlanmıştır. Merdiven duvarlarında resimler ve nişler tasarlanmıştır. Yapıda sirkülasyonu sadece merdivenler sağlamaktadır ve bu durum evrensel tasarım açısından değerlendirildiğinde olumsuzdur.



Şekil 6. Sirkülasyon alanları

Kütüphane işlevi olarak hizmet veren yapının literatür taraması sonucunda elde edilen İFLA halk kütüphanesi tasarım kriterleri doğrultusunda değerlendirmesi Tablo 2'de ele alınmıştır. Değerlendirme yazarın yapıyı incelemesi , kriterler doğrultusunda analiz etmesi sonucunda betimsel olarak " Yetersiz, geliştirilebilir ve yeterli" ifadeleri ile ele alınmıştır.

Tablo 1. Kütüphane Tasarım Kriterlerine göre değerlendirme

Kütüphane Tasarım Kriterleri	Yetersiz	Geliştirilebilir	Yeterli

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Çevre – konum	Yapı merkezi konumdadır.	+		
	Kütüphaneye ulaşım kolay ve toplu taşıma araçlarına yakındır.	+		
	Kütüphaneye ait otopark bulunmaktadır.	+		
	Çevrede alternatif park alanları bulunmaktadır.		+	
	Kütüphane bahçesi imkân veren hava koşullarında açık havada kitap okumaya müsait hale getirilmiştir.	+		
	Kütüphane çevresi ile birlikte çalışmak isteyenler için sessiz bir ortam sağlamaktadır.			+
Yapı ve İç Mekân Bileşenleri	Kütüphane binası seçilirken doğal afet riski göz önünde bulundurulmuştur.			+
	Ses geçişine izin veren pencere ve camlar, gerekli yalıtım malzemeleri ile yalıtımlı hale getirilmiştir.			+
	Kütüphane mekânının tasarlanmasında sürdürülebilir tasarım yaklaşımı tercih edilmiştir.		+	
	Giriş ve çıkışları herkes için tasarım kriterleri göz önünde bulundurularak, erişilebilir tasarlanmıştır.	+		
	Kütüphanenin giriş bölümleri özenle tasarlanmıştır.	+		
	Yeterli sayıda vestiyer bulunmaktadır.	+		
	Kütüphane bölümleri özgün ve estetik renkler ile tasarlanmıştır.		+	
	Mekanın ışık girişine engel olmayacak şekilde raflar tasarlanmış ve kullanıcı konforuna dikkat edilmiştir.			+
	Dinlenme, okuma ve çalışma alanlarında esnek tasarım yaklaşımı benimsenmiştir.			+
	Hareketli mobilyaların uzun saatler çalışmaya uygun olacak şekilde ergonomik ve rahat olmasına dikkat edilmiştir.			+
	Antropometrik verilere dayanan ergonomik ve sağlıklı bir mekan tasarlanmıştır.			+
	Bilgisayar masaları her yaştan ve kesimden kullanıcının faydalanabileceği şekildedir.			+
	Mekânın ısı düzeyi kışı sıcak, yazın serin olacak şekilde optimum düzeydedir.			+
	Havalandırması iyi ayarlanmış teknik sistem kurulmuştur.			+
	Doğru ve yeterli doğal ve yapay aydınlatma bulunmaktadır.			+
	Kullanıcıların ihtiyaçlarının giderilmesine yönelik olarak bebek bakım odaları, oyun alanları, ibadet odası, yeme-içme mekanları gibi alternatifler kurum içinde ya da yakınında bulunmaktadır.		+	

Çalışmanın konusu oluşturan yapı ve yeni işlevi kütüphane hizmetleri mekan oluşumu kapsamında incelendiğinde; yapının konumu, ulaşım, otopark, peyzaj gibi çevresel faktörleri incelendiğinde kütüphane hizmeti için uygun olmadığı görülmektedir. Engelli erişimine uygun olarak tasarlanmamış yapıda dijital okur-yazarlık hizmeti de mevcut değildir. Bunun yanı sıra yapının mekanın iklimlendirmesi, havalandırması, ses yalıtımı, aydınlatma konforu optimum düzeydedir. Yapının

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

tasarımında çalışma alanlarının orta kısımda, rafların duvar yüzeylerinde kullanılması sirkülasyonu, erişimi ve aydınlatma düzeyini olumlu yönde etkilemektedir. Mekanın genelinde ergonomik ve esnek mobilyalar kullanılmıştır.

SONUÇ

Tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesinde, özgün mimari kimliği, özgün cephe çalışması, toplum hafızasındaki yeri ve yapının mevcut konumu düşünüldüğünde avantajlıdır. Ancak yapının tescilli olması sonucunda yapılacak müdahalelerin sınırlı olması en büyük dezavantaj olarak karşımıza çıkmaktadır.

Günümüz teknolojik imkanlarının barındırmayan yapılara tesisat, su, iklimlendirme ve ısınma ihtiyaçları için ekleme yapılmasının sınırlı oluşu, verilecek işlev için mekân hacimlerinin büyütülüp, küçültülemeyecek oluşu, dezavantajlı bireyler için asansör, rampa vb. eklenemeyecek oluşu sayılabilecek dezavantajlar arasındadır.

Tarihi yapılara işlev verilirken muhakkak konunun uzmanları tarafından destek alınmalıdır. Verilecek işlev ile önceki işlevde mekânların işleyişleri ve yapının plan şeması çakıştırılmalı, yapının mevcut olanaklarının yeni işlevin ihtiyaçlarını karşılayıp karşılamadığı üzerinde durulmalıdır. Tarihi yapının yeni işlevi ile kullanıcının memnuniyetini, ergonomik ve fiziksel konforun sağlandığından emin olunmalıdır.

Dünya da ve ülkemizde çok sayıda tarihi yapıya yerel yönetimler, uzman kişiler ve kuruluşların yapmış olduğu çalışmalar sonucunda farklı işlevler verilmektedir. Kütüphane işlevi işleyişi ve konfor şartları ile uluslararası standartlarda beklenen tasarım kriterleri göz önüne alındığında ;

- Merkezi konumda oluşu
- Ulaşım ağlarına yakın oluşu
- Biliniyor oluşu
- Pek çoğunda bulunan peyzaj alanları ile dış faktörler açısından uygun olabilmektedir.

Ancak seçilen yapıların mekânsal olanakları;

- Erişilebilirlik
- Deprem riski
- Doğal aydınlatma
- İklimlendirme
- Hacimsel büyüklük-küçüklük vb gibi iç mekan özelikleri açısından uygun olmamaktadır

Çalışmanın örneklemini oluşturan Erzurum evine verilen kütüphane işlevi bulgular başlığı altında ele alınan tablo ve yorumu sonucunda kütüphane işlevinin her ihtiyacını tam anlamı ile karşılamamaktadır.

Çalışmanın konusu oluşturan yapı değerlendirildiğinde dış faktörler olarak; yapının konut oluşu ve konumunun mahalle içerisinde kalışı ulaşımını olumsuz etkilemektedir. Ayrıca yapının kendine ait bir otoparkının olmadığı görülmektedir. Çevrede bulunan yapıya yakın bir alanda otopark tasarlanabilir. Yapının bahçe alanı kısıtlıdır ve geliştirilmesine olanak sağlayacak durumda değildir.

Yapı ve iç mekan olarak bakıldığında ilk ele alınması gereken konu sürdürülebilirlik ve erişilebilirliktir. Yapı bu hali evrensel tasarım kriterlerine uymamaktadır. Yapı içerisinde bulunan tuvaletler ve kafeterya tasarımı geliştirilmeli yapı ile uyumlu, estetik bir tasarım yaklaşımı benimsenmelidir. Yapı içerisinde bulunması istenen bebek bakım odası, yeme-içme alanı ve faklı aktivite alanları geliştirilmelidir. Giriş bölümü daha dikkat çekici tasarlanabilir veya başka bir yerden giriş sağlanabilir. Vestiyer alanı eklenmelidir.

KAYNAKÇA

Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2012). *How to design and evaluate research in education.* New York: The McGraw-Hill.

Akkuş, G., & Akkuş, Ç. (2017). GELENEKSEL ERZURUM EVLERİNİN MİMARİ ÖZELLİKLERİ VE KORUMA ÇALIŞMALARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME. *INTERNATIONAL CONGRESS ON CULTURAL HERITAGE AND TOURISM*, (s. 182-194).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Coughlan, M., & Cronin, P. (2013). Survey research: Process and limitations. *International Journal of Therapy and Rehabilitation, 16*(1), 9-15. doi:https://doi.org/10.12968/ijtr.2009.16.1.37935

Gündoğdu, H. (1996). Genel özellikleri ile erzurum evleri . *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* , 27-37.

ICOMOS. (1964). *Venedik Tüzüğü.* 5 8, 2024 tarihinde Icomos Türkiye: https://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0243603001536681730.pdf adresinden alındı

IFLA. (2004). Halk Kütüphanesi Hizmetleri; Gelişim İçin IFLA/UNESCO İlkeleri. (B. Yılmaz, Çev.) İstanbul. 5 8, 2024 tarihinde alındı

Karpuz, H. (1984). *Türk İslam Mesken Mimarisinde Erzurum Evleri* . Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Kayserili, A. (2011). ERZURUM ŞEHRİ'NİN KÜLTÜREL COĞRAFYASI(Maddi Kültür Ögelerine Göre). *Doktora Tezi* . Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kazaz, E. (2021). İbrahim paşa Mahllesi'nde Bir Grup Geleneksel Erzurum Evi Üzerine Plan Restitüsyon Denemesi. *Megaron*, 271-285.

Kılıç, D. A., & Yılmaz, M. (2018). Erzurum Kütüphenelerinin Tarihi ve Bugünü. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat araştırmları Enstitüsü Dergisi*, s. 705-720.

Konyalı, İ. H. (1960). *Abideleri ve Kitabeleri ile Erzurum Tarihi.* İstanbul: Ercan Matbaası.

Küçük, C. (1995). *Erzurum.* İstanbul: İSAM.

Latimer, K. (2021). The Reuse of buildings: libraries behaving sustainably. P. Hauke, K. Latimer, & R. Niess içinde, *New Libraries in Old Buildings* (s. 32-52). De Gureyter Saur.

Pakih, E. Y. (2025). Afet sonrası geçici yapı olarak çocuk kütüphanesi tasarım önerileri. *Uluslararası Mühendislik Tasarım ve Teknoloji Dergisi*, 1-12.

Romero, S. (2021). Using historic buildings to house new libraries: prerequisites and conditions for successful. P. Hauke, K. Latimer, & R. Nİess içinde, *New Libraries in Old Buildings* (s. 18-31). De Gruyter Saur.

Saydam , V., & Sağlık , Ö. (2015). İstanbul'daki Kültür ve turizm Bakanlığına bağlı Halk ve Çocuk Kütüphanlerinin İç Ve dış Mekan Açısından incelenmesi. *Milli Eğitim*, 61-75.

Sirel, Ş. (2001). *YAzılar- Aydınlatma ve Mimarlık* . Yapı Fiziği Uzmanlık Uygulamaları: https://yfuas.com/yazilar/TasDer110-AydveMim.pdf adresinden alındı

Turan, O. (1980). *Doğu Anadolu Türk Devletleri Tarihi.* İstanbul: Nakışlar Yayınevi.

Yılmaz, A., Kaptan, N., & Ulusoy Ünlü , A. (2021). Ankara'daki Halk Kütüphanesi Çocuk Bölümleri ve Çocuk Kütüphanelerinin Bina, Güvenlik Donanımı ve Malzeme Niteliklerinin İncelenmesi. *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 410-435.

Yılmaz, B. (2019). *Çocuk Kütüphanleri Hizmetleri Kılavuzu* . İstanbul: Mikyas Basım Yayın Matbaacılık.

Yılmaz, S., Irmak, M., & Zengin, M. (2003). Geleneksel Erzurum Evlerinde Mekan Kullanımı. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi* , 173-178.

Yücel, G. (2022). TARİHÎ BİNALARIN KÜTÜPHANE OLARAK YENİDEN İŞLEVLENDİRİLMESİ VE ERİŞİLEBİLİRLİK DÜZENLEMELERİ: İSTANBUL'DAKİ ÖRNEKLER. A. R. Aydın, & İ. Keskin içinde, *engellilik Araştırmaları Yazıları* (s. 211-234). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınevi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Review Article/ İnceleme Makalesi

THE NARRATIONAL ROLE OF LIGHTING DESIGN IN THE LIGHTS OF THE DARK CITY

KARANLIK ŞEHİR'İN IŞIKLARINDA: IŞIK TASARIMININ ANLATIMSAL ROLÜ

Saygın Koray DOĞANER[1]

ORCID: S.K.D. 0000-0001-7077-0551

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Saygın Koray Doğaner
Batman University, Türkiye

E-mail/E-posta: sayginkorayd@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %3

Revision Requested/Revizyon talebi: 15.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 13.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Doğaner S. K. (2025). The Narrational Role of Lighting Design in the Lights of the Dark City. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1136-1161. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674124

Abstract
This study focuses on the narrative role of lighting design in the film *Dark City* and examines how various lighting techniques contribute to the processes of establishing atmosphere, creating narrative rhythm and reflecting character psychology. The aim of the research is to demonstrate that light is not only a visual or technical element but also a fundamental carrier of narrative. In the descriptive and interpretive analysis, different types of lighting such as pool of light, pulsing light and piercing light are categorised and their emotional and symbolic effects are evaluated. Each type of light is analysed in the context of specific scenes, showing how the lighting supports the protagonist's fragmented identity, internal conflicts and the film's themes of memory manipulation and dystopian control. The findings reveal that when light is consciously positioned in the frame, it enhances not only the visuality but also the emotional and intellectual depth of the narrative. In the film *Dark City*, light does not only serve realism. In the film, light design becomes a structural element that expands the meaning of the narrative by interacting with the audience's perception. As a result, light design in this film functions as an indispensable component of cinematic narrative and provides a powerful expression of themes such as illusion, control and self-discovery.

Anahtar Kelimeler: Lighting Design, Narration, Visual Storytelling, Dark City, Perception and Reality.

Öz
Bu çalışma, *Dark City* filminde kullanılan ışık tasarımının anlatımsal rolüne odaklanmakta ve çeşitli aydınlatma tekniklerinin atmosfer kurma, anlatı ritmi oluşturma ve karakter psikolojisini yansıtma süreçlerine nasıl katkı sağladığını incelemektedir. Araştırmanın amacı, ışığın yalnızca görsel veya teknik bir unsur değil, anlatının temel bir taşıyıcısı olduğunu ortaya koymaktır. Betimleyici ve yorumlayıcı yöntemlerle yürütülen analizde, ışık havuzu, yanıp sönen ışık ve delip geçen ışık gibi farklı aydınlatma türleri kategorilere ayrılarak bunların duygusal ve simgesel etkileri değerlendirilmektedir. Her bir ışık türü, belirli sahneler bağlamında ele alınmış ve bu sahnelerde aydınlatmanın baş karakterin parçalanmış kimliğini, içsel çatışmalarını ve filmin bellek manipülasyonu ile distopik kontrol temalarını nasıl desteklediği gösterilmiştir. Elde edilen bulgular, ışığın bilinçli bir biçimde kadraj içinde konumlandırıldığında yalnızca görselliği değil, anlatının duygusal ve düşünsel derinliğini de artırdığını ortaya koymaktadır. *Dark City* filminde ışık, yalnızca gerçekçiliğe hizmet etmekle kalmaz. Filmde ışık tasarımı izleyici algısıyla etkileşime girerek anlatının anlamını genişleten bir yapı öğesi haline gelir. Sonuç olarak, bu filmde ışık tasarımı, sinemasal anlatımın vazgeçilmez bir bileşeni olarak işlev görmekte ve yanılsama, denetim ile öz keşif gibi temaların güçlü biçimde ifade edilmesini sağlamaktadır.

Keywords: Işık Tasarımı, Anlatım, Görsel Anlatı, Karanlık Şehir, Algı ve Gerçeklik.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

In cinematography, light is not only an element that provides technical illumination of the scene. In cinema, light is a narrative tool that establishes the atmosphere of the narrative, shapes the inner world of the characters and deepens the emotional connection of the audience with the film. Lighting in cinema has continued to develop since the early periods of film production and has changed depending on time and technology. Lighting techniques are basically one of the main elements that support storytelling. Recent neurocinematic studies show that lighting direction and intensity can guide viewer attention and emotional response at a subconscious level (Mäkinen & Näsi, 2022). Lighting emerges not merely as a background component but as a key narrative force that operates on both visual and psychological levels.

In the early cinema period, the use of light was limited and remained at the level of providing the basic lighting function. The main reason for this situation can be interpreted as both technological limitations and the immaturity of the film language. The equipment used in the first film projections brought along certain limitations in line with technological possibilities, such as the necessity of dependence on strong natural light sources or fixed artificial lights during shooting, as it required low-sensitivity film strips. Considering the conditions of the period, it is understandable that technical equipment such as cameras and film rolls, which were the basic components of the cinema technology of the period, were quite limited in terms of photosensitivity. This situation stands out as a factor that increases the dependence on intense and continuous lighting in order to obtain images. Therefore, film shootings had to be carried out mostly in open areas where maximum efficiency could be obtained from daylight and during daylight hours. On the other hand, since cinema had not yet been able to fully overcome the influence of the theatre tradition, its narrative language was largely based on the visual logic of the performing arts. In this context, lighting applications are also used for the sole purpose of ensuring physical visibility. Therefore, the potential of light to contribute to the creation of dramatic meaning remained an unexplored element. It was only with the evolution of technical developments and cinematographic understanding in the 1920s that cinema discovered light as a conscious means of creating atmosphere and meaning as a form of artistic expression.

In the 1920s, German Expressionism transcended the classical functions of light in cinema, creating dark atmospheres that reflected the subconscious and inner conflicts of the characters. The films used light not only as a means of illumination but also as a means of constructing meaning. In productions such as Nosferatu (1922) and Das Cabinet des Dr. Caligari (1920), light and shadow draw a thin line between reality and imagination, taking the viewer on a mental and emotional journey. In this period, lighting became a powerful tool of expression that reveals the psychological layers of the narrative.

Hollywood adopted a more regular and symmetrical narrative language with the 'Three Point Lighting' system (Butler, 2011, 35). Especially in the 1930s and 1940s, this type of lighting is observed. However, the film noir wave of the 1940s emphasised themes such as crime, betrayal and moral ambiguity with low key light and deep shadows. In the 1950s, colour films and Technicolor technology led to a brighter and more saturated use of light. In this period, especially musicals and melodramas presented idealised and dreamlike atmospheres with the technical possibilities offered by lighting. In the same period, Italian New Realism and Japanese cinema preferred natural light and built their narrative structures on simplicity and reality.

In the 1960s and 1970s, revolutionary approaches in cinema were reflected in lighting techniques. From these years onwards, the use of light in cinema takes on a more natural and experimental form with new waves and independent cinema movements. With the advancement of technology in the 1980s, stylised and artificial lighting comes to the fore. For example, Blade Runner (1982), with its innovative approach to lighting techniques, presents a dystopian atmosphere with neon lights. In the 1990s, the development of CGI technology enabled the integration of light with digital effects, and in the post-2000 period, digital cameras and high dynamic range images enabled both minimalist use of natural light and hyper-stylised, bright scenes. Thus, light has become a flexible and versatile tool in film narrative, expanding the possibilities of narrative structure.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Each decade of cinema has developed different perspectives on how light is interpreted and used in cinema. Light becomes not only a technical necessity but also a language of expression that reflects the cultural, technological and aesthetic codes of each period. In this regard, Elsaesser and Hagener (2015) suggest that cinematic lighting can act as a sensory form that conveys narrative meaning through affective experience. The history of cinema can be read as a process in which light is redefined and attributed different meanings in each generation.

In this study, descriptive and interpretive analysis approaches from qualitative research methods were used. Within the scope of the research, firstly, the existing literature on the relationship between light design and cinematic narrative was reviewed, and then the types of light used in the film *Dark City* were examined. The use of light in the film was evaluated in terms of how it affects the emotional tone of the scenes, the psychological state of the characters and the rhythm of the narrative. In this process, the symbolic and structural role of each type of light in the narrative is revealed by analysing the positioning, intensity and form of light in the scene. The study aims to analyse how the light design in the film supports the thematic depth by bringing together theoretical knowledge and visual examples.

METHOD

This study employs a qualitative research design based on descriptive and interpretive analysis methods. The aim is to examine the narrational functions of lighting design in the film *Dark City*, particularly how different lighting techniques contribute to the construction of atmosphere, character psychology, and thematic structure.

As a first step, a comprehensive literature review was conducted to identify the theoretical frameworks and prior academic discussions related to cinematic lighting, visual narration, and mise-en-scène. The collected literature helped to build a conceptual base for the analysis.

Following this, the film *Dark City* was watched multiple times in full and partially, focusing on key scenes where lighting played a prominent narrational role. During each viewing, attention was given to the positioning, direction, color, intensity, and rhythm of the lighting, as well as the emotional and symbolic meanings it generated within the narrative context.

The analysis process was divided into two main phases:

1. **Thematic Classification:** Specific lighting effects were grouped under conceptual categories such as *pulsing light*, *piercing light*, *pool of light*, *filtered light*, and *wavering light*, based on their visual qualities and narrational impact. These categories were developed through interpretive abstraction rather than rigid coding schemes.
2. **Scene-Based Analysis:** Selected scenes were analysed in detail in terms of how lighting design interacted with camera movement, character development, and narrative progression. Screenshots were taken and interpreted to visualise the theoretical arguments.

Rather than relying on quantitative coding or empirical measurement, this study emphasizes interpretive depth and theoretical insight. The visual analysis was guided by concepts drawn from film theory, lighting design principles, and narrative semiotics.

This methodological approach allows for a holistic understanding of how light, beyond its technical function, actively contributes to the storytelling process and creates psychological depth within the cinematic experience.

PURPOSE AND FUNCTION OF LIGHTING

Considering that cinema, as a visual language, operates through its own rules and structures, light appears as one of the most basic narrative elements of this language. If we accept cinema as a language, light can be considered as an intonation that functions as an emphasis within the syntax of this language. Lighting techniques sometimes function as an exclamation that strengthens the meaning of the sentence,

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

and sometimes as a subtext that reveals hidden meanings. Within the cinematographic structure that produces meaning through image, sound and movement, light both shapes the visuality and conveys the emotional and intellectual background of the narrative to the audience.

According to Alan Wurtzel, lighting, as both a scientific and artistic tool, has functions such as creating depth, emphasising, creating emotional impact, determining time and regulating visual aesthetics (1979, p. 111). These words of Wurtzel can be interpreted as a reference to the structure of film grammar. The function of light in film grammar is not limited to the illumination of the scene. Lighting determines the atmosphere of the space, makes the character's mood visible and shapes the emotional perspective from which the viewer approaches the narrative. For example, in a narrative that wants to emphasise the loneliness of a character, a pale light source filtered from a single point is used to make the audience intuit the introverted world of the character. On the other hand, warm and soft light spread over a wide area can give the narrative a peaceful and inviting tone. Here, light is not only a technical element, but also one of the forms of narrative discourse. Just as the angle and movement in the use of the camera construct meaning, the direction and intensity of light also give meaning to the narrative.

While creating the atmosphere of the scene, light offers the viewer clues about the space and this effect is achieved by the way the light is placed and directed (Barnwell, 2011, 138). Light in cinema not only shapes visual reality. By reconstructing the perception of time and space, it determines from which plane the audience will approach the narrative. In this respect, light is not only a physical element of illumination, but also a symbolic indicator that determines the narrative rhythm and intellectual layers of the scene.

In film narrative, light plays an active role in the construction of the world of meaning, just like metaphors in literary texts. A dim and fluctuating illumination can make the character feel lost in a spiritual void or drifting in blurred memories of the past. In contrast, strong light arrangements with clear lines support the narrative's search for sharpness and clarity. For example, in an abandoned space, intermittently flashing red lamps become an element that increases both the physical danger and the psychological tension of the character. On the other hand, natural daylight used in a wide and open landscape can add freshness and hope to the story and strengthen the audience's connection with the character. Thus, light stands out as one of the basic elements that establish not only the space but also the entire mood of the narrative.

