

Türkiye’de Görsel Efektin Kadınları

Women of VFX in Türkiye

Nazlı Eda Noyan, [ORCID: 0000-0001-7868-2847](https://orcid.org/0000-0001-7868-2847)

Prof. Dr., Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, İstanbul
nazlieda.noyan@bau.edu.tr

Makalenin Geliş Tarihi: 3 Mayıs 2025 / **Makalenin Kabul Tarihi:** 25 Temmuz 2025

Özet

Bu makale, Türkiye’de görsel efekt (VFX) sektöründe kadınların deneyimlerini, sektöre giriş biçimlerini ve üretim pratiklerini dört kadın uzmanın anlatıları üzerinden incelemektedir. Pelin Aksoy, Can Deniz Şahin, Ayşe Terzioğlu ve Gamze Akça’nın kişisel kariyer yolculukları, VFX alanındaki mesleki dönüşümün yanı sıra toplumsal cinsiyet dinamiklerini görünür kılmaktadır. Söz konusu anlatılar, sektöre girişte rastlantısallık, disiplinlerarası geçişler, teknik beceri edinimi ve yaratıcı üretim süreçleri gibi temaları öne çıkarmaktadır. Katılımcıların mesleki kimliklerini kurarken üstlendikleri etik ve duygusal sorumluluklar, VFX alanının yalnızca teknik bir uzmanlık değil, aynı zamanda hayal gücü, dönüşüm ve toplumsal duyarlılıkla örülü bir üretim alanı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, kadınların VFX sektöründeki varlığı hem sektörel eşitsizliklere ışık tutmakta hem de yaratıcı emeğin farklı boyutlarını tartışmaya açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Efekt (VFX), Türkiye, Kadın Profesyoneller, Sektörel Cinsiyet Eşitsizliği, Kreatif Endüstriler, Yaratıcı Üretim

Abstract

This article examines the experiences of women in the visual effects (VFX) industry in Türkiye, focusing on their entry paths and production practices through the narratives of four female professionals. The personal career journeys of Pelin Aksoy, Can Deniz Şahin, Ayşe Terzioğlu, and Gamze Akça reveal not only the professional transformation within the VFX field but also make visible the dynamics of gender. These narratives highlight themes such as contingency in entering the field, interdisciplinary transitions, acquisition of technical skills, and creative production processes. The ethical and emotional responsibilities the participants undertake while constructing their professional identities demonstrate that the field of VFX is not merely a technical expertise, but also a space of imagination, transformation, and social sensitivity. In this context, the presence of women in the VFX industry sheds light on sectoral inequalities and opens up a discussion on the diverse dimensions of creative labor.

Keywords: Visual Effects (VFX), Türkiye, Women Professionals, Sectoral Gender Inequality, Creative Industries, Creative Production

Kültür ve yaratıcı sektörlerde toplumsal cinsiyet eşitliğini gerçekten teşvik eden politikalar, sağlam, eksiksiz ve doğru bilgi ile veriye dayandırılır ve bu sayede güçlendirilir (Toplumsal Cinsiyet ve Yaratıcılık UNESCO Raporu, Conor, 2021).

1. GİRİŞ

Görsel efektler (VFX) ilk doğduğu zamanlardan itibaren sinema için adeta bir sihir gösterisi, gözleri ve aklı yanıltan bir şölen oldu. Sonrasında ise hikâye anlatıcılığının vazgeçilmez unsurlarından biri olmaya devam eden görsel efektlerin yıllar içinde geldiği nokta akıl almaz boyutlara ulaştı. Şimdi yapay zekâ gibi gelişmiş ve sürekli gelişen teknolojilerin de katkısıyla olasılıklara dair sınırların iyice yok olduğunu gözlemliyoruz. Türkiye’de görsel efekt post-prodüksiyon ve animasyon yapım şirketlerinin, eğitim kurumlarının, sinema-TV oyun ve reklam sektörünün gelişimine paralel şekilde gelişmekte.

Kültür ve yaratıcı endüstriler, küresel Gayri Safi Yurtiçi Hasıla’nın %3,1’ini ve küresel istihdamın %6,2’sini oluşturarak dünya ekonomisinde önemli bir yer tutmaktadır. 2019 itibarıyla kültürel mal ve hizmet ihracatının 389,1 milyar ABD dolarına ulaşması, bu sektörlerin ekonomik büyüme açısından potansiyelini göstermektedir. Ancak COVID-19 pandemisi, bu sektörleri en çok etkileyen alanlardan biri olmuş; 2020 yılında 10 milyondan fazla kişinin işini kaybetmesiyle yaratıcı ekonomi kırılganlığını ortaya koymuştur. Son on yılda azalan kamu yatırımları ve yaratıcı mesleklerin düzenlenmemiş yapısı, sektörel istikrarı zayıflatmaktadır. Kadın istihdam oranı yüksek olsa da (%48,1), toplumsal cinsiyet eşitliği hâlâ sağlanamamıştır. Ayrıca, 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Gündemi çerçevesinde kültürün katkısı sınırlı düzeyde tanınmakta; gelişmiş ülkeler kültürel ihracatta %95’lik payla büyük bir üstünlük sağlamaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı ekonomi hem ekonomik hem de toplumsal eşitsizlikleri yeniden üretme potansiyeli taşımaktadır (UNESCO, 2022). British Council Türkiye’nin verilerine göre, Türkiye yaratıcı hizmet ihracatında gelişmekte olan ülkeler arasında ilk üçte yer almakta ve sektördeki hızlı büyümesiyle dikkat çekmektedir (British Council Türkiye, 2019). İZKA’nın analizine göre, Türkiye’de yaratıcı endüstrilerin toplam gelir içerisindeki payı yaklaşık 28 milyar dolar seviyesindedir ve yaklaşık 344 bin kişiye istihdam sağlamaktadır (İzmir Kalkınma Ajansı, 2020).

Bu rakamların içinde animasyonun ve görsel efektin yeri bir hayli önemli. Yetenek havuzunun genişlemesi, nicelik kadar niteliğin artmasına fayda sağlayacak yatırım ve farkındalık projeleri ile kreatif endüstrilerin vazgeçilmezi olan görsel efektin çok daha büyük bir ekonomik ve kültürel getiri sağlayacağı ortada. Tam da bu noktada 2023 İstanbul’da önemli bir görsel efekt girişimi başladı: EFEKT Görsel Efekt Günleri. 22–23 Şubat tarihlerinde İstanbul’da düzenlenen ikincisi düzenlenen EFEKT Görsel Efekt Günleri, VFX dünyasının en prestijli isimlerini bir araya getirdi. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü’nün desteğiyle, ANİKA Animasyonun Kadınları Derneği – WIA Kolektifi organizasyonunda, British Council Türkiye, Institut français Türkiye ve Bahçeşehir Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü iş birliğiyle gerçekleştirilen etkinlikte; ANİM.İST İstanbul Animasyon Platformu ve GEAS Görsel Efekt ve Animasyon Sanatçıları Derneği de paydaş kurumlar arasında yer aldı.