A consciously designed lighting scheme makes visible the inner worlds of the characters, the narrative functions of the locations and the moments of plot twists. A pale light at the end of a dark corridor can not only represent the exit, but also imply that hope persists even in the weakest moments. Or an iceberg bathed in white light under the sun, emphasizing not only the physical isolation but also the character's spiritual exhaustion. In this context, light, as a wordless but powerful narrative element, draws the viewer into the story and enriches the sensory layers of the film without the need for any dialog.

Before deciding how to organize the light in a film scene, it is necessary to think about the meaning and emotional tone that the scene adds to the narrative. Lighting is not limited to making the space visible. On the contrary, it is a means of expression that supports the conceptual integrity of the story and integrates with the essence of the narrative. The lighting planning developed by the director and the cinematographer together is meaningless if it is not constructed as an important component that determines the emotional depth with which the audience will experience the scene. Therefore, rather than a technical necessity, lighting design can be considered as the result of a creative process that shapes the layers of narrative meaning and involves the audience in the inner world of the narrative.

The first question to be answered in the lighting process is from which point of view and in what kind of atmosphere the story will be conveyed. Will the goal of the narrative be presented to the viewer with absolute clarity and simplicity? Or will a conscious ambiguity and an intuitive depth of meaning be created in its visual world? This basic choice directly affects the direction from which the light will come, its intensity, color tones and shading. For example, a space homogeneously illuminated by broad daylight can serve a narrative in which reality is presented in all its nakedness, while pinpoint and

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

intermittent light sources can develop an aesthetic understanding that leads the viewer to an intuitive interpretation and creates intellectual gaps.

The use of light in cinema is not limited to the function of making space and characters visible; it is also a critical component that determines the intellectual axes of the narrative. Sometimes a warm, diffused light emphasizes a character's inner peace or nostalgic memories, while in other cases, a blinking light source can make us feel the character's mental turmoil or the distorted structure of the surrounding reality. Any use of light should be handled with a planned and aesthetic awareness, in harmony with the meaning that the scene wants to convey.

THE BASIC ROLES OF LIGHTING IN NARRATION

Cinema is an art form for intellectual experiences in which moving images are transformed into a temporal narrative. In this narrative order, lighting not only makes a scene visible, but also functions as a fundamental layer that shapes the narrative structure of the film. Light does not merely reflect a narrative; it constructs it, makes sense of it and consciously directs the viewer's perception through narration. In this context, the purpose of lighting is to play a holistic role in the film production process through narrative techniques, bringing together its aesthetic and sensory dimensions.

Rather than thinking of lighting as a technical necessity, considering it as a constitutive element of the emotional, aesthetic and semantic layers of the narrative offers a more comprehensive perspective. The time period or physical environment in which a movie takes place is often established through lighting choices. The use of different types of light in the studio provides an important function to create different meanings. From the warm colors of daylight in exterior shots to the cold reflections of moonlight, each detail woven with many types of light affects the viewer's mindset about time and space. In this context, the director's choice of lighting as a form of expression becomes a part of the narrative.

The atmosphere of a narrative is largely determined by the setting of the light. The brightness and intensity of light can bring the viewer's emotional distance from the scene closer or further away. For example, an unclear light source can help create an uncertain or dreamlike atmosphere, while direct light supports moments of sharp tension. Therefore, through lighting, which is one of the forms of expression that feeds the narrative structure of the film, the audience is provided with a conscious viewing experience.

Lighting also has an important role in conveying the intellectual processes of movie characters. In other words, in addition to making a scene technically visible, lighting is also an effective means of expression in conveying the mental worlds of the characters to the audience. The intensity, angle and color of the light falling on an actor's face plays a decisive role in making sense of that character's mental state, inner conflicts or emotional fractures. A bright and direct light that sharpens the facial features often emphasizes the pressure, anxiety or tension that the character is under, while a softer and more diffused lighting can indicate the character's peaceful, fragile or withdrawn states. Light thus creates a layer of meaning and facilitates the viewer's approach to the character's inner world. However, the choice of a face or action that remains in the dark often indicates a situation that has not yet been explained in the story, a situation that contains uncertainty. This partial visibility arouses curiosity in the audience and suggests points that the narrative consciously conceals. In contrast, in scenes where a character's face and surroundings are fully illuminated, openness is at the forefront. In this way, the character's thoughts, actions and intentions are more clearly presented to the audience. This is particularly evident in moments of character transformation or at the story's nodal points.

Along with the lighting, the camera's position, shooting angle and focal length add new layers of meaning to the narrative. Each frame becomes not only an image but also a dynamic space that structures meaning. Camera movements and light working in harmony direct the viewer's eye to a certain point and increase the dramatic effect of the scene. For example, a light source from above can create a sense of pressure or judgement on the character, while a light source from below can make the character appear more threatening or uneasy than he or she actually is. Light, as the main element to which the eye is directly directed, makes sense of the frame and reshapes the film as a compositional element. Every

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

detail, from the perception of depth to the establishment of symmetrical balance, is revealed through lighting. While the saturation ratio or simplicity of colours defines the quality of the light used, it also contributes to the emergence of options that create new visual meanings through reflections, shadows and different types of light obtained by refracting and changing the direction of light as it passes from one surface to another.

THE QUALITY OF LIGHT

The creation of meaning in cinema is shaped not only by the sequence of consecutive images, but also by the function provided by the light that directs these images. Since the image has limited expressive power on its own, one of the most effective elements that deepens the meaning created is the light itself. Each light source has the potential to make the viewer think about the themes contained in the narrative, the psychological states of the characters and the meaning of the space in time. Light is not only a visual element, it is one of the basic building blocks of the narrative and shapes the intellectual structure of the story. An atmosphere suitable for the narrative structure is created with lighting styles, and many functions, from revealing the inner worlds of the film characters to directing the viewer's subconscious, circulate in this way.

The function of light in cinematography is not limited to the need for physical illumination. Light can be considered as a regulator that invisibly constructs the narrative structure of the film and organises emotional and intellectual meanings. With its direction, colour, intensity and distribution, light determines whether a scene is perceived as tense or peaceful, realistic or dreamlike. For example, dim and indirect lighting can create an introverted, contemplative atmosphere in the viewer, while intense and direct lighting can emphasise an open and precise situation. In this context, light is not only a visual factor but also the main narrative tool that affects the way the audience makes sense of the story.

The structure of light is usually analysed under two main headings based on whether the source is natural or not. Natural light, as an element that strengthens the story's perception of reality, is fed directly from natural sources. Organic sources such as daylight, twilight, moonlight can point to the ordinariness or sincerity of the characters' lives. Man-made artificial light sources, on the other hand, are more controlled and used with a conscious preference by the director. Many types of light, such as studio lights, spotlights or neon, fall into the artificial light category. These choices are decisive not only for visual design but also for creating meaning in cinema.

Natural and Artificial Lighting

In films, lighting is the main element that reinforces the sense of reality of the scene or, conversely, creates an artificial feeling. The use of light offers the viewer different perceptions of the emotional and physical world of the narrative. Through the intensity, direction and diffusion of light, the scene sometimes gains depth and volume, while at other times it can leave a flattened and superficial impression. Similarly, the correct or exaggerated use of light contributes to presenting the scene in an exciting or monotonous atmosphere (Malkiewicz & Mullen, 2005, p. 282). The natural or artificial quality of light is considered as one of the most powerful tools that shape the perceptual world of the audience.

Natural light stands out as the main factor in the construction of reality. It is used to support realism in cinema. Especially in low-budget independent films or stories that directly touch real life, the preference for natural light brings the narrative closer to everyday life. Artificial light is an important tool that emphasises the fictional structure of the narrative and dramatically shapes the atmosphere. The unique approaches of different directors carry the function of light beyond formal boundaries and make it a central element in the meaning world of the story.

In many films, natural and artificial light sources are combined with contemporary camera technologies to strengthen the perception of reality. Images obtained from handheld cameras, phone cameras and fixed security systems are integrated with the lighting of the scene, giving the viewer the feeling of ‘being there’. Each of them uses unique techniques to emphasise different functions and meanings of light.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Hard and Soft Lighting

In cinema narrative, the amount of light and the direction in which it is used stand out as one of the basic elements that shape not only the form of the images, but also the mood of the scene and the mental world of the characters. The intensity of harsh light sources is adjusted depending on the characteristics of the camera, the distance between the light and the object, and the reflective capacity of surfaces (Zettl: 1981, p. 138). When an intense light is given from a certain angle, especially from a narrow direction, the boundary lines of the objects or people in the scene become clear, and all kinds of details on the surfaces become sharply visible. 'Hard light is the light that creates hard shadows on the object or person and generally comes directly from the light source' (Çalışkan-Nişancı, 2021, p. 2331). This kind of application is a method that is frequently used, especially at moments when the tension structure of the story increases, when the character is in a dilemma or feels under psychological pressure. For example, a harsh light applied from a right angle creates strong contrasts on the character's face, thus making him visually feel his inner turmoil or the weight of his decisions. At the same time, the rest of the space is left in darkness, creating the perception of a threatening or unsettling environment. The clear distinction between bright and dark areas evokes a constant state of tension in the viewer and creates a sense of unconscious unease.

Intense and directly projected harsh light sources serve the purpose of revealing the surface features and physical details of objects or persons in an eye-catching manner. This type of lighting creates distinct contours and highlights all the details of the surface texture in a way that the viewer can recognise. At the same time, it allows the shadows of environmental objects or figures to be reflected sharply and clearly on the stage. For example, the shadows cast by tree branches or the silhouette of a body against a wall are clearly emphasised by the use of harsh light. This kind of lighting is especially preferred to underline the intense dramatic effect or psychological pressure elements in the narrative (Algan, 1999, p. 64). This type of lighting is used only in moments of difficulty or intense emotions (Kafalı, 1990, p. 188). When we take a closer look at the use of hard light, we see that it is generally preferred in crime stories with dark themes or in films with pessimistic content.

Soft light generally reduces the shadows created by hard light and does not produce distinct shadows on its own (Combes and Tıffın, p. 157). In contrast to hard light, light applications that spread over a wider area and provide a soft brightness change the emotional tone of the scene and create a relaxing effect on the viewer's perception. In this kind of lighting, the boundaries between shadows and illuminated areas are almost indistinct; transitions are smooth and sudden contrasts are avoided. Such a method is used to emphasise the theme of trust and warmth between characters in a story. For example, in an intimate conversation between two characters or in scenes where trust is at the forefront, such lighting allows the viewer to relax emotionally. However, in nature-centred shots or scenes where childhood memories are recreated, wide and soft light sources give the inner world of the characters a peaceful and optimistic atmosphere. Such scenes not only provide visual relief, but also transform the narrative structure in a positive way.

To put it briefly, the intensity and distribution of light directly affect the emotional and intellectual structure of the narrative. When strong and distinct light is used in the tension-laden parts of the story, the psychological tensions of the characters are more clearly conveyed to the audience. On the other hand, when softer and widespread light is preferred, the scene is given a peaceful and balanced atmosphere. Thus, light goes beyond being merely a tool that makes the physical space visible; it becomes one of the main elements that direct the emotional experience of the audience and shape the meaning world of the narrative. Through the use of light, the director and cinematographer create the spirit of the scene and draw the audience deeper into the inner world of the story.

THE USE OF LIGHT SOURCES AND COLOR IN CINEMA

In technical terms, lighting aims to provide sufficient light intensity for the camera to produce a clear and appropriate image and to regulate the colour harmony of this light directly or with additional equipment (Zettl, 1981, p. 131). The quality of light, both in terms of its source and its colour, constitutes one of the building blocks of film language. When the director and cinematographer consciously choose each light source and tone, the viewer not only has a visual experience, but is also enabled to reinterpret

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

the story in line with subtexts.

In the language of cinema, the use of the direction and tones of light is not limited to creating the visual composition of the scenes, but also functions as one of the basic tools that build the layers of meaning of the story. The direction of light and colour choices strengthen the viewer's perceptual relationship with the scene. Thus, the perception of space goes beyond the physical level and deepens. The forms of illumination and the intensity of colours support the conceptual unity in the background of the narrative, contributing to the audience's reading of the subtexts in the story and making a more comprehensive understanding of the situations in which the characters find themselves. With this approach, light and colour cease to be merely visual preferences and become a form of expression that mediates the intellectual dimensions of the narrative.

The Source of Light

The functions assumed by the light used in film production, depending on its source and position in the story world, is one of the basic building blocks of the language of image. The physical or fictional presence of light in the narrative universe is generally analysed on two different planes. The first one is the light sources that are visible in the frame and whose existence is clearly proved in the story world. The second one can be characterised as light applications that are outside the frame, whose physical presence is not shown to the audience, but affect the atmosphere of the scene.

The first group of lights includes directly observable lighting elements such as any lamp on the stage, led lights, flashlights, car headlights. Such light sources strengthen the credibility of the narrative, because when the audience associates a visible light source in the environment of the characters, they accept the reality of space and time more easily. This method of illumination, which takes place within the story world or, in other words, within the narrative universe, and which the audience sees first-hand, creates a sense of reality that is consistent within itself.

Light applications, which are used to add dramatic intensity or symbolic meaning to the scene and whose physical source is not explained, function to deepen the emotional and conceptual layers of the narrative. This kind of lighting finds an intuitive response in the viewer's perception rather than reality. For example, a strong beam of light that suddenly illuminates the character's face in a dark room directs the viewer to the character's inner world, while the physical origin of this light is not questioned. In such cases, light not only supports the visual integrity of the scene, but also provides intuitive clues to the character's mental or emotional process. It aims to establish an emotional connection with the viewer rather than the logical continuity of the narrative. On the other hand, the repetitive use of light sources in cinema may be a conscious choice to emphasise certain narrative elements and deepen layers of meaning. The inclusion of the same kind of light source in the scene during certain events or in similar psychological states of the character creates a recognisable trace in the viewer's memory. For example, the morning light constantly filtering through the same window can point to a specific memory. Such an arrangement strengthens the visual memory of the narrative and provides thematic continuity between scenes.

In cinematography, the source of light is not only a technical choice, but also a powerful narrative tool that establishes the formal and conceptual integrity of the narrative. The use of light, whether its source is shown or not, affects the way the viewer is involved in the narrative, on the one hand concretising the internal reality of the narrative, on the other hand creating intuitive areas of meaning and bringing the viewer closer to the emotional centre of the narrative.

The light source and its colour work together as two elements that cannot be separated from each other in a film. The visibility of the source determines the effect of the colour of the light on the narrative. For example, the light of a signboard visible in the frame reflects a blue light throughout the scene, reflecting both the atmosphere of the space and the psychological state of the character. In this case, both the source and the colour ensure the integrity of the narrative.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Colour of Light

In film production, lighting is not only expected to make visual elements visible. While light provides a wide range of tones in the scene, it maintains the consistency of colour values and plays a determining role in colour balance. In addition, it strengthens the perception of the form and size of the objects in the space and increases the level of reality of the scene. Lighting also assumes functions such as emphasising the textures and details of surfaces, creating atmospheric effects, and adding emotional depth to the narrative. Ensuring the correct exposure and creating a light environment suitable for the general structure of the image are among the basic tasks of cinematographic light (Brown, 2014, p. 104). The colour of light is one of the basic components of the world of symbolic meaning as well as creating atmosphere and emotion in the film. Each colour is loaded with cultural and psychological associations and these associations fulfil certain functions in the film narrative.

Changing the general colour temperature used in a film scene can directly affect the perception of the audience and the meaning they attribute to the scene. In this context, it is possible to create certain impressions in the audience about the emotional intensity of the scene, the physical condition or glamour of the characters, or even the environmental conditions. For example, cold tones with low colour temperature can make the character look sick or tired, while warm tones can strengthen the feelings of vitality and attractiveness. The same method also guides the perception of the time period in the scene in terms of the part of the day or how the weather conditions should be perceived (Hurkman, 2014p. 187). Colour-related lighting arrangements reconstruct the relationship of the objects or characters in the scene with the audience.

Warm and cool colours shape the emotional and visual structure of the narrative by carrying different layers of meaning according to film genres. In thrillers, warm colours such as red emphasise danger and pressure, while in action films the same tones reinforce moments of speed, energy and conflict. In sci-fi productions, cool colours are generally preferred; blue or green lights create a sterile, technological and alien atmosphere. In the melodrama genre, warm colours emphasise emotional intensity and romantic bonds, while cool colours reflect a character's loneliness or sadness. In comedy films, bright warm colours promote cheerfulness, mobility and optimism, while the use of colours is usually subdued and understated.

In art cinema, on the other hand, colours are not only an element that supports the narrative, but also symbolic tools that reveal the character's inner world and thematic depth. The deliberate restriction of the colour palette or the use of contrasting colours aims to increase the aesthetic and intellectual interaction of the viewer. In this kind of cinema, light and colour carry not only visible but also invisible meanings. Therefore, the colour of light is not only an aesthetic element but also one of the basic building blocks of genre and artistic expression.

The colour of light is a powerful tool that shapes the narrative universe of cinema. Considering the colour and source of light together expands the narrative universe. While the appearance or invisibility of the light source in the frame, its inclusion or exclusion in the story world determines the level of reality of the narrative, the tone and meaning of the colour reveals the emotional depth of the scene. The lighting preferences decided by the director and cinematographer together appeal to the conscious and unconscious perceptions of the audience, giving the narrative a multi-layered experience. Therefore, the quality of light is not only a technical element in film language, but also an intellectual element that affects narrative and expression.

DIRECTION OF LIGHT

Light in cinema is not only a visualisation tool. Lighting techniques are also a powerful form of communication that builds the emotional and conceptual layers of the narrative. The direction of light plays a decisive role in determining the mental states of the characters, the atmosphere of the scene and the subtext of the narrative. The angle from which the light comes directly affects the meaning to be created. In this context, the direction of light should be considered as one of the syntactic elements of cinema language.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

In film language, the direction of light is a powerful component that makes the psychological and emotional structure of the narrative visible. Depending on its direction, light can reveal the character's inner world, determine the distance between him/her and the audience, or add symbolic meanings to the narrative. Below, the effects of light coming from different angles on the narrative are discussed with a unique approach.

Side Lighting

In a scene, light directed from a side angle illuminates one side of human figures and objects while creating dense shadows on the other surfaces, increasing the prominence of forms and creating the effect of division on the visual plane (Kars, 2003, p. 117). Side light is often used in the language of cinema to express the inner dilemmas of the character. The fact that one half of the face is illuminated and the other half is left in shadow symbolises the ambivalence between good and evil, hope and despair, reality and illusion.

This lighting technique suggests that the character is in the process of a decision that has not yet been finalised or that he is experiencing a mental tension. For example, a light light coming from the left side on the face of a character sitting alone at a table and questioning his past may indicate that he is about to let go of his past experiences. On the other hand, an intense light coming from the right can be designed as an image that supports the character's desire to open up to the outside world and the transformation process. In any case, the light coming from the side creates depth and encourages the viewer to take a closer look at the character's psychological world. The light coming from the side points to a dilemma and strengthens the perception of depth in character design.

Back Lighting

Backlighting is created by using a light source directed from behind the main figure or object in the scene. When used in conjunction with frontal light sources, a line of light is created that clarifies the contours of the character or object and slightly illuminates its surroundings. This effect is often called ‘edge light’ in cinema. Edge light increases the depth effect by separating the figure from the background and provides visual clarity (Bordwell & Thompson, 2012, p. 132). In this lighting scheme, the light source can be positioned from a variety of angles, primarily over the figure, from the side or towards the camera.

Backlighting silhouettes the figures, creating distance between the individual and his/her surroundings and offering the viewer a conscious experience of alienation. Backlighting is often preferred to emphasise unknown or obscure aspects of the character. When a figure remains in a completely dark shadow and only its outlines glow, it reveals a mysterious side of the character that is still unresolved. For example, a character who enters the door of a dark space and is silhouetted by a strong light coming from his back can be perceived as either a saviour or a threatening figure. This technique is also used to create a divine or sacred meaning. Characters surrounded by a strong backlight often signify a purifying or transformative role. However, this form of light can also isolate the character, making the viewer feel distance from the character.

Top Lighting

In lighting from above, the light source is positioned directly at the apex of the figure or object and the light is directed downwards at an almost right angle. At the same time, a controlled illumination is provided throughout the space with the effect of light coming from above. This technique is particularly used to strongly emphasise the character's face or certain areas of the scene. The overhead light can increase the dramatic effect of the scene and make the character's facial expression more prominent (Bordwell & Thompson, 2012: 132). A face illuminated by overhead light often deepens the eye sockets and facial features, which can also make the character appear more threatening or emotionally repressed, so it is important in which scene and in which context this light is used.

Overhead lighting is usually applied regardless of the light source and is used especially in scenes where religious themes are prominent (Karavit, 2006: 26). In this context, the light coming from above strengthens the narrative structures that represent authority and superior power over the character. When an authority figure is illuminated by an intense golden light coming from above, the character is

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

perceived as a glorified, almost divine being. However, the same light can also represent a divine judgement falling upon a character. The meaning of light differs according to the context of the narrative. In a scene, the light coming from above creates a star image for a singing musician, whereas the light shining on a character injured by falling to the ground does not have the same meaning. We can say that the key words for this type of light are authority, oppression, fragility, star image and divine or sacred characteristics.

Under Lighting

The Under lighting method is created by shining the light source from the lower part of the figure or object in the scene. Depending on the context in which it is used, under light can serve different functions. It is often used to increase the sense of threat and uneasiness, especially in scenes with tension and horror themes. This method creates an unusual and disturbing visual effect by emphasising facial features and other anatomical features in unusual ways (Bordwell & Thompson, 2012: 132). In other words, this technique, which is frequently used especially in horror films, creates exaggerated expressions on the character's face thanks to the shadows created by the light coming from below, and causes unease in the audience by unexpectedly illuminating the character's facial features.

Down lighting is often used to express unnatural and disturbing situations. This type of light draws attention to alienation and threat in the film world. For example, the light reflected from below on the face of one of the characters gathered around a fire can add a supernatural and threatening atmosphere to the story he is telling. The light coming from below can also be constructed as a deviation from reality and a harbinger of a supernatural being

.

To summarise briefly, light from the side symbolises inner conflicts and the search for depth, while light from behind makes unknown and mysterious areas visible. Light from above implies authority or an important character, while light from below reinforces threatening atmospheres. In all cases, the direction of light is not only an aesthetic choice, but also a fundamental linguistic element that helps to see the subtext of the narrative.

SPECIAL CASES AND OTHER LIGHTING METHODS

In addition to the lighting methods that have become classic due to their widespread use, there are also lighting techniques obtained through experience in filmmaking processes. The light emitted by fire, columns of light emitted in the atmosphere and appearing vertically, all kinds of lights from lightning to flashes that start suddenly and go out at the same speed, water or all kinds of surface reflections, all kinds of lights that are part of the scene and are part of the decor or lighting that gives the effect of light are included in this group. The main common point of this lighting group is that it is used in the story (Milerson, 2007, p. 446- 457). In general terms, Milerson divides the lighting techniques used in film production into two main groups: classical methods and experiential methods. To put it simply, experiential techniques are based on the ‘organic integration of light from natural or artificial sources into the story’. For example, the flickering light of fire or the reflections of water not only illuminate the scene, but also become a tool that reflects the inner world of the characters or the tension of the plot. These techniques provide the viewer with a ‘realistic’ atmosphere, while the source of the light is visible in the scene (e.g. a fireplace or a street lamp), allowing the viewer to focus their attention on the story rather than the technical elements. On a more complex level, the ‘narrative function’ of such lighting comes to the fore. For example, a sudden flash of lightning is not only a physical source of light, but can also symbolise a character's inner conflict or an unexpected turning point. Lamps as part of the decor help the viewer to read the subtext by emphasising the social status of the characters or the historical context of the space. As Milerson emphasises, the success of these techniques depends on the director's ability to construct light not as a ‘random effect’ but as a narrative element appropriate to the language of the story.