Etkinlik kapsamında, VFX Akademi (Oscar) Ödülü’nü kazanan ikinci kadın sanatçı olarak tarihe geçen Sara Bennett’a ilk EFEKT Uluslararası Vizyoner Ödülü; Fransız usta VFX süpervizörü, Césars, VES ve France VFX yönetim kurullarında görev alan Roxane Fechner’e ise Uluslararası Özel Takdir Ödülü takdim edildi. Bu ödüller, yalnızca bireysel başarıları değil, aynı zamanda sektördeki cinsiyet eşitsizliğine dikkat çekme çabasını da temsil ediyordu. Zira 2021 tarihli UNESCO raporuna göre hayatın ve iş dünyasının her alanında toplumsal

cinsiyet eşitliği için çalışanlar açısından, son dönemde kaydedilen ilerlemeler ciddi şekilde aşınma tehlikesiyle karşı karşıya (Conor) ve Karen Idelson'un 2022 yılında kaleme aldığı "Hızla Büyüyen VFX Alanında Kadınların Eksikliği" başlıklı makalede de belirtildiği gibi, nitelikli VFX sanatçılarına, yapımcılarına ve süpervizörlere duyulan yoğun ihtiyaç devam ederken, Women in Animation ve USC Annenberg Inclusion Initiative'in raporuna göre tüm VFX süpervizörlerinin yalnızca %2,9'u kadın (2021). 2016-2019 yılları arasında en çok kazanan 400 film incelendiğinde, kadınların VFX kredilerindeki oranının 2016'da %20,8, 2019'da ise %22,6 olduğu görülüyor. Yani başarılı kadın sanatçılar olmasına rağmen, sektördeki temsilleri hâlâ oldukça düşük. İşte bu nedenle, EFEKT kapsamında verilen ödüller ve düzenlenen etkinlikler, bu alanda öne çıkan kadınları görünür kılmayı ve ilham vermeyi amaçladı. Ancak Roxane Fechner'in konuşmasında da belirttiği gibi, bir ödülün cinsiyet temelli verilmesi, yapılan işin niteliğinin gölgede kalmasına neden olmamalı (2025). Bu düşünceyle, EFEKT organizasyonu ödül kategorilerini belirlerken yalnızca kadınlara özel bir görsel efekt ödül kategorisinden özellikle kaçındı.

Yine de, konuk konuşmalar ve paneller aracılığıyla kadınların sektördeki varlığı güçlü şekilde vurgulandı. Özellikle "Netflix Türkiye'de Kadınların VFX Rollerinde Temsili" başlıklı panelde, kadınların sektördeki yolculukları, karşılaştıkları zorluklar ve eşit temsiliyetin önemi detaylı biçimde ele alındı. Bu panelden hareketle ortaya çıkan bu çalışma, Türkiye'de görsel efekt (VFX) sektöründe çalışan kadın profesyonellerin sektöre giriş hikâyelerini, deneyimlerini ve sektörün dönüşen yapısı karşısındaki konumlarını anlamayı amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemine dayanan bu çalışmada, yarı yapılandırılmış sorular aracılığıyla elde edilen anlatılar çözümlenmiştir. Katılımcılar, sektörde farklı pozisyonlarda (yönetmenlik, koordinatörlük, yapımcılık vb.) yer alan ve mesleki deneyimleri 5 ila 30 yıl arasında değişen dört kadın uzmandan oluşmaktadır: Pelin Aksoy, Can Deniz Şahin, Ayşe Terzioğlu ve Gamze Akça. Panel sırasında ve öncesinde yapılan görüşmeler, sektöre giriş biçimleri, kariyer gelişimi, cinsiyet rolleriyle ilişkili dinamikler ve teknik-teorik bilgi aktarımı açısından değerlendirilmiş ve anlatılanlardan yola çıkarak tematik örüntüler belirlenmiştir. Böylece bireysel deneyimler aracılığıyla Türkiye'deki VFX sektöründe kadın emeğinin görünürlüğü ve dönüşümü üzerine çok katmanlı bir perspektif sunulması amaçlanmaktadır.

2. KADINLARIN GÖRSEL EFEKTE UZANAN KİŞİSEL VE KOLEKTİF BİR YOLCULUĞU

2.1 Sektöre Giriş ve Kesişen Yollar

Türkiye'de görsel efekt sektöründen dört farklı Uzman Pelin Aksoy, Can Deniz Şahin, Ayşe Terzioğlu ve Gamze Akça'nın kariyer yolculukları, deneyimleri; sektöre giriş biçimleri, karşılaştıkları fırsatlar ve üretim pratikleri üzerinden, alandaki toplumsal cinsiyet dinamiklerini görünür kılmak mümkün olabilir.

Pelin Aksoy'un kariyer çizgisi, Türkiye'de görsel efekt sektörüne kadınların giriş yollarının çoğu zaman planlı değil rastlantısal karşılaşmalara dayandığını göstermektedir. Pedagoji mezunu olan Aksoy, dört yıllık eğitimin ardından bu alanda çalışmak istemediğine karar vererek tamamen farklı bir sektöre yönelmiştir. Post prodüksiyonla tanışması ise tesadüfen gerçekleşmiştir. 1992 yılında sektöre adım atan Aksoy'un deneyimi, VFX'in henüz Türkiye'de bağımsız bir alan olarak tanımlanmadığı bir döneme denk gelmektedir. Onun ifadesiyle, "VFX hayatımıza sonradan ilave oldu." Bu geçiş, sektörün gelişimini bireysel kariyer öyküleriyle paralel olarak izleyebileceğimizin bir göstergesidir. G.O.R.A. filminde edindiği ilk büyük VFX deneyimi, Türkiye'deki ilklerden biri olması açısından hem kişisel hem de sektörel bir dönüm noktasıdır. Aksoy'un teknolojik ilerlemelere verdiği önem ve kendini sürekli yenileme arzusu, onu sektörde kalıcı kılan faktörlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, kadınların sektöre girişinde sadece teknik beceriler değil, aynı zamanda esneklik, öğrenmeye açıklık ve farklı alanlardan gelen birikimlerin dönüştürülme kapasitesi belirleyici rol oynamaktadır.