"In most fiction films, the table lamps and street lamps you see in the mise-en-scene are not the main sources of lighting for filming. However, they are not visible light sources. But these visible light sources will motivate the lighting decisions made during the production. The director will usually try to create a lighting design that is compatible with the resources on set" (Bordwell & Thompson, 2012. p. 133-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

134). Bordwell and Thompson emphasise the critical distinction between visible light sources in fiction films and real lighting sources. At a basic level, this can be explained as follows: A table lamp or street lantern on a set is not usually the main source of light used by the technical crew, as these sources may be inadequate or uncontrolled. However, these objects determine the motivation of the light in the scene. For example, if there is a candle burning in a room, the director and cinematographer use professional equipment that mimics the warm tones and soft shadows created by the candle.

In order to meet the need for light in filmmaking, it is important to balance the two seemingly conflicting needs of realism and technical imperatives in a dialectical harmony. In the story world, visible sources not only manage the viewer's perception, allowing them to logically find where the light comes from, but also allow the film crew to overcome technical limitations. For example, a scene set in front of a car headlight can be illuminated by various set lights, but it gains importance to the extent that the direction and colour of the lamp are referenced, giving the viewer a natural feeling. This creates a kind of illusion of realism, but also allows for emotional emphasis, such as the partial light/dark balance on a character's face.

We can talk about the emergence of a meaningful whole with the direct or indirect contribution of lighting methods used as mise-en-scene elements in film production to the story world. In other words, the lighting methods, which are considered together with the story world and handled as a part of the decor, become functional through serving the narrative. Therefore, the choice of light as a form of expression should not be considered separately from the narrative. All kinds of light elements considered as mise-en-scene are used especially in special situations that are important for the narrative, expanding the meaning of the story world and causing the formation of connotations. In this context, other lighting methods should not be considered separately from general forms of lighting and should be taken into consideration when deciding on the lighting techniques of the film.

At a basic level, lighting guarantees the visibility of the scene and at the same time conveys the emotional states of the characters or thematic conflicts to the audience. The balance between the narrative sources of lighting and the use of non-narrative technical interventions paves the way for the formation of connotations while maintaining the coherence of the narrative. In this context, lighting preferences should be evaluated not only with aesthetic concerns, but also as an active narrative element that serves the language of the story, and should be designed in harmony with general lighting techniques, bringing together both visual and intellectual participation of the audience. In short, lighting should be considered not as a passive element of the décor, but as an active producer of meaning that deepens the narrative universe and offers a multi-layered structure.

Various forms of the use of light can be categorised as pulsing light, piercing light, pool of light, filtered light and undulating light in the context of specific situations. It can be said that such categorisations aim to provide a dynamic framework that is open to interpretation rather than precise boundaries. Especially considering the contextual flexibility of concepts in social sciences, it is more appropriate to interpret these groupings as a representation rather than an absolute scheme. In this context, generalised approaches have been adopted due to the multi-layered nature of the concepts. Therefore, the groupings presented here are evaluations based on theoretical possibilities rather than empirical data.

Pulsing Light

It is one of the types of light that flashes intermittently and repeats at irregular frequencies. While it indicates moments of tension, chaos and crisis, it is an element that describes moments of panic and imminent danger. Flashing light disrupts the flow of time and creates a sense of unease in the viewer. For example, in the scene of a character's escape from a place, the intermittent flashing of a broken lamp metaphorically shows not only the abandonment of the place, but also the character's mental dissolution. This type of light subconsciously triggers a state of alarm. The flashing siren lights of emergency vehicles, on the other hand, are not only the arrival of help, but also a visual warning that the situation has evolved into an irreversible crisis.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Piercing Light

Piercing light is the most dangerous type of light for film characters. This light usually indicates a loss. For this type of light, it can be said that it is a warning that the film characters will face a serious situation or loss, or it can be stated that it is used to search for something, to track what is lost, or to reveal the truth that remains in the dark. Narrow-angled and intense beams of light from a single source direct the character's attention to a specific point in the scene and force the viewer to focus. For example, when a film character investigates a crime scene with a flashlight, the sharp borders of the light, if shone on another character's face, produce meanings that foreshadow a situation such as death or injury. With this type of light, both the darkness of the space and the limitation of information are made felt. The car headlights used in night shots reveal the narrowing of the physical and psychological field of vision and symbolise the uncertainty of the future. Penetrating light types such as car headlights, flashlights or lasers damage the people or objects in front of them and cause loss.

3. Pool of Light

A pool of light is a narrative device that expresses the isolation or enclosure of a particular space or group. This type of light, which is usually concentrated on a specific area, is used to emphasise social interactions or emotional bonds within the space. The round and soft light falling in the centre of a dining table can show the intimacy of the relationships established there, while the dark areas around the table can make you feel threats from the outside world or loneliness. For example, in a family dinner, the light that illuminates only the table and leaves the rest of the areas in darkness tells the transience of the state of being together and its detachment from the outside world. On the other hand, a pool of light that remains on a character sitting alone can express his exclusion from society or his isolation in his own inner world.

4. Filtered Light

This type of light, also described as cut light, contains meanings such as division or fragmentation. The streaks of light filtering through the window curtain or the light passing through the branches of a tree indicate fragmentation. It is an appropriate type of light to represent the fragmented nature of past memories and the transience of time. This type of light blurs the boundaries between past and present. Like other types of light, this type of light should also be evaluated through the context in which it is used. For example, the linear beams of light filtering in through the shutters in the window of an old house underline the nostalgic mood as it evokes the past due to its oldness. Filtered light produces a meaning that is neither completely clear nor completely erased, visualising the complex nature of remembering as well as fragmentation and fragmentation.

Flickering and Wavering Light

Flickering light, created by the reflection of water or flickering light by the flicker of a flame, is often used to depict the fragility of perception of reality and mood swings. For example, in a scene in which a character sits by a lake, the flickering lights reflecting off the surface of the water may suggest his mental turmoil and uncertain future. Similarly, the flicker of flame in a candlelit room contributes to the restless atmosphere of the story and the character's inner tension.

In film language, light types play a decisive role in the emotional tone, psychological atmosphere and narrative dynamics of the narrative. Flashing lights indicate danger and chaos, while piercing lights emphasise loss and the unknown. Pools of light are a powerful way of expressing both inclusiveness and isolation. While filtered light expresses fragmentation and division, undulating and flickering lights visualise the fragile structure of time and memory. All these genres are effective tools of expression that constitute the visual language of cinema art.

THE LIGHTS OF *DARK CITY*: THE RELATIONSHIP BETWEEN LIGHTING TECHNIQUE AND NARRATION

The camera movements used in the opening sequences of the film are constructed in such a way as to make the viewer a partner in the character's mental turmoil. The film opens with a prologue scene, in which the camera moves across the city, gliding between locations, while the atmosphere is established through strikingly flashing lights. In all the city lights we see, a sense of flickering is created, sometimes

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

distinctly, sometimes almost imperceptibly. This flickering lighting is first seen when the clock strikes midnight. Then, the red warning lights on the cranes in the city, a sudden lightning bolt illuminating the sky during a subway passage, a cinema sign reading ‘Now Showing: The Evil Late Show Nightly’ and finally Dr. Daniel P. Schreber's face form a visual integrity. These visual elements aim to create tension, alienation and threat perception in the audience from the beginning of the narrative.

In the opening sequence of the film, the flickering light of the hotel sign drags the viewer into an atmosphere of uncertainty and inner conflict. This visual motif betrays the director's intention to gradually escalate the tension and hints at the unreliability of the location. The intermittent lighting technique fragments the perception of time and reflects the chaotic state of mind of the character. As a matter of fact, the transformation of this place into the epicentre of the murders in the following scenes confirms the visual prediction at the beginning.



Figure 1. Pulsing Light Effect in the Hotel Scene

The blinking beam of light seeping through the round window metaphorically depicts the dissolution of Murdoch's unconscious. The innocence connotation of the character sleeping in the bathtub with his naked body contrasts with the threatening elements around him. The hypnotic rhythm of the ceiling lamp emphasises both the imminence of physical danger and the fragility of mental balance. The cracked and distorted reflection in the mirror embodies the breaking point of the perception of reality.



Figure 2. Pulsing light effect from the rhythmic motion of the ceiling lamp.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 3. Cracked mirror reflecting distorted pulsing light.

The lantern that breaks during the character's exit from the room harbours deep symbolic layers. The movement of the fish from the lantern to the bathtub represents the resistance to life despite the limited freedom, while the broken syringe reminds of the presence of disturbing traces of the past. This visual dialectic reflects Murdoch's struggle for existence in the artificial world. The survival of the fish foreshadows the character's ultimate salvation. As a matter of fact, the movement of the fish from the fishbowl to the bathtub at the beginning of the film is the same as John Murdoch's movement from the *Dark City* to Shell Beach at the end of the film. The bathtub is relatively better than the lantern and the artificial sunlight is relatively better than the *Dark City*.

The image of Shell Beach on the postcard shows that memory manipulation is one of the central themes. This depiction of a false paradise, illuminated by side lighting, calls into question the manipulative aspects of the human mind. The reason why this postcard is lit from the side is to create duality and depth. The fact that part of the Shell Beach postcard is illuminated and the other half is left in shadow points to the ambivalence between good and evil, hope and despair, reality and illusion. Showing the character's face in half light and half dark is an internal conflict narrative technique frequently used in the history of cinema. This composition visualises Murdoch's identity crisis and the necessity to make a choice



Figure 4. Side lighting on the *Shell Beach* sign reveals spatial ambiguity.

The balcony scene dominated by blue tones can be read as a faint reflection of the desire for freedom. In the *Dark City*, the first colour we see of freedom is blue, and it also appears very faint. The camera approaches John Murdoch's face in the close-up and we see a faint child. The appearance and disappearance of the image of the child symbolises the surfacing of the character's repressed memories. The camera returns to John Murdoch's face again. Thus, we realise that this scene is a dept of knowlege scene and this image is shown as a sudden depthti. These memories belong to Murdoch. On the other end of the phone is Dr Schreber. The light in the phone booth where Dr Schreber makes the call is a flashing light and the use of light here emphasises the danger. Dr Schreber communicates from an isolated place dominated by flashing light, informs Murdoch of the presence of pursuers and emphasises

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

that he must escape immediately. During the chase that begins after this warning, it is observed that beings identified as Strangers enter the scene. As Murdoch escapes from his location, he notices the suspension of the chronological flow and the state of collective immobility. All the characters in the hotel are frozen. The motif of the freezing of time deals with the domination of social control mechanisms over the individual on an allegorical level. The Strangers' transformation of the city into a laboratory presents a dystopian critique of the process of de-identification of modern man. Murdoch's resistance through the act of escape can be interpreted as a glimmer of hope for the potential of human will for liberation.



Figure 5. Pale blue evokes illusory freedom and false memory.



Figure 6. Half-shadowed by side lighting, Murdoch's face symbolizes duality.



Figure 7. The pulsing light in the phone booth suggests danger.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

In the first scene introducing John Murdock's wife Emma to the audience, the scene is illuminated with a distinct light coming from above while the character is singing. This scene not only presents a visual aesthetic, but also carries a deeper meaning on the narrative plane. The direction of the light from above is associated with a technique often referred to as ‘starlight’ in the language of cinema. This kind of lighting adds a mysterious but at the same time sublime atmosphere to the scene. This light, which is used to highlight Emma's face in particular, presents the character as a sacred or idealised figure. In this way, while Emma's beauty is visually emphasised, at the same time an important sign is given about her emotional weight in John's life. The lighting arrangement in the scene leaves Emma's surroundings in darkness so that all attention is focused on her. This approach not only makes the audience feel her special position in the narrative, but also allows the character to shine like a kind of ‘star’. The light signifies not only Emma's physical beauty but also her symbolic value in the narrative. The theatrical structure of the scene positions Emma as a stage performer, implying her central place in John's inner world. This shows that Emma is not only a wife, but also a figure representing John's sense of belonging and his struggle to remain human.

Later in the film, the meaning of the visual messages given in this first scene deepens. Emma's effect on John is not just about past memories; on the contrary, she is an indispensable bond for him, a hope of salvation. At the end of the narrative, although John questions and leaves many things behind, he can never give up Emma. Despite the fact that the character has a different identity, that is, she is no longer the Emma of the past, John wants to get to know her again and build a new life with her. This attitude reveals that Emma is not just a piece of memory for John, she is a figure symbolising reality and belonging. Therefore, the placement of Emma at the centre of the scene by the light from above is not only an aesthetic choice, but also a conscious directorial choice that emphasises the emotional and symbolic weight of the character within the narrative.



Figure 8. Top lighting is associated with the 'star lighting' effect in cinema.

The laboratory scene, which forms the intersection point between Dr Schreber and Emma, is built on a completely opposite lighting philosophy. The cold-toned fluorescent lighting rising from the lower layers of the space resembles the clinical sterility often encountered in science fiction cinema. However, the use of light from an unconventional angle (from the ground level) is a conscious intervention to disturb the perceptual balance of the viewer. The light coming from the ground is contrary to natural light sources such as the sun or the moon. This artificiality gives the viewer a sense of reality that ‘does not belong to this world’, just as the rats show that they do not belong in the labyrinth. This technical choice emphasises the contradictory nature of the artificial universe in which the characters exist, triggering ethical questions about the process of manipulation of human memory. The rats, illuminated and objectified only from the ground, imply isolation and a metaphysical void, pointing to the existence of a world beyond logic. The cold light coming from the floor in the laboratory-like space with lab rats in it emphasises emotionlessness. Especially the visual parallelism between the spatial positioning of the rats and Emma's stance creates a metaphor for the fragility of the human condition.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 9. Underlighting evokes an uncanny sense of otherness.

The dialectical tension between Emma's location and the lighting paradigms of both scenes embodies the film's fundamental philosophical conflict. The vertical illumination of Emma represents the resilience of human emotion and individual memory, while the horizontal lighting systems in the laboratory embody the cold rationality of technocratic control mechanisms. This opposition functions not only at the level of visual composition, but also as a representation of an ontological struggle. This aesthetic tension between the romantic tones of the overhead light and the clinical brightness of the fluorescence seeping through the floor evokes a subconscious sense of discomfort in the viewer, opening the door to a deep reading of the dystopian universe of the film. The fact that cinematographic choices create layers of meaning at this level is proof of how sophisticated the visual language of the film has become.

The flash of the camera used by the police team investigating the hotel murder in the film becomes one of the basic codes of visual narrative. While the sharp bursts of white light momentarily tear the dark atmosphere of the crime scene, it is observed that this technical choice assumes a semiotic function. The fact that half of Detective Frank Bumstead's face is illuminated by the flash light while the other half remains in darkness creates a visual allegory for the character's inner conflict. While this flashing light points to the danger the detective is in, it reflects the language of modern cinema open to psychoanalytical readings. Each flash is not only a physical act of documentation, but also a metaphorical expression of the detective's questioning of reality in his mind. The character's placing himself at the centre of danger in his quest for justice is identified with this visual tension between the brightness of light and the depth of shadow.

The under-lighting technique applied in all the appearance scenes of the Strangers, representing the antagonist forces, is a frequently used code for the representation of evil in the history of cinema. Sharp beams of light rising from the ground create antinaturalist deformations on the facial features of the characters, while developing a disturbing aesthetic language directed at the viewer's subconscious. This lighting method embodies the psychological tension of the dystopian universe through its dialogue with the distorted perspectives of 1920s German expressionist cinema. While the exaggerated shadow play on the faces of the Strangers points to the ontological uncertainty of the inhuman beings, the feeling of unease created in the viewer finds its visual counterpart in the Lacanian concept of ‘the other’. The increasing intensity of light at each scene transition systematically escalates the perception of the imminence of the threat.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

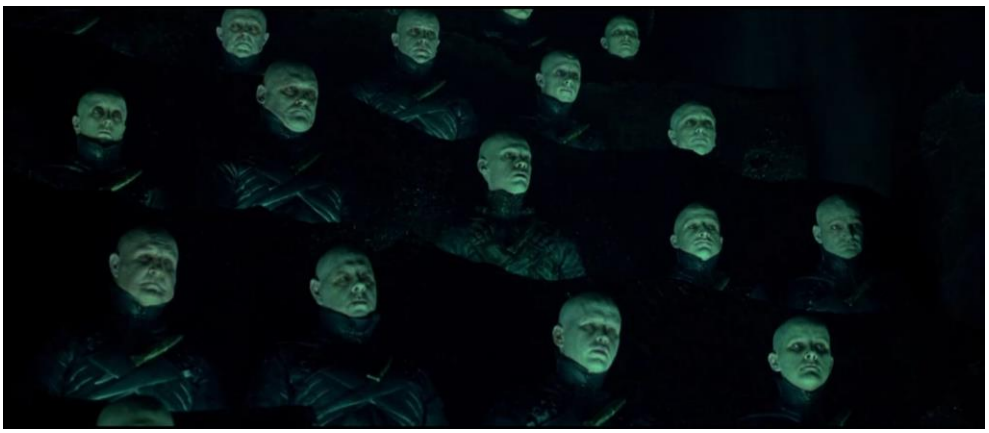


Figure 10. Underlighting consistently marks the Strangers as antagonistic figures.

The backlighting technique preferred in the scenes of emotional tension between John Murdoch and Emma plays a key role in visualising the psychological distance between the characters. This method, which transforms the figures into silhouettes, creates a conscious alienation effect by restricting the viewer's access to the inner worlds of the characters. In particular, John's identity crisis following his memory loss is identified with the opaque shadow curtain created by the light from behind. This visual metaphor depicts the individual's disconnected relationship with his past and the fragmentation of his sense of self. The invisibility of the source of the light represents the uncertainties in the character's unconscious, while the blurred transitions in the borders of the silhouettes give clues about the fragile structure of the perception of reality.



Figure 11. Backlighting visualizes the emotional distance between John and Emma.

The water surface reflections used in the pool dialogue between Dr. Schreber and Mr. El constitute an important example of the diegetic use of light. The blue-toned pool of light created by the pool transforms the space where the characters are located into an aquarium atmosphere. This visual choice is designed to emphasise Dr Schreber's marginal position and emotional isolation within the Strangers community. The play of light dancing on the fragile surface of the water reflects the character's inner fluctuations and instabilities on a metaphorical level. The sharp illumination of Mr. El's body language during the dialogue makes the inequality in power dynamics visible, while Dr. Schreber's half-lit body carries clues about the scientist's moral dilemmas. The ambiguity of the boundaries of the pool of light creates a profound subtext about the character's crisis of belonging and epistemological questioning.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 12. Figure 11. Pool of light evokes an aquarium-like space, emphasizing

The intermittent flickers of light surrounding the Strangers entities in the film become a visual warning system for the existential fragility of these antithesis characters. The intermittent rhythm of illumination through flashing light evokes the motif of 'system failure' frequently encountered in science fiction cinema and creates a perception of threat to the viewer's subconscious. This technical choice metaphorises not only the physical vulnerability of the characters, but also the unstable foundations of the artificial order they have established. Indeed, the collective collapse of the Strangers in the final sequence confirms the predictive quality of these light patterns. The ontological revolution triggered by John Murdoch's resistance is embodied in the paroxysmic intensity of the lights, shedding light on the paradoxical fragility of control mechanisms. Each flash turns into an epistemological tremor that makes visible the limits of dystopian power.



Figure 13. Flickering light evokes the sci-fi trope of system failure.

In the dialogue between Emma and Mr Hand by the river, the reflections of water on Emma's face create an optical palette that draws a psychoanalytic portrait of the character. The light refractions dancing on the fluid surface function as the visual equivalent of the Bergsonian concept of 'duration', emphasising the relativity in the perception of time. This visual composition, in harmony with the tidal structure of the water's reflection, reflects the unresolved conflicts in Emma's memory and the paradox of identity. While each wave movement presents a dynamism parallel to the repressed layers of reality in the character's unconscious, the constant deformation of the reflections points to the permeability of the boundaries between reality and fiction.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 14. The water's wavering reflection mirrors Emma's inner conflict and identity paradox.

At the crime scene, the red flashing lights of the police car are placed at the centre of the visual narrative, embodying the basic codes of the film language. The traditional meanings of the colour red in cinema, such as danger, urgency and violence, assume a function in this scene that predicts the end of the characters. The rhythmic interruptions of light focus the viewer's attention on the visual stimulus while at the same time systematically increasing the narrative tension. The parallel development between the physical death of Detective Bumstead and the erasure of Emma's identity in the following sequences reinforces the role of this light motif in the film. Rather than a purely aesthetic choice, the choice of colour functions as a semiotic device that supports the tragic trajectories of the characters. Each burst of light foreshadows the impending loss and manages the audience's expectation on a structural level. This technical choice is an important example of how the visual elements of cinema can be integrated into the narrative.



Figure 15. Red lighting foreshadows death and identity erasure, reinforcing its symbolic role.

The use of light in the interrogation scene provides an example of technical analysis in the visual representation of character interactions. The intense focal light surrounding the table is a new adaptation of the traditional 'spotlight' technique. This lighting scheme not only defines the space, but also functions as a symbolic tool that visualises the psychological positions of the characters. At the beginning of the scene, the two characters are lit at an equal distance, signalling the possibility of a temporary reconciliation. As the dialogue progresses, a direct relationship is established between Detective Bumstead's physical movements and the use of light. The character's movement away from the table and out of the light field is a classical cinema technique reflecting the change in power dynamics. This movement symbolises both professional hierarchy and emotional detachment. The half-light and half-darkness of Murdoch's face in the brightly lit area where he is alone emphasises the

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

character's internal conflicts and social isolation. At the turning point of the scene, the Detective's positioning on the shadow border constitutes the spatial representation of power relations. While this choice visualises the cold logic of the judicial system, Murdoch's body language, which shrinks in the light, embodies the tension between guilt and victimisation. The shrinking of the light field with the dialogue tension directs the viewer's attention to the facial expressions of the characters. At the end of the scene, the illuminated area where Murdoch is left alone becomes a powerful metaphor representing the loneliness of a highly aware individual. This technical approach reveals the film's ability to integrate the visual language with the narrative. Conscious choices in the use of light and shadow create not only aesthetic but also semantic layers, offering the viewer an intellectual reading space. Such a functional use of cinematographic elements is an indication of the meticulousness of the production's visual narrative discipline.



Figure 16. The detective steps out of the pool of.

The pool scene in the film not only creates a visual impact, but also presents a powerful cinematic narrative that reflects the psychological states of the characters and the general atmosphere of the story. The dialogue between Dr. Schreber and Murdoch in this scene draws the viewer deeper into the inner world of the characters. The flickering and undulating lights reflected from the water surface of the pool are not only an aesthetic choice, but also an important visual element that symbolises Dr. Schreber's mental confusion and inner conflicts. This play of light reflects the character's uncertainty about the future and the dilemma he is in, while at the same time adding a deep sense of unease to the scene. This use of light is like an extension of the dark and threatening atmosphere that prevails throughout the film. Although Dr. Schreber seems to intend to cooperate with Murdoch in this scene, his behaviour makes it clear that he is in a complex state of mind. As the conversation continues, he suddenly points his gun at Murdoch, creating a sudden tension in the audience and reinforcing the character's unreliability. This unexpected move also reveals the extent of Schreber's fear and pressure. At the same time, his attempt to force Murdoch to inject the syringe in his hand shows how intense the external pressure on him is and that he cannot make his decisions freely. These behaviours of Dr. Schreber reveal that he carries both his desire to help Murdoch and his fear of the mysterious beings called Strangers at the same time. He is in an inner dilemma; on the one hand, he wants to stand by Murdoch for the salvation of humanity, on the other hand, he is under the pressure of these powerful and threatening beings and hesitates to go against them. This situation shows that Schreber is not only a scientist, but also a character who acts with the instinct of survival, faces fears, and has weak and human aspects. This dialogue between the dim lights of the pool and the reflected water redefines the power dynamics between the characters. At the same time, it forces the audience to witness the decision-making processes of the characters. Dr. Schreber's behaviour in this scene proves that he is not just a side character, but rather a critical figure determining the course of events. Thus, the film not only offers the viewer a science fiction experience, but also constructs a powerful narrative about the depths of human psychology.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 17. The flickering water reflections symbolize Schreber's inner turmoil.