Can Deniz Şahin, çocuklukta başlayan sinema tutkusunun, profesyonel VFX kariyerine nasıl evrilebildiğini gösteren özgün bir örnektir. Çizgi romanlar, çizgi filmler ve 11-12 yaşı itibarıyla Kurosawa, Milos Forman, Alfred Hitchcock gibi yönetmenlerin filmleriyle tanıştığı İstanbul Film Festivali gibi kültürel deneyimlerle şekillenen bu yolculuk, üniversitede Sinema okurken Hocası Fatih Özgüven’in dersinde Çek animatör Karel Zeman’ın “Baron Prášil’in Maceraları (The Fabulous Baron Munchausen)” (1962) filmiyle kırılma noktasına ulaşır. Gerçeküstü anlatım biçimlerinden etkilenerek animasyon ve görsel efekt alanında üretim yapma arzusu duyan Şahin, web tasarımcısı annesinin internet teknolojisini eve sokmasıyla internette yaptığı bir araştırma ile öğrendiği Anima İstanbul’a attığı bir e-posta ile sektöre ilk adımını atar. Bu yönüyle, sektöre giriş süreci bireysel motivasyon, rastlantısal keşifler ve cesur adımların bir bileşimi olarak öne çıkar. Anima’daki yılları boyunca post prodüksiyonun farklı alanlarında çalışan Şahin, sektördeki disiplinlerin o dönem nasıl iç içe geçtiğini de vurgular. Kötü Kedi Şerafettin gibi uzun soluklu projelerden Netflix yapımı “Şahmaran” dizisine uzanan serüveni, yerel ve uluslararası yapımlar arasında deneyimsel bir köprü kurduğunu göstermektedir. Aynı zamanda kendi prodüksiyon şirketini kurup uluslararası alanda faaliyet göstermesi, kadın meslektaşlarında da görülen bir eğilimi doğrular: Girişimcilik ve yaratıcı üretim arasındaki geçirgenlik. Şahin’in anlatısı, Türkiye’de VFX sektörünün gelişim sürecini hem bireysel hem de kolektif hafızalar üzerinden takip etme imkânı sunar.

Ayşe Terzioğlu’nun görsel efekt alanındaki deneyimi, sektöre girişin çoğu zaman öngörülemeyen yollarla gerçekleştiğini bir kez daha göstermektedir. Sinema ve televizyon eğitiminin ardından rejisi asistanı olarak çalıştığı bir film setinde, görsel efektlerini üstlenen stüdyo tarafından teklif alması, kariyerinin seyrini değiştiren bir dönüm noktası olur. VFX koordinatörü olarak başladığı bu yolculukta, teknik bilgi ve becerileri doğrudan iş pratiği içerisinde edinmiştir. İlk çalıştığı stüdyo, dönemin ulusal televizyon dizilerine hizmet veren yoğun tempolu bir yapıya sahiptir ve Terzioğlu’nun kısa sürede çok çeşitli iş tecrübesi edinmesini sağlar. Bu bağlamda, Türkiye’de VFX sektöründe kariyer gelişiminin genellikle “usta-çırak” ilişkileri, saha eğitimi ve yoğun pratikle şekillendiği gözlemlenmektedir. Beş yıl boyunca başka bir stüdyoda görev yaptıktan sonra son iki yıldır serbest çalışan olarak hem VFX koordinatörlüğü hem de yapımcılığı sürdüren Terzioğlu, kadın profesyonellerin sektörde istikrarla var olmasının yanı sıra, bağımsız çalışma biçimlerini de tercih ettiğini göstermektedir. Koordinatörlük gibi organizasyonel beceri gerektiren pozisyonlarda kadın temsili, sektörün yapısal dönüşümüne dair önemli bir gösterge olarak değerlendirilebilir.

Gamze Akça’nın VFX alanına girişi, disiplinlerarası bir kariyer geçişinin ve rastlantısal bir ilginin profesyonel bir üretim alanına dönüşümünü gözler önüne serer. İç mimarlık eğitimi aldıktan sonra uzun yıllar şantiyelerde çalışan Akça, hobi olarak başladığı hareketli grafik çalışmaları aracılığıyla dijital araçlara ilgi duymaya başlar. Unreal Engine ve Blender gibi yazılımlarla geliştirdiği görsel işler sayesinde MGX Stüdyo ile yolu kesişir. Bu stüdyo, Türkiye’de “in-camera” VFX teknolojisini gerçek zamanlı olarak uygulayan ilk örneklerden biridir. Akça’nın başlangıçta üstlendiği operasyonel görev, zamanla teknik bilgiyle estetik duyarlılığın birleştiği bir noktaya evrilir. İç mimarlık ve marangozluk geçmişi sayesinde prodüksiyonun mekânsal boyutuna dair sahip olduğu bilgi, onu sanat koordinatörlüğüne taşır. Özellikle sahne arkasındaki teknik süreç ile sahne önündeki görsel bütünlüğün sağlanması konusunda gösterdiği özen, gelen dış ekiplerle iletişimini ve sektöre olan katkısını belirgin kılar. Akça’nın anlatısı, VFX alanının yalnızca bilgisayar başında yürütülen bir süreç değil, aynı zamanda mekân, zaman ve izleyici algısı gibi çok katmanlı unsurların bir araya geldiği disiplinlerarası bir üretim alanı olduğunu ortaya koyar. Bu bağlamda kadın profesyonellerin, sahip oldukları farklı geçmişleri yaratıcı pozisyonlara taşıyabilme yetenekleri, sektördeki dönüşüm süreçlerinin önemli bir parçası haline gelir.

Aksoy, Şahin, Terzioğlu ve Akça’nın deneyimlerinden görsel efekt sektörüne sıfırdan giriş yapmanın yalnızca teknik bilgiyle değil, kişisel girişimcilik, ağ kurma becerisi ve cesaretle mümkün olabildiği görülüyor. Özellikle üniversiteler ve bağımsız kuruluşlar tarafından düzenlenen etkinlik ve eğitimlere aktif katılım, sektörel görünürlüğü artıran önemli bir araç olarak öne çıkmakta. Bu süreçte tanışılan kişilerin referansı sayesinde bir deneme sürecine dahil olmak, bu süreci aynı zamanda kendi yetkinliklerini sınamak ve sektöre dair içgörü kazanmak için bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Sıfırdan başlama fikrinin yaratabileceği belirsizlik ve tedirginliğe rağmen, de-