The final scene of the film carries an intense and striking meaning on a thematic level as well as a visual one. In this scene, we witness Murdoch's first encounter with daylight after going through a long and painful process of inner transformation. However, the light encountered here is not a naturally occurring daylight; it is an artificial light created through Murdoch's supernatural abilities. Although this light is technically fake, it symbolises reality on a visual and narrative level. At this point, it is not the quality of the light but the meaning it carries that is important. The characters' re-emergence into the light of day, albeit through an artificial light, is an image of hope that comes after the darkness and obscurity in which they have been imprisoned for a long time.

This moment when Murdoch meets Anna is not only a meeting but also a crossroads where identities, emotions and reality are questioned. Emma's assuming the identity of Anna shows how individual memory and self can be shaped by external interventions, while Murdoch's maintaining his feelings for her despite this new identity reveals that love can overcome obstacles such as time, space and identity change. Anna is no longer Emma, at least outwardly; but the love Murdoch feels for her is genuine enough to render this change insignificant.
This artificially constructed daylight does not only represent a physical enlightenment. It is also a symbol of Murdoch's recovery of his humanity, his emotions and his essence by getting rid of his inner darkness. He takes the first step of his newly constructed reality in this scene. Therefore, the false light does not overshadow the reality of the emotion it represents. On the contrary, this light, which Murdoch has created with his own hands, is the embodiment of his belief in his love and his desire to build a new world.



Figure 18. Murdoch's conjured sunlight, though artificial, symbolizes hope and narrative rebirth.

This point in the film stands out as a moment when the boundaries between the artificial and the real are blurred, but the emotions become clear with their purity. Everything in sight belongs to a simulated

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

world; the city, the sky, the sea and even the sun itself. However, a love that blossoms in the midst of all this false structure reminds the viewer that reality is not only about physical conditions. Reality is, in a sense, constructed by what we believe and feel. In this context, Murdoch's love for Anna powerfully demonstrates that genuine feelings can exist even in an artificial world.

As a result, the artificial sunlight we witness in the final scene of the film, although not a reality in the classical sense, represents the point reached by the emotional and existential journey of the characters. The light that Murdoch has created symbolises that he has become not only a subject but also an agent shaping his own world. And the reunion that takes place under this false light, no matter how artificial it may seem, is the birth of a truth: Love can survive despite identity changes, erasure of memory and manipulation of reality. In this respect, the scene deepens the philosophical layers of the film and invites the viewer to reflect on the meaning of being human.

CONCLUSİON

This study has examined the narrational role of lighting design in *Dark City* and demonstrated that lighting is not a secondary visual aid but a central storytelling mechanism. Through detailed scene-based analysis, the research revealed how light functions to shape atmosphere, deepen emotional tone, reflect character psychology and guide viewer perception throughout the film.

Different types of light such as pulsing, piercing, pool, filtered and wavering lights were identified and categorised based on their visual features and symbolic narrative meanings. For instance, the pulsing lights seen in the hotel sign and the phone booth scene evoke a sense of instability and crisis, disrupting the flow of time and suggesting psychological distress. Piercing lights like flashlights or car beams draw attention to confrontation, loss or danger, particularly in scenes of pursuit or discovery. Pools of light were used to isolate emotional spaces and create intimacy or detachment depending on context. Filtered and wavering lights, often shaped by water or partially obstructed sources, conveyed the fragmented nature of memory and perception.

The direction of lighting also played a crucial role in conveying internal states and thematic layers. Underlighting was consistently used to portray the Strangers as threatening and non-human. In several scenes, this same technique was applied to Dr. Schreber, aligning him visually with these antagonistic forces and suggesting his internal conflict. Side lighting, which left half of John Murdoch's face in shadow, visually represented his fractured identity and the ambiguity between illusion and reality. In emotionally charged encounters between Murdoch and Emma, backlighting created silhouettes that emphasized their emotional distance and the instability of their connection. In contrast, top lighting in Emma's performance scene highlighted her as a symbolic figure of purity and longing, reflecting Murdoch's emotional dependence on her presence.

The use of concentrated light sources in moments of narrative turning points was another recurring pattern. When Detective Bumstead stepped out of a lit area, his movement reflected a descent into confusion. Blue-toned lighting surrounding Schreber expressed detachment and marginalisation. Water reflections in the pool scenes illustrated the characters' psychological instability and moral hesitation. Flash photography at the crime scene fragmented the visual continuity and mirrored the disruption of memory and control.

In the final scene, Murdoch's creation of artificial daylight marked a crucial thematic resolution. Although the light is not natural, it symbolizes the character's reclaiming of agency and his emotional rebirth. This moment is not about the source of light but about what it represents. It signals renewal and the possibility of shaping one's own reality. The artificial light becomes a metaphor for inner truth rather than environmental realism.

Ultimately, lighting in *Dark City* serves not only to make scenes visible but also to articulate deeper emotional and philosophical meanings. It creates rhythm, tension and harmony in the visual language of the film. Rather than functioning as a background tool, light emerges as an active narrative device

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

that helps construct the viewer's understanding of identity, control, memory and transformation. This study concludes that light in cinema can operate as a language in itself, shaping how stories are told and how emotions are communicated beyond dialogue or plot.

REFERENCES

Algan, E. (1999). *Görüntü yönetmenliğine giriş*. Çözüm İletişim Hizmetleri.

Barnwel, J. (2011). *Film yapımının temelleri*. Literatür Yayınları.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film sanatı* (E. Yılmaz & E. S. Onat, Trans.). De Ki Yayınları.

Brown, B. (2014). *Sinematografi: Kuram ve uygulama* (S. Taylaner, Trans.). Hil Yayınları. (Original work published 2012)

Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları*. Kalkedon Yayınları.

Combes, P., & Tiffin, J. (1978). *TV production for education*. Focal Press.

Çalışkan, F., & Nişancı, İ. (2021). 'Kış Uykusu' filminde iç mekânlarda aydınlatmanın anlatı ile ilişkisi. *OPUS Toplum Araştırmaları Dergisi, 17*(35), 2323–2361.

Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). Film theory: An introduction through the senses (2nd ed.). Routledge.

Hurkman, A. V. (2014). *Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema*. Peachpit Press.

Karavit, C. (2006). *Işık gölge: Görsel sanatlardaki serüven*. Telos Yayınları.

Kafalı, N. (1990). Ussal ışık yönlendirmesi ve efekt aydınlatması. *Kurgu Dergisi*, (7), 167–190. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Kars, N. (2003). *Televizyon programı yapalım herkes izlesin*. Derin Yayınları.

Mäkinen, V., & Näsi, S. (2022). Ecological approach to cinematographic lighting of the human face. Baltic Screen Media Review, 10(2), 270–282. https://doi.org/10.2478/bsmr-2022-0020

Malkiewicz, K., & Mullen, M. D. (2005). *Cinematography: A guide for filmmakers and film teachers*. Simon & Schuster.

Murnau, F. W. (Director). (1922). *Nosferatu* [Film]. Prana Film.

Parramon, J. (1993). *Işık ve gölge*. Remzi Kitabevi.

Proyas, A. (Director). (1998). *Dark City* [Film]. New Line Cinema; Mystery Clock Cinema.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Film]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership.

Vardar, B. (2012). *Sinema ve televizyon görüntüsünün temel öğeleri*. Beta Yayıncılık.

Wiene, R. (Director). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Film]. Decla-Bioscop.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Wurtzel, A. (1979). *Television production* (2nd ed.). McGraw-Hill.

Zettl, H. (1981). *Television production handbook* (4th ed.). Wadsworth Publishing Company.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Review Article / İnceleme Makalesi

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND BRAIN ROT FROM AN ADVERTISING PERSPECTIVE

REKLAMCILIK PERSPEKTİFİYLE ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ VE BEYİN ÇÜRÜMESİ

Burak ÇEBER[1]

ORCID: B.Ç. 0000-0002-3760-3177

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Burak Çeber
Uskudar University, Türkiye

E-mail/E-posta: burak.ceber@uskudar.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi: 22.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 24.05.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Çeber, B. (2025). Generative Artificial Intelligence And Brain Rot From An Advertising Perspective. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 1162-1177. https://doi.org/10.7456/tojdac.1674327

Abstract
Generative artificial intelligence applications are increasingly impacting individuals, organizations, industries, and various disciplines. The effects of this technology are typically examined from economic, social, and technological perspectives, focusing on its transformative influence on business processes and sectors. While artificial intelligence applications offer innovative solutions across numerous sectors, reshaping their operations, they also give rise to various challenges. Recently, the phenomenon of brain rot, which can be described as a psychological and cognitive reflection of digital life, has also emerged as a concern. Brain rot refers to the mental deterioration caused by increased content consumption associated with digitalization. In this context, it is crucial to explore the relationship between brain rot and artificial intelligence, and to open a discussion on their impact on individuals, organizations, and sectors. Artificial intelligence, which is gradually transforming every industry, is also reshaping the advertising sector, bringing positive and negative impacts. This study aims to examine the relationship between generative artificial intelligence and the phenomenon of *brain rot* from the perspective of the advertising industry, discussing the potential impacts of AI on the sector. In this context, a literature review was conducted to explore how generative AI applications might influence the field of advertising within the framework of brain rot. The study concludes that generative AI applications may adversely affect the cognitive functions of both consumers and advertising professionals. As a theoretical and introductory-level study, it is expected to serve as a starting point for more comprehensive research in the future.

Keywords: Artificial Intelligence, Brain Rot, Advertising, Social Media, Consumer

Öz
Üretken yapay zekâ uygulamaları bireyleri, kurumları, endüstrileri ve çeşitli disiplinleri her geçen gün daha fazla etkilemektedir. Bu teknolojinin etkileri genellikle ekonomik, sosyal ve teknolojik boyutlarda ele alınarak, iş süreçleri ve sektörler üzerindeki dönüşümü bağlamında değerlendirilmektedir. Yapay zekâ, birçok sektöre yenilikçi çözümler getirerek iş süreçlerini dönüştürürken, aynı zamanda çeşitli problemlerin de kaynağı olmaktadır. Son dönemde, bu sorunlara dijital yaşamın psikolojik ve bilişsel bir yansıması olarak ifade edilebilecek beyin çürümesi sorunu da eklenmiştir. Beyin çürümesi (Brain rot), dijitalleşme ile ilişkili olarak artan içerik tüketiminin ortaya çıkardığı zihinsel bozulma durumunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda, beyin çürümesi ile yapay zekâ arasındaki ilişkiyi incelemek ve bu olgunun birey, kurum ve sektörler üzerindeki etkilerini tartışmaya açmak oldukça önem arz etmektedir. Hemen hemen her sektörü aşamalı bir şekilde değiştirmeye başlayan yapay zekâ, olumlu ve olumsuz yönleriyle reklamcılık alanını da dönüştürme sürecindedir. Bu çalışma, üretken yapay zekâ ile beyin çürümesi arasındaki ilişkiyi reklamcılık perspektifinden inceleyerek, yapay zekânın sektöre olan etkilerini tartışmayı amaçlamaktadır. Çalışmada literatür taraması yapılarak üretken yapay zekâ uygulamalarının beyin çürümesi çerçevesinde reklamcılık alanına olan etkileri tartışılmıştır. Çalışmada yapay zekâ uygulamalarının tüketicilerin ve reklam profesyonellerinin bilişsel işlevlerini olumsuz etkileyebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Teorik düzeyde ve konuya giriş niteliğinde olan bu çalışmanın, gelecekte yapılacak kapsamlı araştırmalara bir başlangıç noktası oluşturması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Beyin Çürümesi, Reklamcılık, Sosyal Medya, Tüketici

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

INTRODUCTION

Numerous developments throughout human history have demonstrated that unexpected consequences can arise. One such development is artificial intelligence (AI). Although the scientific foundations of AI date back to the 1950s, its progress has been marked by fluctuations; however, significant advancements have been realized since the 2000s. With the rise of generative AI, a new era has begun for individuals, institutions, industries, and even governments.

These developments have also led to significant societal changes. Technological advancements have brought about various transformations in human life and social structures (Gültekin, 2021, pp. 130-131). AI, a technology so influential that it could define our era, is not only driving small- or large-scale progress but also introducing unforeseen consequences. Even AI systems perceived as entirely harmless can lead to negative outcomes (O'Connell, 2021, p. 87).

One of the most frequently discussed negative consequences in recent times is brain rot. The term *brain rot* was selected as the Oxford Word of the Year for 2024 following a vote with more than 37,000 participants. According to its dictionary definition, *brain rot* refers to the deterioration of a person's mental or intellectual state, particularly due to the excessive consumption of trivial or non-challenging content, especially online materials (OUP, 2024).

Jean Baudrillard's theory of simulation can be referenced to better understand the concept of brain rot. Baudrillard argues that a constructed reality is perceived, analyzed, and interpreted through television, the internet, various networks, and both written and visual communication tools that encompass the entire world (Güzel, 2015, p. 79). According to him, the lives of individuals and societies are becoming increasingly artificial and fictionalized (Baudrillard, 2016, p. 131). Elements such as artificial political, social, and economic agendas, artificial wars, and artificial competitions are steadily taking the place of reality, forming what he calls hyperreality—where these simulations are perceived as more real than their actual references or origins (Baudrillard, 2015, pp. 144-145). The universe of simulation perpetuates itself not only through simulacra and mass media that replace reality but also through elements embedded in daily life, such as buildings, institutions, culture, and entertainment (Tambaş, 2011. p. 34). In the present era, artificial intelligence adds another layer to this phenomenon. AI has become a technological tool that reshapes reality and enhances the effectiveness of simulations in various fields, including education, media, communication, art, entertainment, and politics. According to Baudrillard, AI is not only a significant area of development but also a project with potentially severe consequences (Baudrillard, 2018, p. 114).

AI is not merely an advanced technological innovation; it is also a social, environmental, and economic transformation with profound implications for humanity and the future-outcomes that remain largely unpredictable (Kushchu, 2019, p. 15). Additionally, AI is driving a profound shift in cognitive processes. From the perspective of brain rot, social media, and AI have become a new stage of hyperreality, turning into a playground that depletes individuals' mental energy resources (Bozkurt, 2024). Indeed, these tools have been observed to bring about changes in brain function and cognitive abilities (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023; Cajochen et al., 2011).

The misuse or excessive use of generative artificial intelligence applications can contribute to brain rot (Eline, 2024). The advertising industry, where cognitive processes, creative thinking, and healthy mental activity are extremely valuable, is among the sectors that may be affected by these negative consequences. As AI continues to reshape everyday life and the business world-altering habits and transforming organizational structures, it is crucial to discuss these adverse effects and take preventive measures for the future (Çeber, 2024, p.65).

A review of domestic and international literature reveals that no study has yet addressed the relationship between generative artificial intelligence and the concept of brain rot within the context of the advertising industry. Most existing research on artificial intelligence in advertising primarily focuses on the ethical issues arising from its use in the field (Schatsky et al., 2019; Chaudhry & Berger, 2019; Rodgers, 2021). This study distinguishes itself from previous research through its focus

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

on the concept of brain rot, thereby offering a unique scholarly contribution. Moreover, it approaches brain rot not solely in terms of individuals' mental well-being, but also from a sectoral perspective by examining how it may influence the production and consumption processes of advertising content. Within this scope, the study aims to investigate the relationship between generative artificial intelligence and brain rot from an advertising perspective. In doing so, it seeks to initiate a discussion on the potential challenges that may arise in the future of advertising and how artificial intelligence might shape the trajectory of the industry.

AN OVERVIEW OF BRAIN ROT

The concept of brain rot first appeared in Henry Thoreau's 1854 publication, Walden (Chappell, 2024). Thoreau (2004) used the term to argue that the same vigorous efforts to combat potato blight should also be directed against the rapid and deadly spread of brain rot. By the 1960s, brain rot had been adopted in the field of health to describe certain mental conditions. In subsequent years, as electronic devices began to play a significant role in human life, concerns arose that television, in particular, was contributing to brain rot, sparking widespread debate (Eliot, 2024).

In contemporary times, the concept's meaning has evolved to address a modern issue. Today, brain rot is used to describe the negative consequences of excessive consumption of online content due to digitalization, as well as the growing concerns about how our digital lives are shaping our mental well-being. The uncontrolled consumption of online content has led to increased anxiety, cognitive decline, and a sense of hopelessness, making brain rot a topic of significant interest among researchers (Özpençe, 2024, pp. 48-49).

Platforms such as Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, and Twitter are significant sources contributing to attention distraction (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023). As of 2023, short-form video platforms such as TikTok and Instagram Reels have collectively surpassed two billion users (Shore, 2023). The term brain rot has become increasingly popular on social media platforms-particularly TikTok- among Generation Z and Generation Alpha users. Notably, the use of the term brain rot increased by 230% between 2023 and 2024. Moreover, the phrase was selected as the Oxford Word of the Year for 2024 following a vote involving over 37,000 participants (OUP, 2024). This demonstrates how brain rot has emerged as a defining expression of the digital age within just twelve months. According to its dictionary definition, brain rot refers to the deterioration of an individual's mental or intellectual state, especially as a result of excessive consumption of trivial or cognitively non-challenging material-primarily online content in today's context (OUP, 2024). More broadly, brain rot can be defined as a form of mental fatigue (Yazgan, 2025, p. 214). Another definition describes brain rot as the result of engaging with online content that captures attention but lacks intellectual or emotional depth, often consumed excessively by users. While brain rot serves as a means for Generation Z and Alpha to connect through humor and shared cultural references in online communities, the transient nature of trends and the rapid pace of content production have raised concerns about its impact on mental health. This phenomenon has led individuals to spend increasing amounts of time-consuming content that contributes to brain rot (LaFleur, 2025).

The process of brain rot does not occur suddenly; rather, it unfolds gradually and incrementally. A key debate in the literature concerns whether the term *rot* refers to a physical and biological deterioration or a decline in cognitive capacity. Two primary perspectives exist on this issue. Some researchers argue that brain rot is a cognitive phenomenon that can be reversed with appropriate restructuring strategies. Others contend that the process involves an irreversible form of physical degeneration, ultimately leading to a permanent deterioration of mental faculties (Eliot, 2024).

Studies suggest that prolonged exposure to digital technology may modify brain structure and functions, potentially resulting in various cognitive impairments. Internet addiction has been linked to a reduction in gray matter density in the frontal cortex, a region responsible for decision-making and impulse control. These structural changes can have significant effects on individuals (Chen et al., 2023).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

It is also well-documented that digital technology contributes to a constant bombardment of information and frequent distractions. This overstimulation can overload the brain, negatively affecting its ability to process and retain information (Lin et al., 2015). Studies have shown that individuals who use smartphones more frequently tend to have shorter attention spans (Lui & Wong, 2012). Findings related to social media use further support these concerns. As dependency on social media increases, its usage is suggested to suppress or slow down critical thinking abilities (Cheng et al., 2022). Platforms such as TikTok, Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat, and Threads are among the major sources of distraction, as their constant notifications, updates, and endless scrolling mechanisms divert users' attention from important tasks, leading to a state of continuous partial attention (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023). Furthermore, social media consumption has been observed to negatively impact individuals' well-being. A study by Kross et al. (2013) concluded that passive Facebook usage increases distraction and inattentiveness while decreasing overall well-being. More critically, an increase in time spent on social media correlates with a higher likelihood of self-harm, particularly among 14-year-olds (Hartas, 2019).

The Newport Institute(2024) identifies screen time as a critical factor in explaining brain rot. As screen exposure increases, individuals experience mental fog, lethargy, reduced attention span, and cognitive decline. Additionally, the habit of compulsively searching for distressing news online, known as doomscrolling, has been associated with brain rot. Internet browsing can elevate dopamine levels, a neurotransmitter linked to pleasure and reward, potentially fostering behavioral addiction (Newport Institute, 2024). Research regarding the adverse effects of excessive online content consumption, particularly on children and adolescents' mental health, is gaining momentum. For instance, a mental health center in the United States has published a guideline on recognizing and preventing brain rot (OUP, 2024). Additionally, various news articles, blogs, and academic papers have begun addressing this issue. Some of the prominent solutions proposed to combat brain rot include media literacy education, ethical algorithm design, and digital awareness campaigns (Bozkurt, 2024).

THE RELATIONSHIP BETWEEN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND BRAIN ROT

Over the past few years, the widespread adoption of digital tools such as smartphones, social media, and artificial intelligence has led to a significant paradigm shift in the way we interact with information (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023). The rapid increase in computational power, the widespread accessibility of data, and groundbreaking advancements in algorithms have positioned AI as both the most strategic technology and one of the fastest-growing fields of the 21st century (Marr & Ward, 2019; Zemánková, 2019).

Artificial intelligence is a field within computer science dedicated to creating machines and software that can demonstrate intelligence akin to human abilities (Salehi & Burgueno, 2018, p. 170). As a central component of technological advancements, AI tools have accelerated workflows and enhanced productivity by automating numerous processes. When strategically implemented, AI applications can save time and allow for greater engagement in creative activities (Yaxley, 2018, p. 147). Indeed, individuals and institutions that have integrated AI technologies are beginning to experience the benefits of saving time and energy in critical tasks (Torossian, 2019). In recent years, generative AI applications have emerged as a new addition to these technologies, making AI tools more accessible to end users. Generative AI represents an innovative approach that aims to produce entirely new and original content by learning from data distribution patterns (Jovanović & Campbell, 2022). These applications can process and generate highly realistic content across multiple formats, including text, images, video, and audio (Epstein et al., 2023; De Souza vd., 2023; Zhang vd., 2023). Today, prominent examples of generative AI applications include ChatGPT, GPT-4o, DeepSeek, Midjourney, Gemini, Bard, Claude, Runway, and Sora.

Artificial intelligence is not merely an advanced technological development but also a social, environmental, and economic transformation with profound and still-unpredictable consequences for humanity and the future (Kushchu, 2019, p. 15). More importantly, recent research indicates that these tools may influence brain function and cognitive abilities (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023;

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Cajochen et al., 2011). In particular, the improper use of generative AI applications has been linked to brain rot. When information is readily provided without cognitive effort, individuals may experience mental stagnation, negatively impacting their critical thinking skills and creativity. Human learning is inherently experiential, drawing from daily interactions, including problem-solving, social exchanges, and personal mistakes. However, bypassing these cognitive processes by constantly relying on AI tools such as ChatGPT, Gemini, Copilot, or other generative AI systems may lead to detrimental outcomes (Eline, 2024), one of which is brain rot.

Four primary concerns have been identified regarding the potential of generative AI to contribute to brain rot (Eliot, 2024):
Over-reliance on Generative AI: Excessive dependence on AI reduces cognitive engagement, potentially diminishing independent thinking capabilities to near-zero levels.
Overfilling by generative AI: The continuous influx of AI-generated content overwhelms cognitive processing, leading to mental disorganization and inhibiting coherent thought.
Degenerative collapse via generative AI: As AI-generated outputs become increasingly persuasive, individuals may experience a sense of intellectual inadequacy, causing them to avoid independent reasoning.
Destructive disturbance by generative AI: Generative AI has the potential to weaken cognitive abilities irreversibly, leading to a decline in mental resilience.

The central issue lies in the volume and intensity of consumption. As highlighted in existing definitions of brain rot, excessive information intake and a lack of awareness regarding when to disengage are among the most critical challenges (Özpençe, 2024, p. 56). Excessive reliance on ChatGPT and other language models may lead individuals to become dependent on technology, potentially weakening their cognitive and critical thinking skills (Bozkurt, 2023, p. 68). Studies on this subject indicate that users tend to develop patterns of addictive or dependency-prone engagement with artificial intelligence technologies (UNICEF, 2021; Xie, 2023). In this regard, dependency in the context of artificial intelligence can be conceptualized as the tendency or need to over-rely on automated systems for decision-making, task execution, or validation (Morales-García et al., 2024). Moreover, interactions with AI systems and chatbots may distort individuals' perceptions, attitudes, and social interactions (Tao et al., 2010). Artificial intelligence has the potential to influence human decision-making capacities, which may foster mental laziness (Ahmad et al., 2023) and lead to the deterioration of cognitive skills (Morales-García et al., 2024).