neme yanılma yönteminin hem mesleki yönelimi netleştirmek hem de bireysel potansiyeli test etmek açısından önemli olduğu vurgulanmakta. Bu çerçevede, sertifikaların değil, bireyin ne öğrendiği ve insanlarla kurduğu iletişimin belirleyici olduğu bir öğrenme anlayışı ortaya çıkmaktadır. Katılımcıların deneyimi, sektöre girişte formel yollar kadar enformel öğrenme, gözlem ve bağ kurmanın da kritik rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Katılımcıların görsel algılarını nasıl geliştirdiklerine dair paylaştıkları deneyimler, görsel efekt sektöründe estetik duyarlılığın yalnızca doğuştan gelen bir yeti değil, aynı zamanda sistematik olarak eğitilebilen bir beceri olduğunu göstermektedir. Özellikle “görsel algı” gibi derslerin ve kaynak kitapların, temel algı prensiplerini anlamada ne kadar kalıcı etkiler bıraktığı vurgulanmaktadır. Bu durum, teorik bilgiyle pratik gözlem arasında kurulan güçlü bağın bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Katılımcının başucu kitabı olarak andığı kaynakların fiziksel varlığının bile zihinsel tetikleyiciler sunduğuna dair ifadesi, öğrenme sürecinin yalnızca okumayla değil, duygusal bağ kurarak da geliştiğini düşündürmektedir. Diğer katılımcının ise “before and after” örneklerini sıkça izleyerek göz terbiyesi kazandığını ifade etmesi, sektörde görsel kararların eğitimsel tekrarla geliştirilebileceğini ortaya koyar. Bu yaklaşımlar, görsel efekt alanında yalnızca teknik ustalık değil, aynı zamanda süreklilik gösteren estetik bir farkındalıkla ilerlemenin önemine işaret etmektedir.

2.2 Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve İş Ortamının Dönüşümü

Görsel efekt sektöründe kadın temsiliyeti dünya genelinde oldukça sınırlı olmasına rağmen, Can Deniz Şahin’in aktardığına göre Türkiye’de özellikle Netflix projeleri özelinde bu dengenin sağlandığı dikkat çekmektedir. Şahin’in verdiği rakamlara göre, 2023–2024 yıllarında yürütülen projelerde VFX ekiplerinde yer alan 14 kişiden 12’si kadındır. Post prodüksiyon ve VFX yapım ekipleri genelinde ise kadın oranı %52’ye ulaşmaktadır. Bu durum, sektöre dair yerleşik cinsiyet normlarının kırılabilmesine işaret ederken, eğitim programlarının dönüştürücü etkisini de göstermektedir. Şahin, bu dengeyi özellikle VFX senaryo dökümü, editörlük, sanatçılık ve yapımcılık gibi alanlarda yürütülen uzun soluklu eğitimlere ve bu programlara gösterilen yoğun kadın ilgisine bağlamaktadır. Ayrıca sektöre yeni katılan kadınların, eğitim süreçlerinde edindikleri bilgi ve ağlar sayesinde görünürlüklerini artırmaları, sektörel pozisyonlara geçişlerini kolaylaştırmaktadır. Soru sormanın, merak göstermenin ve katılımın altını çizen bu yaklaşım, kadınların sektörde aktif özne haline gelebilmeleri için eleştirel düşünce ve iletişim becerilerinin önemine de vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda, kadınların yalnızca nicel olarak değil, niteliksel anlamda da sektöre katkı sundukları görülmektedir.

Görsel efekt sektöründe toplumsal cinsiyet eşitliği yalnızca niceliksel bir temsil meselesi değil, aynı zamanda üretim ortamlarının niteliksel dönüşümü açısından da önem arz etmektedir. Nazlı Eda Noyan’ın yönelttiği “eşitlik neden gerekli?” sorusu, Can Deniz Şahin’in yanıtıyla birlikte değerlendirildiğinde, kadın-erkek dengesinin yaratıcı üretim süreçlerine doğrudan etkileri olduğu görülmektedir. Şahin, kadınların varlığının yalnızca temsiliyet açısından değil, aynı zamanda iş ortamının dinamiklerini değiştiren bir unsur olarak işlev gördüğünü ifade eder. Kadınların bulunduğu ortamlarda ekip içi iletişimin niteliği, odaklanma biçimi ve iş süreçlerinin seyri farklılaşmakta; bu da daha verimli, daha odaklı ve daha profesyonel bir çalışma ortamı yaratmaktadır. Bu gözlem, toplumsal cinsiyet eşitliğinin yalnızca kadınlar açısından değil, tüm ekip ve iş kalitesi açısından pozitif çıktılar doğurabileceğini ortaya koyar. Bu bağlamda eşitliğin, bireysel bir talep olmanın ötesinde kolektif bir kazanım sunduğu; sektörel üretim süreçlerinin kalitesini artıran, iletişim kültürünü dönüştüren yapısal bir unsur olduğu anlaşılmaktadır.

Kadınların görsel efekt sektöründe karşılaştıkları ilk tepkiler, sektörel yapının uzun süre erkek egemen kodlarla işlediğini ve bu durumun teknik rollere kadınların dahil olmasını geciktirdiğini göstermektedir. Pelin Aksoy’un sektöre ilk girişinde tanık olduğu tablo – teknik alanda hiç kadın bulunmaması ve “kadın varsa temizliktedir” algısı – bu ayrımcılığın açık bir örneğidir. Bununla birlikte, kadın çalışanların teknik ekibe alınmasının gerekçesinin “ortamda küfrün azalması” ya da “erkeklerin kendilerine çekidüzen vermesi” gibi dolaylı nedenlerle

açıklanması, kadın emeğinin bir üretim gücünden çok bir denge unsuru olarak görülmesine neden olmuştur. Öte yandan Aksoy'un ve Gamze Akça'nın ortak gözlemi, kadınların özellikle VFX alanında detaycılık, titizlik ve görsel hassasiyet gibi becerileriyle öne çıktığı yönündedir. Bu nitelikler, kadınların sektöre yalnızca "eşitlik" kavramı üzerinden değil, aynı zamanda estetik ve yapımların kalitesine somut katkıları üzerinden dahil olmalarının önemini ortaya koymaktadır. Ayrıca kadınların varlığının, yalnızca üretim süreçlerinde değil, ekip içi karar alma, yaratıcılık ve iş ortamındaki denge açısından da olumlu etkiler yarattığı ifade edilmektedir. Bu bağlamda, cinsiyet temelli önyargıların yerini giderek daha çok beceri ve profesyonellik temelli yaklaşımların aldığı; ancak bu dönüşümün hâlâ mücadele ve görünürlik gerektirdiği anlaşılmaktadır.