Concerns about the potential role of generative artificial intelligence in brain rot can be associated with aspects of discomfort and distrust in technological readiness. Discomfort refers to "**a perceived lack of control over technology and feelings of being overwhelmed by it**" (Parasuraman & Colby, 2001, p. 41). In this context, the excessive generation of information by generative AI may cause individuals to feel burdened by technology and struggle to maintain control. As a result, discomfort can be linked to stress stemming from technological complexity and the continuous influx of information. On the other hand, distrust refers to "**a lack of confidence in technology and doubts about its proper functioning**" (Parasuraman & Colby, 2001, p. 44). Excessive dependence on generative AI represents the opposite of distrust; however, there is a clear connection between the negative consequences of overreliance and uncertainty. In this regard, it can be argued that placing too much trust in generative AI may eventually lead to skepticism. If AI provides incorrect information or unexpectedly misguides users, individuals may start to feel insecure. The distinction between trust and distrust ultimately depends on an individual's level of awareness. If awareness is low, trust in AI tends to persist despite its shortcomings.

Several indicators suggest the onset of brain rot. The most common symptoms include a shorter attention span, difficulty maintaining focus, memory issues, weakened problem-solving skills, and an overall sense of mental fatigue or numbness (Eliot, 2024). A study by Fan et al. (2024) found that excessive reliance on AI among students could weaken their capacity to participate in self-directed learning, highlighting the risk of cognitive inertia. Similarly, Ahmad et al. (2023) emphasized that AI has a profound impact on human decision-making abilities, potentially fostering intellectual passivity

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

and diminishing independent thinking skills.

De Barros pointed out that while large language models such as ChatGPT offer diverse perspectives and enhance decision-making processes, they may also contribute to cognitive laziness. Furthermore, Barros' research indicates that AI-driven learning platforms provide personalized education based on an individual's learning style; however, interactions with social robots or chatbots may influence individuals' perceptions, attitudes, and behaviors (De Barros, 2024, p. 421).

The concept of brain rot is not limited to individual experiences but extends to broader contexts, affecting organizations, industries, and various professional fields. It can be argued that wherever human cognition plays a role in any task or process, the effects of brain rot may become evident.

BRAIN ROT FROM THE ADVERTISING PERSPECTIVE AND GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Brain rot not only affects individuals' cognitive processes in daily life, but it can also transform various fields and sectors, creating negative impacts on business processes. Particularly, the advertising sector, where cognitive processes, creative thinking, and healthy mental activities are of critical importance, may be influenced by these negative consequences. Before evaluating the concept of brain rot within the context of advertising, it is appropriate to discuss the development of artificial intelligence and its role in advertising.

Table 1. History of AI: A Timeline from 1950 to 2025

HISTORY OF AI: A Timeline from 1950 to 2025		
I Period: The birth of AI and Symbolic reasoning and logic		
1950	Turing Test	Alan Turing proposed the concept of a thinking machine
1956	AI term coined	John McCarthy introduced the term AI for the first time
1960	Eliza	First chatbot that simulated a human conversation
II Period: Expert systems and Knowledge-based AI		
1970-1980	AI Winter	No new AI programs
1980	RNNs & LSTM	Machines learn from data, not programming, and the introduction of neural networks
III Period: Machine Learning Revolution		
1990	IBM Deep Blue	IBM's Deep Blue defeated chess champion Garry Kasparov
IV Period: Big Data and Deep Learning		
2006-2008	Cloud, Big Data, GPUs	
2011	Siri	Apple gave its iPhone 4s an intelligent language-based assistant: Siri. The software recognizes and processes natural language and can thus act as a personal assistant
2011	Watson	Supercomputer Watson, named after IBM founder Thomas J. Watson, won the US-American quiz show Jeopardy against two human competitors.
2014	Alexa	Amazon's Alexa digital assistant was introduced
2014	GANs	The Creation of Generative Adversarial Networks (GANs) in 2014 was a fundamental breakthrough in generative AI. A GAN is an unsupervised machine learning (ML)
V Period: The Birth of GenAI		
2015	Foundation of OpenAI	
2018	GPT1	Creation of LLMs such as GPT (Generative Pre-trained Transformer), first built by OpenAI in 2018. GPTs are neural networks using a deep learning architecture to generate text, engage in conversations with users, and complete numerous language tasks.
2020	GPT-3, DALL-E	
2022	Chat GPT, DALL-E2, Midjourney, Stable Diffusion	ChatGPT, launched by OpenAI in November of 2022, enables machines to engage in coherent and context-aware conversations. Users can also ask ChatGPT to generate text and other content of a desired style, length, format, and level of detail. DALL-E, Midjourney, and Stable Diffusion are advanced

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

		generative AI models that
2023	GPT4, Google's Bard, Microsoft Bing AI	
2024	GPT 4.o, Sora,	GPT-4.0 is a multifunctional language model introduced by OpenAI in 2024. Sora is a video generation model developed by OpenAI to create videos from text.
2025	DeepSeek, Qwen2.5-Max	DeepSeek is a platform established in 2023 as an artificial intelligence research laboratory based in China. It develops open-source large language models (LLMs) and released its first version, DeepSeek-R1, to users on January 20. Qwen2.5-Max is an advanced language model launched by Alibaba in January 2025.

The author has adapted it from Dimitrieska (2024) to the present.

While the use of generative artificial intelligence in advertising relies on GPT models, its application in the field of advertising dates back further, specifically to the years when big data and deep learning systems were advancing. During the 2010s, developments in big data, cloud computing, natural language processing, and machine learning, along with the capabilities that came with other new techniques, significantly increased the usability, growth, and consequently the power of artificial intelligence. Additionally, technological advancements, cost-effective sensors, and the growing volume of big data have contributed to the rapid development of artificial intelligence (OECD, 2019, p. 21).

Currently, organizations are seen leveraging social media to gain a deeper understanding of their target audiences; monitor their expectations, desires, preferences, and attitudes; and craft strategies based on these insights. This process is carried out by collecting and processing the digital traces left by users in virtual environments with the help of artificial intelligence applications. In this context, algorithms that enable personalized services and track active user movements are utilized on social media platforms (Yaxley, 2011, p. 430). Artificial intelligence-based algorithms analyze the data obtained from digital environments to understand consumers and make inferences about consumer insights (Rodgers & Nguyen, 2022, p. 1046). Furthermore, artificial intelligence systems provide significant benefits in tasks such as advertising production, media planning, and measuring the effectiveness of advertisements (Li, 2019, p. 333; Qin & Jiang, 2019).

Traditional artificial intelligence has experienced a notable transformation with the advent of generative artificial intelligence. Generative AI is regarded as a type of advanced intelligence, concentrating on the creation of new and original content. This type of intelligence utilizes advanced deep learning techniques and neural networks to generate new outputs like human intelligence. Generative AI significantly impacts the activities, strategies, and consumer interactions within the advertising sector by producing text, visuals, music, 3D designs, and codes (Dimitrieska, 2024, pp. 23-24). Speech-based AI tools, such as ChatGPT, the text generator GPT- 4, and the image creator DALL-E, are capable of generating high-quality and contextually meaningful texts, images, music, videos, 3D designs, and codes (Routray, 2024).

Thanks to these features, generative AI is contributing to the transformation of how advertisements are created, presented, and personalized. As generative AI alters the way advertising practitioners create content, the advertisement creation process has been automated, enabling the production of numerous advertising elements within minutes. This feature allows for the generation of highly targeted advertisements that are customized for specific audiences and have a higher likelihood of engagement, moving beyond traditional advertising approaches (Miller, 2024; Gök, 2023). Thus, generative AI can be defined within the context of advertising as systems that utilize humanlike functions to enhance the speed and efficiency of the advertising creation process (Çeber, 2024, p. 293). For example, the Koton brand utilizes artificial intelligence to support the content it shares on social media. Instead of conducting photoshoots for its *Ski Collection* Koton accelerated the process by generating the visuals through artificial intelligence.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



Figure 1. Koton - Ski Collection (Instagram.com)

Silk and Cashmere is one of the first brands to create advertising visuals using generative artificial intelligence and share them on digital platforms. Silk and Cashmere have stated that the Midjourney application was used in the production process of the advertising visual (silkandcashmere.com).



Figure 2. Silk and Cashmere – Love at First Touch (Silkandcashmere.com)

In another example, the brand Toys "**R**" Us announced that they utilized the Sora application in the advertisement they released in 2024 (toysrus.com). The Toys "**R**" Us brand leveraged Sora for 80% of the advertisement's creation and completed the process through human-AI collaboration. Furthermore, the brand emphasized the use of artificial intelligence and highlighted that it was the first advertisement created using Sora technology when promoting the ad (Mermer, 2024).



Figure 3. Toys "**R**" Us - OpenAI- Sora (Toysrus.com)

In addition to the contributions provided by generative artificial intelligence, some concerns arise as a

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

result of its use (Rodgers, 2021). A significant portion of professionals working in marketing and advertising express their concerns regarding the impact of generative AI on the content creation process (HubSpot, 2024; Rodgers & Nguyen, 2022, p.1043). For instance, Yu (2021) suggests that some underlying issues remain hidden beneath the growing interest in AI within the advertising sector (Yu, 2021, p.190). A review of the literature reveals that these issues are generally examined within an ethical framework (Chaudhry & Berger, 2019; Culnan & Clark, 2009), while the literature related to brain drain remains relatively limited.

The concept of brain drain can be examined from two distinct perspectives in the field of advertising: consumers (Kelly, 2024) and advertising professionals (McKenzie, 2024). With the advent of digitalization, production processes in advertising have accelerated to an unprecedented degree (Murár & Kubovics, 2023, p. 660; Jovanović & Campbell, 2022, Çeber, 2024, p. 595). The incorporation of generative artificial intelligence applications into this process has ushered in a new era focused on speed and efficiency in content production. In this new era, brands have started to create attention-grabbing content for platforms based on short video formats, such as Instagram Reels, YouTube Shorts, and TikTok, to adapt to rapid consumption habits. These platforms, in turn, have increasingly incorporated more stimulating content to achieve the same level of satisfaction for users (Simpson et al., 2021). While the increased exposure to content for consumers is considered a positive development for agencies and brands in terms of enhancing visibility, this situation can have negative effects on consumers' mental health (Özpençe, 2024, pp. 49-50). This growing consumption is gradually transforming into a form of addiction. Short-form content and continuous scrolling on social media platforms contribute to the intensification of this addiction (Tereshchenko, 2023, Chen et al., 2019).

Consumers increasingly integrated into online culture are consuming such content more frequently, thereby being exposed to information in a fast and superficial manner. In 2024, the number of internet users reached 5.35 billion. More than 97% of internet users in the working-age group log into social networks or messaging platforms every month (We Are Social, 2024). By 2003, 5 trillion gigabytes of data had been produced, whereas after 2011, 5 trillion gigabytes of data were produced every two days, and after 2015, 5 trillion gigabytes of data were produced every 10 seconds (Saka & Sayan, 2016, p. 90). In 2024, 328.77 million terabytes of data are produced daily (Statista, 2024). The appeal of content produced on digital platforms stems from its alignment with the short attention spans encouraged by the scrolling culture of social media (Yousef et al., 2025; Shore, 2023; Shahrajabiar et al., 2023). These pieces of content, produced to capture the consumer's attention, are often repetitive and lack deep meaning. As the speed of content creation continues to increase, users or consumers feel compelled to constantly follow new content (Simpson vd., 2021). This situation raises concerns about mental health and leads consumers to spend more time on content that causes brain rot (Ayub vd., 2023). More importantly, the constant consumption of such content increases mental exhaustion, causing the cycle to perpetuate. Even though users often realize that these contents are addictive and of low cognitive value, they continue consuming them. This situation is viewed as both a challenge and an opportunity for marketers trying to reach the Alpha and Gen Z generations through humor and irony (Lafleur, 2025).

Some researchers suggest that constant notifications, updates, and scrolling feeds from social media platforms can divert an individual's attention from important tasks, creating a state of continuous partial attention (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023). The integration of artificial intelligence systems with social media intensifies this phenomenon on a broader scale. The tracking of consumers' every move and the continuous presentation of new content create a self-perpetuating cycle. According to Özpençe (2024), the excessive consumption of digital content, driven by over-engagement with social platforms, generates a negative externality that leads to brain rot. In this context, Özpençe (2024) defines the phenomenon of brain rot, caused by excessive social media consumption, as *dirty consumption*.

The negative effects of brain rot are not limited to consumers alone. The widespread use of generative AI applications in advertising processes produces certain adverse consequences for advertising

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

professionals. Eliot (2024) explains the phenomenon of brain drain associated with the use of generative artificial intelligence through four main sources of concern: "**Over-reliance on generative AI, Overfilling by generative AI, Degenerative collapse via generative AI, and Destructive disturbance by generative AI.**" Excessive reliance on AI leads to potential loss of cognitive abilities and raises various ethical challenges (Morales-García et al., 2024).

In the era of artificial intelligence, addiction has extended to behavioral addictions, such as internet addiction, and neurobiological and behavioral processes have shown similarities (Van Rooij et al., 2011; Sairitupa-Sanchez et al., 2023). Studies have revealed that technological device dependencies are related to artificial intelligence (Savaş, 2024, p. 307; Farghaly Abdelaliem et al., 2023). Within the framework of technology addiction, AI addiction is defined as the excessive use of AI technologies that can lead to addiction and addictive tendencies, resulting in negative consequences (Hu et al., 2023). Furthermore, generative AI's provision of excessive amounts of information can lead to mental confusion (Huang et al., 2024). AI may sometimes escalate this situation by providing incorrect answers to questions. As a result, when advertising professionals are exposed to such content, they may encounter AI hallucinations (Eliot, 2024). On the other hand, with the use of generative AI, the human mind may begin to be overshadowed by the intelligence of this technology. As individuals become aware of this, they may experience fear in the face of AI (Huang et al., 2024), and generative AI may be considered a far more efficient tool for thinking. As a consequence of this, practitioners may voluntarily cease thinking. In this way, AI can weaken mental capacity (Ahmad et al., 2023). In a sense, there is a detachment from the work processes. AI transcends its role as a mere tool, taking over the process and distancing advertising professionals from active thinking.

Using generative artificial intelligence to gain clearer insights and structure scattered thoughts, instead of making it the subject of the process, can negatively impact thinking ability and creativity. However, this does not imply that we should disregard AI tools and return to a pre-technology era for writing and problem-solving. Like any tool, generative AI has a suitable purpose, time, and place for its application. What matters here is how we engage with generative AI. While AI can write text, it cannot replicate the uniquely human process of creating something from scratch and infusing it with emotion (Eline, 2024). Therefore, AI applications should not be seen as tools that directly perform or take over tasks but as aids to practitioners. This is because human touch—emotional intelligence, creativity, sensitivity, common sense, and ethical practices—is always required in AI systems (Valin, 2018, pp. 5-6).

With the rapid advancement of technology in the future, the impact of information pollution and low-quality content is expected to increase. To address the problems these contents may create, it is essential for social media platforms to develop more ethical algorithms, for digital detox programs to become more widespread, and for media literacy to be incorporated into the education system (Bozkurt, 2024). From an advertising perspective, brands can play a significant role in combating brain rot. In other words, brands can contribute to a healthier digital environment by prioritizing thoughtful, enriching, and responsible content. For instance, a portion of the revenue generated from the advertising industry could be used to fund responsible advertising and media practices, creating and supporting sustainable advertising frameworks and initiatives that raise the industry to higher accountability standards (Lee, 2024).

On an individual level, it is possible to avoid brain rot. Through deliberate effort, psychological insight, and prioritization of mental health, this condition can be overcome (Niwlikar, 2024). As the number of generative AI applications increases, so must the level of attention and awareness. Consumers, advertising professionals, and brands can consistently review the appropriate ways to use generative AI tools to prevent brain rot; they can establish a balance in AI usage and position themselves not as being driven by technology but as guiding technology, without compromising cognitive health.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

CONCLUSION

High intelligence was traditionally associated with advanced consciousness; however, newly developed intelligence types have now undertaken this role, reaching a point where they may eventually surpass human consciousness (Harari, 2019, pp. 323-324). These advanced tools have led to changes in brain functions and cognitive abilities (Shanmugasundaram & Tamilarasu, 2023; Cajochen et al., 2011). The misuse or overuse of generative AI applications may contribute to brain rot (Eline, 2024; Eliot, 2024). The advertising industry, where cognitive processes, creative thinking, and healthy mental activity are extremely valuable, is among the sectors that may be affected by these negative consequences.

This study aims to examine the relationship between generative artificial intelligence and the phenomenon of brain rot from the advertising industry's perspective, discussing AI's potential impacts on the sector. The findings obtained within the scope of the research indicate that the use of generative artificial intelligence applications may have adverse effects on the field of advertising. When existing studies are examined, it has been observed that along with the use of AI technologies in advertising, not only ethical issues such as security, privacy, bias, and copyright but also the phenomenon referred to as brain rot could pose a significant threat. Moreover, existing studies in the literature indicate that this phenomenon may directly and negatively affect not only consumers but also advertising professionals. While existing studies in the literature primarily address the impact of AI on advertising from the consumer perspective (Schatsky et al., 2019; Rodgers, 2021; Du & Xie, 2021, p.961), this research demonstrates that these effects also lead to significant consequences for industry professionals. In this context, based on existing studies, the excessive use of generative AI may negatively impact the mental health of advertising professionals. While AI accelerates content creation processes, providing significant conveniences for professionals, excessive reliance on it also leads to a decline in cognitive abilities. Particularly, excessive trust in and constant use of AI can dull advertising professionals' creative thinking skills and automate their thinking processes. This situation can lead to a decline in mental activities, contributing to the emergence of adverse effects such as brain rot.

On the other hand, based on existing studies, as consumers are increasingly exposed to AI-generated content, they may become dependent on rapidly produced, superficial, and low cognitive value content. The continuous consumption of such content may trigger mental fatigue and cognitive decline, a phenomenon referred to as brain rot.

The uncontrolled rise of Artificial Intelligence technology necessitates the implementation of more concrete steps and the establishment of clear roadmaps (Ilıcak Aydınalp, 2020, p. 2297). It is essential to prepare the advertising industry, advertising professionals, and consumers for the potential challenges brought about by AI technology.

Certain individual-level precautions can be taken to prevent brain rot. These measures can be outlined as follows:

- Maintaining a balanced use of artificial intelligence
- Determining which processes to utilize AI for and which to handle independently
- Being aware of personal skills and competencies
- Not compromising cognitive and critical thinking processes
- Avoiding reliance on AI as a primary decision-making mechanism
- Seeking diverse sources of information instead of solely depending on AI-generated content
- Taking periodic breaks from AI usage

These precautions apply to all members of society, ranging from consumers to employees and from students to academics.

Academics can raise awareness of the negative effects of this technology by organizing discussions, seminars, and events focused on the relationship between artificial intelligence and brain rot. Agencies and institutions, on the other hand, can provide internal training on the responsible use of artificial

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

intelligence; they can also adopt a responsible attitude by being aware of the potential negative effects of AI-generated content on both the agency/institution and the consumers. Furthermore, it is crucial to integrate artificial intelligence into advertising processes in a controlled manner. AI should not be considered a tool that replaces humans but rather an assistant that supports them. This way, uniquely human strengths such as common sense, empathy, intuition, humor, creativity, imagination, trust, responsibility, and accountability can be preserved. Additionally, as Lee (2024) indicates, a portion of the profits generated from the advertising industry can be allocated to fund responsible advertising and media practices, raise industry accountability standards, and establish and support sustainable advertising frameworks. In this regard, collaborations between academia, industry, and professional organizations are of great significance.

When reviewing both local and international literature, no studies have been found that address the relationship between generative artificial intelligence and brain rot in the context of advertising It is believed that this study will enrich the existing literature by opening up a discussion on the brain rot issue, which has emerged with the development of technology within the framework of artificial intelligence and advertising. Artificial intelligence technologies are evolving rapidly, and in the process, they bring various challenges. Discussing these issues, implementing preventive measures, and being prepared for potential future problems are crucial for addressing these challenges effectively.

In the advertising literature, the focus is typically on the applications of artificial intelligence technologies and ethical issues. However, this study adopts an interdisciplinary approach emphasizing cognitive effects and mental fatigue. Specifically, the introduction of the concept of brain rot into the sectoral context opens up new areas for discussion, both academically and practically. This study makes a significant contribution by questioning the impact of excessive dependence on artificial intelligence on cognitive processes and raising awareness among advertising professionals and consumers. As an introductory and theoretical study, it is expected to serve as a starting point for more comprehensive research in the future.

There are significant gaps in the literature that need to be addressed in this field. The cognitive effects of working with artificial intelligence have not been systematically examined to determine whether they differ depending on the tools used or the types of tasks performed. Furthermore, it remains unclear at which level of generative artificial intelligence cognitive burnout occurs and whether this threshold varies between individuals or according to their expertise levels. An academically valuable research topic is whether advertising professionals are aware of these cognitive risks and whether such awareness leads them to take individual precautions.

Similarly, the question of what level of exposure to AI-generated content consumers begin to experience cognitive exhaustion or brain rot points to a significant gap in the literature that has not yet been adequately addressed. In particular, the role of variables such as the frequency and duration of content consumption, as well as the cognitive depth of the content, in shaping such cognitive effects remains unclear. Furthermore, the differences between content generated by experts versus that produced by AI - and their respective impacts on consumers' cognitive processes - have not been sufficiently explored. A critical issue is whether and how expert-generated content and AI-generated content differentially trigger the brain rot effect in consumers, as well as the comparability of their effects on cognitive exhaustion.

In future studies, as the effects of brain rot become more pronounced, in-depth interviews could be conducted with advertising professionals. This would help uncover previously unexplored impacts of brain rot in the context of advertising literature. Additionally, survey-based research could examine the effects of consumers' excessive content consumption within the brain rot framework. Experimental studies could be designed to investigate the relationship between AI-generated content consumption and cognitive degradation (brain rot). Furthermore, survey studies could be implemented to measure both consumers' and advertising professionals' levels of awareness regarding brain rot.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

REFERENCES

Ahmad, S. F., Han, H., Alam, M. M. et al. (2023). Impact of Artificial Intelligence on Human Loss in Decision Making, Laziness and Safety in Education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 311. https://doi.org/10.1057/s41599-023-01787-8

Ayub, S., Jain, L., Parnia, S., et al. (2023). Treatment modalities for internet addiction in children and adolescents: A systematic review of randomized controlled trials (RCTs). *Journal of Clinical Medicine,* 12(9), 3345.

Niwlikar B. (2024). What is Brain Rot? 8 Easy Ways to Overcome It. PsychUniverse. https://psychuniverse.com/brain-rot/.

Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği* (O. Adanır, Trans.). Ankara: Doğubatı Yayınları.

Baudrillard, J. (2015). *İlahi Sol* (O. Adanır, Trans.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi. (Original work published 1985)

Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar Ve Simülasyon* (O. Adanır, Trans.). Doğubatı Yayınları.

Baudrillard, J. (2018). *İmkânsız Takas* (A. Sönmezay, Trans.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bozkurt, A. (2023). ChatGPT, Üretken Yapay Zekâ ve Algoritmik Paradigma Değişikliği. Alanyazın, 4(1), 63–72.

Bozkurt, A. (2024). *Brain Rot: Dijital Tüketimin Zihinsel Coğrafyası*. https://medium.com/@ayhanbzkrt/brain-rot-dijital-tüketimin-zihinsel-coğrafyası-f2be2cdc7b8e

Cajochen, C., Frey, S., Anders, D., Späti, J., Bues, M., Pross, A., et al. (2011). Evening exposure to a light-emitting diodes (LED)-backlit computer screen affects circadian physiology and cognitive performance. *Journal of Applied Physiology*, 110(5), 1432–1438. https://doi.org/10.1152/japplphysiol.00165.2011

Chappell, B. (2024). *Writer Thoreau Warned of Brain Rot in 1854*. Now it's the Oxford Word of 2024. NPR. https://www.npr.org/2024/12/02/nx-s1-5213682/writer-thoreau-warned-of-brain-rot-in-1854-now-its-the-oxford-word-of-2024

Chaudhry, R., & Berger, P. (2019). Ethics in data collection and advertising. *GPH-International Journal of Business Management*, 2(07), 01-07. http://www.gphjournal.org/index.php/bm/article/view/240

Chen, C., Zhang, K. Z. K., Gong, X., & Lee, M. K. O. (2019). Dual mechanisms of reinforcement reward and habit in driving smartphone addiction: The role of smartphone features. Internet Research, 29(6), 1551–1570. https://doi.org/10.1108/IntR-05-2018-0230

Chen, H., Dong, G., & Li, K. (2023). Overview on brain function enhancement of Internet addicts through exercise intervention: *Based on reward-execution-decision cycle. Frontiers in Psychiatry*, 14, 1094583. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2023.1094583

Cheng, L., Fang, G., & Zhang, X. (2022). Impact of Social Media Use on Critical Thinking Ability of University Students. *Library Hi Tech*, 42(2). https://doi.org/10.1108/LHT-11-2021-0393

Culnan, M. J., & Williams, C. C. (2009). How ethics can enhance organizational privacy: Lessons from the ChoicePoint and TJX data breaches. MIS Quarterly, 33(4), 673–687. https://doi.org/10.2307/20650322

Çeber, B. (2024). Yapay Zekâ Etiği Bağlamında Reklamcılık Sektörü Üzerine Uygulamalı Bir Araştırma. *Intermedia International e-Journal*, 11(20), 63-84. https://doi.org/10.56133/intermedia.1462312

Çeber, B. (2024). Reklam Ajanslarında Yapay Zekâ Kullanımı: Sektör Profesyonellerinin Chatgpt ve Midjourney Deneyimlerine Yönelik Bir Araştırma. Erciyes İletişim Dergisi, 11(2), 583–606. https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1439479

Çeber, B., & Çeliker Erbasan, S. (2024). Tüketicilerin Üretken Yapay Zekâ Uygulamaları ile Oluşturulan Reklamlara Yönelik Algı ve Davranışları Üzerine Bir Saha Araştırması. *Akdeniz İletişim*, (47), 289-313. https://doi.org/10.31123/akil.1539417

De Barros, E. C. (2024). Understanding the influence of digital technology on human cognitive functions: A narrative review. *IBRO Neuroscience Reports*, 17, 415-422. https://doi.org/10.1016/j.ibneur.2024.11.006

De Souza, V. L. T., Marques, B. A. D., Batagelo, H. C., & Gois, J. P. (2023). A review on generative adversarial networks for image generation. *Computers & Graphics*, 114, 13–25. https://doi.org/10.1016/j.cag.2023.05.005

Dimitrieska, S. (2024). Generative Artificial Intelligence and Advertising. *Trends in Economics, Finance and Management Journal*, 6(1), 23-34. https://doi.org/10.69648/EYZI2281

Du, S., & Xie, C. (2021). Paradoxes of artificial intelligence in consumer markets: Ethical challenges and opportunities. *Journal of Business Research*, 129, 961–974. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.08.024

Eliot, L. (2024). Generative AI and Brain Rot. Forbes. https://www.forbes.com/sites/lanceeliot/2024/06/18/generative-ai-and-brain-rot/

Eline, S. (2024). Brain Rot: Why I Quit Using ChatGPT. Medium. https://elinesandes.medium.com/brain-rot-why-i-quit-using-chatgpt-844a46db3cc1

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A., & Russakovsky, O. (2023). *Art and the science of generative AI: A deeper dive.*

Fan, Y., Tang, L., Le, H., Shen, K., Tan, S., Zhao, Y., Shen, Y., Li, X., & Gašević, D. (2024). Beware of metacognitive laziness: Effects of generative artificial intelligence on learning motivation, processes, and performance. *British Journal of Educational Technology*.

Farghaly Abdelaliem, S. M., Dator, W. L. T., & Sankarapandian, C. (2023). The relationship between nursing students' smart devices addiction and their perception of artificial intelligence. *Healthcare*, 11(1), 110. https://doi.org/10.3390/healthcare11010110.

Gök, T. (2023). Reklamcılığın Geleceği: Üretken Yapay Zekâ Sektörde Nasıl Devrim Yaratıyor? https://tr.adcreative.ai/post/the-future-of-advertising

Gültekin, A. (2021). Yapay Zekânın Luditleri kimler olacak? *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 126-149.

Güzel, M. (2015). Gerçeklik Ilkesi Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 87–108.

Harari, Y. N. (2019). *Homo Deus: Yarının Kısa Tarihi* (P. N. Taneli, Trans.). İstanbul: Kolektif Kitap.

Hartas, D. (2019). The Social Context of Adolescent Mental Health and Wellbeing: Parent, Friends and Social Media. *Research Papers in Education*, 36(5), 542-560. https://doi.org/10.1080/02671522.2019.1697734.

Hu, B., Mao, Y., & Kim, K. J. (2023). How social anxiety leads to problematic use of conversational AI: The roles of loneliness, rumination, and mind perception. Computers in Human Behavior, 143, 107760. https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107760.

Huang, S., Lai, X., Ke, L., Li, Y., Wang, H., Zhao, X., Dai, X., & Wang, Y. (2024). AI technology panic—Is AI dependence bad for mental health? A cross-lagged panel model and the mediating roles of motivations for AI use among adolescents. Psychology Research and Behavior Management, 17, 1087 1102. https://doi.org/10.2147/PRBM.S443890

HubSpot (2024). Global Social Media Report [pdf], https://offers.hubspot.com/social-mediatrendsreport?utm_source=linkedin&utm_medium=paid&utm_campaign=2607080_Marketing_Leads_EN_Various_Various_LinkedIn_SocialTrendsReport_Marketing&hsa_acc=509591963&hsa_cam=624924403&hsa_grp=302035513&hsa_ad=391418363&hsa_net=linkedin&hsa_ver=3&li_fat_id=6a1cba55-4ba1-41ce-939d-71a213d6434f

Ilıcak Aydınalp, Ş. G. (2020). Halkla İlişkiler Perspektifiyle Yapay Zekâ. *Turkish Studies - Social*, 15(4), 2283-2300. https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42106

Jovanovic, M., & Campbell, M. (2022). Generative Artificial Intelligence: Trends and Prospects. *Computer*, 55, 107-112. https://doi.org/10.1109/MC.2022.3192720

Koton. (2025). Instagram profile, from https://www.instagram.com/koton/?hl=tr.

Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D. S., Lin, N., et al. (2013). Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults. PLoS ONE, 8(8), e69841. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0069841

Kushchu, İ. (2019). Yapay Zeka ve Gelecek (G. Telli, Ed.). İstanbul: Doğu Kitabevi.

LaFleur, (2025). *Brainrot Marketing Examples*. TechTarget. https://www.techtarget.com/whatis/feature/Brainrot-marketing-examples

Lee, (2024). *The Word of the Year Is "Brain Rot" – Why Marketing Must Lead the Charge for Positive Change*. Australian Marketing Institute. https://ami.org.au/knowledge-hub/the-word-of-the-year-is-brain-rot-why-marketing-must-lead-the-charge-for-positive-change/

Li, H. (2019). Special Section Introduction: Artificial Intelligence and Advertising. *Journal of Advertising*, 48, 1-5. https://doi.org/10.1080/00913367.2019.1654947

Lin, Y. H., Lin, Y. C., Lee, Y. H., Lin, P. H., Lin, S. H., Chang, L. R., et al. (2015). Time distortion associated with smartphone addiction: Identifying smartphone addiction via a mobile application (App). Journal of Psychiatric Research, 65, 139–145. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2015.04.003

Lui, K., & Wong, A. C. (2012). Does media multitasking always hurt? A positive correlation between multitasking and multisensory integration. *Psychonomic Bulletin & Review*, 19(4), 647–653. https://doi.org/10.3758/s13423-012-0245-7

Marr, B., & Ward, M. (2019). Artificial Intelligence in Practice. John Wiley & Sons Ltd.

Mermer, E. (2024). *Toys 'R' Us'ın 'Neredeyse Tamamı' Yapay Zekâ ile Üretilmiş Reklam Filmi* . Bigumigu. https://bigumigu.com/haber/toys-r-usin-neredeyse-tamami-yapay-zeka-ile-uretilmis-reklam-filmi/

McKenzie, K. (2024, June 12). *6 Tips for Marketing in the 'Brainrot' Era*. We Are StoryShop. https://www.wearestoryshop.com/newsroom/marketing-in-the-brainrot-era

Miller, M. (2024). *Üretken Yapay Zekâ Reklamları Markaların Hikayelerini Anlatmalarına ve Müşterilerle Etkileşim Kurmalarına Nasıl Yardımcı Olabilir?* https://advertising.amazon.com/tr-tr/blog/generative-

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ai-advertising
Morales-García, W. C., Sairitupa-S., L. Z., Morales-García, S. B., & Morales-García, M. (2024). Development and validation of a scale for dependence on artificial intelligence in university students. *Frontiers in Education*, 9, 1323898. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1323898
Murár, P., & Kubovics, M. (2023). Using AI to create content designed for marketing communications. Proceedings of the European Conference on Innovation and Entrepreneurship, 18(1), 660–668. https://doi.org/10.34190/ecie.18.1.1638
Newport Institute (2024). *Brain Rot*. https://www.newportinstitute.com/resources/co-occurring-disorders/brain-rot/
OECD. (2019). *Hello, World: Artificial Intelligence and its use in the Public Sector*. OECD Observatory of Public Sector Innovation (OPSI), 36, 1–148.
O'Connell, M. (2021). *Makine Olmak: Mütevazı Sorunumuz Ölümlülük* (Ö. Karakaş, Trans.). İstanbul: Domingo.
Oxford University Press. (2024). Brain rot named Oxford Word of the Year 2024. https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/
Özpençe, A. (2024). Brain Rot: Overconsumption of Online Content (An Essay on the Publicness of Social Media). *Journal of Business Innovation and Governance*, 7(2), 48-60. https://doi.org/10.54472/jobig.1605072
Parasuraman, A., & Colby, C. L. (2001). *Techno-ready marketing: How and why your customers adopt technology*. New York: Free Press.
Qin, X., & Jiang, Z. (2019). *The Impact of AI on the Advertising Process: The Chinese Experience. Journal of Advertising*, 48, 1-9. https://doi.org/10.1080/00913367.2019.1652122
Rodgers, S. (2021). Themed Issue Introduction: Promises and Perils of Artificial Intelligence and Advertising. *Journal of Advertising*, 50(1), 1-10. https://doi.org/10.1080/00913367.2020.1868233
Rodgers, W., & Nguyen, T. (2022). Advertising Benefits from Ethical Artificial Intelligence Algorithmic Purchase Decision Pathways. *Journal of Business Ethics*, 178, 1043–1061. https://doi.org/10.1007/s10551-022-05048-7
Routray, B. B. (2024). *The Spectre of Generative AI over Advertising, Marketing and Branding.* https://d197for5662m48.cloudfront.net/documents/publicationstatus/183287/preprint_pdf/d462905768e6266a430c9b078eaa116d.pdf
Sairitupa-Sanchez, L. Z., Collantes-Vargas, A., Rivera-Lozada, O., & Morales-García, W. C. (2023). Development and validation of a scale for streaming dependence (SDS) of online games in a Peruvian population. *Frontiers in Psychology*, 14, 1184647. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1184647
Saka, E., & Sayan, A. (2016). *Büyük Veri Nedir? Olanaklar ve Sınırlar*. In N. Timisi (Ed.), Dijital: Kavramlar, olanaklar, deneyimler (pp. 87–108). Kalkedon Yayınları.
Salehi, H., & Burgueño, R. (2018). Emerging Artificial Intelligence Methods in Structural Engineering. *Engineering Structures*, 171, 170-189. https://doi.org/10.1016/j.engstruct.2018.05.084
Savaş, B. Ç. (2024). Yapay zekâya bağımlılık ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması [Adaptation of the AI addiction scale into Turkish: Validity and reliability study]. Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi, 6(3), 306–315.
Schatsky, D., Katyal, V., Iyengar, S., & Chauhan, R. (2019). *Can AI be ethical? Why enterprises shouldn't wait for AI regulation. Deloitte Insights.* https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/4604_S4S-AI-and-ethics/DI_S4S-AI-and-ethics.pdf
Shahrajabian, F., Hasani, J., Griffiths, M. D., Aruguete, M., & Chashmi, S. J. E. (2023). Effects of emotional working memory training on problematic internet use, inhibition, attention, and working memory among young problematic internet users: A randomized control study. *Addictive Behaviors,* 141, 107659. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107659
Shanmugasundaram, M., & Tamilarasu, A. (2023). The Impact of Digital Technology, Social Media, and Artificial Intelligence on Cognitive Functions: *A Review. Frontiers in Cognition*, 2, 1203077. https://doi.org/10.3389/fcogn.2023.1203077
Shore, V. (2023). *Evolution of Short Form Video Marketing*. Storyblocks. https://blog.storyblocks.com/marketing/evolution-of-short-form-video-marketing/.
Silk & Cashmere. (2024). Official website., from https://www.silkandcashmere.com.
Simpson, E., & Semaan, B. (2021). For you, or for "you"? Everyday LGBTQ+ encounters with TikTok. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 4(CSCW3), 1–34. https://doi.org/10.1145/3432951
Statista, (2025). Volume of data/information created worldwide.,from https://www.statista.com/statistics/871513/worldwide-data-created/
Tambaş, U. (2011). Baudrillard'ı Anlamak. Özne: Baudrillard Sayısı, 14, 23-38.
Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., & Li, M. (2010). Proposed diagnostic criteria for internet

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

addiction. Addiction, 105(3), 556–564. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x

Tereshchenko, S. Y. (2023). Neurobiological risk factors for problematic social media use as a specific form of Internet addiction: A narrative review. *World Journal of Psychiatry*, 13(5), 160–173. https://doi.org/10.5498/wjp.v13.i5.160.

Thoreau, H. (2004). *Walden* (J. Cramer, Ed.). Yale University Press. (Original work published 1854)

Torossian, R. (2019). Does Artificial Intelligence Have a Place in Public Relations? http://ronntorossian.com/does-artificial-intelligence-have-a-place-in-public-relations/

Toys "R" Us. (2024). Official website., from https://www.toysrus.com.

Unicef. (2021). Adolescent perspectives on artificial intelligence (Report No. 2021-001). United Nations Children's Fund.

Valin, J. (2018). *Humans still needed: An analysis of skills and tools in public relations.* Chartered Institute of Public Relations.

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. Addiction, 106(1), 205–212. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x

We Are Social. (2024, January 30). Digital 2024: Global overview report. https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024/

Xie, T., Pentina, I., & Hancock, T. (2023). Friend, mentor, lover: Does chatbot engagement lead to psychological dependence? Journal of Service Management, 34(4), 806–828. https://doi.org/10.1108/JOSM-02-2022-0072

Yaxley, H. (2011). *Digital Public Relations: Revolution or Evolution?* In A. Theaker (Ed.), The Public Relations Handbook. Routledge.

Yaxley, H. (2018). Outro. In A. Theaker & H. Yaxley (Ed.), *The Public Relations Strategic Toolkit: An Essential Guide to Successful Public Relations Practice* (pp. 147–150). Routledge.

Yazgan, A. M. (2025). The problem of the century: Brain rot. *OPUS Journal of Society Research*, 22(2), 211–221.

Yu, Y. (2021). *The Role and Influence of Artificial Intelligence on Advertising Industry.* Proceedings of the 2021 International Conference on Social Development and Media Communication (SDMC 2021), 190-194. https://doi.org/10.2991/assehr.k.220105.037

Yousef, A. M. F., Alshamy, A., Tlili, A., & Metwally, A. H. S. (2025). Demystifying the new dilemma of brain rot in the digital era: A review. *Brain Sciences,* 15(3), 283. https://doi.org/10.3390/brainsci15030283

Zemánková, A. (2019). Artificial Intelligence and Blockchain in Audit and Accounting: Literature Review. *WSEAS Transactions on Business and Economics,* 16(1), 568–581.

Zhang, C., Zhang, C., Zheng, S., Zhang, M., Qamar, M., Bae, S. H., & Kweon, I. S. (2023). A survey on audio diffusion models: Text to speech synthesis and enhancement in generative AI. arXiv preprint arXiv:2303.13336.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ACCEPTANCE CONDITIONS FOR ARTICLES

*The title of the article must be written in, bold and big letters, 14 font size, times new roman font and centered.

*The name of the writer(s) should be centered and written in times new roman font and 11 font size.

*The title of the writer(s), the institutional information, and email addresses should be centered and written in arial font and 11 font size (the information should be listed under the name of the writer(s)).

*The abstract should be written in Turkish and in English. It should be between 200-300 words, written in times new roman font, 11 font size with a 1 line spacing, and the paragraph justified.

*The English and Turkish articles should mention the aim and method of the study. The articles which do not mention these will not be evaluated.

*There should be a maximum of five key words listed under the abstracts.

Download article format:

E-mail your manuscripts to:

tojdac@gmail.com

MAKALE YAZIM KURALLARI*

ÖNEMLİ: Lütfen Dergipark ana sayfamızda yer alan makale yazım şablonunu dikkate alınız.

Yazım kuralları, American Psychological Association (APA) 7. baskısı gözetilerek hazırlanmıştır.

Yapılan ön incelemede yazım kurallarına uymadığı tespit edilen makaleler reddedilir. Reddedilen makaleler düzeltilmiş dahi olsa tekrar önerilmesi durumunda kabul edilmez.

1. Makale şablonu: Makale önerileri mutlaka derginin web sitesi (Dergipark > TOJDAC > Yazım Kuralları > Makale Şablonu ya da https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac) üzerinden https://bit.ly/4bagbCE dosyası indirilerek hazırlanmalıdır. Makale şablonu makale formatı ile ilgili her türlü ayrıntının (başlık, yazar adı, adresi, öz, altbaşlıklar, tablo, şekil, kaynakça, font tipi, büyüklüğü vs.) hangi biçimde yazılacağını açıklamaktadır. Yazarlar makalelerini bu şablonun içine şablona uygun biçimde yazarak farklı isim ve dosya türü **(.docx)** olarak kaydetmeli ve sisteme yüklemelidir.

2. Öz/Abstract: 150-250 kelimelik Türkçe **öz** ve İngilizce **abstract** yazılmalıdır. Öz içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına atıf yapılmamalı ve dipnot kullanılmamalıdır.

3. Anahtar sözcükler/Keywords: Türkçe ve İngilizce özetlerin altında 3-9 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (*keywords*) verilmelidir.

4. Ana Metin: Makaleler öz, abstract, şekil ve tablo yazıları ve kaynakça dahil 3.500---7.000 kelime arasında olmalıdır. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar için koyu font **(bold)** veya **çift tırnak (“)** kullanılmamalı bunun yerine *eğik harfler* kullanılmalıdır. Nokta/Virgül, çift tırnak bitişinin içinde; diğer noktalama işaretleri (iki nokta, noktalı virgül…vb.) dışında yer almalıdır. Metinde hem tırnak işareti hem de eğik harfler gibi çifte vurgulamalara yer verilmemelidir. Metnin genel kullanımında noktadan sonra, parantezden önce boşluk konularak cümleye devam edilmelidir. Yazı tipi Times New Roman ve 11 punto olmalıdır. Ana başlık 14 punto olmalıdır.

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

5. Tablolar: Tabloların numarası ve başlığı bulunmalıdır. Tablolar sıra sayısı verilerek numaralandırılır. Makalede yer alan tüm tablolara metin içinde referans verilmelidir (Tablo 1).

Tablonun üstüne tablo numarası **(bold)** yazılır, tablo numarasının yanına ilk kelimenin baş harfi büyük olmak üzere tablo adı/açıklaması yazılır.

Tablo 1. İletişimin alt disiplinleri (Bayrak, 2022, s, 36)

6. Şekiller: Kaynak olarak kullanılacak görsellerin telif haklarından, kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar sorumludur.

Makalede resim, fotoğraf, nota ya da özel çizimler varsa bu belgeler kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 PPI (300 pixels per inch) kalitesinde taranmalıdır. Şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalı ve makalede yer alan tüm şekillere metin içinde referans verilmelidir.

Makaledeki görseller için kullanılan kaynaklar (basılı veya çevirimiçi resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb.) görselin altında verilmelidir ve **Online Kaynaklar, Görseller, Resimler, Nota** vs. gibi ayrı başlıklar **kullanılmamalıdır.**

Ayrıca tüm görseller için hem metin içinde atıfta hem de görselin altındaki başlıkta sadece Şekil (Figure) ifadesi kullanılmalıdır. **Resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb. görseller için resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb.** ifadeler kullanılmamalıdır. Şekilin altına numarası (bold) yazılır, şekil numarasının yanına ilk kelimenin baş harfi büyük olmak üzere (italik) şekil ismi, gerekirse yanına notlar (eser, yazar, yıl, sayfa, telif hakkı..vb.) yazılır.

7. Dipnot: Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir. Dipnotlarda kaynak göstermek için, metin içi kaynak gösterme yöntemleri kullanılmalıdır. Dipnot kelime uzunluğu 60 kelime sayısından daha az olmalıdır. Atıflar için dipnot kullanılmamalıdır.

8. Alıntılar: Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara atıfta bulunmalıdır. Doğrudan alıntı yaparken eğer alıntılanan bölüm 40 kelimeyi geçerse blok alıntı olarak yazılmalıdır. Blok alıntıda çift tırnak kullnılmamalı, ek bir girintiyle alıntı verilmemeli ve kapanış parantezinden önce nokta eklenmelidir (bkz. https://bit.ly/3vKyZqx).

Örn:

-Researchers have studied how people talk to themselves:

Inner speech is a paradoxical phenomenon. It is an experience that is central to many people's everyday lives, and yet it presents considerable challenges to any effort to study it scientifically. Nevertheless, a wide range of methodologies and approaches have combined to shed light on the subjective experience of inner speech and its cognitive and neural underpinnings. (Alderson-Day & Fernyhough, 2015, s, 957)

40 kelimeden az ise bu alıntı metinde çift tırnak içinde verilir. Alıntıya metnin ortasındaki cümlelerde yer verilmişse, alıntı yapılan kısım çift tırnak içinde verildikten hemen sonra parantez içinde kaynağa gönderme (atıf) yapılır.

bkz. https://bit.ly/3KLQHhD

9. Metin içi atıflar:

-Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya genel göndermelerde;

Tunalı (1996), ….; Tunalı'ya (1996) göre…..; (Tunalı, 1996). Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde;

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

(Artun 2003, s, 11).

-İki yazarlı göndermelerde yazar soyadları arasında 've' İngilizce metinler için ise 'and/&' kullanılmalıdır.

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde;(Al ve Soydal, 2014, s, 290).

-Üç ve daha fazla yazarlı göndermelerde yalnızca ilk yazarın soyadı ve "vd." ya da "et al." ifadesi kullanılır (ilk kullanımdan itibaren):

(Hargreaves vd., 2003).

--- Aynı parantez içerisinde yapılan çoklu göndermelerde, ilk yazarın soyadına göre alfabetik sırada; aynı yazar ise geçmişten güncele yıl sırasıyla belirtilmelidir:

(Akbulut ve Doğan, 2013; Şencan, 2003; Tonta, 2010)

(Doğan, 2000, 2004, basım aşamasında)

-Yayım tarihi olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Seydî)

-Yazarı belirtilmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır. (Britannica 8, 2010, s, 189)

-İkincil kaynaktan yapılan alıntılarda yalnızca ikincil kaynak esas kaynakça listesinde gösterilir. Birincil kaynak sadece yazar adı ve kaynak tipi (kitap, makale, günlük vs.) bahsedildikten sonra, ikincil kaynak "aktaran" şeklinde belirtilir.

Eleştirmen Laverdant'ın ifade ettiği gibi "....." (aktaran Artun 2003,s, 11).

veya

"… ....." (Laverdant'tan aktaran, Artun 2003,s, 11).

--- Kişisel görüşmeler, metin içinde soyadı ve tarih belirtilerek gösterilmeli; kaynaklarda (ek/arşiv kısmıyla belirtilmediği müddetçe) belirtilmemelidir.

"Gerekirse kaset alıp çalışıyoruz. Müşteriye karşı yok, yok" (K. Ürün, kişisel görüşme, 15 Temmuz, 1997).

-Çok nadir olarak yazar soyadı ve tarih bilgisinin ikisi de parantezsiz ve metnin bir parçası şeklinde kullanılabilir.

Konuyla ilgili olarak Edzan'ın 2008 yılında gerçekleştirmiş olduğu çalışma örnek gösterilebilir.