Ayşe Terzioğlu'nun deneyimi, fiziksel emeğin yoğun olduğu pozisyonlarda kadınların karşılaştığı önyargılara ve bu önyargıların pratikte nasıl aşılabildiğine dair çarpıcı bir örnek sunmaktadır. Operasyon departmanında çalışmaya başlayan Terzioğlu, ağır ekipman taşımamanın bir kadın için uygun görülmemesi nedeniyle bu alanda kadın istihdamının sınırlı olduğunu belirtmektedir. Ancak fiziksel iş gücünü başarıyla yerine getirmesi hem teknik yeterliliğini görünür kılmış hem de ekip arkadaşlarında bu konudaki algıların değişmesine katkı sağlamıştır. Terzioğlu'nun vurguladığı gibi, bu durum yalnızca cinsiyete bağlı bir mesele değil, kişisel kapasiteyle ilgili bir değerlendirme alanıdır. Kadın çalışanların "ağır iş yapamaz" gibi kalıplaşmış yargılarla mücadele ederken aynı zamanda iş güvenliği standartlarıyla çelişen yükleri omuzlamak zorunda kalmaları, sektördeki yapısal eşitsizlikleri de göz önüne serer. Ayrıca kadınların sektörde genellikle "not tutan", "asistanlık yapan", "Excel ile ilgilenen" pozisyonlara yönlendirilmesi gibi örtük cinsiyet rollerinin varlığı da vurgulanmaktadır. Bu rollerden sıyrılmak ve teknik-üretim pozisyonlarında görünür olabilmek için kadınların erkek meslektaşlarına kıyasla daha fazla çaba göstermesi gerektiği ifade edilmektedir. Bu durum, cinsiyet eşitliğinin yalnızca sayısal temsille değil, iş tanımlarının yeniden yapılanmasıyla mümkün olabileceğini göstermektedir.

Aksoy, Şahin, Terzioğlu ve Akça'nın cinsiyet temelli klişe ve taciz deneyimlerine yönelik verdikleri yanıtlar, bu tür olayların ne denli içselleştirildiğini ve zamanla görünmez hale gelebildiğini göstermektedir. Can Deniz Şahin'in "ne klişe varsa yaşamışımıdır" ifadesi, sektör içi cinsiyetçi normların çoğu zaman sorgulanmadan kabul edildiğine işaret etmektedir. Bu içselleştirme süreci, yalnızca kadınları değil, erkek çalışanları da kapsayan daha geniş bir kültürel kabullenişle bağlantılıdır. Şahin'in Gen Z kuşağına dair olumlu gözlemi – "her şeye itiraz etmeleri, hayır demeleri" – ise bu sessiz kabullenişin yeni kuşaklarla birlikte kırılmaya başladığını göstermektedir. Aynı şekilde başka bir konuşmacının, yaşanmış taciz ya da ayrımcılık örneklerini hatırlayamamasını, "belki de biz bir şeyleri açtığımız için şu an onları hatırlamıyoruz" şeklinde ifade etmesi, bastırılmış ya da normalleştirilmiş deneyimlerin yeniden anlamlandırılması ihtiyacını ortaya koymaktadır. Bu durum, sektör içindeki kadın emeğinin yalnızca fiziksel ya da zihinsel yüklerle değil, aynı zamanda duygusal bir işleme süreciyle de şekillendiğini düşündürmektedir. Görsel efekt sektöründe toplumsal cinsiyet eşitliği üzerine yapılan çalışmalarda, yalnızca açık ayrımcılık değil, bu tür örtük, sessiz, görünmez şiddet biçimlerinin de açığa çıkarılması gerekmektedir.

2.3 İlham, Dayanışma ve Kadınların Kadınlara Etkisi

Kadınların sektörde karşılaştıkları hem olumlu ayrımcılık örnekleri hem de yapısal eşitsizlikler, bireysel hikâyeler üzerinden net şekilde görünür hale gelmektedir. Ancak katılımcıların anlatılarında, sektörde kadın olmanın yalnızca zorluk değil, zaman zaman avantaj sağlayan bir unsur olarak da deneyimlendiği görülmektedir.

Can Deniz Şahin'in reji asistanlığı sürecinde ekipteki dağınıklığı toparlama becerisi ile üstlendiği sorumlulukların, onu yapımcı pozisyonuna taşımış olması; kadınların organizasyonel becerilerinin sektörde değer bulaştığı anlara örnek teşkil eder. Öte yandan, sektöre yeni adım atanlar için kadın rol modellerin eksikliği sıkça vurgulanmaktadır. Şahin'in Nermin Er'den aldığı ilham ve Anima'daki üretim atmosferi gibi örnekler, yaratıcı kadınların sektörde dönüştürücü etkisini göstermektedir. Ancak Ayşe Terzioğlu, Gamze Akça ve Pelin Aksoy gibi katılımcılar, çoğu zaman erkek ustalarla çalışmak zorunda kaldıklarını, özellikle teknik alanlarda erkek usta-

lardan öğrenmenin norm haline geldiğini ve bu alanlarda kadın figürlerin azlığını hissettiklerini ifade etmektedir. Bu durum, kadınların ilham veren konumlara gelmelerinin ne kadar sınırlı olduğunu, ancak bu boşluğu artık kendilerinin doldurabileceğine dair bir farkındalıkla hareket ettiklerini göstermektedir. İlham kaynaklarının sınırlı olması, bu katılımcıları gelecek kuşaklar için “ilham verici kadınlar” olma sorumluluğuyla da karşı karşıya bırakmaktadır. Özellikle Pelin Aksoy’un aktardığı gibi, kadınların geçmişte aynı işi yapmalarına rağmen erkek meslektaşlarından daha düşük ücret aldıkları bir gerçeklik uzun yıllar boyunca süregelmiş; yapısal eşitsizlikler, katılımcıların kişisel mücadeleleri ve sektördeki kolektif farkındalık artışı sayesinde zamanla aşılmaya başlanmıştır. Bu ilerlemenin temelinde, bu eşitsizliklerin tekrar tekrar dile getirilmesi ve görünür kılınması yatmaktadır. Böylece kadınların sektörde sadece var olmakla kalmayıp, ücret politikalarından yönetim kademelerine kadar her alanda hak mücadelesi verdiği anlaşılmaktadır.

3. SEKTÖR VE YARATICI SÜREÇLER

3.1 Dönüşen Teknolojiler ve Sektörün Geleceği

Yapay zekâyı üretkenliği, çok yönlülüğü ve kapsayıcı etkisi nedeniyle mecazi olarak kadına benzetilebilir. Bu benzetme, kadın emeğinin hem görünür hem de çok işlevli yönlerine dair bir metafor olarak okunabilir. Katılımcıların görüşleri, VFX sektörünün yakın dönemde ciddi bir dönüşüm geçirdiğini ve bu dönüşümde yapay zekânın (AI) hem dönüştürücü hem de yıkıcı bir rol oynadığını göstermektedir. Uluslararası stüdyoların kapanma haberleriyle birlikte Türkiye’de de benzer daralma işaretleri gözlemlenmekte; büyük ekiplerin yerine daha küçük, AI destekli üretim süreçlerinin geçmesi giderek yaygınlaşmaktadır. Bununla birlikte, katılımcılar AI’yı salt bir tehdit değil, sektörü dönüştüren bir araç olarak görmektedir; bu dönüşümün nasıl yönetileceğinin belirleyici olacağını vurgulamaktadır. AI teknolojilerinin henüz kusursuz sonuçlar vermemesi, ancak iş yükünü hafifletme ve üretim süreçlerini hızlandırma potansiyeli taşıması nedeniyle sektörde bir paradigma değişimi yaşanmaktadır. Katılımcıların çoğu, bu değişimin teknik yeterlilikten çok uyum becerisi gerektirdiğini ifade etmekte ve özellikle genç kuşakların bu sürece daha hızlı adapte olabileceğine dikkat çekmektedir. Ayrıca tarihsel perspektiften, sektörde yaşanan teknolojik geçişlerin (örneğin analogdan dijital) benzer dirençler ve adaptasyon süreçleri doğurduğu hatırlatılmakta; AI’nın da bu evrimsel sürecin bir devamı olarak değerlendirilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda, görsel efekt sektörünün geleceği yalnızca teknik gelişmelere değil, bu gelişmelere yaratıcı ve eleştirel biçimde uyum sağlayabilen insan gücünün varlığına bağlı görünmektedir. Katılımcıların yapay zekâyı (AI) dair değerlendirmeleri, teknolojiye dair farklı pozisyonlar içerse de insan katkısının sanatsal üretimden ayrı düşünülemeyeceği yönünde ortaklaşmaktadır. AI’nın rutin işleri üstlenebileceği kabul edilmekle birlikte, fikir ve ifade gücü hâlâ insana ait bir alan olarak tanımlanmaktadır. AI’nın gelişen doğası ve öğrenme kapasitesi, yaratıcı süreçlerde yeni sorular doğursa da, bugünün koşullarında hâlâ bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiği dile getirilmektedir. Dolayısıyla, AI’nın sanatla ilişkisi yalnızca teknik değil, aynı zamanda etik, felsefi ve mesleki kimlikler bağlamında da çok katmanlı bir tartışma alanı olarak şekillenmektedir.

Gamze Akça’nın aktardığı deneyim, görsel efekt üretiminde kullanılan teknolojilerin yalnızca yazılımlar ya da araçlarla sınırlı olmadığını, aynı zamanda farklı disiplinlerden gelen ekiplerin katkısıyla geliştirilen özgün sistemlerin sektörel hız ve verimlilik açısından dönüştürücü olabildiğini göstermektedir. Şirket içinde kurulan AR-GE biriminin, Unreal Engine, Blender ve özel olarak geliştirilen lazer tabanlı konumlandırma sistemleriyle sahne kurulum sürelerini önemli ölçüde azaltan çözümler üretmesi; teknik üretimin sadece yazılım bilgisine değil, aynı zamanda birlikte öğrenme ve disiplinlerarası uyum becerisine dayandığını ortaya koymaktadır. Akça’nın “hangi programla başladığın değil, ortaya koyduğun sonuç önemli” yaklaşımı, teknik esnekliğin ve açık sistem tasarımının sektördeki değişken üretim ortamları için elzem olduğunu düşündürmektedir. Özellikle real-time mapping ve parallax gibi uygulamalarda izlenen yöntemler, yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda yaratıcı çözüm geliştirme becerisine dayanan kolektif bir mühendislik-estetik sentezini yansıtmaktadır.

3.2 İş Etiği, Duygusal Zekâ ve Sürekli Öğrenme: Sektörde Kalıcılığın Değerleri

Aksoy, Şahin, Terzioğlu ve Akça'nın iş hayatına dair en değerli buldukları unsurlar, teknik becerilerden ziyade kişisel tutumlar, değerler ve ilişkisel davranış biçimleri etrafında şekillenmektedir. Can Deniz Şahin'in vurguladığı takdir, teşekkür ve paylaşım pratikleri; yalnızca mesleki dayanışmayı değil, aynı zamanda üretim ortamlarında sürdürülebilir bir motivasyonun da temelini oluşturmaktadır. Takdir etmenin "küçük bir kelime, büyük bir etki" olduğunu vurgulayan Şahin, profesyonel yaşamın yükünü sessizce omuzlamak yerine, bu yükü paylaşmanın dönüştürücü gücünü deneyimlediğini ifade etmektedir. Aynı şekilde deneyimlerin paylaşılması, sadece bilgi aktarmak değil, başkalarına ilham olma ve kapılar açma arzusunun bir yansıması olarak öne çıkmaktadır. Ayşe Terzioğlu ve Gamze Akça ise özellikle çözüm odaklılık ve sürekli kişisel gelişim kavramlarının sektörel başarıyı belirleyen önemli faktörler olduğunu belirtmektedir. Bu bakış açısı, sorun odaklı değil, üretken ve yenilikçi bir zihniyetle hareket etmenin, özellikle değişen teknolojilere hızla adapte olunması gereken bir sektörde ayakta kalmanın temel koşulu olduğunu göstermektedir. Yeniliğe açıklık, kişisel öğrenme arzusu ve başkalarıyla anlamlı bağlar kurabilme becerisi; görsel efekt sektöründe yalnızca teknik birikimle değil, insanî niteliklerle de var olmanın kaçınılmaz gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Gamze Akça'nın deneyimi, VFX gibi yüksek teknik yeterlilik gerektiren bir sektörde farklı disiplinlerden gelen bireylerin de yaratıcı katkılar sunabileceğini ortaya koymaktadır. Mimarlık geçmişinden gelen Akça, bu birikimini görsel efekt alanına entegre ederek disiplinlerarası bir üretim pratiği geliştirmiştir. Kendi ifadesiyle, geçmiş deneyimlerini sıfırdan başlamak yerine yeni bir adım olarak görmesi, kariyer esnekliğinin bireysel motivasyon ve öğrenme arzusuyla nasıl bütünleştiğini göstermektedir. Ayrıca mesleki gelişimin yalnızca yerel değil, küresel eğilimlerin takibiyle mümkün olabileceği vurgulanmakta; teknik becerilerin yanında açık fikirlilik ve farklı alanları sentezleme becerisi, uzun vadeli bir sektör varlığı için kritik önemde değerlendirilmektedir.

3.3 Motivasyon, Psikolojik Dayanıklılık ve Kolektif Başarı Hissi

Aksoy, Şahin, Terzioğlu ve Akça'nın motivasyona dair paylaşımları, yaratıcı sektörlerde emeğin yalnızca üretim süreciyle değil, aynı zamanda psikolojik dayanıklılıkla da doğrudan ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Üretim sürecinde karşılaşılan zorlukların ancak sürecin sonunda elde edilen "başardık" hissiyle dengelendiği; hatta kimi zaman yalnızca son izleme anının tüm stres ve yorgunluğu telafi edebildiği ifade edilmektedir. Katılımcılar, motivasyonlarını yalnızca bireysel başarı üzerinden değil, proje sonunda ekip olarak elde edilen duygusal tatmin üzerinden tarif etmektedirler. Pozitif bir çalışma ortamının, destekleyici ilişkilerin ve karşılıklı takdirin motivasyonu güçlendirdiği; buna karşılık stres, çatışma ve negatif duyguların kalıcı değil, geçici bir yük oluşturduğu vurgulanmaktadır. Bu yaklaşımlar, yaratıcı sektörlerde motivasyonun sadece içsel değil, kolektif ve duygusal olarak inşa edilen bir olgu olduğunu düşündürmektedir. Bu bağlamda motivasyon, yalnızca verimliliği değil, üretimin sürdürülebilirliğini sağlayan temel bir dinamik olarak değerlendirilmelidir.

Farklı alanları birleştirerek ilerlemeye çalışan bireylerin, belirgin bir kariyer yolu ya da örnek figür bulunmayan alanlarda kendi yollarını açarken yaşadıkları belirsizlik, sorgulama ve içsel çatışma sıkça vurgulanmaktadır. "Ne yapıyorum?" sorusunun tekrar tekrar sorulması, yalnızca mesleki değil, varoluşsal bir yön arayışına da işaret etmektedir. Ancak bu sorgulama, Akça tarafından olumsuz değil, gelişimsel bir alan olarak tanımlanmakta; deneyimin yalnızca pozitif çıktılarla değil, negatif etkileşimlerle de şekillendiği belirtilmektedir. Hedefe ulaşmanın doğruluğu ancak zamanla test edilebilmekte, alınan geri dönüşlerle bu sürecin meşruiyeti bireysel olarak inşa edilmektedir. Bu anlatı, yaratıcı alanlarda çalışan profesyonellerin yalnızca teknik üretim değil, aynı zamanda psikolojik direnç ve içsel yön bulma kapasitesiyle de şekillendiklerini göstermektedir.

Katılımcıların anlatıları, yaratıcı üretim süreçlerinde estetik ve teknik kalitenin yalnızca bireysel çaba ile değil, kolektif dinamikler, hiyerarşik yapı ve yapım süreçlerindeki güç ilişkileriyle şekillendiğini göstermektedir. Katılımcıların çoğu, işlerine sinmeyen işlerin teslim edilmemesi için son ana kadar mücadele ettiklerini, bu direnişi bir mesleki etik ilkesi olarak gördüklerini belirtmektedir. Ancak özellikle dışarıdan gelen yapım ekipleriyle yaşanan iletişim sorunları, VFX gibi yüksek teknik farkındalık gerektiren alanlarda bile karar vericilerin yanlış yönlendirmeler yapabilmesine neden olabilmektedir. Bu noktada, stüdyo çalışanlarının yaşadığı gerilim yalnızca mesleki değil, aynı zamanda vicdani bir çatışmaya da dönüşmektedir. Katılımcılar, doğru olduğunu bildikleri yaratıcı kararların dışarıdan gelen talepler doğrultusunda değiştirildiği durumlarda, “doğru olanı göstermek” için kendi kişisel zamanlarında alternatif versiyonlar üretme yoluna gittiklerini aktarmaktadır. Bu durum, sektörde profesyonel üretim sorumluluğunun yalnızca iş teslimine değil, işin ardında durma ve kendi mesleki kimliğini koruma pratiğine de dayandığını göstermektedir. Dolayısıyla bu tür içsel çatışmalar, yaratıcı emeğin teknik bir süreçten ibaret olmadığını; aynı zamanda değerler, etik tutumlar ve mesleki kimliğin sürekli yeniden sınıandığı bir alan olduğunu ortaya koymaktadır.

3.4 Sektöre Giriş İçin Stratejiler

Aksoy, Şahin, Terzioğlu ve Akça'nın sektöre yeni adım atmak isteyenlere yönelik önerileri, günümüz görsel efekt ve hareketli grafik tasarım (motion graphics) alanında başarılı bir başlangıç yapabilmenin, yalnızca teknik donanım değil, aynı zamanda stratejik iletişim becerileri ve öz-inisiyatif gerektirdiğini ortaya koymaktadır. Özellikle YouTube gibi dijital kaynakların eğitsel potansiyelinin altı çizilmekte; bu kaynakların yalnızca teknik bilgi sunmakla kalmadığı, aynı zamanda programların sınırlarını ve işlevselliğini keşfetme sürecinde rehber niteliği taşıdığı vurgulanmaktadır. Diğer bir katılımcı ise “showreel” hazırlarken ilk sahnenin etkileyciliği ve kişisel markanın net bir biçimde sunulmasının önemine dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra, profesyonel ilişkilerin kurulması ve etkinliklerde görünür olmanın, staj ve iş başvurularında belirleyici faktör olduğu ifade edilmektedir. Başvuruların yalnızca bir CV ya da portfolyodan ibaret olmadığı; adayın kendini ifade etme biçiminin, alanla ilgili farkındalığının ve motivasyonunun da yazılı bir sunumla bütünleşmesi gerektiği belirtilmektedir. Bu öneriler, sektöre girişin yalnızca “teknik yetkinlik” üzerinden değil, çok yönlü bir hazırlık süreci ve kişisel sunum stratejileri üzerinden şekillendiğini göstermektedir.

Katılımcıların işlerinden keyif aldıkları noktalar, üretim sürecinin yalnızca çıktıya odaklı olmadığını; kolektif etkileşim, yaratıcılık ve sürekli öğrenme gibi dinamiklerle şekillendiğini göstermektedir. Yönetici pozisyonunda olan biri için ekip içinde uyumlu ve paylaşımcı bir atmosfer yaratmanın kendisi için en büyük tatmin kaynaklarından biri olabilir. Bu ifade, liderliğin yalnızca yönetsel değil, aynı zamanda insani ve eğitsel bir boyut taşıdığını da ortaya koyar. Bir başkası ise farklı disiplinlerden gelen kişilerle kurulan etkileşimin, fikir alışverişinin ve ortak tartışma kültürünün yaratıcı süreci besleyen temel unsurlar olduğunu ifade etmektedir. “Freelance” çalışmanın sunduğu esneklik ile ekip içi etkileşimin sınırlılığı arasındaki dengeye dikkat çeken katılımcılar, yaratıcı üretimde etkileşimin önemini özellikle vurgulamaktadır. Ayrıca, bir projenin fikir aşamasından ekran karşısında görülen son haline ulaşmasının, emekle örülmüş bir yolculuğu görünür kılması bakımından derin bir tatmin kaynağı olduğu dile getirilmektedir. Tüm bu ifadeler, sektörel stresin ve baskının ötesinde, üretimin bireye sunduğu anlam, gelişim ve kolektif aidiyet duygusunun yaratıcı emekte pozitif bir motivasyon zemini oluşturduğunu göstermektedir.

VFX sektörünü diğer alanlardan ayıran en belirgin özelliğe dair ifadeler, bu alanın yalnızca teknik donanım ve yaratıcılıkla sınırlı olmadığını; aynı zamanda görünürlük ve kitlelerle kurulan dolaylı etkileşim üzerinden anlam kazandığını ortaya koymaktadır. Bir çalışmanın dijital platformlarda ya da televizyon ekranlarında milyonlarca izleyiciye ulaşabilmesi, üretim sürecinin sınırlarını bireysel tatminin ötesine taşımakta; kamusal bir başarı duygusuna dönüşmektedir. Bu durum, yaratıcı emeğin yalnızca estetik bir nesne üretmekten ibaret olmadığını; aynı zamanda duygusal yankı uyandıran, kolektif hayal gücünü tetikleyen bir “sihir” taşıdığını düşündürmektedir.

Katılımcıların “etkileşim” ve “hayal gücü” gibi kavramlarla tarif ettikleri bu sektöre dair deneyim, VFX alanının kültürel üretim bağlamında güçlü bir rol oynadığını, yalnızca teknik becerilerle değil, izleyiciyle kurulan bağ aracılığıyla da anlamlandırıldığını göstermektedir. Dolayısıyla bu sektör, görünürlüğün ve yankının hem motivasyonel hem de yaratıcı güç olarak işlediği bir üretim alanı olarak konumlanmaktadır.

4. SONUÇ: “Sihir”

Katılımcı anlatılarında öne çıkan “sihir” metaforu, görsel efektin yalnızca teknik bir ustalık alanı olmadığını; bireysel hayal gücü, toplumsal duyarlılık ve etik sorumluluklarla örülü, çok katmanlı bir üretim sahası olduğunu göstermektedir. Görsel efektin estetik potansiyeli kadar umut ve dönüşüm kapasitesi de kadın profesyonellerin sektöre dair hayal ve beklentilerinde belirgin biçimde yer almaktadır. Bu beklentiler, sadece daha fazla üretim veya tanınırlıkla sınırlı kalmayıp, adalet, eşitlik ve yaşam hakkı gibi daha geniş etik çerçeveleri de kapsamaktadır.

Bu nedenle VFX alanında, kadınların üretim ve görünürlüğünü güçlendirmek için teknik eğitim olanaklarının yaygınlaştırılması; burs, mentorluk ve atölye programlarının artırılması önemlidir. Çalışma koşullarının toplumsal cinsiyet eşitliğine duyarlı şekilde düzenlenmesi; esnek modeller, ebeveyn dostu uygulamalar ve ayrımcılığa karşı etkin önlemler de sektördeki kapsayıcılığı pekiştirecektir. Başarılı kadın profesyonellerin hikâyelerinin görünür kılınması, rol model etkisi yaratacak belgesel ve etkinliklerle desteklenmeli; sendikalar, meslek birlikleri ve üniversiteler aracılığıyla sektörel veriler düzenli olarak toplanıp paylaşılmalıdır.

Tüm bu adımlar, VFX pratiğinin teknoloji ve sanatın kesişim noktasında yeni bir dayanışma zemini yaratmasına katkı sunacaktır. Böylece kadınların emeği, hayal gücü ve dayanışmasıyla bu çok katmanlı “sihir”, yalnızca görülebileni değil, mümkün olanı da inşa eden dönüştürücü bir yaratım alanına dönüşecektir. Başka bir deyişle görsel efekt (VFX), yalnızca hayal edilenin görselleştirilmesi değil, aynı zamanda hayal edilen bir dünyanın mümkün kılınmasına dair bir kolektif çabanın sahnesi olarak kadınlar tarafından yeniden yaratılmıştır.

Kaynaklar

- Aksoy, P., Şahin, C. D., Terzioğlu, A., & Akça, G. (Konuşmacılar), Noyan, N. E. (Moderatör). (2025, 22 Şubat). Netflix Türkiye’de Kadınların VFX Rollerinde Temsili [Panel]. EFEKT Görsel Efekt Günleri, İstanbul, Türkiye.
- British Council Türkiye. (2019). Yaratıcı endüstriler odak ülkesi: Türkiye [Rapor].
<https://www.britishcouncil.org.tr/en/programmes/arts/creative-industries-focus-country>
- Conor, B. (2021). Toplumsal Cinsiyet ve Yaratıcılık: Uçurumun Eşiğinde İlerleme, özel sayı. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO).
- Fechner, R. (2025, 28 Şubat). EFEKT Görsel Efekt Günleri Zoom buluşması [Çevrim içi panel konuşması]. ANiKA Animasyonun Kadınları Derneği.
- Idelson, K. (2022, 21 Ocak). Araştırma, hızla büyüyen VFX alanında kadın eksikliğini ortaya koyuyor. Variety. <https://variety.com/2022/film/spotlight/women-vfx-1235156897/>
- İzmir Kalkınma Ajansı. (2020). Türkiye’de yaratıcı endüstrilerin analizi [Rapor].
https://izka.org.tr/wp-content/uploads/2021/06/Analysis_of_the_Creative_Industries_in_Turkey_Izmir_2020.pdf
- UNESCO. 2022. UNESCO Küresel Raporu, Yaratıcılık için Politikaları Yeniden Şekillendirmek – Kültürü Küresel Bir Kamusal Değer Olarak Ele Almak. <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en> Erişim tarihi: 20 Şubat 2022.
- Women in Animation & USC Annenberg Inclusion Initiative. (2021, Kasım). Görsel efektlerde görünmeyen: Alandaki kadınların yaygınlığı ve deneyimlerini anlama [Araştırma raporu].