-Kişisel görüşme dışındaki künyeler, yıl ve ay bilgisini birlikte içeriyor olsa bile, göndermede sadece yıl bilgisi kullanılmalıdır.

--- Yayın yılı tam olarak bilinmeyen klasik eserler için yayın yılı kısmında çev. kısaltması ile birlikte çeviri yılı ya da sür. kısaltması ile birlikte kullanılan sürümün (versiyonun) yılı verilir. Klasik eserin orijinal tarihi biliniyorsa o da gönderme içinde kullanılır.

(Aristotle, çev. 1931)

(Balzac, 1836, çev. 1941)

--- Yazar olarak bir grup/tüzel kişi (dernekler, şirketler, devlet kurumları ve diğer çalışma grupları gibi) ifade ediliyorsa bu gruba ilişkin ad bilgisi metin içindeki göndermede oldukça açık ve anlaşılır biçimde verilmelidir. Grup adı bazı durumlarda kısaltılabilir. Eğer grup adı uzunsa, kısaltma herkesçe anlaşılır oluyorsa veya ada yönelik zaten bilinen bir kısaltma var ise ilk kullanımda hem açık hali hem kısaltma hali kullanılıp, sonraki kullanımlarda ise sadece kısaltma kullanılabilir. Eğer grup adı kısa ise veya kısaltması herkesçe anlaşılır olmuyorsa tüm göndermelerde adın açık hali yazılır.

(Cümlenin sonunda) İlk gönderme:

(Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu [TÜBİTAK], 2013) (Cümlenin sonunda) İkinci ve sonraki göndermeler

(TÜBİTAK, 2013)

(Cümlenin içerisinde) İlk gönderme

Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK, 2013) (Cümlenin içerisinde) İkinci ve

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

sonraki göndermeler

TÜBİTAK (2013)

-Parantez içinde yapılacak bir açıklama esnasında gönderme yapılması gerekirse tarih için köşeli parantez değil, virgül kullanılmalıdır. (Bu konuda daha ayrıntılı bilgi için bkz. Doğan, 2010)

10. Kaynakça

Kaynakça metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklere göre yazılmalıdır. Kaynakları göstermek için **Kaynakça** dışında hiçbir başlık (**URL, İnternet kaynakları, Görseller, Resimler, Fotoğraflar** vb.) kullanılmamalıdır. *Başlıktaki ve alt başlıktaki ilk kelimenin ilk harfi ve eğer varsa özel adların ilk harfleri büyük, diğerleri küçük yazılmalıdır.* Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir. Çevrimiçi kaynak gösterilmesi durumunda "DOI:", "Erişim adresi:" ifadeleri yerine doğrudan link yazılmalı; "Erişim adresi" ifadesi yalnızca erişim tarihi verilmesi gereken durumlarda kullanılmalıdır.

Kitapların gösterilmesi

Eser başlığı özel harfler dışında küçük harf kullanılarak, italik yazılmalıdır.

bkz. https://bit.ly/39Frs3G

Yazar, A. A. (Yıl). *Eserin başlığı.* Yayıncı.

Yazar, A. A. (Yıl). *Eserin başlığı.*

http://www.xxxxxxxxxxxYazar, A. A. (Yıl). *Eserin*

Özer, Y. (2002). *Müzik etnografisi*. Dokuz Eylül

Yayınları.(Özer, 2002)

Foucault, M. (2007). *Cinselliğin tarihi* (H. U. Tanrıöver, Çev.). Ayrıntı

Yayınları.(Foucault, 2007)

Saygun, A. A. (1936). *Türk halk musikisinde pentatonism*. Numune

Matbaası.(Saygun, 1936)

Saygun, A. A. (1937). *Rize Artvin ve Kars havalisi türkü, saz ve halk oyunları hakkında bazı malûmat*.Nümune Matbaası.

(Saygun, 1937)

-20 ye kadar tüm yazarlar yazılır, yazar sayısı 21 ve daha fazla olduğunda ise ilk 19 yazarın soyadı ve adı yazılıp üç nokta eklenir ve son yazarın adı ile yazar kısmı kapatılır.
Soyadı, A.A., Soyadı. B.B., Soyadı, C.C., Soyadı, D.D., Soyadı, E.E., Soyadı, F.F., Soyadı, G.G., Soyadı, H.H., Soyadı,
I.I., Soyadı, J.J., Soyadı, K.K., Soyadı, L.L., Soyadı, M.M. , Soyadı, N.N., Soyadı, O.O., Soyadı, P.P., Soyadı, Q.Q.,Soyadı, R.R., Soyadı, S.S.,. . . Soyadı, W.W.

-Basılı kitabın elektronik sürümü:

"Erişim adresi:" ifadesi olmadan, doğrudan link vererek (hyperlink) yazılmalıdır, "Erişim adresi" ifadesi yalnızcaerişim tarihi verilmesi gereken durumlarda kullanılmalıdır:

Morville, P. ve Rosenfeld, L. (2006). *Information architecture for the World Wide Web* (3. bs.). [Adobe DigitalEditions sürümü]. http://shop.oreilly.com/home.do

-Sadece elektronik sürümü olan kitap:

O'Keefe, E. (t.y.). *Egoism & the crisis in Western values.* http://www.onlineoriginals.com/showitem.asp?itemID=135

Çocuk kitaplarının gösterilmesi

bkz. https://bit.ly/3KNtcVn

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

-İllustratörüyle yazarı aynı olma durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Yazar/Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

Crimi, C. (2019). Küçük garip robotlar (C. Luyken, Illus.). Candlewick Press.(Crimi, 2019)

Pitman, G. E. (2016). This day in June (K. Litten, Illus.). Magination Press.(Pitman, 2016)

-İllustratörüyle yazarı farklı olma durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

Beaton, K. (2016). *Kral bebek* (K. Beaton, Illus.). Arthur A. Levine Books.(Beaton, 2016)

-Dizinin parçası olma durumunda (Seri/Dizi başlığı kitap başlığına eklenmemelidir):

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

O'Connor, J. (2017). *Nancy Clancy, late-breaking news!* (R. Preiss Glasser, Illus.). HarperCollins Publishers.

(O'Connor, 2017)

-Yeniden basılması durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). *Kitap ismi* (varsa özel baskı bilgileri) (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı. (Orjinal çalışma yayın tarihi bilgisi)

Numeroff, LJ. (2007). *Fareye bir çerez verirseniz* (varsa özel baskı bilgileri) (F. Bond, Illus.). Laura Geringer Books.(Orijinal çalışma 1985'te yayınlanmıştır)

(Numeroff, 1985/2007)

Dini eserlerin referans gösterilmesi

bkz. https://bit.ly/3LQRLSO

Kitap formatındaysa kitapların gösterimine; websitesi formatındaysa web kaynakları gösterimine uygun yapılır.Yazarı bilinmeyen eser başlığındaki formata uygun gösterilebilir.

The Bhagavad Gita (E. Easwaran, Trans.; 2nd ed.). (2007). The Blue Mountain Center of Meditation.(The Bhagavad Gita, 2007)

King James Bible. (2017). King James Bible Online. https://www.kingjamesbibleonline.org/ (Original workpublished 1769)

(King James Bible, 1769/2017)

-Açıklamalı dini eser:

Kaiser, W. C., Jr., & Garrett, D. (Eds.). (2006). *NIV archeological study bible: An illustrated walk through biblicalhistory and culture*. Zondervan.

Sözlüklerin gösterilmesi

bkz. https://bit.ly/3vKc52k

-Çevrimiçi sözlük

Çevrimiçi sözlükler güncellendiği ve arşivlenmediği için tarih bilgisi eklenmelidir:

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

American Psychological Association. (n.d.). Just-world hypothesis. In *APA dictionary of psychology*. Retrieved January 18, 2020, from https://dictionary.apa.org/just-world-hypothesis

(American Psychological Association, n.d.)

Merriam-Webster. (n.d.). Semantics. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved January 4, 2020, from https://www.merriam-

-webster.com/dictionary/semantics (Merriam-Webster, n.d.)

-Basılı sözlük

American Psychological Association. (2015). Mood induction. In *APA dictionary of psychology* (2nd ed.: 667).

(American Psychological Association, 2015)

Merriam-Webster. (2003). Litmus test. In *Merriam-Webster's collegiate dictionary* (11th ed.: 727). (Merriam-Webster, 2003)

-Wikipedia (Vikipedi)

Yağlı boya. (2019, 8 Aralık). *Wikipedia* içinde. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Oil_painting&oldid=929802398

("Yağlı Boya," 2019)

Editörlü kitapların gösterilmesi

-*Kitabın tamamı için:*

bkz. https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples/book-references#2

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı.

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı. http://www.xxxxxxxxxxx

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı. xxxxxxxxxxxx

Kesharwani, P. (Ed.). (2020). *Nanotechnology based approaches for tuberculosis treatment*. AcademicPress.

(Kesharwani, 2020)

Torino, G. C., Rivera, D. P., Capodilupo, C. M., Nadal, K. L., & Sue, D. W. (Eds.). (2019). *Microaggression theory: Influence and implications*. John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1002/9781119466642

(Torino et al., 2019)

-*Kitap içi bölüm gösterilecekse:*

bkz. https://bit.ly/3LIE2gC

--- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör, B. Editör ve C. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. Yayıncı.

- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör ve B. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. http://www.xxxxxxxxxxx

--- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör, B. Editör ve C. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. xxxxxxxxxxxx

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

(Sayfa numarası yoksa kitap ismi yeterlidir.)

Aron, L., Botella, M., & Lubart, T. (2019). Culinary arts: Talent and their development. In R. F. Subotnik,
P. Olszewski‑Kubilius, & F. C. Worrell (Eds.), *The psychology of high performance: Developing human potential into domain‑specific talent* (pp. 345–359). American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/0000120‑016
(Aron et al., 2019)

‑Yeniden basımı yapılmış editörlü kitap örneği:

Bronfenbrenner, U. (2005). The social ecology of human development: A retrospective conclusion. In U. Bronfenbrenner (Ed.), *Making human beings human: Bioecological perspectives on human development* (pp. 27–40). SAGE Publications. (Reprinted from *Brain and intelligence: The ecology of child development*, pp. 113–123, by F. Richardson, Ed., 1973, National Educational Press)

Ders/Kurs Materyallerinin gösterilmesi

Editörlü kitap biçimiyle yapılır:

(bkz. https://bit.ly/3kFsDlQ)

‑Yazarı belli olan materyaller için:

Elders, M. (2019). Neighborhood watch: Social media in the community. In M. Elders (Ed.), *POL 241:Politics and activism in the 21st century* (pp. 34–41). American University.

(Elders, 2019)

‑Yazarı belli olmayan materyaller için:

Diagram of the tibia–basitarsis joint in Apis melifera. (2015). In B. Haave (Ed.), *NEU 451: Movementand perception* (pp. 44–45). St. Ambrose University.

(“Diagram of the Tibia–Basitarsis Joint in Apis melifera,” 2015)

Makalelerin gösterilmesi (Dergi)

Eser başlığı özel harfler dışında küçük harf kullanılarak, regular fontla; dergi adı büyük harf ve italik fontla yazılmalıdır.

(bkz. https://bit.ly/3wpEudt
https://www.scribbr.com/apa‑examples/journal‑article/)

--- 3’ten fazla yazarı olan kitap/derginin metin içi atıflarında ilk kullanımdan itibaren “ilk yazar vd., yıl” ya da “ilk yazar et al., yıl “ifadesi kullanılabilir.

Yayınlanmış, yayınlanmak üzere gönderilmiş ya da baskıdaki makale yazımları genel olarak şu şekildedir:

Last name, Initials. (Year). Article title. *Journal Name*, *Volume* (issue), page range. https://doi.org/xxxx

Last name, Initials. (Year). *Article title* [Unpublished article]. Department Name, University Name.

Last name, Initials. (in press). Article title. *Journal Name*.

McAdams, S., Winsberg, S., Donnadieu, S., De Soete, G., and Krimphoff, J. (1995). Perceptual scaling ofsynthesized musical timbres: Common dimensions, specificities, and latent subject classes. *Psychological Research*, 58, 177‑

‑192. (McAdams vd., 1995)

Nattiez, J.J. (1983). Some aspects of Inuit vocal games. *Ethnomusicology*, *27* (3), 457‑

‑475. (Nattiez, 1983)

‑İngilizce çalışmalarda Türkçe bir kaynağa gönderme yapılıyorsa ve yerine and ifadesi, Türkçe bir

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

çalışmada İngilizce bir kaynağa gönderme yapılıyorsa and yerine ve ifadesi kullanılmalıdır:

> Nielsen, B. G. ve Borlund, P. (2011). Information literacy, learning, and the public library: A study of Danish high school students. *Journal of Librarianship and Information Science*, 43, 106-119.
>
> 10.1177/0961000611408643
>
> (Nielsen ve Borlund, 2011: 110)

--- İngilizce çalışmalarda orijinal dili Türkçe olan bir makaleye atıf yapılıyorsa makale adı gibi bilgilerin köşeli parantez içinde İngilizce karşılığı ile birlikte verilmesi gerekir:

> Al, U., & Tonta, Y. (2004). Atıf analizi: Hacettepe Üniversitesi Kütüphanecilik Bölümü tezlerinde atıf yapılan kaynaklar [Citation analysis: Sources cited in dissertations completed at Hacettepe University Department of Librarianship]. *Bilgi Dünyası*, 5, 19-47. Retrieved from http://bd.org.tr/
>
> (Al & Tonta, 2004: 20)

--- Bir dergideki özel sayı kapsamında yayınlanan makale:

Last name, Initials. (Ed. or Eds.) (Year). Title of issue [Special issue]. *Journal Name*, Issue (Volume).

> --- Chen, H. (Ed.). (2005). Intelligence and security informatics [Özel sayı]. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 56(3).

DOI numarası olan elektronik makaleler

"DOI:" ifadesi kullanılmadan doğrudan link vererek (hyperlink) yazılmalıdır.

> Chan, H. F., Guillot, M., Page, L. ve Torgler, B. (2015). The inner quality of an article: Will time tell? *Scientometrics*, 104: 19-41. 10.1007/s11192-015-1581-y
>
> (Chan vd., 2015)

DOI numarası olmayan elektronik makaleler

> Al, U. ve Soydal, İ. (2014). Kütüphan-e Türkiye Projesi: Halk kütüphanesi kullanım araştırması. *Türk Kütüphaneciliği*, 28, 288-307. http://www.tk.org.tr/index.php/TK
>
> (Al ve Soydal, 2014)
>
> Çınar, M., Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015, Şubat). Eğitimde dijital araçlar: Google sınıf uygulaması üzerine bir değerlendirme [Öz]. *Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. http://ab2015.anadolu.edu.tr /index.php?menu=5
>
> &submenu=27(Çınar vd., 2015)
>
> Al, U., Sezen, U. ve Soydal, İ. (2012). Türkiye'nin bilimsel yayınlarının sosyal ağ analizi yöntemiyle değerlendirilmesi (Proje No. SOBAG 110K044). http://uvt.ulakbim.gov.tr/uvt/index.php?cwid=9&vtadi=TPRJ&ano=148763_5bfd45f7c15921f84b92a17425cbb301
>
> (Al vd., 2012)

-Kaynak zaman içinde değişime uğramadıkça erişim tarihi eklenmez.

> Bilgi mimarisi. (2014, 20 Aralık). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (8 Mayıs 2015):http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgi_mimarisi

Teknik raporlar ve araştırma raporları

Yazar, A. A. (1998). Çalışmanın başlığı (Rapor No. xxx). Yayıncı.

> T.C. Kalkınma Bakanlığı, Bilgi Toplumu Dairesi. (2015). 2015-2018 Bilgi toplumu stratejisi ve eylem planı (Yayın No. 2939). http://www.kalkinma.gov.tr/Lists/Yaynlar/Attachments/ 649/2015-2018%20Bilgi%20Toplumu%20Stratejisi%20ve%20Eylem%20Plan%C4%B1.pdf
>
> Türkiye Bilişim Derneği, Bilişim Kentleri Çalışma Grubu. (2013). Bilişim kentleri kılavuzu (5. sürüm). http://www.tbd.org.tr/usr_img/raporlar/BK-KILAVUZ -SON.pdf

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Farmer, L. ve Stricevic, I. (2011). Using research to promote literacy and reading in libraries: Guidelines for librarians (IFLA Professional Report No.125). http://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professionalreport/125.pdf

Aslan, D., Vefikuluay, D., Zeyneloğlu, S., Erdost, T ve Temel, F. (2008). Ankara'da iki hemşirelik yüksekokulunun birinci ve dördüncü sınıflarında okuyan öğrencilerinin flört şiddetine maruz kalma, flört ilişkilerinde şiddet uygulama durumlarının ve bu konudaki görüşlerinin saptanması araştırması (Teknik rapor). http://www.huksam.hacettepe.edu.tr/Turkce/Sayfa Dosya/flort_siddeti.pdf

-Broşür:

Cedars-Sinai. (2015). Human papillomavirus (HPV) and oropharyngeal cancer [Brochure]. https://www.cedars-sinai.org/content/dam/cedars-sinai/cancer/sub-clinical-areas/head-neck/documents/hpv-throat-cancer-brochure.pdf

(Cedars-Sinai, 2015)

-Basın bülteni:

U.S. Food and Drug Administration. (2019, November 15). FDA approves first contact lens indicated to slow the progression of nearsightedness in children [Press release]. https://www.fda.gov/news- events/press-announcements/fda-approves-first-contact-lens-indicated-slow-progression-nearsightedness-children

(U.S. Food and Drug Administration, 2019)

Veri Seti Referanslarının Gösterimi:

(bkz. https://bit.ly/3ylo6xb)

Açık kaynaklarda arşivlenmiş verilerin ikincil analizlerini yapmak veya mevcut çalışmada sunulacak kendi veriarşivinizin alıntıları için kullanılabilir:

O'Donohue, W. (2017). *Content analysis of undergraduate psychology textbooks* (ICPSR 21600; VersionV1) [Data set]. ICPSR. https://doi.org/10.3886/ICPSR36966.v1

(O'Donohue, 2017)

Tanılama Klavuzlarının Kullanımı:

(bkz. https://bit.ly/3ycnV7f)

American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rded.).

(American Psychiatric Association, 1980)

World Health Organization. (2016). *International statistical classification of diseases and related healthproblems* (10th ed.). https://icd.who.int/browse10/2016/en

(World Health Organization, 2016)

Tüzel yazarlı ya da yazarı olmayan çalışmalar

Yazarı kuruluş, kurum, dernek gibi bir grup olan çalışmalar için yazar kısmında kuruluş/kurum/dernek adının kısaltması değil açık adı kullanılmalıdır.

TKD. (2014). > değil > Türk Kütüphaneciler Derneği. (2014).

OECD. (2010). > değil > Organisation for Economic Co-operation and Development. (2010).

Bilimsel toplantı ve sempozyumlar

(bkz. https://bit.ly/3LIG4gK)

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Sunum, başlıktan sonra köşeli parantez içinde "[Konferans oturumu], [Bildiri sunumu], [Poster oturumu]…vb"tanımlarının biriyle açıklanabilir.

Evans, A. C., Jr., Garbarino, J., Bocanegra, E., Kinscherff, R. T., & Márquez‑Greene, N. (2019, August 8– 11). *Gun violence: An event on the power of community* [Conference presentation]. APA 2019 Convention, Chicago, IL, United States. https://convention.apa.org/2019‑video

(Evans et al., 2019)

Elektronik özet:

Çınar, M., Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015, Şubat). *Eğitimde dijital araçlar: Google sınıf uygulaması üzerine bir değerlendirme* [Öz]. Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri, Anadolu Üniversitesi,
Eskişehir. http://ab2015.anadolu.edu.tr /index.php?menu=5&submenu=27

(Çınar vd., 2015)

Cacioppo, S. (2019, April 25–28). *Evolutionary theory of social connections: Past, present, and future* [Conference presentation abstract]. Ninety‑ninth annual convention of the Western Psychological Association, Pasadena, CA, United States. https://westernpsych.org/wp‑content/uploads/2019/04/WPA‑Program‑2019‑Final‑2.pdf

(Cacioppo, 2019)

Dergide/Kitapta yayınlanmış bildiri:

Dergi makaleleri ve editörlü kitaplarla aynı formatla yazılmalıdır:

Duckworth, A. L., Quirk, A., Gallop, R., Hoyle, R. H., Kelly, D. R., & Matthews, M. D. (2019). Cognitive and noncognitive predictors of success. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, USA, 116(47), 23499–23504. https://doi.org/10.1073/pnas.1910510116

(Duckworth vd., 2019)

Kushilevitz, E. ve Malkin, T. (Eds.). (2016). *Bilgisayar bilimlerinde ders notları: Cilt.* 9562. Kriptografiteorisi. Springer. https://doi.org/10.1007/978‑3‑662‑49096‑9

(Kushilevitz ve Malkin, 2016)

‑Kitap bölümü:

Bedenel, A.‑L., Jourdan, L., & Biernacki, C. (2019). Probability estimation by an adapted genetic algorithm in web insurance. In R. Battiti, M. Brunato, I. Kotsireas, & P. Pardalos (Eds.), Lecture notes in computer science: Vol. 11353. *Learning and intelligent optimization* (pp. 225–240). Springer. https://doi.org/10.1007/978‑3‑030‑05348‑2_21

(Bedenel et al., 2019)

Tezlerin gösterilmesi

(bkz. https://bit.ly/3MOoNCY)

Küçükebe, M. (2008). *Batı ve Türk müziği üsluplarında anlam üretme aracı olarak kemanın sonolojik analizi* (Tez No. 1235) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].(Küçükebe, 2008)

Kabir, J. M. (2016*). Factors influencing customer satisfaction at a fast‑food hamburger chain: The relationship between customer satisfaction and customer loyalty* (Publication No. 10169573) [Doctoraldissertation, Wilmington University]. ProQuest Dissertations & Theses Global.

(Kabir, 2016)

Miranda, C. (2019*). Exploring the lived experiences of foster youth who obtained graduate level degrees: Self‑efficacy, resilience, and the impact on identity development* (Publication No. 27542827) [Doctoral dissertation, Pepperdine University]. PQDT Open. https://pqdtopen.proquest.com/doc/2309521814.html?FMT=AI

(Miranda, 2019)

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Yazarı belli olan gazete ve dergi yazıları için

(bkz. https://bit.ly/3kEfMR0)

Bruni, F. (2003, 26 Aralık). Pope pleads for end to terrorism and war. *New York Times*:21.(Bruni, 2003)

Schwartz, J. (1993, September 30). Obesity affects economic, social status. *The Washington Post*.

Schwartz, F., & McBride, C. (2019, November 18). Trump administration says Israeli settlements aren't illegal. *The Wall Street Journal*. https://www.wsj.com/articles/trump-administration-to-say-israeli-settlements-arent-illegal-11574104691

Yalnızca internet yayını yapan gazeteler için aşağıdaki web sitesi kullanım biçimi kullanılır:

Ahmad, J., & Shalizi, H. (2019, November 19). U.S., Australian hostages freed by Afghan Taliban in swap. *Reuters*. https://www.reuters.com/article/us-afghanistan-taliban/u-s-australian-hostages-freed-by-afghan-taliban-in-swap-idUSKBN1XT0GF

Yazarı belli olmayan gazete ve dergi yazıları

The United States and the Americas: One History in Two Halves. (2003, 13 Aralık). *Economist*, 36.(United States and the Americas, 2003)

Strong afterchocks continiue in California. (2003, 26 Aralık). *New York Times* [Ulusal Baskı.]. s.23.(Strong aftershocks, 2003)

Web Sitesi

-Yazarı ve tarihi belli olan elektronik gazete ve dergi yazıları

Artun, A. (2013, 10 Eylül). Sanat tarihinin ilk kitabı. *e-skop sanat tarihi eleştiri.*

http://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-tarihinin-ilk-kitabi/1477 (Artun, 2013)

Giovanetti, F. (2019, November 16). Why we are so obsessed with personality types. *Medium.* https://medium.com/the-business-of-wellness/why-we-are-so-obsessed-with-personality-types-577450f9aee9

World Health Organization. (2018, May 24). *The top 10 causes of death*. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/the-top-10-causes-of-death

-Yazarı belli olmayan elektronik gazete makaleleri

Bu acıları gördükten sonra, neleri kafaya takmışız diye gülüyorum. (2012, 18 Mart). *Milliyet Gazetesi*.

http://www.milliyet.com.tr/pazar/bu-acilari-gordukten-sonra-neleri-kafaya-takmisiz-diye-guluyorum-1516722

("Bu acıları gördükten sonra", 2012)

Australia fires: 'Catastrophic' alerts in South Australia and Victoria. (2019, November 11).https://www.bbc.com/?news/?world-----australia-----50483410

("Australia fires," 2019)

-Yazarı ve tarihi belli olmayan internet kaynakları

Hacettepe Üniversitesi. (t.y.). *Misyon, vizyon ve değerler*. http://hacettepe.edu.tr/hakkinda/misyonvizyondegerler

(Hacettepe Üniversitesi, t.y.)

U.S. Census Bureau. (n.d.). U.S. and world population clock. U.S. Department of Commerce.

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

RetrievedJanuary 9, 2020, from https://www.census.gov/popclock/

Kişisel görüşme(röportaj)

Arşivlenen gazete/web sitesinde yayınlandıysa yukarıdaki biçimler kullanılabilir, bunun dışındaki kişisel görüşmelerde (yüz yüze, e-posta...vb.) aşağıdaki biçim örnekleriyle kullanılabilir (kaynakçada belirtilmesine gerek yoktur):

Another researcher stated that the results so far looked "very promising" (A. Smith, personalcommunication, July 15, 2015).

When contacted for comment, Johnson stated that the controversy was "absurd" (H. Johnson, email, March 5, 2019).

Members of the online community followed the controversy closely, with one user referring to it as a "media circus" (G. Richards, comment in a private Facebook group, April 25, 2018).

İnternet mesaj panoları, elektronik mesajlaşma listeleri ve diğer çevrimiçi topluluklar

(bkz. https://bit.ly/37gueeK)

Yazar, A. A. (Yıl, Gün Ay). *Postanın başlığı* [Biçim tanımı]. http://xxxx

Öztürk, O. (2015, 29 Mayıs). Yanıt: Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü'nü tercih edecek öğrenciler için genel bilgiler [Haber grubu yorumu]. http://www.bbyhaber.com/bby/2012/07/22/ bilgi-vebelge- yonetimi-bolumunu-tercih-edecek-ogrenciler-icin-genel-bilgiler/#comment-15752

Yılmaz, D. (2010, 16 Mart). İntihal suç mu? [Blog yazısı]. http://bilkentasistan.blogspot.com.tr/2010/03/intihal-suc-mu.html

Madran, O. (2015, 16 Nisan). BBY262 Web tasarımı dersi uygulaması [Video].https://www.youtube.com/watch?v=rfsQHHi3tPE

Facebook

News From Science. (2019, June 21). *Are you a fan of astronomy? Enjoy reading about what scientists have discovered in our solar system—and beyond? This* [Image attached] [Status update]. Facebook. https://www.facebook.com/ScienceNOW/photos/a.117532185107/10156268057260108/?type=3&theater

National Park Service. (n.d.). *Home* [Facebook page]. Facebook. Retrieved January 12, 2020, fromhttps://www.facebook.com/nationalparkservice/

Instagram

Philadelphia Museum of Art [@philamuseum]. (2019, December 3). *"It's always wonderful to walk in and see my work in a collection where it's loved, and where people are* [Photograph]. Instagram. https://www.instagram.com/p/B5oDnnNhOt4/

National Geographic [@natgeo]. (n.d.). *IGTV* [Instagram profile]. Instagram. Retrieved December 8,2019, from https://www.instagram.com/natgeo/channel/

LinkedIn

American Psychological Association. (2019, December 9). *Last month*, *APA joined more than 40national and international psychology organizations to explore ways to collaborate and use psychological* [Thumbnail with link attached] [Post]. LinkedIn. https://www.linkedin.com/posts/american-psychological-association_how-psychologists-are- combating-climate-change-activity-6609801161937612800-GvdC

John Tyler Community College. (n.d.). *Home* [LinkedIn page]. LinkedIn. Retrieved January 9, 2020, from https://www.linkedin.com/school/john-tyler-community-college/

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Online Forum (ekşi sözlük, reddit…vb.)

Little, J. [j450n_l]. (2018, December 12). *I'm the first person in the world with a neural-enabled prosthetic hand. Using an specialized prosthetic and a device implanted* [Online forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/AMA/comments/a5jxbe/im_the_first_person_in_the_world_with_a/

(Little, 2018)

haffy-1223. (2018, September 12). What do you think while on the launchpad about to launch? [Comment on the online forum post *I'm NASA astronaut Scott Tingle. Ask me anything about adjusting to being back on Earth after my first spaceflight!*]. Reddit. https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/9fagqy/im_nasa_astronaut_scott_tingle_ask_me_anything/e5v0027/

Tiktok

Cook, P. [@chemteacherphil]. (2019, November 19). *Alkali salts get lit. #chemistry #chemteacherphil #scienceexperiments #foryou #jobforme #trend #featurethis #science #vibecheck* [Video]. TikTok. https://vm.tiktok.com/xP1r1m

(Cook, 2019)

Witherspoon, R. [@officialreesetiktok]. (n.d.). *vsco mom* [TikTok profile]. TikTok. Retrieved January 12,2020, from https://vm.tiktok.com/xS3B86

(Witherspoon, n.d.)

Twitter

APA Databases [@APA_Databases]. (2019, September 5). *Help students avoid plagiarism and researchers navigate the publication process. More details available in the 7th edition @APA_Style table* [Image attached] [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/APA_Databases/status/1169644365452578823

Jordan, M. B. [@michaelb4jordan]. (n.d.). *Tweets & replies* [Twitter profile]. Twitter. Retrieved January9, 2020, from https://twitter.com/michaelb4jordan/with_replies

Resmi Gazete

Başlık. (Yıl, Gün Ay). Resmi Gazete (Sayı: xxx). http://xxxx

Olağanüstü Hal Kapsamında Bazı Tedbirler Alınması Hakkında Kanun Hükmünde Kararname (2017, 6 Ocak). Resmi Gazete (Sayı: 29940 (Mükerrer)). http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/01/20170106M1-1.htm

(Olağanüstü Hal Kapsamında Bazı Tedbirler, 2017)

Popüler dergi yazısı

Semercioğlu, C. (2015, Haziran). Sıradanlığın rayihası. *Sabit Fikir, 52*, 38-39.

Çevrimiçi popüler dergi yazısı

Dempsey, L. (2006, Nisan). Libraries and the long tail: Some thoughts about libraries in a network age.D-Lib Magazine, 12(4). http://www.dlib.org/dlib.html

Değerlendirme ve eleştiriler

Değerlendiren, A. A. (2000). Değerlendirme yazısının başlığı [... başlıklı, A. A. Yazar kitabın değerlendirmesi]. Dergi adı, xx, xxx-xxx.

Değerlendirilen materyal türü (kitap, televizyon programı, sinema filmi vb.) köşeli parantez içerisinde belirtilir.

Schaefer, J. C. (2015). Must we burn Hitchcock? (Re)viewing trauma and effecting solidarity with theBirds (1963) [A. Hitchcock'un yapımcısı ve yönetmeni olduğu Birds filminin değerlendirmesi,

1963]. Quarterly Review of Film and Video, 32, 329-343. 10.1080/10509208.2015.999220

Stapleton, D. (2015, 21 Temmuz). Turning south [Telltale Games tarafından piyasaya sürülen Game of Thrones: Episode 5 adlı video oyununun değerlendirmesi]. http://www.ign.com/games/game-of-thrones-episode-5/pc-20028656

Sokolova, I. V. (2004). The power of gender biases [I. V. Sokolova tarafından "Why women are more susceptible to depression: An explanation for gender differences" başlıklı makaleye yapılan eleştiri].http://www.personalityresearch.org/papers/mule.html#sokolova

Meta-analizde kullanılan kaynakların gösterimi

Bir meta-analizde kullanılan yayın sayısı 50 ve daha az ise kaynakçada verilir. Ancak bunun meta-analiz için kullanılan bir makale olduğunu belirtmek için başına "*" işareti konur; atıflarda "*" işareti kullanılmaya gerek yoktur.

*Yılmaz, A. (2009). Public policies and public library-emergent literacy relationship in the USA. Bilgi Dünyası, 10, 80-94. http://www.bd.org.tr/

(Yılmaz, 2009)

Genel yazım kuralı aşağıdaki gibidir:

Author name. (Year). *Image title* [Format]. Retrieved from URL or Museum, Location.

Eser sahibi soyadı, Adının ilk harfi. (Yıl). *Eser ismi* [Eser türü]. Hyperlink… /Müze ismi, Yer.

Bkz. https://www.scribbr.com/apa-citation-generator/new/image/

11. Metin dışı materyaller

Kullandığınız görseller hakkında aşağıdaki temel bilgiler dahil olmak üzere mümkün olduğunca fazla bilgi verilmelidir:

- Yaratıcının adı (yazar, sanatçı, fotoğrafçı vb.),
- Çalışmanın yayınlandığı veya oluşturulduğu tarih,
- İşin başlığı,
- Yayın yeri,
- Yayımcı,
- Malzeme türü (fotoğraflar, çizelgeler, çevrimiçi görüntüler için),
- Web sitesi adresi ve erişim tarihi,
- Eserin bulunduğu kurum veya müzenin adı (sanat eserleri ve müze sergileri için),
- İşin boyutları (sanat eserleri için)

11.1. Görsellere metin içinde atıf

Şekil yazılarında eserin özgün dildeki adını yazınız.

Basılı kaynaktaki (kitap, dergi…vb.) görsele atıf

Aşağıdaki örnekte şekil altı yazısı (*caption*) sanat eserinin reprodüksiyonuna dair bilgiyi içermektedir. Kitaptaki şekil altı yazısı eser adını, sanatçıyı ve üretildiği tarihi vermektedir (kitapta üretim tarihi 1794/1824 olarak verilmesinin nedeni eserin 1794'te üretilmesi ve 1824'te sanatçı tarafından revize edilmiş olması nedeniyledir). Şekil altı yazısının sonunda ilgili görselin alındığı kitaba atıf yapılır.

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Bu teknik *The Ancient of Days* eserinde görülebilir (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. The Ancient of Days, W. Blake, 1794/1842 (Bell, 2007: 305)

(Müzede, galeride…vb.) Şahsen görülen bir görsele atıf

Bosch, H. [c. 1482]. *The last judgement* [Triptych]. Brugge, Belçika: Groeningemuseum.

Sanatçı bilinmediğinde görsele atıf

Eğer ele alınan eserin sanatçısı bilinmiyorsa, bu bilgiye şekil altı yazısında yer vermeyin. Şekil altı yazısının sonunda ilgili görselin alındığı kitaba atıf yapılır.

Bu teknik *Menkaure ve Khamerenebty kraliyet heykeli* eserinde görülebilir (bkz. Şekil 2).



Şekil 2. *Menkaure ve Khamerenebty kraliyet heykeli*, c. 2470 BCE (Bell, 2007: 42)

Eser ismi/tarihi bilinmediğinde görsele atıf

Tarih bilinmiyorsa "n.d./t.y." ifadeleri; eser ismi bilinmiyorsa eser ismi yazılacak yere köşeli parantez içinde açıklama eklenebilir:

Google. (n.d.). [Google Maps map of Utrecht city center]. Retrieved January 10, 2020, from https://goo.gl/maps/keKNQZHZTS7ticwb8

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Bir web sitesindeki görsele atıf

Sıradaki örnekte metin içi atıfta görselin alındığı web sitesine referans verilir.

Thompson, M. (2020). *Canyon wren* [Photograph]. Flickr. https://flic.kr/p/2icfzq4 Bu teknik *Androgyny*'de görülebilir (bkz. Şekil 3).



Şekil 3. *Androgyny,* N. Burson, 1982.

Sokak sanatındaki görsellere atıf

Metin içi atıfta görselin alındığı kaynağa (örn. web sitesi) referans verilir. Grafiti örneği olarak *Sleeping Man*'e bakılabilir (bkz. Şekil 4).



Şekil 4. *Sleeping Man*, Blek Le Rat, 2008.

Sanatçısı bilinmeyen bir web sitesindeki görsele atıf

Sıradaki örnekte hem sanatçı bilinmediği hem de web sitesinde sayfa olmadığı için metin içi atıfta bu iki bilgi verilmez.

Bu teknik *Chair of Reniseneb*'te görülebilir (bkz. Şekil 5).

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac



Şekil 5. *Chair of Reniseneb,* ca. 1450 B.C.

11.2. Görsellerin kaynakçada gösterimi

Müze ya da sergi alanındaki Özgün Çizim/Resim/Heykel/Fotoğraf/vb. Yapıtlar

(bkz. https://bit.ly/3vYuTtK)

Sanatçı bilinmiyorsa eser adı ile başlayın. Yıl bilinmiyorsa tarih yok ibaresi için (t.y./n.d.) kısaltmasını kullanın. Müze:

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış İl/Eyalet.

Pratt, C. (1965). *Young girl with seashells* [Tuval üzerine yağlıboya]. Memorial University Art Gallery Permanent Collection, Corner Brook, NL.

van Gogh, V. (1889). *The starry night* [Painting]. The Museum of Modern Art, New York, NY, United States. https://www.moma.org/learn/moma_learning/vincent-van-gogh-the-starry-night-1889/

(van Gogh, 1889)

Sanat Sergisi:

Design for eternity: Architectural models from the ancient Americas [Exhibition]. (2015–2016). The Met Fifth Avenue, New York, NY, United States. https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2015/design-for-eternity

(Design for Eternity, 2015–2016)

Martinez, J.-L., & Douar, F. (2018–2019). Archaeology goes graphic [Exhibition]. The Louvre, Paris, France. https://www.louvre.fr/en/expositions/archaeology-goes-graphic

(Martinez & Douar, 2018–2019)

Bilgilendirici müze plakası:

[*Plaque with background information about American Gothic*]. (n.d.). Art Institute Chicago, Chicago, IL, United States.

Bir Sanat Veritabanında (örn. Artstor) yer alan görsel

APA'da genel olarak kaynakçada doğrudan web adresi kullanılmaz. Bu nedenle veritabanı adı veya

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. XXX (Veritabanı Adı) Veritabanı veya hyperlink:….

veritabanınınweb adresi ancak şu şekilde verilmelidir:

Landing of atlantic cable in Newfoundland, 1866 [Transparency, collodion on glass]. (1900). George Eastman House, Rochester, NY. ARTstor.

Bir kitaptaki reprodüksiyon

Sanatçı. (Kitabın basım yılı). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar/Editör adı içinde. *Kitap Adı* (sf. #). Yayıncı (Özgün eserin yılı).

Jacque, H. (2010). *Labrador black duck* [Clay tile]. Lawrence O'Brien Auditorium, Goose Bay, NL. In D. Brown, *Uncommon clay: The labradoria mural* (p. 18). St. John's, NL: Creative Publishing. (Original work 2009).

Basılı bir dergideki reprodüksiyon

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar adı içinde. (Yıl). Makale adı, *Dergi adı*, cilt # (sayı #), sayfa #.

Carr, E. (1935). *Scorned as timber, beloved of the sky* [Oil on canvas]. Vancouver Art Gallery, Emily CarrTrust, Vancouver, BC. In S. R. Udall. Georgia O'Keeffe and Emily Carr. Health, nature and the creative process. *Women's Art Journal*, 27(1), 23.

Çevrimiçi bir dergideki reprodüksiyon

DOI numarasını vermek yeterlidir. DOI numarası yoksa derginin web adresi verilir.

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar adı içinde. (Yıl). Makale adı, *Dergi adı*, cilt # (sayı #), sayfa #. Hyperlink…

Sherman, C. (1980, July/August). *Untitled film still #56* [Photograph]. Collection of M. Harron. In C. Townsend. Art as commodity as art. *Art Monthly* (368), 2. Retrieved from: http://www.artmonthly.co.uk

Bir web sitesindeki reprodüksiyon

Eğer web sitesi için tarih bilgisi yoksa tarih yok ibaresi için (t.y.) kısaltmasını kullanın. Yazar bilgisi yoksa eseradıyla başlayın ve ardından tarihi verin.

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış İl/Eyalet. Web sayfası/döküman Yazar. (Yıl, Ay gün). Web sayfası /döküman adı. Hyperlink…

Shepherd, H. P. (1962). *Sunday morning* [Oil]. Collection of Memorial University of Newfoundland, St.John's, NL. The rooms. (n.d.). Retrieved from: http://www.therooms.ca/artgallery/shepherds.asp

Burson, N. (1982). *Androgyny* [Gelatin silver print]. J. Paul Getty Museum, Malibu, CA. Retrieved from: http://www.getty.edu/art/collection/objects/296434/nancy-burson-androgyny-american-1982/

Bir sokaktaki görseller

Sokak sanatına dair görseller de diğer görseller gibi Kaynakça'da şu şekilde verilmelidir:

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış İl/Eyalet.

Graffitiler için boyandığı sokak ve şehir ismi veriniz.

Blek Le Rat. (2008). *Sleeping Man* [Grafiti]. Leake street, London.

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Blek_le_Rat_-_Sleeping_man.jpg

11.3. Müzik notası: Kaynakça gösterimi ve metin içinde atıf

Temel olarak müzik notası kitaba benzerdir ve aşağıdaki biçimde gösterilir:

Besteci Soyadı, A. (Tarih). *Eser adı*. Yayıncı.

Hangi tür notanın (örn. vokal part veya orkestra partı) kullanıldığını belirtmek için parantez içinde daha fazlabilgi verilir:

> Picker, T. (Composer), and McClatchy, J. D. (Librettist). (1995). *Emmeline: An opera in two acts* [Scoreand parts]. Mainz, Germany: Schott Helicon.

Metin içinde: (Picker ve McClatchy, 1995)

Eğer eski bir notanın yeniden basımı söz konusuysa özgün yayıncı hakkında bilgi verilmesine gerek yoktur ancaközgün basım tarihi verilmelidir:

> Haydn, F. J. (2001). *The creation.* Mineola, Dover. (Original work

published 1798)Metin içinde: (Haydn, 1798/2001)

Bazı bestecilerin eserleri katalog numaraları vardır ve bu numaralarda verilmelidir:

> Mozart, W. A. (1970). *Die Zauberflöte* [The magic flute], K. 620 [Vocal score]. Becksche Verlagsbuchhandlung. (Original work published 1791)

Metin içinde: (Mozart, 1791/1970)

11.4. Görsel-işitsel kaynaklar: Kaynakça gösterimi ve metin içinde atıf

(bkz. https://bit.ly/384Avuw)

***Televizyon* programı**

Serling, R. (Executive Producer). (1959–1964). *The twilight zone* [TV series]. Cayuga Productions; CBS Productions.

(Serling, 1959–1964)

Film

> Alfredson, T. (Director). (2008). *Låt den rätte komma in* [Let the right one in] [Film]. Magnolia. (Alfredson, 2008)

Bir televizyon dizisinden tek bir bölüm

> Favreau, J. (Writer), & Filoni, D. (Director). (2019, November 12). Chapter 1 (Season 1, Episode 1) [TV series episode]. In J. Favreau, D. Filoni, K. Kennedy, & C. Wilson (Executive Producers), *The Mandalorian*. Lucasfilm; Golem Creations.

Video

> Akan, T. (Yönetmen). (2011). *Köy enstitüleri/Bir meçhul öğretmen* [DVD]. Tedarik edilebileceği adres:http://www.dr.com.tr/
>
> Cuddy, A. (2012, June). *Your body language may shape who you are* [Video]. TED Conferences.
>
> https://www.ted.com/talks/amy_cuddy_your_body_language_shapes_who_you_are

Youtube

> TED. (2019, November 13). The danger of AI is weirder than you think | *Janelle Shane* [Video].

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OhCzX0iLnOc
Harvard University. (2019, August 28*). Soft robotic gripper for jellyfish* [Video]. YouTube.https://www.youtube.com/watch?v=guRoWTYfxMs

APA Publishing Training. (n.d.). *Home* [YouTube channel]. Retrieved February 20, 2020, from https://www.youtube.com/user/PsycINFO/

Müzik kaydı

Writer, A (Telif yılı). Parça adı [Sanatçı tarafından kaydedilmiştir]. Albüm adı içinde [Kayıt ortamı: CD, plak, kaset, vb.] Yer: Şirket adı. (Kayıt tarihi)

Iang, K.D. (2008). Shadow and the frame. On *Watershed* [CD]. Nonesuch Records. Metin içinde: "Shadow and the Frame" (Iang, 2008, track 10).

Görsel-İşitsel Transkript (Konuşma-Radyo-Poscast metin deşifreleri):

(bkz. https://bit.ly/3MXCtMd)

Konuşma

Bryan, W. J. (2010). *Against imperialism* [Speech transcript]. American Rhetoric. http://www.americanrhetoric.com/speeches/PDFFiles/William%20Jennings%20Bryan%20-%20Imperialism.pdf (Original work published 1900)

Podcast

Cornish, A. (Host). (2017, May 17). This simple puzzle test sealed the fate of immigrants at Ellis Island [Audio podcast transcript]. In *All things considered*. NPR. http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=528813842

Radyo

Mottram, L. (2020, January 8*). Hazard reduction burning is not a panacea to bushfire risk: Expert* [Radio broadcast transcript]. ABC. https://www.abc.net.au/radio/programs/pm/thinned-forests-can-be-more-prone-to-fire,-expert-says/11853280

Online Ders

(bkz. https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples/online-course-references)

Jackson, M. O., Leyton-Brown, K., & Shoham, Y. (n.d.). *Game theory* [MOOC]. Coursera. https://www.coursera.org/learn/game-theory-1 (Jackson et al., n.d.)

Bölüm:

Tangen, J. (2016). Episode 2: I heard a tapping somewhat louder than before [MOOC lecture]. In E.MacKenzie, J. Tangen, & M. Thompson, *The science of everyday thinking.* edX. https://www.edx.org/course/the-science-of-everyday-thinking
(Tangen, 2016)

Slayt:

Jones, J. (2016, March 23). *Guided reading: Making the most of it* [PowerPoint slides]. SlideShare. https://www.slideshare.net/hellojenjones/guided-reading-making-the-most-of-it

Belirli bir sınıfın websitesinden slayt (Sakai, Canvas...vb. ile):

Mack, R., & Spake, G. (2018). *Citing open source images and formatting references for presentations*
[PowerPoint slides]. Canvas@FNU. https://fnu.onelogin.com/login

Podcast /Radyo yayını

Radyo ODTÜ (Yapımcı). (2015, 13 Nisan). *Modern sabahlar*
[Podcast].http://www.radyoodtu.com.tr/
Mottram, L. (2020, January 8). *Hazard reduction burning is not a panacea to bushfire risk: Expert* [Radio broadcast]. ABC. https://www.abc.net.au/radio/programs/pm/thinned-forests-can-be-more-prone-to-fire,-expert-says/11853280

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

12. Kaynakça ile göndermelerin uyumu

Metin içerisinde gönderme yapılan her kaynak kaynakçada yer almalı, kaynakçada yer alan her kaynağa da metin içerisinde mutlaka gönderme yapılmış olmalıdır.
Göndermedeki yazar adı ve tarih bilgisi kaynakçadaki yazar adı ve tarih bilgisi ile birebir aynı olmalıdır.
İncil ve Kur'an gibi klasik yapıtlara ve kişisel iletişimlere metin içerisinde gönderme yapılması yeterlidir, ayrıca kaynakçada belirtmeye gerek yoktur.

13. Sayfa düzeni

Üst 2,5 cm / Alt 2,5 cm / Sol 2,5 cm / Sağ 2,5 cm / Cilt Payı 0 cm olmalıdır.
Sayfa Aralığı Önce 0 nk / Sonra 0 nk / Satır Aralığı Tek olmalıdır.

CONTACT US

EDITOR
Prof. Dr. Deniz YENGİN

E-MAIL
tojdac@gmail.com

ADDRESS
Çanakkale Onsekiz Mart University
e-mail: thttps://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac