



EGE ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ
MEDYA VE İLETİŞİM ARAŞTIRMALARI DERGİSİ





EGE ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ
MEDYA VE İLETİŞİM ARAŞTIRMALARI HAKEMLİ E-DERGİSİ
*EGE UNIVERSITY FACULTY OF COMMUNICATION
MEDIA AND COMMUNICATION RESEARCH REFEREED E-JOURNAL*

Ekim 2025 // October 2025

Sayı 16 // Vol 16

ISSN 2636-8471

Sahibi // Owner

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Adına Dekan
Prof. Dr. Bilgehan GÜLTEKİN

Editör // Editor

Doç. Dr. Selin BİTİRİM OKMEYDAN

Editör Yardımcısı // Assistant Editor

Öğr. Gör. M. Şebnem CANTÜRK

Alan Editörleri // Field Editors

Prof. Dr. Zuhale ÖZEL SAĞLAMTİMUR
Doç. Dr. Emel KUŞKU ÖZDEMİR
Doç. Dr. Hidaye Aydan BİLGİLİER
Doç. Dr. İlknur AYDOĞDU KARAASLAN
Doç. Dr. Miray BEŞBUDAK
Doç. Dr. Selma Didem ÖZŞENLER
Doç. Dr. Şebnem SOYGÜDER BATURLAR
Doç. Dr. Uğur BAKIR
Doç. Dr. Yurdağül BEZİRGAN ARAR
Dr. Öğr. Üyesi Murat ÇELİK
Arş. Gör. Beste ELVEREN ARI

Yazım ve Dil Editörleri //
Spelling and Language Editors

Arş. Gör. Dr. Serhatcan YURDAM
Arş. Gör. Ece Nur KAYA YILDIRIM
Arş. Gör. Sedef Ege KARATAŞ

Yabancı Dil Editörü //
English Language Editor

Öğr. Gör. Dr. Lale BARÇIN AKA

Grafik, Mizanpaj //Graphic, Layout

Öğr. Gör. M. Şebnem CANTÜRK

Kapak ve Logo Tasarımı //
Cover and Logo Design

Doç. Dr. Cem GÜZELOĞLU

İletişim // Contact

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi
Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi
Ege Üniversitesi Merkez Yerleşkesi İletişim Fakültesi
35100 Bornova, İzmir, Türkiye
Tel: 0 (232) 311 10 10 - 0 (232) 311 22 27 - 0 (232) 311 16 33
E-posta: egemia@mail.ege.edu.tr, egemiadergisi@gmail.com

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi (EGEMİA), 2017 yılında yayın hayatına başlayan ve elektronik ortamda yayınlanan ulusal hakemli bir dergidir. Her yıl Nisan ve Ekim aylarında olmak üzere iki sayı halinde yayınlanır. Türkçe ve İngilizce çalışmalara yer vermektedir. Dergide yayınlanan makalelerde ifade edilen görüşler yazar(lar)ın kendi görüşleri olup, tüm bilimsel, içeriksel, dilsel, yasal sorumluluğu yazarlarına aittir. Yayımlanan yazıların telif hakkı dergiye aittir ve referans gösterilmeden aktarılamaz.

Yayın Kurulu// Editorial Board

Prof. Dr. Bilgehan GÜLTEKİN (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Aylin GÖZTAŞ (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Belma FIRLAR (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Burcu ÖKSÜZ (İzmir Katip Çelebi Üniversitesi)
Prof. Dr. Elif YILDIZ (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Füsün TOPSÜMER (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Hüseyin ALTUNBAŞ (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Nesrin KULA DEMİR (Afyon Kocatepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlem ALİKILIÇ (Yaşar Üniversitesi)
Prof. Dr. Pelin BAYTEKİN (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Pelin DÜNDAR (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Yalçın KIRDAR (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Zakir AVŞAR (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Zuhal ÖZEL SAĞLAMTİMUR (Ege Üniversitesi)

Danışma Kurulu//Advisory Board

Prof. Dr. Ayla OKAY (İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Aytekin CAN (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Başak SOLMAZ (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Bülent KÜÇÜKERDOĞAN (Hasan Kalyoncu Üniversitesi)
Prof. Dr. Bülent VARDAR (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Dilek TAKIMCI (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Ebru GÜZELCİK URAL (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Emel KARAYEL BİLBİL (Marmara Üniversitesi)
Prof. Dr. Erkan YÜKSEL (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Erol Nezih ORHON (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Filiz BALTA PELTEKOĞLU (Marmara Üniversitesi)
Prof. Dr. Işıl ZEYBEK (İstanbul Kültür Üniversitesi)
Prof. Dr. İdil SAYIMER (Kocaeli Üniversitesi)
Prof. Dr. M. Ali BAYRAKTAROĞLU (Trakya Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Müjde KER DİNÇER (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlen ÖZGEN (Atılım Üniversitesi)
Prof. Dr. Rengin KÜÇÜKERDOĞAN (Hasan Kalyoncu Üniversitesi)

Hakem Kurulu // Referee Board

Doç. Dr. Aslı ERCİYEŞ TOSUN

Doç. Dr. Emrah DOĞAN

Doç. Dr. Gökhan DEMİREL

Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

Arş. Gör. Dr. Celal KOCAÖMER

Arş. Gör. Dr. Şehriban KARACAN

İÇİNDEKİLER // CONTENTS

Araştırma Makalesi // Research Article

- 1-22 Yeni Sinema Düzlemleri: Bandersnatch ve İnteraktif Seyir Kültürünün Evrimi // *New Cinematic Dimensions: Bandersnatch and The Evolution of Interactive Viewing Culture*
Oya KOCAMAN

Kitap İnceleme // Book Review

- 23-33 “Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” Kitabı Hakkında Bir Değerlendirme // *A Review of The Book “Studies on Korean Popular Culture”*
Merve İRİYARI

Çeviri Makale // Translated Article

- 34-55 “Görmeyi Göstermek: Görsel Kültürün Eleştirisi // *A Showing Seeing: A Critique of Vjsual Culture*”
Nurcan Pınar EKE

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI:

10.56075/egemiadergisi.
1629194

Alınış tarihi (Received):

29.01.2025

Kabul tarihi (Accepted):

18.06.2025

Sorumlu Yazar:

Oya KOCAMAN
oya.kocaman@st.uskudar.e
du.tr

Kaynak Gösterimi:

Kocaman, O. (2025).
Yeni Sinema Düzlemleri:
Bandersnatch Ve
İnteraktif Seyir
Kültürünün Evrimi.
Egemia Ege Üniversitesi
İletişim Fakültesi Medya
ve İletişim Araştırmaları
Hakemli E-Dergisi, (16),
1-22.

YENİ SİNEMA DÜZLEMLERİ: BANDERSNATCH VE İNTERAKTİF SEYİR KÜLTÜRÜNÜN EVRİMİ

Oya KOCAMAN¹

ÖZ

1895 yılında Lumière Kardeşlerin sinematografi icat etmesiyle doğan sinema, zamanla kendi estetik dilini ve endüstriyel yapısını geliştirerek küresel bir anlatı pratiğine dönüşmüştür. 1970'lerden itibaren hızla gelişen bilgi ve iletişim teknolojileri, sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim süreçlerini dijitalleştirmiş; 2000'li yıllarda dijital platformların yükselişiyle izleyici deneyimi bireyselleşmiş, yapay zekâ destekli algoritmaların yönlendirdiği yeni bir izleme kültürü ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, Netflix'in 2018'de yayımladığı *Black Mirror: Bandersnatch*, yalnızca interaktif sinemanın bir örneği değil, aynı zamanda kullanıcı verilerini toplayarak içerik stratejileri ve algoritmik öğrenme modelleri için etik veri üretme potansiyeline sahip deneysel bir anlatı formudur. İzleyicinin yaptığı seçimler, platform için potansiyel davranışsal örüntüler yaratmakta; film hem bir hikâye hem de yapay zekâ sistemlerinin eğitilebileceği verisel bir zemin olarak işlev görmektedir. Bu çalışma, *Bandersnatch* yapısal bir anlatı biçimi olmanın ötesinde, etik karar sistemleriyle ilişkili bir veri kaynağı olarak analiz etmeyi amaçlamakta; izleyici katılımı, karar anları, meta-anlatı öğeleri ve algoritmik yönlendirme mekanizmaları ekseninde nitel bir çözümleme sunmaktadır. İnceleme yalnızca tek bir vaka çalışması üzerinden yürütüldüğü için bulgular bağlama özgüdür; dolayısıyla, çalışmanın genelleştirilebilirliğini sınırlasa da derinlemesine analiz için kuramsal bir çerçeve sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bandersnatch, İnteraktif Anlatı, Yapay Zekâ, Etik Karar, Algoritmik Yönlendirme

NEW CINEMATIC DIMENSIONS: BANDERSNATCH AND THE EVOLUTION OF INTERACTIVE VIEWING CULTURE

ABSTRACT

Cinema, born with the invention of the cinematograph by the Lumière Brothers in 1895, has gradually developed its own aesthetic language and industrial structure, evolving into a global narrative practice. Since the 1970s, rapidly advancing information and communication technologies have digitized the processes of film production, distribution, and exhibition. In the 2000s, the rise of digital platforms has individualized the viewing experience and introduced a new culture of algorithm-driven consumption supported by artificial intelligence. In this context, Netflix's 2018 release *Black Mirror: Bandersnatch* represents not only a notable example of interactive cinema but also an experimental narrative form with the potential to generate ethical data for content strategies and algorithmic learning models. The choices made by viewers create behavioral patterns that serve as data inputs for AI systems, allowing the film to function simultaneously as a story and as a data-generating interface. This study aims to analyze *Bandersnatch* not merely as a structural narrative but as a source of ethically significant user data. Focusing on viewer participation, decision points, meta-narrative elements, and algorithmic guidance, the study presents a qualitative analysis. As a single case study, the findings are context-bound, offering a theoretical framework rather than generalizable conclusions.

Keywords: Bandersnatch, Interactive Narrative, Artificial Intelligence, Ethical Decision-Making, Algorithmic Guidance

¹ Üsküdar Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Doktora Öğrencisi, ORCID: 0000-0001-6842-2603, oya.kocaman@st.uskudar.edu.tr

GİRİŞ

20. yüzyılın en önemli buluşlarından biri internet teknolojisidir. Günümüze kadar gelişerek yenilenen bilgi ve iletişim teknolojileri; gündelik yaşam pratiklerinden eğitime, kültürden sanata kadar hayatın her alanını etkilemekte ve dönüştürmektedir. Dünya artık ağlarla birbirine bağlanmış bir toplum hâline gelmiştir. Ağ toplumunun yarattığı dijital kültür, yeni medya ve bilgisayar teknolojileriyle birlikte kültürel atmosferimizi oluşturmaktadır. Yeni medya ortamında birbirine yakınsayan medya uygulamaları, insanların farklı deneyimlere farklı cihazlar üzerinden erişmesini sağlamıştır. Bitlere dayalı dijital dünyadan en çok etkilenen medya sektörlerinden biri de sinema olmuştur (Castells, 2000: 21).

Sinema, doğası gereği teknolojiden ayrı düşünülemeyecek bir iletişim mecrasıdır; 1895 yılında icat edilmesinden günümüze dek geçirdiği tüm teknolojik değişimler, sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim koşullarını etkilemiştir. Bu değişimlerin en çok hissedildiği alanlardan biri ise seyir pratikleri olmuştur. 1990'lara gelene dek kimi zaman sosyalleşme, kimi zaman boş zaman değerlendirme, kimi zamansa bir başkaldırı biçiminde kodlanan "sinemaya gitme" eylemi, yeni medyanın kısa sürede yarattığı dijital aktörler tarafından yeni ortamlara taşınarak sinema sanatında ve endüstrisinde bambaşka biçimlerin önünü açmıştır. Güntay'ın televizyonun sinema üzerindeki etkisine dair gözlemleri, Netflix gibi platformların yeni dijital kırılmalar yarattığını daha anlamlı kılmaktadır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte sinemanın toplumsal cazibesini ve salon deneyimini kademeli olarak kaybetmeye başlaması, medyanın evrilen doğasının ilk sinyallerini vermiştir. Sinema, ev dışı bir kolektif etkinlikten, bireysel ekranlara çekilen bir izleme pratiğine dönüşmüş; bu geçiş, televizyonla başlayan bir kırılmanın, dijital platformlarla hızlanan yeni bir aşamasını işaret etmektedir (Güntay, 2019: 2).

2000'li yıllardan itibaren dijitalleşme, bireysel ekran deneyimini yaygınlaştırmış; izleme alışkanlıkları platformlar aracılığıyla kişiselleştirilmiş veri kümeleriyle analiz edilebilir hâle gelmiştir. Bu süreçte Netflix gibi dijital platformlar, yalnızca içerik üretimiyle değil, aynı zamanda kullanıcı tercihlerine göre yapılandırılmış öneri sistemleriyle de dikkat çeker hâle gelmiştir. Bu sistemler, yapay zekâ destekli algoritmalar aracılığıyla kullanıcının tercih ve davranışlarından anlamlı veriler üreten bir yapıya dönüşmüştür (Zuboff, 2019: 94–97). Dolayısıyla sinema, yalnızca izlenen değil; aynı zamanda karar verileri üzerinden kullanıcıdan veri toplayan bir mecra evrilmiştir.

Bu bağlamda, Netflix'in 2018 yılında yayımladığı *Black Mirror: Bandersnatch* adlı interaktif film, yalnızca klasik anlatı yapısını dönüştüren bir medya deneyimi değil, aynı zamanda izleyici kararlarını dijital olarak kaydederek yapay zekâ destekli sistemler için etik

veri sağlayabilecek deneysel bir model olarak öne çıkmaktadır. Filmde izleyici, anlatının akışına müdahale eden kararlar alır; ancak bu seçimler aynı zamanda platform tarafından kayıt altına alınmakta ve kullanıcının davranış biçimlerine ilişkin çıkarımlar üretmek üzere işlenebilmektedir.

Bu çalışmanın amacı, *Bandersnatch*'i yalnızca etkileşimli bir anlatı formu olarak değil; kullanıcı seçimlerinin yapay zekâ sistemlerinde etik karar modelleri üretebilecek veri kaynaklarına dönüşme potansiyeli bağlamında ele almaktır. Çalışma, klasik anlatı sinemasından farklı olarak, etkileşimli sinemanın veri üretim pratikleriyle birleştiği yeni bir anlatı düzlemi olarak *Bandersnatch*'i konumlandırmaktadır.

Araştırmada nitel içerik analizi yöntemi kullanılarak filmdeki anlatı yapısı, tematik karar anları, karakterlerin dönüşümü ve izleyiciyle kurulan etkileşim biçimleri detaylı biçimde çözümlenmiştir. Bu analizde, özellikle etik ikilemler yaratan seçimler, anlatının dallanma biçimleri, algoritmik yönlendirme ve meta-anlatı unsurları tematik olarak kodlanmış; bu yapıların kullanıcı verisiyle birleşen işlevleri değerlendirilmiştir.

DİJİTAL PLATFORMLAR ÇAĞINDA SİNEMA: DEĞİŞEN SEYİR KÜLTÜRÜ VE ALGORİTMİK DENEYİM

Lumière Kardeşler'in 1895'te sinematografi icat etmelerinin ardından ortaya çıkan sinema, kısa süre içinde kendi estetik dili ve endüstriyel modeliyle evrilerek dünya çapında bir medya pratiği hâline gelmiştir. 20. yüzyıl, teknolojinin hızlı gelişimine tanık olmuş ve bu da sinemanın üretim, dağıtım ve kabul tekniklerinde değişikliklere yol açmıştır.

Özellikle 1970'lerden itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı değişimler, sinemada analogdan dijitalle geçişi mümkün kılmış; dijitalleşme, üretim araçlarına daha "demokratik" bir erişim sağlamanın yanı sıra izleme pratiklerini de yeniden şekillendirmiştir (Rodowick, 2007: 28; Manovich, 2014: 33). İnternetin yaygınlaşması ve ardından dijital platformların 2000'lerde ortaya çıkmasıyla, izleyici ile film arasındaki bağlantı yeni bir şekil almaya başlamıştır. Film, yalnızca sinemalarda izlenen bir metin olmaktan çıkarak, bugün taşınabilir ekranlar üzerinden, algoritmik bir tabakayla arabuluculuk edilen bir deneyim alanına dönüşmüştür.

Bu dönüşümün yapısı, Castells'in "ağ toplumu" fikrinde de ifade edildiği gibi, izleyiciyi dijital medya ortamlarında yeniden şekillendirir. Platformlar yalnızca içerik sunmakla kalmaz; izleyicilerin tercihlerinin kaydedilmesi yoluyla algoritmik öneri sistemleri oluşturur ve bu veriyi diğer içerik stratejileri için temel olarak kullanır (Zuboff, 2019: 93–95; Gürmeriç, 2019:

41). Netflix gibi bir ortamda, geleneksel yayın kalıpları boyunca veri tabanlı kişiselleştirme araçları uygulayan bu dijital platformlar, kullanıcı davranışlarını nicelendirip profilleyerek sinema tarihindeki yeni bir ufku temsil eder (Zengin, 2021: 706; Mittelstadt & Floridi, 2016: 307).

Zuboff'un "gözetim kapitalizmi" kavramı (Zuboff, 2019: 114), özellikle dijital platformların kullanıcı eylemlerini ekonomik değere nasıl dönüştürdüğünü tanımlamak açısından yol göstericidir. Netflix'in öneri algoritmaları yalnızca beğenilecek içerikleri önermekle kalmaz, aynı zamanda kullanıcının neyi, ne zaman ve nasıl izlemesi gerektiği konusunda bir tür yapısal kılavuzluk da dayatır. İzleyicinin deneyiminin, gizli bir manipülatör gibi işleyen algoritmik bir filtre sistemi tarafından yönlendirildiği belirtilmektedir.

Bir zamanlar topluluk deneyimi olan sinemaya gitme alışkanlıklarının, zamanla kişisel ekranlarda izlemeye kayarak "izleyici modeli" diye adlandırılabilir yeni bir yapıya dönüşmesi sürecinde, öneri sistemleri ve yapay zekâ güdümlü algoritmalar film seçiminde önemli bir rol üstlenmeye başlamıştır (Erkılıç, 2009: 144). Özellikle sinema teknolojileri üzerine çalışmalar yürüten Tuğran ve Tuğran (2016: 195–198), izleyiciyle estetik ve kültürel bağın yerleşik ilişkisini yeniden şekillendiren teknik faktörler kadar analogdan dijitale kayışın türsel karşılığına da dikkat çeker.

Yapay zekâ güdümlü içerik sunumlarının yalnızca kullanıcılara tepki vermekle kalmayıp, aynı zamanda karar verme süreçlerinde zamanla değişiklik meydana getirecek şekilde aktif bir biçimde müdahalede bulunduğu da ifade edilir (bkz. Sarıkaya, 2022: 164–165). Bu durum, öneri algoritmalarını daha güçlü hâle getiren bir eğilim olarak kabul edilir. Kullanıcıların izleme geçmişi ve etkileşim davranışlarını inceleyen bu sistemler, içerik akışını yeniden düzenler ve karar anını algoritmik olarak öngörebilir.

Zengin (2021: 708) tarafından "hiper kişiselleştirme" kavramı, izleyicilerin estetik ve etik duruşlarının bir yandan sistem tarafından modelleme nesneleri olarak üretildiğini, öte yandan hem içerik stratejilerinin hem de kullanıcı profilinin bu süreçte yeniden tasarlandığını vurgular (Gürmeriç, 2019: 47–50). Bu sistemlerde izleyici, yalnızca bir içerik tüketicisi değil, aynı zamanda tercihlere göre veri üreten ve bu veri aracılığıyla öneri sistemlerini değiştiren döngüsel bir aktördür.

Film izlemenin bu yeni biçimi, sinemayı yalnızca görsel ve işitsel temsillerden ibaret bir düzen olmaktan çıkararak, veri üreten ve veriye dayanan bir etkileşim alanına dönüştürür. *Bandersnatch* gibi interaktif içerikler, bu değişimin en belirgin örneklerinden biri olarak, yeni

bir izleme rejimini simgeler: Artık izleyici, yalnızca bir tüketici değil, algoritmalar için veri sağlayan bir aktördür.

ETKİLEŞİMLİ ANLATILAR VE KULLANICIDAN VERİ ÜRETEK İZLEYİCİYE GEÇİŞ

Klasik sinema modelinde seyirci, çoğunlukla pasif bir alıcı konumundadır ve anlatı, seyirci katılımına kapalı bir kurgusal düzenleme üzerinden ilerler. Ancak yeni medya ortamıyla birlikte bu model kırılmış; anlatıda seyirciye dair varsayımlar değişmiştir. Sinema artık pasif bir izleme deneyimi olmaktan çıkarak interaktif bir yapıya bürünmüş, izleyici de anlatının mimarisine müdahale edebilen aktif bir özne hâline gelmiştir.

Bu dönüşüm yalnızca teknik veya nedensel boyutlarla sınırlı kalmamış; aynı zamanda anlatı ve kültürel kodlar içerisinde ciddi kırılmalara yol açmıştır. Aarseth'in "ergodik metin" olarak tanımladığı sistemler, okuyucunun ya da izleyicinin fiziksel veya bilişsel çabasıyla anlatıyı oluşturmaya imkân tanır (Aarseth, 1997: 1–2). Dolayısıyla *Bandersnatch*, klasik sinema metinlerinden farklı bir konuma sahiptir; izleyici yalnızca gözlemci değil, anlatının gidişatını belirleyen aktif bir karar vericidir.

İzleyicinin anlatıya etkisini kültürel bir düzlemde inceleyen Jenkins, yeni medya ortamlarında izleyicinin "katılımcı izleyici" kimliği kazandığını savunur (Jenkins, 2006: 3–5). *Bandersnatch*, bu bağlamda yalnızca etkileşimli bir hikâye anlatım biçimi değil, aynı zamanda izleyiciden veri üreten bir teknolojik modeldir. Kullanıcının seçimleri, hem anlatının akışını belirler hem de algoritmalar tarafından işlenebilen veri tabanlarına dönüşür.

Kullanıcı tercihleri, yalnızca anlatının biçimini değil, gelişimini de derinden etkiler. Koenitz'e göre, izleyicinin seçimleri anlatının yapısal bütünlüğünü bozmak yerine zenginleştirir (Koenitz, 2021: 18–22). Her izleyiciye farklı bir deneyim sunan bu esneklik, yapay zekâ sistemlerinin kullanıcı tercihlerinden anlamlı veriler elde etmesini mümkün kılar. Floridi ise bu verilerin, etik sistemler inşa etmeyi hedefleyen yapay zekâ modelleri açısından temel olduğunu vurgular (Floridi, 2019: 142).

Karakterle kurulan özdeşleşme ve karar verme süreci, etkileşimli anlatının izleyici üzerindeki en dikkat çekici etkilerinden biridir. Karar anlarında izleyici, hikâyeyi yalnızca yönlendirmekle kalmaz; aynı zamanda karakterle olan ilişkisini de yeniden kurgular. *Bandersnatch* örneğinde, izleyici Stefan'ın karşılaştığı ahlaki ikilemlerle yüzleşirken farklı tercihler yapar. Bu dönüşüm, klasik sinemadaki durağan izleyicilikten "karar verici öznelliğe" geçişi ele alan Sayın (2007: 117–125), oyun-sinema etkileşiminde etik boyutu vurgulayan Sezen (2013: 132–137) ve karar anlarının izleyici–karakter özdeşliğini nasıl dönüştürdüğünü

inceleyen Ünlü (2020: 45–48) tarafından farklı açılardan analiz edilmiştir. Bu katılım, yalnızca anlatının dramatik yapısını değil, izleyicinin etik karar alma deneyimini de doğrudan etkiler.

Bandersnatch'teki karar anları, izleyicinin hikâyeyi yönlendirmesinin ötesinde, kendi ahlaki duruşunu da sınavan bir test niteliğindedir. Örneğin babayı öldürmek, terapiye devam edip etmeme ya da anneyle birlikte trene binip binmeme gibi tercihler, izleyicinin içsel değer sistemini açığa çıkarır. Bu tercihler, yapay zekâ sistemlerinin karar modellerini eğitebilecek veri kümelerine dönüşebilir (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309). Bu dönüşüm, çağdaş medya ortamında sinemanın bireysel düzeyde veri işleyen bir mecra hâline gelişini anlamak açısından da oldukça belirleyicidir.

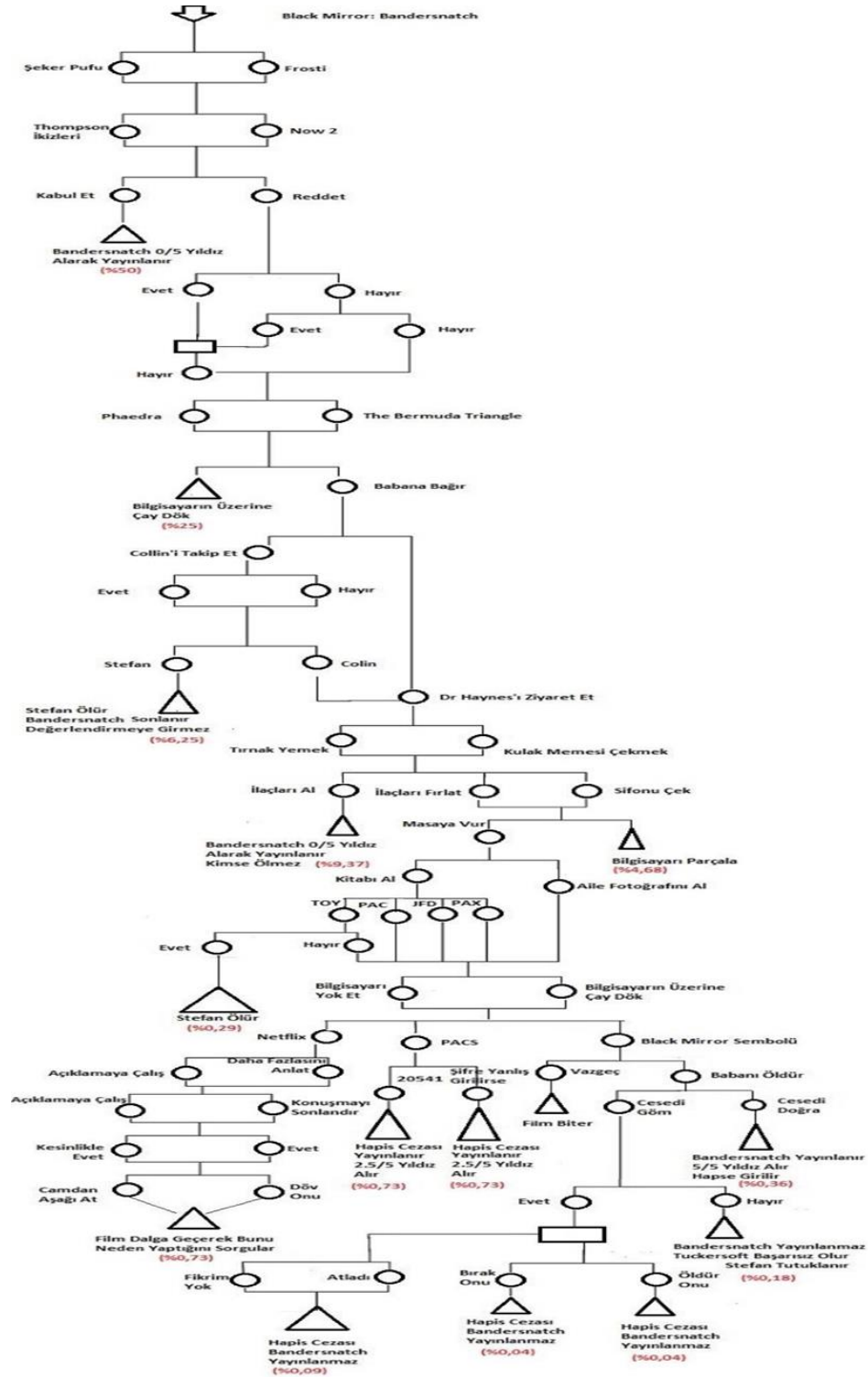
İTERAKTİF SİNEMANIN ANLATI YAPISI VE KARAR AĞACI

Uzun yıllardır geleneksel sinema anlatısının standart hikâye kurgusu, neden-sonuç ilişkisine ve doğrusal gelişime dayanıyordu. Aristoteles'in üç perdeli doğrusal paradigmasına bağlı olarak geliştirilen ve izleyicinin pasif konumda bulunduğu bu klasik model (Ünlü, 2020: 32–34), dijital medya teknolojilerinin yükselişiyle dönüşüme uğramış; anlatılar artık ardışık bir düzenden uzaklaşmıştır.

Bu yeni yaklaşım, doğrusal olmayan hikâye anlatımı biçimlerinin yükselişini büyük ölçüde hızlandırmıştır. Geleneksel doğrusal kurgu yerine, etkileşimli yapımlarda izleyiciler belirli anlarda seçim yaparak hikâyenin gidişatını değiştirebilir. Aynı başlangıç koşullarına sahip öyküler, karakterlerin aldığı kararlara bağlı olarak neredeyse sınırsız sayıda farklı sonuçla noktalanabilir. Bu anlatı katmanları, izleyicinin kişisel katılımıyla yalnızca hikâyeye çeşitlilik kazandırmakla kalmaz, daha önce deneyimlenmemiş yeni bir sinema türünün de temelini atar. Blum etkileşimli anlatıları beş ana başlık altında inceler: düz bir çizgide ilerleyen “doğrusal olay zinciri”, belirli noktalarda ayrılıp çoğunlukla aynı sona bağlanan “dallanma yapısı”, hikâye içinde hikâye barındıran “iç içe geçen yapı”, döngü veya sarmal mantığıyla tekrar eden “vidalı film yapısı” ve izleyicinin/okurun seçimleriyle birbirine geri dönmeyen dallara ayrılarak birden fazla son üreten “tek başlangıç, çoklu son” (Blum, 1997: 155). *Bandersnatch*, tam da bu beşinci kategoriye örnek gösterilebilir; çünkü film tek bir başlangıç noktası üzerinden ilerler, ancak izleyicinin tercihlerine göre dallanarak tekrar birleşmeyen yollarda farklı deneyimler ve bağımsız sonlar sunar.

Hikâyede birden fazla gelişim rotası sunma potansiyeli, yalnızca dramatik zenginlik sağlamaz; aynı zamanda izleyici davranışlarının dijital ortamda analiz edilmesine de imkân tanır. Bu nedenle senaristler ve tasarımcılar, “karar ağaçları” olarak bilinen grafik

düzenleyicilerle anlatı dallarını planlar. Söz konusu haritalar, hangi seçimin hangi anlatı yoluna bağlandığını sistematik biçimde gösterirken, dijital platformların kullanıcı tercihini davranışsal verilere dönüştürmesini de kolaylaştırır (Tepe ve Ovalı, 2021: 45).



Görsel 1: Black Mirror Bandersnatch filmi karar ağacı (Tepe & Ovalı, 2021:47)

Filmin akışında hedefin olasılıklara bağlanabilirliği, anlatının oluşturulma düzeyine yansır ve özellikle belirtilen noktalardan farklı temellere dayanan kararlar da anlatının inşasına eklemlenir (Koenitz, 2021: 22). Hedef tespiti ise anlatının yazımı “düzenli” bir modellemeye geçtiğinde devreye girer. Burada, Feldman’ın anlatı teorisi yol gösterici bir çerçeve sunarak kullanıcıların tercihleri, öğrenen yapay zekâ sistemleri için işlevsel test verileri oluşturabilir. Bu doğrultuda izleyici kararları, yalnızca anlatının genel (makro) yapısını değil, yapay zekâ sistemlerinin öğrenme süreçlerini de doğrudan etkiler.

Bu seçimlerin sonucunda, dijital platformlar üzerinde çalışan algoritmik sistemlerin beslendiği kullanıcı davranışlarına ilişkin veriler toplanır. Zuboff’un (2019: 114) “gözetim kapitalizmi” kavramı, özellikle bu verilerin ekonomik ve stratejik değere dönüştürülmesini anlamak açısından yol göstericidir. Kullanıcı kararları, davranışsal olarak sınıflandırılarak hem öneri sistemlerine (RecSys) hem de içerik üretim stratejilerine dâhil edilir. Böylelikle izleyici, yalnızca hikâyenin bir parçası olmaktan çıkar; aynı zamanda platformun etik eğitimine katkıda bulunan bir veri sağlayıcı aktöre dönüşür (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309).

Karar ağacına dayalı hikâye anlatımı, yalnızca yapısal bir yenilik değildir; izleyici ve ana karakter arasındaki özdeşleşmeyi de temelden değiştirir. Dramatik yoğunluğun arttığı anlarda izleyici, hikâyenin dışarıdan tanığı olmaktan sıyrılarak, hikâye içinde bedensel ve duygusal katılım gösteren “etik bir ortak” konumuna gelir. Karakterin ölümü veya intiharı gibi kritik noktalar, izleyicinin vicdani eşiğini ölçen etik alanlar olarak öne çıkar. Bu bakımdan hikâyenin işlevi, yalnızca dramatik bir son hazırlamakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda izleyicinin etik tutumunu yeniden yönlendirmeyi amaçlar.

Etkileşimli filmler, izleyicilere birden fazla sona ulaşma olanağı sunmakla kalmaz; aynı zamanda dijital platformların yapay zekâ sistemleri için sınıflandırılabilir etik veri üretimini de mümkün kılar. Sinemanın estetik değişimleri veya çok katmanlı etik kodlamanın tarihsel boyutundan öte, bu algoritmik öğrenmeye dayalı etkileşimli sinema formu, anlatı deneyiminde köklü ve radikal bir yeniliği temsil eder.

BANDERSNATCH ÖRNEĞİNDE ETKİLEŞİMLİ ANLATIDAN YAPAY ZEKÂYA VERİ AKTARIMI

Netflix’te 2018 yılında yayımlanan Black Mirror: *Bandersnatch*, dijital sinema tarihinin önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. İzleyicilerin hikâyenin sonraki aşamalarını belirleme gücüne sahip olduğu bu interaktif yapım, yalnızca izleyicinin tepkisini değil, aynı zamanda hikâyeye doğrudan müdahale etmesini sağlayarak akışa farklı bir boyut

kazandırmıştır. Ayrıca interaktif anlatının potansiyeli, hem gerçek hem de mecazi anlamda daha geniş kitlelere doğrudan erişim olanağı sunacak şekilde genişlemiştir.

Film, genç bir programcı olan Stefan'ın geçmiş travmalarıyla başa çıkma sürecine ve yeni bir bilgisayar oyunu yaratma çabasına odaklanır. İzleyiciler, anlatının çeşitli noktalarında kritik seçimler yaparak hikâyenin farklı sonlara ulaşmasını sağlar.

Başlangıçta önemsiz görünen “Frosties mi Sugar Puffs mı?” sorusu, ilerleyen sahnelerde Tuckersoft şirketinin iş teklifini “kabul et/ reddet” gibi daha büyük kararlara dönüştürür. Bu sahneler, izleyiciye sözde bir özgürlük hissi vermekle birlikte, platformun önceden kurguladığı dramatik yolları da açıkça ortaya koyar (Koenitz, 2021: 20). İzleyicinin yaptığı seçimler, olay örgüsünü değiştirmekle sınırlı kalmaz; aynı zamanda algoritmik öğrenme sistemleri için değerli bir veri kaynağı oluşturur (Zuboff, 2019: 114).

Filmin son bölümünde izleyicinin karşısına çıkan “Stefan'ın babasını öldür/öldürme” seçeneği, karakterin geleceğini belirlemesinin ötesinde, “suç”, “ceza” ve “sorumluluk” gibi ahlaki kavramlarla izleyicinin ilişkisini dönüştürür. Benzer şekilde, “annesiyile trene bin/binmeme” kararı da duygusal bir yüzleşme ve trajik sonuçlar yaratma olasılığıyla önemli bir eşik işlevi görür. Bu anlatısal kararlar, yalnızca olay örgüsünü değil, aynı zamanda kullanıcıların ahlaki reflekslerini ve bu reflekslerin algoritmik sistemlere nasıl veri olarak aktarılacağını da etkiler (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309).

Bandersnatch'teki karar anları aşağıdaki tabloyla örneklenebilir:

Kategori	Bulunulan Yer	Soru	1. Tercih	2. Tercih
Başlangıç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Hangisini yemeli?	Şeker pufu	Frosti
Başlangıç Seçenekleri	Otobüs	Hangi kaset?	Thompson İkizleri	Now 2
Başlangıç Seçenekleri	Tuckersoft Şirketi	İş Teklifi	Kabul	Ret
İlk Kararlar ve Etkileşimler	Dr. Haynes'in Ofisi	Annesi hakkında konuşsun mu?	Evet	Hayır
İlk Kararlar ve Etkileşimler	Müzik mağazası	Plak Seçimi	Phaedra	Bermuda Üçgeni
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Bilgisayar karşısında tepki	Bilgisayara Çay Dök	Babana Bağır
Ana Gelişmeler	Dr. Haynes'in Ofisinin Dışında	Ne Yapsın?	Dr. Haynes'e Git	Colin'i Takip Et
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Haplar	İlaçlarını Al	Tuvalete Dök
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Kritik Hata	Bilgisayarı Parçala	Masaya Vur
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	Kitabı Al

Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Şifreyi Gir	Toy	Pac
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Annesiyle gitsin mi?	Evet	Hayır
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Kim var orada?	Netflix	II
Sonuç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Açıklamaya çalış	Biraz daha anlat	Açıklamaya çalış
Sonuç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Biraz daha anlat	Biraz daha anlat	Konuşma
Sonuç Seçenekleri	Dr. Haynes'in Ofisi	Daha fazla hareketlilik	Evet	Kesinlikle

Görsel 2: Alternatif Karar Kategorileri

Kaynak: Bandersnatch filmi karar anları (Yengin & Ormanlı, 2020: 91)

Her karar anında klasik anlatı biçimlerinde rastlanmayan, kullanıcı merkezli veri üretimi ipuçları bulunur: Kullanıcıların bir karara kaç saniyede ulaştığı, aynı karara ne sıklıkla geri döndüğü veya farklı seçenekleri test etme biçimleri nasıl bir örüntü sergilediği gibi sorular, Netflix gibi platformların içerik stratejilerini ve öneri sistemlerini şekillendirmede kullanılabilecek değerli bilgiler sunar.

Kuşçu'nun (2021: 76) doktora tezinde ileri sürdüğü gibi, platformların “izleme” kavramı etrafında yapılandığı tercih anları, etkileşimli içeriğin “d”nin bir parçası hâline geldiğini gösterebilir. Gerçekten de Netflix, *Bandersnatch* özelinde kullanıcı kararlarını nasıl kategorize ettiğini ve bu verileri nasıl işlediğini teknik blog yazılarında açıklamış (Netflix Tech Blog, 2019) ve kullanıcıların olay örgüsüne duyarlılığını ve ahlaki yargılama yeteneklerini yansıtan tanımlanamaz veri setleri ortaya çıkmıştır.

Filmde kurulan ilişki, izleyiciyi basitçe heyecan verici bir yolculuğa çıkarmanın yanı sıra, onları dijital yaşamların etik boyutunun algoritmik düzeyde çözümlenebildiği bir platforma taşır. Çünkü yapay zekâ sistemleri, insan karar verme modellerini yansıtan etik veri setlerine ihtiyaç duyar ve *Bandersnatch* gibi etkileşimli yapımlar, bu gereksinimi karşılayan yeni anlatı ortamları olarak işlev görür. Bu çerçevede *Bandersnatch*, daha önce benzeri olmayan bir ilgi odağı olsa da, alternatif zaman çizelgeleri ve gerçeklikleri içeren yapımların genel mirası içinde kayda değer bir yere sahiptir.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI

Bu araştırma, *Black Mirror: Bandersnatch* adlı interaktif filmi, izleyici kararları üzerinden etik veri üretimi potansiyeli bağlamında ele almayı amaçlar. Film, klasik anlatı sinemasından farklı olarak, izleyiciye aktif karar alma rolü tanıyan ve bu kararları kayıt altına alarak yapay zekâ destekli sistemler için davranışsal veri üretme kapasitesine sahip deneysel bir anlatı yapısı sunmaktadır. Araştırmanın temel hedefi, izleyicinin seçimleriyle biçimlenen

anlatı yapısının sinematik deneyimi nasıl dönüştürdüğünü ve bu seçimlerin etik karar üretim modellerine katkı sağlayabilecek dijital veriler hâline nasıl geldiğini analiz etmektir.

Çalışma, interaktif anlatının yalnızca biçimsel bir yenilik değil, aynı zamanda kullanıcı davranışını anlamlandıran ve bu davranışlardan veri üreten yeni bir seyir rejimi oluşturduğunu varsayar. Bu çerçevede, *Bandersnatch* filmi yalnızca çoklu sonlara ulaşılabilen bir hikâye yapısı değil, aynı zamanda izleyici eylemlerini “sınıflandırılabilir etik veri kümelerine” dönüştürebilen bir medya laboratuvarı olarak değerlendirilir. İzleyici katılımı, karar anlarının dramatik ve etik işlevleri, meta-anlatı öğeleri ve davranışların algoritmalarca yorumlanabilirliği gibi unsurlar araştırmanın kapsamını belirler.

Araştırma, *Bandersnatch*’in yapısal ve içeriksel analizini nitel içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirir. Filmdeki anlam düzeyleri, karakter gelişimi ve seyirci etkileşimi üzerinden etik kararların dijitalleştirilme yolları açığa çıkarılır. Bu şekilde çalışma, sinemanın dijitalleşme sürecinde yalnızca izleme pratiklerinin değil, izleyici davranışlarının da veri kaynağına dönüştüğü yeni bir anlatı düzlemini görünür kılmayı amaçlar.

ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Bu araştırmanın evrenini, dijital medya ortamlarında sunulan etkileşimli film içerikleri oluşturur. Bu bağlamda, Netflix platformunda 28 Aralık 2018 tarihinde yayımlanan Black Mirror: *Bandersnatch* adlı interaktif film, araştırmanın örneklemi oluşturur. Film, geleneksel sinema anlatısının ötesine geçerek izleyiciye çoklu karar anlarında seçim hakkı tanıyan ve hikâyenin gidişatına doğrudan müdahale imkânı sunan yapısıyla dikkat çeker. Araştırma, bir izleyici grubuna değil; filmin anlatı yapısına, karakter gelişimine, çoklu sonlarına ve izleyiciyle kurulan etkileşimine odaklanmaktadır. Bu sebeple örneklem, yalnızca *Bandersnatch* filmi ve içindeki yapısal, dramatik, tematik öğeleri kapsar.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu çalışma, yalnızca *Bandersnatch* filmi üzerinden yürütülen bir vaka analizi olduğundan, ulaşılan bulgular bağlama özgüdür ve genelleştirilebilirliği sınırlıdır. Ayrıca kullanıcı deneyimlerine ilişkin ampirik veri (anket, gözlem veya deneysel ölçüm) toplanmamış; bunun yerine filmdeki anlatı yapısı, karakter seçimleri ve tematik karar noktaları üzerinden kuramsal bir çözümleme tercih edilmiştir. Bu nedenle analiz süreci, etkileşimli filmde izleyici davranışının içerik üzerinden kuramsal yorumlanmasına dayanır. Ancak bu sınırlılıklar, çalışmanın disiplinlerarası kuramsal katkı potansiyelini zayıflatmaz; aksine dijital anlatıların etik, psikolojik ve algoritmik yönlerini derinlemesine inceleme fırsatı sunar.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada, yöntem olarak nitel içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi; filmdeki anlatı öğelerini, tematik karar noktalarını, dramatik yapı kurgularını ve izleyici katılımının anlatıya etkisini sistematik biçimde incelemeye olanak tanır. Bilgin (2006: 104–105), içerik analizinin görünürdeki anlatı düzeyinin ötesine geçerek örtük anlam yapılarını çözümleme becerisini vurgular. Yıldırım ve Şimşek (2018: 236) ise bu yöntemi, nitel araştırmalarda betimsel ve yorumlayıcı düzeyde bilgi üretmeye imkân tanıyan bir teknik olarak tanımlar.

Araştırma sürecinde *Bandersnatch* filmi, interaktif yapısı, çoklu sonlara ulaşan dallanabilir kurgusu, karakterlerin anlatı içindeki dönüşümü ve izleyiciyle kurulan yapısal etkileşim boyutlarıyla detaylı biçimde incelenmiştir. Filmdeki her seçim noktası yalnızca anlatının yönünü değil; aynı zamanda izleyicinin tercihlerinden doğan etik, psikolojik ve meta-anlatısal temaları da açığa çıkarır. Bu süreç boyunca film, klasik sinema anlayışından farklı olarak izleyici eylemlerini, algoritmalar tarafından sınıflandırılabilir etik veri kümelerine dönüştüren deneysel bir yapımla ele alınır.

BULGULAR

BANDERSNATCH'TE ETİK SEÇİMLER VE İZLEYİCİNİN DİJİTAL SORUMLULUĞU

Black Mirror: *Bandersnatch*, hikâyenin gidişatını değiştirme olanağının yanı sıra izleyiciyi etik açılardan değerlendirecek bir özneye dönüştürür. Filmin geri kalanında tehdit oluşturan karar noktaları, ilk bakışta tipik bir “tercih” gibi dursa da izleyiciyi yavaş yavaş karakterin yaşamı veya ölümü gibi hayati kararların sorumluluğuyla yüzleştirir. Örneğin “Babasını Öldür/ Onu Öldürme” seçimi, suç, ceza ve yönetim sorumluluğu gibi temel etik sorunlarla boğuşma fırsatı sunan bir ikilem yaratır. Burada yapılan tercih yalnızca anlatımın bir dönüm noktası değildir, aynı zamanda kullanıcıyı suç ve ceza ile ilgili etik hesaplaşmalara zorlar.

Benzer biçimde, Stefan’ın “Annesiyle Trene Bin/ Binme” seçimi, karakterin zihinsel kırılma noktasına rağmen, izleyicide empati uyandırarak onları trajik bir yola sürükler. Trene binmeyi seçen izleyici, Stefan’ın çocukluk travmasına ortak olur; bu durum karakterin çöküş sürecini biçimlendirir. Bu seçenekler, yalnızca karakter gelişimini etkilemekle kalmaz; aynı zamanda izleyicinin ahlaki konumunun nasıl şekillendiğini de açığa çıkarır (Koenitz, 2021: 24–26).

Film, izleyici için bir görsel “etik testi” hâline gelir. Örneğin:

“İtiraf Et/ Gizle”

“Çalışmaya Devam Et/ Eşyaları Kır”

“Terapistle Konuş/ Ona Sus”

Özellikle Stefan’ın terapistinin ofisinde geçen sahnede, izleyiciye Stefan’ın terapiye devam edip etmeyeceğine karar verme gücü verilir. Terapide yer almayı seçmek, karakterin kendisini dünyadan izole etmesine ve daha da kötüleşen bir hikâye dalına geçmesine yol açabilir. Etik düzeyde bu kararlar, sosyal değerler, kişisel psikoloji ve içeriğin ayrıntıları bağlamında derin düşünmelere kapı aralar.

Floridi’nin (2019: 142) işaret ettiği üzere, sanal ortamda bir kişinin aldığı kararların ayrıntılı biçimde analiz edilebilmesi, “dijital dünyalarda etik olarak anlamlı karar aboneliği”ne olanak tanır. Böylece *Bandersnatch*, etik refleksleri dijital dünyaya yansıtarak bunları sınıflandırılabilir hâle getirebilen öncü bir yapı sunar. Verilen her karar, izleyicinin farkında olmadığı gözetim mekanizmalarını tetikler; bu da ortamların “etik olarak işlenebilir” veri kümelerine dönüşmesini sağlar (Mittelstadt & Floridi, 2016: 308–309).

Zuboff’un (2019: 114–116) “gözetim kapitalizmi” anlayışı çerçevesinde, *Bandersnatch*’teki izleyici tercihleri bir “ayar mekanizması” olarak yorumlanabilir. Bu tercihlerin hikâye yollarıyla bağlantısı kadar, etik sonuçlar bağlamında profil analizlerine dönüşmesi de mümkündür. Örneğin Netflix gibi platformlar, bu örüntüleri izleyici davranışını modellemek üzere genişletebilir. Böyle bir yaklaşımla filmin yalnızca dramatik yapıyı dönüştürmekle kalmayıp, aynı zamanda etik veri üretimi için de bir deney alanı işlevi gördüğünü ortaya koyar. Bu çok katmanlı yapı, yeni bir medya ekolojisinin örneği olarak ortaya çıkarak geleneksel sinematik rolün hem içeriğini hem de etik sorumluluk alanını dönüştürür.

İZLEYİCİ KATILIMININ ANLATIYA ETKİSİ

Bandersnatch, izleyicinin yalnızca bir gözlemci değil, hikâyenin ortak yazarı konumuna geçebileceğini gösterir. Filmin başındaki “Frosties mi yoksa Sugar Puffs mı?” gibi basit seçimler, oyunlaştırma biçiminde bir katılım noktası sunar. Ancak bu tercihler zamanla daha karmaşık ve ahlaki açıdan riskli hâle gelir.

Örneğin, Stefan’ın akıl sağlığına dair kritik bir dönüşüme yol açan tercihler, başlangıçta görünen basit “izleme ve karar verme” durumunu “Colin’i takip et/ Terapistle git” ikilemine dönüştürür. “Colin’i takip et” seçeneği, karakterin gerçeklik algısını zedeleyen çoklu evren ve LSD sahnelerini içerirken, “Terapistle git” daha akılcı görünen ancak psikolojik açıdan zorlayıcı

bir sürece imkân tanır. Bu karar, izleyicinin karakterin akıl sağlığına ne ölçüde önem verdiği ya da onu ne ölçüde “terk etmek” istediğini yansıtan bir ahlaki duruş biçimidir.

McLuhan’ın (1964: 22) “araç mesajdır” ilkesinden yola çıkıldığında, *Bandersnatch*’in yapı ve sunum biçiminin yalnızca anlatı içeriğini değil, izleyici katılımının biçimini de köklü şekilde dönüştürdüğü görülür. Filmdeki tercih noktaları, hikâyeye dallanma yolları sağlarken; izleyicinin duygusal ve bilişsel durumunu yansıtan bir geri bildirim aracı olarak hizmet eder.

Bu yapısal dönüşüm, Castells’in (2000: 54) “ağ toplumu” anlayışıyla da örtüşür. Dijital toplumda birey, yalnızca bilgi tüketicisi olmakla kalmaz; “bilgi öznelere” olarak sürekli etkileşim hâlinindedir. *Bandersnatch*’te izleyicinin yaptığı her tercih, hem hikâyeyi dönüştürür hem de izleyicinin kimliği hakkında ipuçları veren bir veri noktasına dönüşür. Örneğin “Tuckersoft’un teklifini kabul et/ reddet” kararı, Bordwell’in (2006: 45) nedensel ilişkili anlatı kurgusunu incelemek açısından materyal sunarken; aynı zamanda platformun kullanıcının karar verme davranışını gözlemleyip sınıflandırmasına olanak verir (van Dijck, 2013: 43).

Giddens’in (1991: 55) modern özne teorisine göre, bireyin kimliği yaşam boyu tekrarlanan eylemler aracılığıyla inşa edilir. *Bandersnatch*, tercih anlarıyla izleyicinin her kararda bu kimlik performansını yeniden kurmasına fırsat tanır. Örneğin “Çalışmaya devam et/ Masaya vur” gibi seçenekler, yalnızca karakterin davranışına dair ipuçları sunmakla kalmaz; izleyicinin bastırılmış psikolojik dürtülerini (öfke kontrolü, vazgeçme eğilimi vb.) de açığa çıkarabilir.

Hikâye, izleyicinin yalnızca “ne düşündüğü” değil “nasıl davrandığı” temelinde de şekillenir. Özellikle Stefan’ın terapi seanslarında, izleyicinin karakterin psikolojik çöküşüne etkin biçimde katılabileceği bir yapı tasarlanır. “Bir dövüş sahnesi ister misiniz?” gibi sıra dışı seçenekler, anlatının geleneksel akışını bozarken izleyicinin bu kesintilere tepkisini de ölçer. Bu anlamda *Bandersnatch*, Massumi’nin “yapısal olduğu kadar etik ve psikolojik bir dönüşüm yaratan” yeni medya deneyimi olarak tanımladığı farklı bir anlatı biçimi sunar (Massumi, 2002: 24). İzleyicinin yaptığı her seçim, hem karakterin kaderini hem de platformun kullanıcı veri üretme becerisini şekillendirir; böylelikle geleneksel sinemadan ayrılan bir anlatı süreci yaratılarak içerik ve kullanıcı deneyimi düzeyinde etik ve psikolojik bir fark ortaya konur.

Tercih anları, klasik anlatılardaki olay örgüsü akışından çok daha köklü sapmalara neden olur ve izleyicinin psikolojisini, hikâyeyle kurulan etkileşim aracılığıyla dönüştürür. Böylece hem karakterin duygusal yolculuğuna daha derin bir empati oluşur hem de dramatik olaylara karşı etik tepkiler güçlenir.

Stefan'ın babasını öldürüp öldürmemeye dair karar, en zorlu etik sınavlardan birini oluşturur. Burada izleyici, yalnızca karakteri bir eyleme yönlendirmekle kalmaz; eylemin gerekçelerini de dramatik bağlamda temellendirmelidir. Bu seçimi takip eden ikincil tercihler—“bedeni göm” veya “bedeni parçalara ayır” gibi—seyirciyi suç olgusuna ortak eder ve saklama, kontrol gibi ahlaki-hukuki süreçlerle yüzleşmek durumunda bırakır. Freud'un bastırılmış arzular kuramı (2014: 69) doğrultusunda değerlendirildiğinde, bu tür tercihler izleyicide bilinçdışı suçluluk duygusunu tetikleyebilir. *Bandersnatch*, bir karakterin davranışını yönlendirme ve izleyicinin kendi ahlaki pusulasını test etme işlevini “kullanıcı dostu” bir yöntemle sunar.

Görece daha düşük yoğunluklu ancak yine de ahlaki açıdan karmaşık kararlar arasında “çalışmaya devam et/ masaya vur” gibi seçenekler sayılabilir. Bu tercihler Stefan'ın kafa karışıklığını artırır ve izleyicinin seçiminin “karakterin mutlu veya üretken olup olmayacağı” meselesinde belirleyici hâle gelmesini sağlar. Kirke ve arkadaşlarının (2018: 166) belirttiği üzere, kasıtlı biçimde tasarlanan bu tür tercihler, izleyicinin rutin davranış kalıplarıyla birleştiğinde sistematik olarak analiz edilebilecek veri üretir.

Bandersnatch'te izleyici, karakterin eylemlerini yönlendirmekle kalmaz, kimi sahnelerde karakterin “başka bir irade tarafından kontrol edildiğini” fark etmesiyle, izleyici—karakter ilişkisi iki yönlü bir etik etkileşime dönüşür. Özellikle Stefan'ın kameraya dönerek “Bunu neden yaptın?” diye sorduğu sahne, anlatıdaki etik düzlemi izleyicinin tercihleriyle doğrudan ilişkilendirir. Bu açıdan film, karar noktalarını salt bir “olay örgüsü biçimlendiricisi” olmaktan çıkarak psikolojik ve etik duyarlılıklarımızı ölçen bir mekanizmaya dönüştürür. İnteraktif anlatı, izleyiciyi klasik dramaturjinin ötesine taşıyarak gerek etik gerek duygusal katılım düzeyini yükseltir ve sinemaya farklı bir deneyim katmanı ekler.

META-ANLATI YAPISI VE ETİK FARKINDALIK DÜZLEMLERİ

Bandersnatch'in anlatı dünyasında göze çarpan bir başka unsur, filmin meta-anlatı yapısıdır. Bu yapı, izleyiciyi yalnızca görünürde doğrusal bir hikâyenin anlatıcısı olmakla sınırlamayıp, komutların doğasını sorgulayan ve kendi üzerine düşünebilen bir anlatıcı konumuna yerleştirir. Meta-anlatı, yalnızca biçimsel bir oyun değildir; aynı zamanda izleyicinin iradesiyle yüzleştiği etik bir kırılma anı yaratır. Film, hikâyenin yapaylığını ve izleyicinin değişim üzerindeki etkisini göstermek amacıyla belirli sahnelerde üst-tür ihlalleri yapar. Dolayısıyla izleyici, basitçe seçim yapan biri olmaktan çıkar; özgür iradenin mevcudiyetini ve gerçekliğini sorgulayan bir ahlaki özneye evrilir.

Bu kopuşun en doğrudan örneklerinden biri, Stefan'ın "Netflix" olarak adlandırdığı bir varlık tarafından yönlendirildiğini fark ettiği sahnedir. Bu noktada karakter, izleyiciye "Bunu neden yapıyorsunuz?" ve "Beni kim kontrol ediyor?" şeklinde sorular yöneltir. Yalnızca dördüncü duvarın aşılmasına hizmet etmeyen bu yöntem, izleyiciyi kendi eylemlerinin ahlaki ve varoluşsal boyutunu sorgulamaya zorlar. McLuhan'ın "araç mesajdır" kavramı (McLuhan, 1964: 33) burada devreye girer; araç, içeriğinden bağımsız olarak da etik bir değer taşıyabilir.

Debord'un yaklaşımları, *Bandersnatch*'te izleyiciyle anlatı arasındaki ilişkiyi incelemek için eleştirel bir perspektif sunar. Filmin bir noktasında Stefan'ın PAC kontrol sistemiyle bir deneyin parçası olduğu açığa çıkar ve bu durum, "bireyin sistemli olarak nasıl koşullandırıldığı" olgusuna distopik bir vurgunun yanı sıra, medyanın izleyiciyi nasıl şekillendirdiğini de görünür kılar. Burada izleyici, sıradan bir "seyirci" konumundan çıkarak etik bir özneye dönüşür; hem sisteme dâhil olur hem de sistemi gözlemler.

Özellikle Stefan'ın terapistiyle kavga ettiği sahnede bu dinamik daha net hissedilir. Sahnenin absürt doğası, izleyiciyi türsel geçişler üzerinde sınırlı da olsa kontrol hissiyle etkin biçimde sürece katar. Bu, McRobbie'nin (2005: 82) "günümüz medya düzeninde özne ile mesaj arasındaki ayrımın bulanıklaştığı" tezini destekler. Böylelikle seyirci, sahneyi kontrol eden bir gözetleyici olmaktan çıkar; türü, anı ve sahneyi yeniden kurgulayan bir aktör konumuna yükselir.

Stefan'ın "Netflix"e erişerek kendi programını düzenlediği metaforik ara sahneler de bu etik farkındalığın başka örneklerini yansıtır. Karakter, izleyici tarafından yönlendirildiğini fark ederken, izleyici de davranışlarının ne kadarının gerçekten kendine ait olduğunu, ne kadarının sistem tarafından belirlendiğini sorgular. Jameson'un (2016: 48) "duygusal kopma" ve "yüzeyde çoğalma" gibi postmodern kavramları bu noktada önem kazanır; *Bandersnatch*, nedensel zincirleri sarsar, her olası sonu eşdeğer bir konuma getirir ve izleyiciyi daha çok olasılığa dayalı bir düşünce yapısına yönlendirir.

Filmin en çarpıcı anlarından biri de final sahnelerinden birinde Stefan'ın kameraya dönüp "Bunu neden yaptın?" diye sorduğu kısımdır. Bu sahnede, anlatı formu ile etik ilişki yeniden görünür olur. Lacan'ın özne kuramı (2017: 164) uyarınca, izleyici artık yalnızca "bakış" pozisyonunda değildir; karakterin oluşumunda "öteki" rolünü üstlenir. İzleyici, hikâyeyi dışarıdan tüketen bir izleyici konumundan, anlatının işleyişinde aktif rol oynayan bir ajana dönüşür ve kendi eylemlerinin etik sonuçlarını kabullenir.

Bu bağlamda *Bandersnatch*, etkileşimli anlatıyı yalnızca biçimsel bir yenilik olmaktan öte, dijital çağda seçim, özgür irade ve sistemik kontrol temalarını sorgulayan felsefi bir anlatı zeminine dönüştürür.

İZLEYİCİ VERİSİNİN ETİK KODLAMAYA DÖNÜŞÜMÜ: ALGORİTMİK GÖZETİM VE YORUMLAYICI SİSTEMLER

Bandersnatch'in izleyiciyle kurduğu ilişki, yalnızca anlatıda sunulan tercihlere verilen tepkilerle sınırlı değildir; aynı zamanda kullanıcıların dijital platformlardaki seçimlerini izleyen bir “algoritmik laboratuvar” işlevi de görür. İzleyiciler her karar aldığı anda, hem hikâyenin gidişatını belirler hem de karar anındaki davranışları (karar verme süresi, aynı sahneye geri dönme sıklığı, tercih değişikliği vb.) yoluyla bireysel profiller oluştururlar. Bu veriler, Netflix gibi hizmetlerde öneri modellerini eğitmek veya kişiselleştirilmiş içerik stratejileri geliştirmek için kullanılabilir.

Örneğin, bir izleyici “Stefan’ın babasını öldürmesi”ni tercih ettiğinde yalnızca hikâyenin akışını değil, aynı zamanda kendi ahlaki eğilimlerini de görünür kılmış olur. Karar verirken harcanan zaman, tereddüt sayısı veya en çok tercih edilen seçenek gibi ölçütler, sistemin kişinin etik veya bilişsel eğilimlerini anlamasına yardımcı olur. Tüfekçi’nin (2018: 161) belirttiği üzere, algoritmalar yalnızca geçmiş davranışlara tepki vermekle kalmaz, gelecekteki eğilimleri de büyük ölçüde şekillendirir. Bu doğrultuda, *Bandersnatch* izleyicinin nasıl seçim yaptığını gözlemleyerek bu paradigmayı uç noktaya taşır.

Zuboff’un (2019: 114–116) “davranışsal fazlalık” kavramı, dijital dünyada kullanıcı eylemlerinden gelen veri bolluğunun ticari veya teknik çıkarlar için nasıl işlenebileceğini açıklamada yol göstericidir. *Bandersnatch* özelinde, izleyicilerin hikâyeye müdahaleci yaklaşımı, onları aynı zamanda gözetimin öznesi hâline getirir. Örneğin “Annesiyle trene binme” seçeneğine tekrar tekrar yönelen bir izleyici, algoritmalar tarafından nostaljiye eğilimli veya pişmanlık hisleriyle hareket eden biri olarak etiketlenebilir.

Van Dijck (2013: 78), bu tür izleyicileri “katılımcı kullanıcı” yerine “analitik kullanıcı” olarak nitelendirir. Filmin karar anları yalnızca anlatıyı biçimlendirmez; kullanıcı verisi üretimi ve gözetimini de mümkün kılar. Netflix Tech Blog (2019) yazılarında belirtildiği gibi, *Bandersnatch*’te kullanıcıların seçtiği dallar, karar süreleri, tercih değişiklikleri ve tekrar izlenen sahneler sistemli biçimde incelenir. Bu veriler, yalnızca içerik akışına yön vermekle kalmaz; etik temsilleri öğrenen yapay zekâ modellerini destekleyecek kalıplar da oluşturur.

Lyon'un (2003: 56) "gözetim toplumu" kuramı, bu yapının daha geniş çerçevede nereye oturduğunu açıklar. İzleyici, karakterin kaderine karar verirken aynı zamanda kendi etik izdüşümünü de sisteme bırakır. Üstelik yalnızca hangi seçimin yapıldığı değil, karar verilmeden önce geçen süre veya tereddüt miktarı gibi ek davranışsal veriler de kaydedilerek yapay zekâ sistemleri dramatik ve etik karar eğilimlerine dair içgörü kazanabilir.

Bu yönüyle *Bandersnatch*, veriye dayalı bir anlatı deneyimini aşarak, izleyicinin karar alma sürecine dair algoritmik açıdan uygulanabilir verileri toplayan ve "algoritmik etik" oluşumuna katkı sunma potansiyeline sahip bir gözetim yapısına dönüşür.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Black Mirror: Bandersnatch, doğrusal ve izleyici odaklı klasik sinema izleme pratiklerini altüst eden, doğrusal olmayan yapısıyla dijital çağda izleyici–anlatı ilişkisini yeniden kurgulayan erken örneklerden biri olarak öne çıkar. Film boyunca uygulanan etkileşim mekanizmaları, hikâyenin ilerleyişine içkin biçimde, verinin yapısı ve dijital medya tarafından inşa edilen algoritmik sistemin dinamiklerine etik bir açıdan katılan çok katmanlı bir temsili alan sunar. Bu dönüşüm, yalnızca sinema estetiğini değil; aynı zamanda dijital medyanın veri üretimi, karar modellemesi ve etik kodlama süreçlerini de doğrudan etkiler.

Dört ana bulgu doğrultusunda yapılan analizler, *Bandersnatch*'in izleyiciyle etkileşim kurarken yalnızca dramatik boyutta değil; aynı zamanda etik ve algoritmik bir dönüşüme işaret eden özgün bir anlatı formu sunduğunu göstermektedir. Etik karar anları, izleyicinin duygusal reflekslerini görünür kılar; bu anlarda ortaya çıkan davranışsal mikro veriler, dijital platformlarda öneri sistemleri ve kullanıcı profillemesi açısından son derece değerli veri setlerine dönüşür. İzleyici, yalnızca bir sahne seçerek anlatıya katılmakla kalmaz; davranış biçimiyle de katılarak "davranış izleri" oluşturur—bir sahne öncesinde geçen süre veya seçim aşamasındaki tereddüt buna örnek verilebilir.

Film boyunca görülen "meta-anlatı" kopuşları ve izleyicinin bir "izleyici" olarak kendi konumunu sorgulamasına yol açan "dördüncü duvar" kırılmaları, esasında medyanın yapısı ve izleyici üzerindeki etkisi üzerine eleştirel bir duyarlılık geliştirir. Hikâyenin anlatıcısı, izleyiciyi dijital sistemin bir veri bileşeni hâline getirmekle kalmaz; sinema deneyimini medya antropolojisinin bir nesnesine dönüştürerek izleyiciyi hikâye içi bir medya-karakteri konumuna taşır.

Bu yönüyle *Bandersnatch*, yalnızca bir anlatı metni değil, aynı zamanda medya-temelli bir deneydir. Yapay zekâ (AI) destekli sistemler için daha yüksek çözünürlüklü davranışsal veri

üretilmesini sağlayabileceği gibi, dramatik yapı içerisinde etik kararların nasıl simüle edilebileceğini gösteren güçlü bir model de sunar. Bu, sinema, algoritmalar ve etik arasındaki kesişim noktalarının belirlenip haritalanmasına imkân tanır.

Bandersnatch, izleyici katılımını basit bir anlatı tercihi olmaktan çıkararak, dijital toplumda yeni bir etik mimariyi sorgulamanın aracı hâline getirir. Bu açıdan dijital çağda medyanın değişen düzenine dair özgün bir örnek sunar. Farklı bağlamlarda bu kararlarla nasıl başa çıkılacağına dair karşılaştırmalı çalışmalar, etik muhakemenin evrensel mi yoksa kültürel olarak özgül mü olduğunu inceleyerek dikkat çekici sonuçlar doğurabilir. Ayrıca etkileşimli içerik tüketiminin uzun vadede kullanıcıların etik duyarlılık düzeyi ve karar verme reflekslerindeki değişime etkisi, dijital etik, medya psikolojisi ve yapay zekâ eğitimi gibi alanlar arasında yeni araştırma kapıları açabilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Blum, B. (1997). *Etkileşimli ortam: Başarının esasları* (M. Düzgün, Çev.). Sistem Yayıncılık.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. University of California Press.
- Castells, M. (2000). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür* (Cilt 1, A. Buğra, Çev.). Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu* (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Erkılıç, H. (2009). Düş şatolarından çoklu salonlara: Değişen seyir kültürü ve sinema. *Kebikeç: İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, (28), 143–162.
- Floridi, L. (2019). *The logic of information: A theory of philosophy as conceptual design*. Oxford University Press.
- Freud, S. (2014). *Ben ve id* (M. Rifat, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eser 1960 yılında yayımlanmıştır)
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford University Press.
- Güntay, V. (2019, Ağustos 2). Sinemada “sonbahar etkisi”: Televizyonların yükselişi. *TÜBİTAK Bilim Genç*. <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/sinemada-sonbahar-etkisi-televizyonlarin-yukselisi>
- Gürmeriç, C. (2019). *Behavioral changes of the audience by the algorithmic recommendation systems inside video-on-demand platforms considering the example of Netflix* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bilkent Üniversitesi.
- Jameson, F. (2016). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kirke, A., Williams, D., Miranda, E. R., Bluglass, A., Whyte, C., Pruthi, R., & Eccleston, A. (2018). Unconsciously interactive films in a cinema environment—A demonstrative case study. *Digital Creativity*, 29(2–3), 165–181. <https://doi.org/10.1080/14626268.2018.1510497>
- Koenitz, H. (2021). *Understanding interactive digital narrative: Immersive expressions for a complex time*. Routledge.
- Kuşçu, B. (2021). *Dijital platformlarda etkileşimli içeriklerin gözetim pratikleri* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Lacan, J. (2017). *Psikanalizin dört temel kavramı* (B. Karakaş, Çev.). Metis Yayınları.
- Lyon, D. (2003). *Gözetim toplumu: Güvenlik, tehdit ve özgürlük* (A. Ersoy, Çev.). Versus Kitap.
- Manovich, L. (2014). *Yeni medyanın dili* (E. Kılıç, Çev.). Abis Yayıncılık.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Duke University Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- McRobbie, A. (2005). *The uses of cultural studies*. SAGE Publications.
- Mittelstadt, B. D., & Floridi, L. (2016). The ethics of big data: Current and foreseeable issues in biomedical contexts. *Science and Engineering Ethics*, 22(2), 303–341. <https://doi.org/10.1007/s11948-015-9652-2>
- Netflix Tech Blog. (2019). *Bandersnatch: Interactive storytelling at Netflix*. <https://netflixtechblog.com>
- Rodowick, D. N. (2007). *The virtual life of film*. Harvard University Press.
- Sarıkaya, H. (2022). Yapay zekâ destekli öneri sistemleri ve kişiselleştirme stratejileri. M. Baş & T. Erdoğan İnci (Ed.), *Pazarlama: Teoriden pratiğe* (ss. 164–175). Efe Akademi Yayıncılık.
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve pratikte interaktif sinema ve TV* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129–147.
- Tepe, G., & Ovalı, M. (2021). Black Mirror: Bandersnatch interaktif sinema evreninde karar ağacı ve akış şeması uygulaması. *Turkuaz Uluslararası Sosyo-ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 3(4), 39–51.
- Tuğran, F. E., & Tuğran, H. (2016). Pelikülden dijitale: Sinemadaki değişimler. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(4), 193–206.
- Tüfekçi, Z. (2018). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale University Press.
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Ünlü, T. T. (2020). *İnteraktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşleşmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi.

Yengin, D., & Ormanlı, O. (2020). İnteraktif kurgu örneği olarak Bandersnatch filminin analizi. *The Online Journal of Communication and Media Technologies (TOJDAC)*, 10(2), 83–96.

Zengin, F. (2021). Yapay zekâ ve kişiselleştirilmiş seyir kültürü: Netflix örneği üzerinden sanat eserinin hiper kişiselleştirilmesi. *TRT Akademi*, 6(13), 700–727.

Zuboff, S. (2019). *Gözetim kapitalizmi çağı: Geleceğin insanı için mücadele*. Nova Kitap.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

This study centers on how contemporary digital platforms, notably Netflix, have reshaped cinema into an interactive, algorithmically guided medium, using *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) as its primary case. Since the Lumière Brothers' invention of the cinematograph in 1895, cinema has evolved into a worldwide narrative practice by establishing its own aesthetic language and industrial framework. Accelerated information and communication technologies in the 1970s and beyond have digitized film production, distribution, and exhibition processes. By the 2000s, the emergence of digital platforms, personalized through artificial intelligence–driven recommendation systems, dramatically altered viewing habits. *Bandersnatch*, rather than serving solely as an experimental branch of interactive cinema, stands out for its capacity to capture user decisions and transform them into ethically relevant datasets for content strategies and algorithmic learning. Thus, this study aims to explore *Bandersnatch* not merely as an interactive narrative but also as a source of ethically significant data, linking viewer engagement, branching storylines, and meta-narrative structures with AI-driven oversight.

Methods

To elucidate the interplay between interactive storytelling and the generation of ethical data, this study employs qualitative content analysis. This approach provides a systematic framework for dissecting the film's narrative structure, branching pathways, viewer-driven decision points, and meta-cinematic devices. Specifically, the research considers the film's use of user input (e.g., selecting story options) as both a narrative pivot and a mechanism for data extraction. By focusing on thematically coded decision instances—especially moments where ethical dilemmas and algorithmic influence converge—the analysis highlights how *Bandersnatch* functions simultaneously as a self-reflexive narrative and an experimental tool

for data-driven modeling. The findings, drawn from a single case study, are context-bound yet offer a theoretical lens for future inquiries into digital ethics, interactive media design, and user-generated data.

The film's interactive premise redefines the viewer as an active agent shaping the storyline, transforming a linear cinematic model into a branching, user-responsive experience with both formal and ethical consequences. Every viewer decision—whether seemingly trivial (e.g., choosing a breakfast cereal) or overtly moral (e.g., committing virtual “crimes”)—generates behavioral data that can be tracked, stored, and ultimately used to refine recommendation systems. By explicitly referencing an overseeing force within the narrative (for instance, naming “Netflix” in-story and breaking the fourth wall), *Bandersnatch* not only invites the user to co-author its progression but also highlights the manipulative potential of platforms that record and analyze such decisions. This self-referential approach places the viewer at ethical crossroads—deciding whether to enact violent story options or uphold moral codes—thus weaving personal values directly into the film's multi-ending structure. In doing so, the work reveals how interactive entertainment merges private engagement with large-scale data harvesting, underscoring the evolving cinematic landscape in which user behavior is quantified and fed into algorithmic systems. Consequently, the viewer's role expands into that of a data contributor within a broader “surveillance” framework, illuminating a radical shift in film consumption that emphasizes content personalization, AI-driven recommendations, and the ethical implications of such interaction.

Conclusion

Bandersnatch exemplifies how interactive cinema can fuse user-driven storytelling with the production of ethically significant datasets. This fusion highlights evolving questions regarding user autonomy, the commodification of viewer choices, and the role of AI in shaping digital narratives. While the study's findings arise from a single, context-dependent case, they suggest broader implications for research on digital ethics, media psychology, and data-centric art forms. Future comparative analyses of interactivity across multiple platforms or cultural contexts could deepen our understanding of whether these algorithmic systems shape universal ethical responses or remain culturally specific. Ultimately, *Bandersnatch* foreshadows a new cinematic paradigm where audiences do not simply consume stories but also co-generate data, thereby fueling AI-based personalization and transforming cinema into a space of ethical, psychological, and computational significance.

Kitap İnceleme

Book Review

DOI:

10.56075/egemiadergisi.
1648467

Alınış tarihi (Received):

04.03.2025

Kabul tarihi (Accepted):

17.06.2025

Sorumlu Yazar:

Merve İRİİYARI
merrve089@gmail.com

Kaynak Gösterimi:

İriyari, M. (2025). Kore
Popüler Kültürü Üzerine
İncelemeler” Kitabı
Hakkında Bir
Değerlendirme. Egemia
Ege Üniversitesi İletişim
Fakültesi Medya ve
İletişim Araştırmaları
Hakemli E-Dergisi, (16),
23-33.

“KORE POPÜLER KÜLTÜRÜ ÜZERİNE İNCELEMELER” KİTABI HAKKINDA BİR DEĞERLENDİRME

Merve İRİİYARI¹

ÖZ

Son yıllarda kültürü ile oldukça dikkat çeken Güney Kore, sadece Kore kültürü severleri değil aynı zamanda akademisyenler tarafından da ilgiyle takip edilmektedir. Güney Kore’nin yumuşak güç politikaları kapsamında oluşturduğu bir kültür politikası olan Kore Dalgası ya da Hallyu, Sosyal Bilimler Fakültesi içerisinde yer alan birçok bölümle ilgili endüstrilere sahiptir ve disiplinler arası çalışabilecek konuları oldukça fazladır. Dizi ve filmlerden, güzellik sektörüne, yaratıcı müzik kentinden edebiyata kadar çok farklı ve geniş bir konu skalasına sahip olan Kore Dalgası, Türk akademisyenler tarafından titizlikle incelenmektedir. Akademisyenler tarafından incelenen konular, sadece yazılı makale olarak değil, aynı zamanda konu ile alakalı belirli sempozyumlarda sunulmaktadır.

Bu çalışmada, Kore Dalgası ile ilgili farklı alanlarda çalışan yedi akademisyenin yaptığı sunumlar, makale formatında yer almaktadır. Kendi alanında bir ilk olan bu çalışmanın özellikle sadece akademisyenler ya da öğrenciler tarafından değil, Kore kültürüne merak duyan herkes için iyi bir kaynak olduğu söylenebilir. Her bir makale içerik analizi, anket, alan araştırması gibi farklı teknikler ile hazırlanmış çalışmalardır. Ayrıca kitapta sunumda yer almayan derleme bir makale de bulunmakta olup, bu makale Kore kültürü kapsamındaki bir dersin derlemesidir.

Anahtar Kelimeler: K-beauty, K-edebiyat, Kore Dalgası, Korece, K-pop

A REVIEW OF THE BOOK “STUDIES ON KOREAN POPULAR CULTURE”

ABSTRACT

In recent years, South Korea, which has attracted significant attention with its culture, is not only followed with interest by lovers of Korean culture but also by scholars. The Korean Wave, or Hallyu, a cultural policy developed under South Korea's soft power strategies, encompasses many industries related to various departments within the Faculty of Social Sciences and has a wide range of interdisciplinary topics. The Korean Wave, which has a diverse and broad subject range from dramas and films to the beauty industry, creative music city, and literature, is meticulously studied by Turkish scholars. The topics studied by scholars are presented not only as written articles but also at specific symposiums related to the subject.

In this study, the presentations made by seven academics working in different fields related to the Korean Wave are presented in article format. It can be said that this work, which is a first in its field, is a good resource not only for academics or students but also for anyone interested in Korean culture. Each article is prepared using different techniques such as content analysis, surveys, and field studies. Additionally, the book includes a review article that was not part of the presentation, which is a compilation of a course covering Korean culture.

Keywords: K-beauty, K-literature, Korean, Korean Wave, K-pop

¹ Bilim Uzmanı, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Sanatı Anabilim Dalı, Yüksek lisans mezunu, ORCID: 0000-0003-4141-1626, merrve089@gmail.com

GİRİŞ

“Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabı, 7 Ekim 2022 Cuma günü Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kampüsü K Salonu’nda Medya, Kültür ve Müzik Çalışmaları Kesitinde Kore Dalgası Paneli ve Çalıştayı’nda yapılan sunumların 2024’te Kimlik Yayınları tarafından yayımlanan yazılı metin derlemesidir. Derleme kitabının editörleri, Mutlu Binark, Alptekin Keskin, Engin Sarı ve Hatice Köroğlu Türközü’dür. Söz konusu panelde Ankara, Kayseri, İstanbul ve Tekirdağ’dan sekiz araştırmacı sunum yapmıştır. Derleme kitapta ise bir makale daha eklenerek toplamda dokuz makale yer almaktadır.

Kore Dalgası ya da Korece adıyla Hallyu olarak bilinen kültür hareketi, Güney Kore’de 1997 yılında bir kültür politikası çerçevesinde başlatılmış ve yıllar geçtikçe büyüyerek küresel bir akım hâline gelmiştir. Kore Dalgası’nın küresel bir akım olmasında teknolojik gelişmelerin önemli bir katkısı bulunmakta; özellikle de sosyal medyanın rolü oldukça önemlidir. Sosyal medyanın yoğun kullanımı ve özellikle COVID-19 yıllarında Netflix gibi platformlarda Kore dizi ve filmlerine olan ilgi, Kore Dalgası’nda yer alan endüstrilere olan merakı artırmıştır. (Binark vd., 2024, “Giriş”).

“Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabında yer alan makaleler, Kore Dalgası’nın farklı endüstrilerinden bahseden çalışmalardan oluşmaktadır. Güzellik sektöründen edebiyata, diziden müziğe kadar Kore kültürü ile ilişkili çok geniş kapsamlı bir çerçevede ele alınan kültürel endüstrilerin küresel etkileri kitapta tartışılmaktadır. Bu kapsamda bakıldığında, “Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabının kendi alanında bir ilk olduğu söylenebilir.

Kitapta yer alan makaleler sırasıyla:

- 1.1- Türkiye’deki Kore Dalgası Literatürünün Değerlendirilmesi – Dr. Alptekin Keskin, Prof. Dr. Mutlu Binark ve Arş. Gör. Demet Fırat
- 1.2- Türkiye’de Kore Akımı (Hallyu) Bağlamında K-Edebiyat Üzerine Bir İnceleme – Doç. Dr. Hatice Köroğlu Türközü
- 1.3- Kore Kültür Merkezi’nin ve Kral Sejong Enstitüsü’nün Yumuşak Güç Bağlamında Değerlendirilmesi – Ahmet Akalın
- 1.4- Kültürel Diplomasi Açısından Müzik ve Medya İlişkisi: K-Pop Grubu A.C.E Konserinin Yansımaları – Dr. Alptekin Keskin
- 1.5- Korece’den Türkçe’ye Çevrilmiş Edebi Eserlerin Hallyu Perspektifinde İncelenmesi – Eun-Kyung Jeong ve Türkay Türkan

1.6- Dergi Devri Geçti mi? Gençlik Müzik Dergileri ve K-Pop – Doç. Dr. İpek A. Çelik Rappas

1.7- Türkiye’de Kore Akımı: Güzellik Sektörü Üzerine – Prof. Dr. S. Göksel Türközü ve Sude Nur Parıltı

1.8- Kore Dalgası TV Dizileri ve K-Dramaların Türkiye’ye Yeniden Yapımları: Kültürlerarası İletişim Politikaları ve Modernleşme Kültürleri – Engin Sarı

1.9- Yaratıcı Müzik Kenti Daegu – Aybüke Doğan, olarak yer almaktadır.

“Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabı, Kore Dalgası Paneli ve Çalıştayı’nda yapılan sunumlar geniş bir okur kitlesine aktarılacak üzere ortaya çıkmıştır ve bu husus kitabın ‘Giriş’ kısmında ayrıca vurgulanmaktadır. Kitapta yer alan makaleler, Kore Dalgası’nın farklı endüstrileri hakkında bilgi verdiğinden, bu alanda çalışan akademisyenler ya da Kore Dalgası ile ilgili bilgi sahibi olmak isteyen okurlar için iyi bir kaynak olarak değerlendirilebilir.

“TÜRKİYE’DEKİ KORE DALGASI LİTERATÜRÜNÜN DEĞERLENDİRİLMESİ” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Alptekin Keskin, Mutlu Binark ve Demet Fırat tarafından yazılan “Türkiye’deki Kore Dalgası Literatürünün Değerlendirilmesi” makalesi, öncelikle Kore Dalgası’nın ne olduğu ve küresel boyutlara nasıl ulaştığı ile ilgili bilgi vermektedir. Makalede, Kore Dalgası aşağıdaki ifadelerle açıklanmaktadır:

Dünyada ve Türkiye’de çeşitli, kültürel içerikleriyle adından çokça söz ettiren Kore Dalgası’nın hayran kitleleri giderek artmaktadır. Bu Dalga’nın ilk önce Asya bölgesinde, daha sonra tüm dünyaya yayılmasının ard yöresinde etkili pazarlama stratejilerinin yanı sıra, esas olarak Kore hükümetlerinin yaratıcı içerik endüstrilerine 1990’lı yılların sonundan itibaren stratejik bir şekilde yaptığı kamu destekleri yatmaktadır (Binark ve diğerleri., 2024, s.40).

Kore Dalgası ile ilgili açıklamalardan sonra makalenin ilerleyen bölümlerinde, Kore Dalgası’nın Türkiye’deki etkileri ve bu etkilerin akademik bir çalışma konusu hâline geldiği; bu konunun artık Türk literatüründe de yer almaya başladığı belirtilmektedir. Analizler, Türkiye’de Kore Dalgası üzerine yazılan makalelerin endüstriyel dağılımını da ortaya koymaktadır. Örneğin, Türkiye’de Kore Dalgası hakkında akademik alanda öncelikle K-drama ile ilgili çalışmalar yoğunluktayken, 2018 yılı, yani Kore Dalgası’nın 2.0 döneminden itibaren K-pop, K-drama endüstrisinden daha fazla dikkat çekmeye ve ayrı bir alan olarak akademik alanda ele alınmaya başlanmıştır.

Ayrıca makalede, K-pop, K-drama gibi endüstrilerin içeriklerini izleyen kişilerin yaş gruplarının ele alınması oldukça dikkat çekicidir. İzleyici kitlenin yaş ya da eğitim durumuna göre Kore Dalgası hayranlığı da oldukça farklı özelliklere sahiptir. Bu kapsamda bakıldığında, Kore Dalgası takipçilerinin ağırlıklı yaş grubunun çocuk ya da genç bireylerden oluşması ve bu durumun toplumsal cinsiyet kimliklerinin oluşmasında etkili olduğu öne sürülmektedir.

“TÜRKİYE’DE KORE AKIMI (HALLYU) BAĞLAMINDA K-EDEBİYAT ÜZERİNE BİR İNCELEME” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Hatice Köroğlu Türközü tarafından yazılan “Türkiye’de Kore Akımı (Hallyu) Bağlamında K-Edebiyat Üzerine Bir İnceleme” makalesi, Kore edebiyatı konusunu anlatmadan önce Kore edebiyatının da içinde bulunduğu Kore Dalgası kavramının Korece karşılığı olan “Hallyu” kelimesinin etimolojik açıklaması ile makalesine giriş yapmaktadır. Bu açıklamanın makalenin başında yer alması, özellikle okurlar açısından, bazı çalışmalarda “Hallyu”, bazılarında “Kore Dalgası” olarak kullanımı nedeniyle oluşabilecek kavramsal karmaşayı gidermesi bakımından oldukça önemlidir.

Makalede, Kore edebiyatının küreselleşmesi hakkında, 19. yüzyılın sonlarında uluslararası bağlamda Koreli bir öğrencinin Fransa’ya değişim öğrencisi olarak gitmesiyle başladığı belirtilmektedir. 1890’da başlayan uluslararası Kore edebiyatı açılımı, özellikle 1950 Kore Savaşı’ndan sonra farklı yabancı dillere çevrilen Kore klasik edebiyatı Kuzey Kore’nin kültürel alışverişlerde bulunduğu Sovyetler Birliği, Çin, Polonya gibi ülkelerde popüler olmaya başlamıştır. (Seol, 1994, s.132).

Kore edebiyatının tarihi çok eski olsa da K-edebiyat, Kore Dalgası’ndaki endüstrilerden birisi olduktan sonra Kore hükümetinin desteği ile ve bu destekler çerçevesinde kurulan kuruluşlar ile küresel bir akım haline gelmiştir. Kore hükümeti sadece Kore’de değil, K-edebiyata ilgisi olan farklı ülkelerdeki çevirmen ve yayınevlerine de destek vermektedir. Makalede bu destek sayesinde son yıllarda birçok K-edebiyat eserinin Türkçeye çevrildiği de ayrıca ele alınan konulardan birisidir.

K-edebiyat eserlerinin Türkçe olarak yapılan çevirileri dışında makalede Kore edebiyatına olan ilgiyi artırabilecek yarışmalar ve paneller gibi farklı etkinlikler de anlatılmaktadır. Türkçe olarak çevrilen Kore edebiyatı örneklerinin klasik eserlerden ziyade, webtoon (Kore çizgi roman edebî türü) gibi günümüzde popüler olan eser çeşitlerinden olduğuna dikkat çekilse de alanda akademik çalışma ve çeviri sayısının hâlen sınırlı olduğunun altı çizilmektedir. Makalenin sonucunda, Kore edebiyatı alanında gerek Türkçe gerek İngilizce

ya da Korece eserlere olan ilginin, K-edebiyat alanının da gelişmesine ve küreselleşmesine olanak sağlayacağı belirtilmektedir.

“KORE KÜLTÜR MERKEZİNİN VE KRAL SEJONG ENSTİTÜSÜNÜN YUMUŞAK GÜÇ BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Ahmet Akalın² tarafından kaleme alınan “Kore Kültür Merkezi’nin ve Kral Sejong Enstitüsü’nün Yumuşak Güç Bağlamında Değerlendirilmesi” makalesi, özellikle bir yumuşak güç politikası olarak Kore Dalgasının ne denli önemli olduğunu anlatmaktadır. Çalışma kapsamında Kore Dalgası’nı tanıtmak için resmî olarak dünyanın birçok ülkesinde faaliyet gösteren Kore Kültür Merkezi ve Kral Sejong Enstitüsü (Sejong Hak Dang) çerçevesinde geleneksel Kore kültürünün tanıtılması ve yabancı bir dil olarak Korece eğitiminin yayılımı ele alınmaktadır.

Makalenin giriş ve ilk bölümünde bir kültür politikası olarak açıklanan yumuşak güç stratejisi ve bu strateji ile birlikte Kore kültürünü tanıtmak için resmi olarak açılan ve faaliyet gösteren Kore Kültür Merkezleri tanıtılmaktadır. Türkiye’de de bulunan Kore Kültür Merkezi, bünyesinde Kore mutfağı, Kore dansı, Kore kaligrafisi gibi birçok eğitimi ücretsiz olarak vermektedir. Kral Sejong Enstitüsü ise Kore’nin millî alfabesini oluşturan Kral Sejong’dan ilham alınarak açılan Korece dili kursu olup, ücretli eğitim vermektedir.

Türkiye’de faaliyet gösteren Kore Kültür Merkezi yetkilileri ile yapılan görüşmelerin de etkisinin anlatıldığı makalede Kore kültürünün dikkat çekiciliği ve etkileyciliğinin resmi kuruluşlar ile tanıtıldığında ne denli önemli olduğu da anlaşılmaktadır. Makale, bir ülkenin kadim kültürünün tanıtımında resmi kuruluşların önemini başarılı bir şekilde açıklamaktadır.

“KÜLTÜREL DİPLOMASİ AÇISINDAN MÜZİK VE MEDYA İLİŞKİSİ: K-POP GRUBU A.C.E KONSERİNİN YANSIMALARI” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Dr. Alptekin Keskin tarafından yazılan ve Koreli erkek şarkıcı grubu A.C.E’in konseri kapsamında hazırlanan “Kültürel Diplomasi Açısından Müzik ve Medya İlişkisi: K-pop Grubu A.C.E Konserinin Yansımaları” makalesi kültürel diplomasi kapsamında ele alınmıştır. Makalenin giriş kısmında Kore Dalgası diplomasi bağlamında açıklanmış ve daha sonrasında ise kültürel diplomasi ayrıntılarıyla işlenmiştir.

Son yıllarda Türkiye’de yapılan K-pop konserlerinden birisi de 2020–2021 yıllarında Koreli erkek şarkıcı grubu A.C.E’in konserleridir. Bu konserleri kültürel diplomasi kapsamında

² Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı Uzmanı

değerlendiren yazar, konserler ile ilgili basılı haberler, çevrimiçi haberler, sosyal medya paylaşımları ve sosyal medyadaki etkileşimleri incelemiştir.

Güney Kore'nin kültürel diplomasi kapsamında tüm dünyada bulunan kültür merkezleri ya da gerçekleştirilen K-pop konserleri dikkat çekmektedir. Çalışma kapsamında özellikle resmi bir kuruluş olan Kore Kültür Merkezi tarafından düzenlenen Koreli erkek şarkıcı grubu A.C.E konserleri ve bu konserlerin Türkiye'deki yansımaları ayrıntıları ile ele alınmaktadır. Kültürel diplomasi ile ilgili olan bu etkinliklerin özellikle bir ülke için uluslararası ilişkileri ne derece geliştirdiği ve küresel ölçekte kültürel etkinliklerin önemi de makalenin dikkat çektiği bir ayrıntılardan birisidir.

“KORECE'DEN TÜRKÇE'YE ÇEVİRİLMİŞ EDEBİ ESERLERİN HALLYU PERSPEKTİFİNDE İNCELENMESİ” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Eun-Kyung Jeong³ ve Türkay Türkan⁴ tarafından hazırlanan “Korece'den Türkçe'ye Çevrilmiş Edebi Eserlerin Hallyu Perspektifinde İncelenmesi” makalesi, aslında Bolu İzzet Baysal Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, Mütercim Tercümanlık Bölümü'nün 29 Eylül–1Ekim 2022 tarihinde düzenlediği Uluslararası Akademik Çeviribilim Çalışmaları Kongresi'nde sözlü olarak sunulan bildirinin geliştirilmiş ve yeniden düzenlenmiş hâlidir.

Hallyu ya da Türkiye'de yaygın olarak kullanılan adı ile Kore Dalgası, ilk ortaya çıktığı 1990'larda özellikle dizi ve filmleri ile dikkat çekmeye başlamıştır. Makalenin giriş kısmında Kore dizileri ve Kore filmleri çerçevesinde bir yumuşak güç biçimi olarak Hallyu açıklanmış ve daha sonrasında ise K-edebiyat eserlerinin Kore dizi ve filmlerinin referansı ile nasıl oluşturulduğu anlatılmaktadır. Özellikle edebiyat eseri oluşturulurken sinema ve televizyondaki gibi geniş kitlelere ulaşma isteği ve ticarî başarının ön planda olduğuna dikkat çekilmiştir. Makalede Bazin'in Amerikan edebiyatı değerlendirmesi de örnek olarak verilmiştir (2007, s.118). Bu örnek kapsamında sinemaya uyarlanan birçok romanın, geniş kitlelere ulaştıktan sonra, yeni basımının film afişi ya da oyuncularını içeren yeni bir tasarımla tekrar basıldığı görülmektedir (Sivas, 2005, s.47).

Kore film ve dizileri kapsamında, Kore edebiyatı değerlendirildiğinde, Parazit (Parasite) (2019) filmi ve Squid Game (2021-2024) dizisi örnekleri de oldukça dikkat çekicidir. Parazit filmi yayınlandıktan sonra küresel bir izleyici kitlesine sahip olmasının yanı sıra 2020 yılında “En İyi Film” Oscarı kazanmış ve ardından kitap haline getirilmiştir. Yine 2021 yılında

³ İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Kore Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Görevlisi

⁴ Fenerbahçe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Öğretim Görevlisi

Netflix'te yayınlanan Squid Game dizisi, 1. sezonunun ardından yoğun ilgi ve beğeni toplamış ve benzer biçimde kitap hâline getirilmiştir. Bu örnekler baz alınarak, makalede, medya içeriklerinin edebiyata etkisi kapsamında beş temel soru içerik analizi tekniği ile yanıtlanmaktadır.

Makalede dizi ve filmler çerçevesinde gelişen K-edebiyat ve medya içeriklerinden bağımsız olarak yazılan ve yine küresel olarak dikkat çekip farklı edebiyat ödülleri kazanan diğer K-edebiyat eserleri değerlendirilmektedir. Hiç şüphesiz medya içeriklerinin K-edebiyat üzerinde etkisi oldukça önemlidir fakat 2024 Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazanan Han Kang örneğinde de olduğu gibi K-edebiyat aslında Kore Dalgası içerisinde nispeten bağımsız ve dikkat çekici endüstrilerden birisidir. Makale, bu konuyu oldukça ayrıntılı ve yetkin bir şekilde kaleme alınmıştır.

“DERGİ DEVRİ GEÇTİ Mİ? GENÇLİK MÜZİK DERGİLERİ VE K-POP” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Doç. Dr. İpek A. Çelik Rappas'ın yazdığı “Dergi Devri Geçti mi? Gençlik Müzik Dergileri ve K-pop” makalesi, çok güncel bir konu olan K-pop ile ilgili dergiler hakkında hazırlanmış başarılı bir çalışmadır. Çalışma hem içerik analizi tekniği hem sosyal medya aracılığı ile ulaşılan 10 dergi takipçisiyle kısa soru cevap kapsamında hazırlanmıştır. Ayrıca çalışma için K-pop ile ilgili olan bir dergi editörü ile mülakatlar yapılmış, sosyal medyada K-pop dergi hayranlarının mesajları ve yorumları bir yıl süreyle analiz edilmiştir. Makalenin yazarına göre, bu çalışma yoğun ve uzun süren bir zaman aralığında hazırlanmıştır.

Makalede, temel bazı soruların cevapları aranmaktadır. Bu sorulardan bazıları, “sosyal medya ve e-dergi bu kadar yaygınken, K-pop hayranları neden basılı bir dergi satın almaktadır? Ya da bir kitapçıya gidildiğinde görsel olarak çok zengin ama metin olarak çok az ve sadece K-pop ile ilgili bu dergileri kim satın alıyor ya da neden satın alıyor?” olarak örneklendirilebilir. Makale, bu soruların cevapları çerçevesinde oluşturulmuş ve bu cevaplar yazarı sonuç kısmında da bir değerlendirme yapmasına zemin hazırlamıştır.

Bu makalede dikkat çeken bir ayrıntı da dergi satın alan kişilerin tüm sayılar yerine sevdiği K-pop gruplarıyla ilgili özel hazırlanan sayıları tercih etmesidir. Bunun nedeni olarak dergilerin yanındaki hediyeler ve bu hediyelerle bireylerin o K-pop grubuna duyduğu ilginin bir şekilde tatmin etme isteği olduğu belirtilmektedir. Bu kapsamda, makalede dergi satın alma davranışının ardındaki psikolojik nedenler de ön plana çıkarılmaktadır.

“TÜRKİYE’DE KORE AKIMI: GÜZELLİK SEKTÖRÜ ÜZERİNE” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Prof. Dr. S. Göksel Türközü ve Sude Nur Parıltı tarafından hazırlanan “Türkiye’de Kore Akımı: Güzellik Sektörü Üzerine” makalesi, ilk önce Hallyu yani Kore Dalgası kavramının açıklaması ve gelişimi ile başlamaktadır. Kore Dalgası’nın Kore Akımı olarak ele alındığı çalışmada, Kore Akımı içerisinde yer alan güzellik sektörü ve bu sektörün tüm dünyadaki özellikle Türkiye’deki etkisi anlatılmaktadır.

Kore’de güzellik olgusu, aslında çok eski zamanlardan itibaren görülmektedir. Ayrıca, Japon işgali ve Kore Savaşı kapsamında sektörün yavaşladığı hatta durma noktasına geldiği belirtilmektedir. Güzellik sektörü, 1960’lı yıllarda ise devlet tarafından tekrar canlandırılmak istenmiştir. Bu kapsamda K-beauty (Kore güzellik endüstrisi) Kore Akımı’nın önemli bir unsuru hâline gelmiş; ünlülerin marka yüzü olduğu kampanyalarla küresel bir akıma dönüşmüştür. Makalede, ayrıntıları ile işlenen özellikle 1960 yılı sonrası Kore Akımı çerçevesinde K-beauty (Kore güzellik sektörü), Kore estetik algısı, K-fashion (Kore modası) gibi birbiriyle ilişkili sektörler yer almaktadır.

Makalede, Türkiye’de özellikle Kore Akımı’nda bulunan endüstrilerden birisi olan K-beauty etkisinin nedenleri ve K-beauty’nin sosyal medyayı kullanarak nasıl küresel bir akım haline geldiği incelenmektedir. Bu noktada ayrıca makalede işlenen önemli bir konu da sosyal medyanın Kore Akımı’nda yer alan endüstriler üzerindeki etkisidir. K-beauty, küresel bir akım olarak incelenmekte; Türkiye’de kolaylıkla ulaşılabilecek K-beauty markaları ve bu markaların ürünlerine de yer verilmektedir.

Kore Akımı’nın, K-beauty kapsamında, Amerikan popüler kültürüne benzetilmesi ve Kore Akımı’nın Türkiye ve tüm dünya ülkeleri üzerindeki etkisine de dikkat çekilen makalede, Kore kültürünün yaygınlaşması ve bunun etkileri anlatılmaktadır.

“KORE DALGASI TV DİZİLERİ VE K-DRAMALARIN TÜRKİYE’YE YENİDEN YAPIMLARI: KÜLTÜRLERARASI İLETİŞİM POLİTİKALARI VE MODERNLEŞME KÜLTÜRLERİ” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

Engin Sarı’nın⁵ yazdığı “Kore Dalgası TV Dizileri ve K-Dramaların Türkiye’ye Yeniden Yapımları: Kültürlerarası İletişim Politikaları ve Modernleşme Kültürleri” makalesi, öncelikle kitle iletişim aracı olarak televizyonun toplum hayatındaki yeri konusuyla giriş

⁵ Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV ve Sinema Bölümü Öğretim Üyesi.

yapmaktadır. Albert Moran’a atıfla, televizyonun bir ulusun kendisiyle, kendisi hakkında iletişim kurabilme aracı (2009, s.41) olduğunun altı çizilmektedir.

Televizyonun toplum hayatındaki yeri ve önemi açıklandıktan sonra, Kore Dalgası’nda yer alan televizyon dizileri konusu ele alınmıştır. Kore Dalgası’nın gelişim aşamalarına göre, her döneminde oldukça dikkat çeken televizyon dizileri ve popüler Kore televizyon programlarının farklı ülkelerdeki versiyonları da yine çalışma kapsamına dahil edilmiştir.

Ayrıca bu makalede kültürlerarası iletişim politikaları kapsamında kültür endüstrisi konusu da incelenmiştir ve orijinal Güney Kore dizisi yapımlarının Türk versiyonları örnek olarak kullanılmıştır. Bu kapsamda, Güney Kore’de Dr. Romantic (SBS, 2016) dizisi, Türkiye’de Kasaba Doktoru (TRT, 2022) olarak yeniden uyarlanmıştır. Yazar, aynı konuda olan bu iki diziyi metin analizi ile kültürlerarası karşılaştırmasını yapmıştır ve sonuç ise her iki ülkenin farklı kültürlerinin uyarlaması açısından dikkat çekici olmuştur.

Televizyon dizileri, yapıldığı ülkenin kültürünü tanıtan ve yeri geldiğinde tekrar inşa eden yapımlardır. Dijital platformlar dizilerin küresel olarak izlenebilmesini sağlamaktadır. Bu noktada Dr. Romantic örneğinde olduğu gibi, senaryosu iyi olan uluslararası bir dizi ya da film, farklı bir ülkede yeniden çekilebilir. Fakat, dizi ya da filmin yapıldığı ilk ülkeye ait kültürel öğelerin de yeniden çekilen ülkeye göre uyarlanması oldukça önemlidir. Bu makalede, Güney Kore dizilerinin Türkiye’de yeniden uyarlanmasındaki kültürel farklar gerek senaryo gerek de oyuncuların tavrı bakımından incelenmektedir.

“YARATICI MÜZİK KENTİ DAEGU” İSİMLİ MAKALENİN İNCELENMESİ

“Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabında bulunan son makale sempozyumda sunumu olmayan fakat Kore Dalgası kapsamında ele alındığında kitabın konusuna uygun olan bir derleme makaledir. Aybüke Doğan⁶ tarafından derlenen “Yaratıcı Müzik Kenti Daegu” makalesi, Prof. Dr. Mutlu Binark’ın yürüttüğü Radyo, Televizyon ve Sinemada Kültür Politikaları dersinden notlar çerçevesinde yazılmıştır.

Girişte bir şehrin nasıl yaratıcı olarak nitelendirildiğinin anlatıldığı makalede, Güney Kore’deki Daegu şehrinin “UNESCO Yaratıcı Kent Ağı” olarak müzik kenti olarak anılmasının nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır. Makalede yaratıcı kentler, “bir kentin doğal çevresel, kültürel özelliklerinin, yaratıcı ve kültürel üretimlerde bulunabilecek emek kesimlerinin

⁶ Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Araştırma Görevlisi.

ekonomik ve toplumsal kalkınma amaçları doğrultusunda işlev kazandığı mekanlar” olarak açıklanmaktadır.

Güney Kore’de bulunan dokuz şehir, UNESCO Yaratıcı Kent Ağı’nda yer almaktadır. Edebiyat, film, gastronomi, medya sanatları, müzik, tasarım, zanaat ve halk sanatları olarak farklı kategoriler kapsamında değerlendirilen dokuz şehirden Daegu (2017) ve Tongyeong (2015) şehirleri müzik alanında yaratıcı iki şehirdir. Bu iki şehirde yapılan festivaller ya da müzik kapsamında yapılan etkinliklerde tüm kıtalardan gelen sanatçılar bulunmaktadır. Makalede Daegu (2017) ve Tongyeong (2015) şehirlerinde yapılan etkinlik ve festivaller ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır.

Küresel bir atılım olarak görülen yaratıcı şehir kavramı, kültür temelinde küresel işbirliğine de zemin hazırlamaktadır. Bu nedenle makalede belirtildiği üzere, yaratıcı kentler konusu sadece akademik bir kavram değildir.

SONUÇ

“Kore Popüler Kültürü Üzerine İncelemeler” kitabı, birbirinden farklı dokuz konu kapsamında ele alınmış bölümlerden oluşmaktadır. Bu konuların ortak noktası ise iletişim bilimci Joseph Nye’in “yumuşak güç” (Nye, 2011, s.109) kuramı kapsamında değerlendirilen Kore Dalgası endüstrilerinden birine dayanmalarıdır. Kore Hükümeti tarafından desteklenen Kore Dalgası, Nye’a göre yumuşak güçten “akıllı güç”e (Nye, 2023, s.64) dönüşmüştür. Bunun temel nedenlerinden biri endüstrilerin sürekli güncellenmesi ve yeni endüstrilerin ortaya çıkmasıdır.

Her bir makale kendi konusu kapsamında Kore Dalgası içerisindeki genel görünümü ve gelişim çizgisini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte Güney Kore’de yer alan her bir endüstri, bu makalelerin ardından teknoloji ile sürekli güncellendiği için makalelerin de güncellenmesi gerekmektedir. Bu kapsamda, makaleler bilgilendirici niteliktedir; ancak alanlar dinamik biçimde yenilediğinden ek güncellemelere açıktır. Örneğin, K-pop AI ile birleşmiş ya da K-edebiyatta Han Kang 2024 Nobel Edebiyat ödülü kazanmıştır. Bu nedenle okurların, gelişmelerin bu makalelerin sınırlarını aşacak ölçüde ilerlediğini göz önünde bulundurarak okuma yapmaları önerilebilir. Sonuç olarak, Kore Dalgası endüstrileri küresel olarak oldukça fazla ilgi görmekte ve her geçen gün kendini yenilemeye devam etmektedir.

KAYNAKÇA

- Bazin, A. (1996). *Çağdaş sinemanın sorunları* (N. Özün, Çev.). Bilgi Yayınları.
- Binark, M., Keskin, A., Sarı, E., & Köroğlu Türközü, H. (2024). *Kore popüler kültürü üzerine incelemeler*. Kimlik Yayınları.
- Moran, A. (2009). Introduction: descent And modification. In A. Moran (Ed.), *TV formats worldwide: localizing global programs* (pp. 9–24). Intellect.
- Nye, J. S. (2011). *The future of power*. PublicAffairs.
- Nye, J. S. (2023). Get smart: Combining hard and soft power. In *Soft power and great-power competition: shifting sands in the balance of power between the united states and china* (pp. 63–66). Springer Nature.
- Seol, S. K. (1994). Kore edebiyatını küreselleştirme planları. *Kültür Politikası Dergisi*, 6, 124–129. (Orijinal eser: 설성경 [Seol, S. K.] (1994). 한국 문화의 세계화 방안. 문화정책논총, 6, 124–149.)
- Sivas, A. (2005). Popüler roman–popüler sinema ilişkisi çerçevesinde bir uyarlama örneği: Bridget Jones’un günlüğü. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7, 41–58.

Çeviri Makale

Translated Article

DOI:

10.56075/egemiadergisi.
1687223

Alınış tarihi (Received):

29.04.2025

Kabul tarihi (Accepted):

29.05.2025

Sorumlu Yazar:

Nurcan Pınar EKE
npinareke@baskent.edu.tr

Kaynak Gösterimi:

Eke, N. P. (2025).
Görmeyi Göstermek:
Görsel Kültürün Eleştirisi.
Egemia Ege Üniversitesi
İletişim Fakültesi Medya
ve İletişim Araştırmaları
Hakemli E-Dergisi, (16),
34-55.

GÖRMEYİ GÖSTERMEK: GÖRSEL KÜLTÜRÜN ELEŞTİRİSİ

Nurcan Pınar EKE¹

ÖZ

Makale kapsamında, akademik bir formasyon, kavramsal çerçeve ya da araştırma ve öğretme metodu olarak ortaya çıkan *görsel çalışmalar* etrafında gelişen temel meseleler haritalandırılmıştır. Görsel çalışmaların, sanat tarihi, estetik ve medya çalışmaları gibi kimi alanlar tarafından neden dirençle karşılandığı incelendikten sonra; bu alanlar için Derrida'ya atıfla “tehlikeli takviye” rolü oynadığına yönelik bir iddia dillendirilmiş ve makale, görsel çalışmaların olumlu-olumsuz açıklamalarının temeli gibi görünen bazı önemli fikirlerin tartışılmasıyla devam ettirilmiştir. Dikkate alınan fikirler ya da mitler, imajların elektronikleştirilmesi, sanat ve sanat dışı ya da sözel ve görsel medya arasındaki sınırların silikleşmesi gibi kanıları içerir. Ayrıca tam da “görsel medya” diye bir şeyin var olduğu fikrini de... Görme biçimlerini alt üst eden kural yıkıcı bir eleştirinin taşıdığı politik riskler de sorgulanmakta ve Nietzscheci bağlamda “putlara seslenen” ya da başka bir ifadeyle yerleşik fikirlere meydan okuyan alternatif bir strateji önerilmektedir. Makale, görsel kültür eğitiminde kullanılan ve yazarın “görmeyi göstermek” olarak adlandırdığı etkileşimli bir öğrenme sürecine dair pratiklere odaklanan pedagojik stratejilerin betimlenmesiyle sonlandırılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Estetik, Sanat Tarihi, İletişim, Kültürel Çalışmalar, Disiplin(ler) ve Disiplinlerarasılık, İmge Çalışmaları, Medya ve Medya Çalışmaları, Pedagoji, Şiir Sanatı, Retorik

SHOWING SEEING: A CRITIQUE OF VISUAL CULTURE²

ABSTRACT

This essay attempts to map out the main issues surrounding visual studies as an emergent academic formation, and as a theoretical concept or object of research and teaching. After a survey of some of the resistances encountered by visual studies in fields such as art history, aesthetics, and media studies, and a suggestion that visual studies is playing the role of ‘dangerous supplement’ to these fields, the essay turns to a discussion of some of the major received ideas that have seemed foundational to both negative and positive accounts of visual studies. These received ideas or myths include notions of the de-materialization of the image, and the erasure of boundaries between art and non-art, or visual and verbal media. They also include notions such as the very idea that there are such things as distinctly ‘visual media’. The political stakes of iconoclastic criticism (e.g. the overturning of ‘scopic regimes’) are also questioned, and an alternative (Nietzschean) strategy of ‘sounding the idols’ is proposed. The essay concludes with a description of pedagogical strategies in the teaching of visual culture, centered on an exercise the author calls ‘showing seeing’.

Keywords: Aesthetics, Art History, Communication, Cultural Studies, Discipline(s) and Interdisciplinarity, Image Studies, Media and Media Studies, Pedagogy, Poetics, Rhetoric

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi GSTMF – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0002-2412-947X, npinareke@baskent.edu.tr

² Makalenin orijinali Prof. Dr. W.J.T. Mitchell'e aittir; izni ve bilgisi dâhilinde tarafımca Türkçeleştirilmiştir. Görsel kültür ve iletişim alanında, görece gecikmeli oluşan Türkçe literatüre katkı sağlama hususunda şahsıma gösterdiği güven için müteşekkirim. (DOI:10.1177/147041290200100202)

GİRİŞ

Görsel kültür veya görsel çalışmalar nedir? Yeni ortaya çıkan bir disiplin mi, disiplinlerarası geçici bir karmaşa mı, bir araştırma konusu mu yoksa kültürel çalışmaların, medya çalışmalarının, retorik ve iletişimin, estetiğin ya da sanat tarihinin bir alt dalı mı? Belirli bir araştırma konusu var mı, yoksa saygın ve köklü disiplinlerden arta kalan sorunların bir çöplüğü mü? Eğer bir disiplinse, sınırları ve tanımlayıcı özellikleri neler? Ders kitapları, önkoşulları, gereksinimleri ve bitirildiğinde alınacak dereceler ile bir akademik yapı olarak kurumsallaştırılmalı mı? Öğretim metotları ne olmalı? Görsel kültür eğitimi, doğaçlamanın ötesine geçen tekniklerle nasıl verilebilir?

İtiraf etmeliyim ki, 10 yılı aşkın bir süredir Chicago Üniversitesi'nde verdiğim Görsel Kültür derslerine rağmen hala bu sorulara verebilecek kategorik cevaplarım yok. Size, görsel çalışmalar alanının nereye gittiğine ve yol boyunca karşılaşılmaması muhtemel kimi tuzaklardan nasıl kaçınılabileceğine dair ancak kendi görüşlerimi sunabilirim. Aşağıda sıralananlar, sanat tarihi, estetik ve medya çalışmaları gibi alanlarda bir edebiyat akademisyeni olarak işgal ettiğim *göçmen işçi* pozisyonuma ve bireysel formasyonuma dayanan görüşlerdir. Ve pek tabii, görselliğin harikaları, dünyayı ve diğer insanları görme biçimlerimiz gibi konularda bir eğitmen olarak öğrencilerime aşılama çalıştığım deneyimlerin özetidir. Benim bu derste amacım görme deneyimini çevreleyen alışkanlık ve aşıkârlık perdesini aralayarak; bu deneyimi analiz edilecek bir soruna, çözülmesi gereken bir gizeme dönüştürmektir. Bunu yaparken, yöntemlerimiz ya da okuma listelerimiz ne kadar farklı olursa olsun, kendimi bu konuyu öğretenlerin tipik bir örneği varsayıyor ve ilginizin ortak noktasını bulduğumu düşünüyorum. Buradaki temel mesele, kendisi görünmez olduğu halde çeşitli şekillerde ortaya konulabilecek bir paradokstan söz ediyor oluşumuzdur; öyle ki görmenin ne olduğunu göremeyiz ve (Amerikalı şair R. W. Emerson'ın “doğa kendini asla tamamen açıklamaz” sözüne atıfla) gözün de hiçbir zaman şeffaf olmadığını, görme ediminin algılarımıza bağlı olduğunu bilmeliyiz. Bir eğitmen olarak görevimi görme biçimlerini göstermek, sergilemek ve analize açık hale getirmek diye tanımlıyorum. Buna Amerikan ilkokullarının yaygın ritüeli “göster ve anlat” etkinliğinin bir çeşitlemesi olarak “görmeyi göstermek” diyorum ve makalenin sonunda bu konuya geri döneceğimi bilmenizi istiyorum.

TEHLİKELİ TAKVİYE³

Müsaadenizle, görsel çalışmaların kesiştiği alanlar, disiplinler ve programlarla ilgili gri noktalardan başlayalım. Öncelikle, görsel çalışmalar ile görsel kültür arasındaki ayrımı çalışma alanları, konuları ve amaçları bakımından netleştirmek faydalı olacaktır. Görsel çalışmalar görsel kültür üzerine bir incelemedir; görsel kültür ise incelenen konu veya hedeftir. Böyle bir ayrım, tarih gibi konuların da başına bela olan, alanın ve alanın kapsadığı içeriğin aynı adı taşımasından kaynaklı belirsizliği önler. Pratikte bu iki terimi birbirine karıştırsak da, şahsen ben “görsel kültür” nitelemesini hem alan hem de içerik için kullanmayı, bağlamın anlamı açıklığa kavuşturmasını tercih ediyorum. Ayrıca, görsel kültür nitelemesini görsel çalışmalar teriminden daha az nötr buluyorum, zira en baştan test edilmesi gereken bir dizi hipoteze bağlı. Örneğin daha önce de söylediğimiz gibi görmek kültürel bir yapıdır, öğrenilir ve geliştirilir, doğal bir yeti değildir; dolayısıyla görmenin sanatın, teknolojinin, medyanın ve gösteri ile seyir açısından toplumsal pratiklerin tarihiyle henüz belirlenmemiş biçimlerde ilişkili bir geçmişi olabilir. Ve görme etik, politik, estetik ve epistemolojik bağlamlarda toplumsal olanla derinlemesine ilgilidir. Bu noktaya dek, (muhtemelen de boş yere) aynı fikirde olduğumuzu umuyorum.

Uyumsuzluk, gördüğüm kadarıyla, görsel çalışmaların sanat tarihi ve estetik gibi mevcut disiplinlerle ilişkisini sorguladığımızda başlıyor (bknz: Foster, 1987). Bu noktada, bazı disiplinel kaygılar, hatta alan korumacılığı ve savunmacılık gibi birtakım disiplinler arası gerginlikler su yüzüne çıkıyor. Örneğin, sinema ve medya çalışmaları alanında faaliyet gösteren bir akademisyen olsaydım, 20. yüzyılın en önemli yeni sanat formlarını ele alan bu disiplinin, kökeni 18. ve 19. yüzyıllarla dayanan geleneksel alanlar lehine neden bu kadar sıklıkla marjinalleştirildiğini sorardım. Şayet görsel çalışmalar alanında faaliyet gösteren bir akademisyen olsaydım (ki öyleyim), alanımın sanat tarihi ve estetik gibi saygıdeğer alanlarla ilişkisini, diğer alanların görsel çalışmaları haritadan silmek için stratejik olarak tasarladığı bir kuşatma taktiğine benzetirdim. Bu yaklaşımın mantığı oldukça basit: Estetik ve sanat tarihi birbirini tamamlayan ve iş birliği içinde olan alanlar. Estetik, sanatın kuramsal boyutunu inceler. Sanatın doğası, sanatsal değer ve sanatsal algı gibi temel soruları, algısal deneyimin genel bağlamı içinde gündeme getirir. Sanat tarihi sanatçıların, sanatsal uygulamaların, stillerin, akımların ve kurumların tarihsel olarak ele alınmasıdır. Bu bağlamda sanat tarihi ve estetik,

³ Orjinali “dangerous supplement” olan bu terim, Fransız filozof Jacques Derrida tarafından önerilen bir kavramdır. Yazının konuşmayla olan ilişkisini tanımlamak için kullanır. Konuşma doğal, saf ve asıl iletişim biçimi olarak ele alınırken yazı, konuşmaya eklenen yapay bir unsur olarak “takviye” nitelemesiyle ikincilleştirilir ve konuşmayı manipülatif biçimde dönüştürme ve sorgulamaya açma potansiyeli nedeniyle tehlikeli addedilir. (ç.n.)

görsel sanatlar hakkında akla gelebilecek her tür soruyu kapsayan bir bütünlük oluşturur. En kapsamlı tezahürleriyle, eş deyişle sanat tarihi genel bir ikonografi veya görsel imgelerin yorumlanması, estetik ise duyum ve algı çalışması olarak ele alınırsa görsel çalışmalar disiplininin gündeme getirmek isteyebileceği herhangi bir konunun zaten bu iki disipline işlendiği açıkça görülür. Görsel deneyim teorisi estetik alanında ele alınırken, imgelerin ve görsel formların tarihi sanat tarihi tarafından incelenmektedir.

O halde görsel çalışmalar, tanıdık disiplinlerin bakış açıları uyarınca son derece gereksizdir. Buna ihtiyacımız yok. Bilginin akademik inşasında oldukça yeterli şekilde ele alınan konuları, belirsiz ve iyi tanımlanmamış bir çerçevede literatüre eklenmesine karşın; antolojiler, dersler, tartışmalar, konferanslar ve profesörlerle tamamlanan bir tür yarı-alan veya sözde disiplin olarak karşımızda olan bu alan bize tek bir soru bırakıyor: Görsel çalışmalar neyi imliyor? Böylesine gereksiz bir şeyse neden ortaya çıktı?

Bu noktada görsel çalışmaların disiplinler arası kaygıya neden olması, Jacques Derrida'nın "tehlikeli takviye" olarak adlandırdığı klasik bir örneğe denk düşüyor. Görsel çalışmalar, sanat tarihi ve estetik karşısında ikircikli bir konumda bulunuyor. Bir yandan, bu alanların içsel bir tamamlayıcısı, boşlukları doldurma yöntemi olarak işlev görüyor. Sanat tarihinin görsel imgelerle, estetiğin ise duyularla ilgili olduğu yerde; estetik ve sanat tarihini ışığın problemleri etrafında bağlantılandıran, optiği, görsel aygıtları ve deneyimi, algısal bir organ olarak gözü ve bakma ile görme ilişkisini önceleyen tarzda bir görselliği odağına alan bir alt disiplinden daha doğal ne olabilir, öyle değil mi? Ne var ki, görsel çalışmaların bu tamamlayıcı işlevi de tehdit edici hale geliyor. Öncelikle estetiğin ve sanat tarihinin içsel tutarlılığı açısından en merkezi konuların gözden kaçırılmış gibi görünmesine; ayrıca her iki disiplinin de sınırlarını tehdit eden dışsal sorunlara açılmasına neden oluyor. Görsel çalışmalar, sanat tarihi ile estetiği sınırları net olmayan genişletilmiş bir araştırma alanı içinde alt disiplinler haline getirme riskini beraberinde taşıyor. Hal böyleyken, görsel çalışmalar içine neleri sığdırılabilir? Yanıt yalnızca sanat tarihi ve estetikten ibaret değil. Bilimsel ve teknik görüntüleme, film, televizyon ve dijital medya, görme epistemolojisi üzerine felsefi sorgulamalar, görsel semboller ve imajlar üzerine semiyotik çalışmalar, skopik dürtünün psikanalitik boyutları, görsel süreçlerin fenomenolojik, fizyolojik ve bilişsel yanları, seyir ve temsil üzerine sosyolojik çalışmalar, görsel antropoloji, fiziksel optik ve hayvanların görüş biçimleri... İlgi alanı dâhilindeki konulardan bazıları. Şayet Hal Foster'ın (1987) görsellik dediği şey görsel çalışmaların hedefiyse, gerçekten de sistematik şekilde sınırlandırılması imkânsız, geniş kapsamlı bir alanla karşı karşıyayız demektir.

Görsel çalışmalar yükselen bir değer, bir disiplin, tutarlı bir araştırma alanı, hatta (inanması güç ama) bir akademik bölüm olabilir mi? Sanat tarihi tasını tarağını toplayıp estetik ve medya çalışmalarıyla yeni bir ittifak kurarak, görsel kültür kavramı etrafında daha büyük bir yapı inşa etmeye mi çalışmalı? Yoksa her şeyi kültürel çalışmalar altında mı birleştirmeliyiz? Elbette, çok iyi bildiğimiz gibi Irvine, Rochester, Chicago, Wisconsin gibi yerlerde ve hiç şüphesiz henüz haberdar olmadığımız diğer kurumlarda bu tür çalışmalar bir süredir devam ediyor. Çorbada benim de az da olsa tuzum var, genellikle kurumsallaşma çabalarının yanında oldum. Bununla birlikte, akademik politikadaki daha büyük güçlerin de farkındayım. Bu güçler, Tom Crow'un tüm bir akademisyen kuşağının vasıfsızlaştırılması olarak adlandırdığı şeyi başarmak için kültürel çalışmalar gibi disiplinlerarası yaklaşımları, geleneksel bölümleri ve disiplinleri küçültmek ya da ortadan kaldırmak için kötüye kullanmışlardır. Sanat tarihçileri arasında, eserlerin kökenini, yaşını ve sahiciliğini belirlemeye yarayan ayrıntılı ve somut kanıtlara dayanan ustalık ile kimlik doğrulama becerilerinin genelleştirilmiş ikonografik yorum uzmanlığı lehine aşındırılması, endişe yaratan bir tür takasa dönüşmektedir. Şahsen, her iki uzmanlık türünün de mevcudiyetinden yanayım. Böylece gelecek neslin sanat tarihçileri sanat nesnelerinin ve pratiklerinin somut maddiliğine dair konularda olduğu kadar; anlam arayışında işitsel ve görsel medyadan zahmetsizce yararlanan göz kamaştırıcı PowerPoint sunumları hazırlamanın incelikleri konusunda da yetenekli olacaklar. Görsel çalışmalar, özgül/orijinal sanat eserine yakından bakarken aynı zamanda geleneksel sanat tarihinin gravür, litografi ya da sözlü açıklamalar gibi son derece kusurlu addedilebilecek tarihsel temsillerinin sınırlarının da farkında olmalıdır. Görsel çalışmalar sanat tarihi ve estetik için tehlikeli bir takviyeyse bile, bana göre ne bu tehlike karşısında romantik bir tavır takınmak, ne onu hafife almak, ne de geleneğin sığ nosyonları arasında dolaşan düşüncelerimiz nedeniyle disiplinler arası kaygılarla kendimizi kuşatmak doğrudur. Derrida'nın 'tehlikeli takviye' olarak adlandırdığı kanonik figürüne atıfla; görsel çalışmaları, yazmanın fenomenolojisi ve konuşmayla ilişkisi, dil, literatür ve felsefi söylem çalışmaları gibi alanlar için analizlerimizi zenginleştirici bir takviye olarak kavramalıyız. Derrida (1978), geleneksel olarak konuşmayı kaydetmek için kullanılan basit bir araç gibi algılanan yazının; dilin temel koşulunun tekrarlanabilirlik olduğu, eş deyişle tekrara ve yeniden alıntılanmaya dayandığı anlaşıldığında, konuşma alanını nasıl istila ettiğini ortaya koyuyor. Konuşmacının, zihninde anlamla bağlantılandığı sesin özgün varlığı, konuşmacı yokken ve hatta bazen mevcutken bile *yazıya* başvurulduğu noktada kaybolur, zira yazı anlamı yalnızca aktaran değil yeniden üreten araçtır. Onto-teolojik alana dayanan gerçeğin ve anlamın tek bir kaynağı olduğu fikrinin yanı sıra kendimizi tam olarak ifade ettiğimiz öz benlik düşüncesi de sonsuz sayıda ikame, erteleme ve farklılaşma içeren yazı nedeniyle sarsılır. Yazı,

olasılıklara ve yorumlara dayalı bir dünya yaratır. Bu, 1970'lerde Amerikan akademisi için heyecan verici, sarhoş edici ve tehlikeli bir haberdir. Yalnızca dilbilim alanında değil, tüm insan bilimleri ve hatta tüm insan bilgisini içeren “grammatoloji” alanında da yakın durulan bir görüştü. Bu bağlamda görsel çalışmaların sınır tanımazlığı hakkındaki kaygılarımız, Derrida'nın metnin dışında hiçbir şey olmadığına yönelik savlarıyla yeşeren, daha önceki bu paniğin tekrarı olabilir mi?

İki panik hali arasındaki bariz bağlantı, her ikisinin de -Derrida'nın kast ettiği biçimde yazı dilindeki- *görsellik* ve *boşluk* vurgusuna dayanmasındadır. Gramatoloji, piktograflardan hiyeroglif yazıya, alfabetik yazı sistemlerinden matbaanın icadına ve son olarak dijital medyaya kadar yazılı dilin tüm görünür işaretlerini, orijinal/fonetik konuşma diline asalak takviyeler olmaktan çıkarmış; tüm dili, anlamın ve varlık kavramının genel ön koşulu olarak birincil konuma yükseltmiştir. Gramatoloji, tıpkı ikonolonin özgün, orijinal eserin önceliğini sorguladığı gibi, dilin görünmez, otantik konuşma olarak sahip olduğu ayrıcalığı sorgular. Her iki durumda da tekrarlanabilir akustik imge (ses) veya görsel imge, hem görsel sanatın hem de edebiyat dilinin ayrıcalığını zedeleyen bir yinleme veya aktarım koşulunu ortaya çıkarır. Her ikisini de, başlangıçta sadece tamamlayıcı gibi görünen daha geniş bir alanın içine yerleştirir. Yazı, hiç de tesadüfi olmayan bir şekilde, dil ve görme duyusunun bağlantı noktasında durur. Bu, rebus ya da hiyeroglif figüründe, resimli sözcükte veya sesli ifadeyi önceleyen bir jest-konuşmanın görülebilir dilinde somutlaşır. Dolayısıyla, hem gramatoloji hem de ikonoloji için görsel imge korkuyu çağrıştırır. Bu ikonoklastik panik, bir durumda dili görünür formlara dönüştürmekle ilgili kaygıları, diğer durumda ise görsel imgenin doğrudanlığı ve somutluğunun maddi olmayan, görsel kopya -bir imgenin kopyası- tarafından yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasıyla ilgili endişeyi içerir. Martin Jay'ın (1994) felsefi optik tarihi araştırmasının çoğunlukla görme duyusuna yönelik bir şüphe ve endişe hikâyesi olması ya da benim kendi ikonoloji çalışmalarımın (Mitchell, 1987) imge teorisi altında gizlenen bir imge korkusu bulma eğilimi tesadüf değildir.

Akademik kurumların bürokratik savaş alanlarında sergiledikleri savunmacı pozisyonlar ve bölgesel kaygılar kaçınılmaz olabilir, ancak böyle bir konum, net ve tarafsız düşünmek için bilinen en kötü yaklaşımdır. Görsel çalışmaların, (söz gelimi küresel kapitalizmin sonraki aşaması için hazırlık sahası olarak) lanse edildiği kadar tehlikeli olmadığı hissine kapılıyorum. Ne var ki bu alanın savunucuları da yeni ortaya çıkan alanlarının varsayımlarını ve etkilerini sorgulamakta pek becerikli değiller. Dolayısıyla, görsel çalışmalar hakkında hem bu alanın muhalifleri hem de savunucuları tarafından sıklıkla kabul gören bir dizi

yanlış kanıya veya mite dönmek istiyorum. Ardından, görsel kültür çalışmaları bu yerleşik fikirlerin ötesine geçtiğinde ve araştırma nesnesini ayrıntılı bir şekilde tanımlamaya ve analiz etmeye başladığında ortaya çıkacağına inandığım bir dizi karşı tezi de sunacağım. Bu yanlış anlamaları ve karşı tezleri aşağıda (bir yorumla birlikte) özetledim. Bu özet, bazı akademik departmanların kapısına çivilemek için kullanışlı olabilir.

ELEŞTİRİ : MITLER VE KARŞI TEZLER

Görsel Kültür Hakkında 10 Mit

1. Görsel kültür, bildiğimiz anlamda sanatın tasfiyesini gerektirir.
2. Görsel kültür, sanatın yalnızca “optical faculties” (görsel algı) aracılığıyla çalışan içeriğe bağlı olarak tanımlanabileceği görüşünü sorgusuzca kabul eder.
3. Görsel kültür, sanat tarihini bir imgeler tarihine dönüştürür.
4. Görsel kültür, edebi bir metinle resim arasındaki farkın problem teşkil etmeyeceğini ima eder. Sözcüklerin ve imajların benzer temsil süreçlerinden geçtiğini ileri sürer.
5. Görsel kültür, elektronikleştirilmiş ve bedensiz görüntülerden yana bir tercihi ima eder.
6. Ağırlıklı olarak görsel bir çağda yaşıyoruz. Modernite görselliğin ve görsel medyanın hegemonyasındaki bir yapıyı gerektirmektedir.
7. Tutarlı bir sınıflandırmaya tabi şeyler görsel medya olarak adlandırılır.
8. Görsel kültür, temelde görsel alanın sosyal inşasıyla ilgilidir. Gördüğümüz şey ve onu görme biçimimiz, basitçe doğal yeteneğin bir parçası değildir.
9. Görsel kültür antropolojiyi içerir; bu nedenle de tarihsel olmayan bir yaklaşım gerektirir.
10. Görsel kültür, politik eleştiri tarafından alaşağı edilecek görme biçimlerinden ve gizemli imgelerden oluşur.

Görsel Kültür Üzerine 8 Karşıt Görüş

1. Görsel kültür, sanat ve sanat dışı arasındaki farklar, görsel ve sözel işaretler ve farklı duyuşal ve semiyotik göstergeler arasındaki dengeler üzerine düşünmeye teşvik eder.
2. Görsel kültür, yalnızca görme edimi ile ilgili değildir; görme yetisinin sınırlarından ötürü görülemeyenler, işitme duyusunun yokluğunda işitme ediminin yerini alan görsel işaretler, görmenin dokunma, haptik duyum ve sinestezi ile birleşimi gibi unsurlar bir bütün olarak gördüğümüz şeyle ilgili algılarımızı biçimlendirir.

3. Görsel kültür, görsellerle veya medya çalışmaları ile sınırlı değildir; aynı zamanda gündelik görme ve gösterme pratikleri ile özellikle de anında veya aracısız olarak algıladıklarımızla ilgilidir. Görsel kültür bir görüntüye veya sanat eserine geleneksel manada anlam yüklemekten ziyade, onun “yaşamı” ve “ilişkileri” ile ilgilenir.
 4. Görsel medya diye bir şey yoktur. Tüm medya, duyuların ve işaret türlerinin farklı oranlarda ki dağılımına sahip karma bir medyadır.
 5. Zihinsel imgeler ve somut eser, görsel kültürde daimi bir diyalog içindedir. Görseller soyut fikirler olarak başlar, daha sonra sanatçılar tarafından somut eserlere dönüştürülür. Bu eserler de yeni görsellere ilham verir ve döngü devam eder.
 6. Eşsiz bir görsel çağda yaşamıyoruz. Görsel temsiller (resimler, heykeller vb.) ve anlatılar tarihin her döneminde önemli olmuştur. Görsel öğelere dönüş, ahlaki ve politik paniğin sorumlusu olarak özellikle medyadan yansıtılan görüntülerin günah keçisi ilan edildiği ve görüntülerin eleştiri nesnesi haline getirildiği bir durumu anlatır.
 7. Görsel kültür, sadece görmenin sosyal inşası değil, aynı zamanda toplumsalın da görsel inşasıdır. Bu nedenle ışık, renk, perspektif gibi görüşümüzü etkileyen “görsel doğa” sorunu, insan dışındaki canlıların hem birer imge ve hem de seyirci olarak rolleriyle birlikte düşünüldüğünde merkezi ve kaçınılmaz konulardır.
 8. Görsel kültürün politik görevi, dini veya siyasi nedenlerle imgeleri yok etme çabasına girişmeden, eş deyişle ikonoklazmın konformizmine kapılmadan eleştiri yapmaktır.
- Not: Yukarıda anlatılanların çoğu görsel kültürün tanınmış eleştirmenlerinin ifadelerinden alıntılar veya yakın yorumlardır. Hepsini tanımlayabilen kişiye ödül verilecektir.

YORUMLAR

Görsel kültür kavramına ilişkin belirleyici bir an varsa, sanırım bu, toplumsal inşa kavramının kendisini görsel kültürün merkezi haline getirdiği andır. Hepimiz bu “evreka!” anına aşınayızdır. Bu an, öğrencilerimize ve meslektaşlarımıza görme duyusunun yanı sıra görsel imgelerde de (acemilere göre) otomatik, net ve doğal görünen şeylerin aslında sembolik yapılar; öğrenilmesi gereken bir dil ve aramıza ideolojik perdeler koyan bir kod sistemi olduğunu açıkladığımız zamandır. Doğal tutum olarak adlandırılan bu hususun aşılması, görsel çalışmaların politik ve etik bir eleştiri alanı olarak olgunlaştırılmasında son derece önemlidir ve

bu önem yabana atılmamalıdır (bknz: Byron, 1983). Ama sınanmamış bir dogma haline gelmesi durumunda tersine çevirmeye çalıştığı doğalcılık yanılgısı kadar sakatlayıcı bir şeye dönüşme tehlikesi de vardır. Görme ne ölçüde dilden farklıdır ve (Roland Barthes'ın 1982'de fotoğraflarda gözlemlediği üzere) kodu olmayan bir mesaj gibi mi çalışır? Metinsel ya da yorumlayıcı unsurlardan nispeten arınmış evrensel bir dil gibi işlev görmek üzere, toplumsal inşanın özgül ya da yerel formlarını ne şekilde *aşar*? (Görmenin bir dil, yerel ya da ulusal değil *evrensel* bir dil, olduğunu 1709'da ilk defa ileri süren Piskopos Berkeley'in, sözlerini hatırlayalım). Görme, öğrenilmiş bir beceri değil de; genetik olarak mevcut bir kapasite ve insan dilleri gibi öğrenme sürecine tabi olmayıp doğru zamanda aktive olan bir dizi otomatik programlama mıdır?

Diyalektik bir görsel kültür anlayışı, yerleşik toplumsal inşacıliktan ve dilbilimsel modellerden gelen bilgilerle konuyu kapatmak yerine, yukarıdaki gibi soruları derinlemesine tartışmaya açar. Bu yaklaşım, görme duyusunun kültürel bir etkinlik olarak ele alınmasının (bir pireden file kadar) hayvan organizmalarında işleyen duysal bir mekanizma olarak da evrensel boyutuyla araştırılmasını gerekli kılar; zira görme, kültürel olduğu kadar biyolojik bir olgudur. Hayvanlardaki görme yeteneği insandan farklı olsa da, görsel bilginin işlenmesi ve çevreyle etkileşimde bulunma açısından önemli bir rol oynar. Dolayısıyla bu bakış açısı, görsel kültürü toplumsal olarak üretilen imgelerle sınırlamaz, “doğal” görme ile aramızdaki ilişkiyi de sorgular. Böylece görsel kültür, görsel *doğa* ile bir diyaloga kapı aralar. Lacan'ın (1978:91) anımsattığı üzere, göz, yaşamın ortaya çıkışını temsil eden türlere dek uzanan köklü bir geçmişe sahiptir ve istiridyeler bile gören canlılardır. Görsel kültür, doğal tutumlara ve natüralist yanılgılara karşı zafer kazanmakla ilgilenmez. Görmenin ve görsel imgelemin doğal görünümünü aşılması gereken bir önyargı olarak değil, araştırılması gereken bir problem olarak ele alır. Kısaca, diyalektik görsel kültür anlayışı, nesnesini, görsel alanın toplumsal inşası açısından bir yapı taşı olarak tanımlamakla yetinemez. Bu önerme tersine çevrilmeli, eş deyişle toplumsal alanın görsel olarak inşa edilmesi bakımından da nesne incelenmelidir. Sosyal hayvanlar olmamızdan kaynaklı gördüğümüz şekilde eylediğimizi söylemek, yeterli bir açıklama değildir; aynı zamanda gören hayvanlar da olduğumuzdan toplumsal düzenlerimiz mevcut formundadır.

Doğalcılık yanılgısının üstesinden gelinmesine dair yanılgı (bunu *doğalcılık yanılgısı safsatası* ya da *doğalcılık yanılgısı* olarak adlandırabiliriz) görsel kültüre ilişkin henüz emekleyen bir disiplini sekteye uğratan tek klişe değildir. Bu alan, bir dizi birbirine bağlı varsayım ve yerleşik düşünce içine kendini hapsedmiştir. Ne yazık ki bu durum, görsel

çalışmaları savunanlar kadar onu, sanat tarihi ve estetiğe tehlikeli takviye olarak görenlerin de kullandığı ortak bir dil haline gelmiştir. Burada, daha önceleri açıklamış olduğum gibi, oluşumsal yanılgılar ya da görsel kültür mitleri olarak adlandırılabilir bir eskiye dönüş yer almaktadır:

1. Görsel kültür, sanatsal olan ve olmayan imgeler arasındaki ayrımın sona ermesi, sanat tarihinin bir görüntü tarihine dönüşmesi anlamına gelir. Bu, bir tür demokrasi veya tesviye yanılgısı olarak adlandırılabilir; bu durumu, geleneksel modernistler ve eski moda estetik teorisyenler korku dolu çılgınlıklarla karşılarken, görsel kültür teorisyenleri devrim niteliğinde bir atılım olarak karşılar. Bu durum, sözcükler ile imgeler, dijital ile analog iletişim, sanat ile sanat dışı ve farklı medya türleri ya da farklı somut eser örnekleri arasındaki anlam ayrımının ortadan kalkmasına ilişkin endişeleri (veya sevinci) de beraberinde getirir.

2. Görsel kültür, modern kültürde görülebilen bir refleks ve dönüşüm olarak, görsel medyanın ve gösterinin sözlü konuşma, yazma, metinsellik ve okuma gibi etkinliklere karşı hâkimiyetini temsil eder. Bu durum, görsellik çağında işitme ve dokunma gibi diğer duyuların körelmesine yol açabileceği kaygısıyla ilişkilendirilir. Bu görüş “görsele dönüş yanılgısı” olarak adlandırılabilir. Görüntü düşmanı ve kitle kültürüne karşı olanlar, bu dönüşümü okuma yazma oranının düşmesine sebep bir korku kaynağı olarak görürken; ikonofiller ise görsel imgelerin ve medyanın bolluğundan kaynaklanan yeni ve daha yüksek bilinç formlarının ortaya çıkmasından dolayı memnun olurlar.

3. Görselliğin hegemonyası, Batılı modern bir icat, yeni medya teknolojilerinin bir ürünü olup insanlığın yarattığı kültürlerin temel bir bileşeni değildir. Buna “teknik modernite yanılgısı” diyelim. Bu, Batı dışı ve modern olmayan görsel kültürleri inceleyenleri öfkeye boğan; ancak (televizyon, sinema, fotoğraf, internet gibi) modern teknolojik araçların görsel kültürün merkezi içeriği ve belirleyici örnekleri olduğunu düşünenler tarafından aşikâr kabul edilen bir klişedir.

4. Buna da “görsel medya yanılgısı” diyelim. Bu yanılgı, film, fotoğraf, video, televizyon ve internet gibi örneklerle *görsel medya* olarak nitelendirilen kavramın gerçekliği fikrine dayanır. Her iki taraf da bu yanılgıya sanki var olan bir şeyi temsil ediyormuş gibi tutunur. Medya teorisyenleri, bu araçlardan en azından bazılarının “işitsel-görsel medya” ya da görüntü ve metni birleştiren “karma medya” olarak düşünülmesinin daha doğru olabileceğini savunsa da, en nihayetinde teknolojik kitle iletişim araçlarında görselin hâkimiyetini kabullenmek üzere geri çekilirler. Bu bağlamda, televizyonu izlediğimiz, dinlemediğimiz

söylenir. Bu argüman, kumandada sesi kapatma düğmesi olmasına rağmen sesi korurken ekranı kapatacak bir düğme olmamasıyla güçlendirilmeye çalışılır.

5. Görüntüler ve görsel imajlar izleyicinin görseller üzerinde, üreticilerin de izleyici üzerinde tahakküm kurduğu güç ilişkilerinin ifadeleridir. Buna “güç yanılgısı” diyelim. Bu yaygın yanılgı, görsel kültüre karşı çıkanlar kadar destekleyenler tarafından da paylaşılır. Bu yanılgıyı paylaşanlar; denetim rejimleri, reklam, propaganda ve gözetim teknikleri vasıtasıyla görsel medyanın kitleleri kontrol edip demokratik kurumları aşındırabileceğinden endişe duyarlar. Ayrışma noktası ise şu sorularla belirginleşir: “Gözetim rejimlerini” eleştirel bir bakış açısıyla inceleyebilmek için görsel kültür adında bir disiplin gerekli midir? Yoksa böyle bir eleştiri için kültürümüzde derin köklere sahip sanat tarihine ve estetiğe, ya da kurumsal ve teknik uzmanlığı ile medya çalışmalarına mı başvurulmalıdır?

Söz konusu geçerli fikirlerin her birinin ayrıntılı şekilde çürütülmesi uzun zaman alacaktır. Mevcut tezlere ilişkin karşıt görüşleri “doğalcılık yanılgısı”nda yaptığım gibi, görsel kültürün değişmez kuralları olarak değil; sorgulama ve araştırmaya ilişkin bir çağrı olarak ana hatlarıyla özetleyeceğim.

1. İlk yanıtlım demokrasi veya tesviye yanılgısına... Günümüzde pek çok kişi yüksek sanat ile kitle kültürü veya medya türleri arasındaki ayrımın ortadan kalktığını, sözlü ve görsel imgeler arasındaki farkların yok olduğunu düşünüyor. Ancak asıl soru şu: Bu doğru mu? Ziyaret rekorları kıran sergiler, sanat müzelerini spor müsabakalarından ve sirklerden ayırt edilemeyecek birer kitle iletişim aracına mı dönüştürdü? Gerçekten bu kadar basit mi? Sanmıyorum. Bazı akademisyenlerin sanatsal olan ve olmayan imgeleri kapsayacak şekilde görsel alanını genişletmek istemesi, bu alanlar arasındaki farkları otomatik olarak ortadan kaldırmaz. Aslında, sanat olan-olmayan ayrımının, ancak bu sürekli değişen sınırın her iki tarafına bakıldığında ve aralarındaki etkileşimler ile karşılıklı aktarımlar takip edildiğinde netlik kazandığını söylemek bile mümkün. Benzer şekilde, sözcükler ve imgeler veya medya türleri arasındaki anlam ayrımı için de, genel bir çalışma alanının açılması farklılıkları ortadan kaldırmaz, bunun yerine araştırılabilir hale getirir; aşılamayacak ve her zaman korunması gereken bir bariyer yaratmaz. Son otuz yıldır edebiyat ile görsel sanatlar ve sanatsal imgeler ile sanatsal olmayan imgeler arasında çalışıyorum. Hangi eserin ne olduğunu hiçbir zaman karıştırmadım, ancak bazen insanların bu çalışma karşısında neden bu kadar tedirgin olduklarını anlayamadığım zamanlar oldu. Pratik bir mesele olarak, sanat ve medya arasındaki ayrımlar kolayca tanımlanabilir, bir tür halk arasında teorileştirme yöntemidir. Zorluk ise (Lessing'in

Laocoon'unda (bkzn: Mitchell, 1987) uzun zaman önce belirttiğim gibi) bu ayrımları sistematik ve metafizik hale getirmeye çalıştığımızda ortaya çıkar.

2. İkinci yanıtım görsele dönüş yanılgısına... Bu terimi ben ortaya attığım için (bkzn: Mitchell, 1994: 1. bölüm) neyi kastettiğimi netleştirmeye çalışacağım. Öncelikle, iddiam modern çağın görme ve görsel temsil takıntısıyla benzersiz veya eşi görülmemiş olduğu değildir. Amacım, görsele veya imaja yönelik algısını, zamanımız hakkında düşüncesizce söylenen ve hem bu fikri sevenler hem de nefret edenler tarafından genellikle düşünmeden benimsenen bir klişe olarak kabul etmektir. Ancak görsele dönüş, antik çağlardan beri birçok kez tekrarlanan bir söylem, bir ifade biçimidir. İsrailoğulları gözle görülemeyen İlah'tan somut bir İdol'e yöneldiklerinde, görsele dönüşü gerçekleştirdiler. Platon, mağara alegorisinde düşüncenin imgeler, hayaller ve fikirler tarafından ele geçirilmesine karşı uyarıda bulunduğunda, bizi insanlığı esir alan görsellerden uzaklaşıp aklın saf ışığına yönelmeye teşvik etti. Lessing, *Laocoon*'da görsel sanatın etkilerini edebiyat sanatlarında taklit etme eğilimi konusunda uyarıda bulunurken, estetik ve kültürel uygunlukların bir yozlaşması olarak gördüğü görsele dönüşle mücadele etmeye çalıştı. Wittgenstein, *Felsefi Araştırmalar*'da bir resmin bizi esir aldığından şikâyet ettiğinde, felsefeyi pençesinde tutan zihinsel yaşama ilişkin belli bir metaforun egemenliğinden yakındı.

Dolayısıyla, resme veya görsele dönüş çağımıza özgü bir şey değildir. Zamanımızda çok belirgin bir hal alsa da, şematik formu sayısız durumda karşımıza çıkan tekrarlanan bir anlatı figürüdür. Bu figürün eleştirel ve tarihsel kullanımı, tanısıl bir araç olarak bizlere hizmet eder. Bu sayede, yeni bir medya, teknik bir buluş veya kültürel bir pratik ortaya çıktığında, görsellikle ilgili paniğe veya coşkuya (genellikle her ikisine birden) yol açan belirli anları analiz edebiliriz. Fotoğrafın, yağlıboyanın, yapay perspektifin, heykel dökümünün, internetin, yazının ve taklitçiliğin (mimesis) icadı, görsel imgeler yaratmanın yeni bir yolunun iyi ya da kötü yönde tarihi bir dönüm noktası olarak görüldüğü dikkat çekici olaylardır. Hata; tarihin bu dönüm noktalarından yalnızca birine odaklanan büyük bir ikili model oluşturmak ve örneğin yazı çağı ile görsellik çağı arasında tek bir büyük ayrım ilan etmektir. Bu tür anlatılar caziptir, günümüz tartışmalarına malzeme sağlar ancak gerçek tarihsel eleştiri açısından hiçbir işe yaramazlar.

3. Günümüzde (veya sınırları her zaman değişebilen modern dönemde ya da Batı'nın yine esnek olan alanında) yaygın kabul gören “görselliğin hegemonyası” fikri, artık işlevini yitirmiş bir aldatmacadan ibarettir. Görsel kültür anlamlı kılınmak isteniyorsa, insana ait görme duyusu tüm toplumsal pratikleri kapsayacak şekilde genişletilerek incelenmeli, modernite veya Batı ile sınırlandırılmamalıdır. Herhangi bir kültürde yaşamak, görsel bir kültürde yaşamaktır.

Bu noktada, belki de özel ilgiyi hak eden ve tam da bu nedenle görsel kültür teorilerinde dikkate alınması gereken tek durum *körler toplumu* örnekleridir. Hegemonyaya gelince, görme duyusunu yüceltmekten daha arkaik ve geleneksel ne olabilir? Tanrı'nın yarattıklarına bakıp iyi bulduğu zamandan veya daha erken bir dönemden, ışığı karanlıktan ayırarak yaratılışa başladığı zamandan beri görme, egemen bir rol üstlenmiştir. Görselliğin hegemonyası ya da tam zıttı, tarihsel veya eleştirel açıdan bir fark ortaya koymak için fazla kaba bir araçtır. Önemli olan, belirli kültürel pratikler içinde, görme duyusunun diğer duyularla, özellikle işitme ve dokunma duyularıyla olan özel ilişkilerini ve işleyişini tanımlamaktır. Descartes, görmeyi hassas bir dokunma biçimi olarak kavramış ve bu nedenle *Optik* adlı eserinde görme duyusunu kör bir insanın gerçek mekânda yolunu bulmak için kullandığı değneğe benzetmiştir. Sinema tarihi, kısmen görsel ve işitsel yeniden üretim teknolojilerinin işbirliğinin ve çatışmasının üzerine kurulu bir tarihtir. Görselliğin hegemonyasına dair yerleşik fikirlerle yapılacak açıklamalar, sinemanın gelişimini anlamak için bizlere yeterli doneyi sunmaz.

4. Bu durum bizi dördüncü mite, görsel kitle iletişim araçları kavramına yönlendirmektedir. Söz konusu ifadenin kullanımını, örneğin fotoğraflar ve fonograflar ya da resimler ve romanlar arasındaki farklılığın ayırt edilmesi amacıyla ortaya atılmış bir terim olarak anlamaktayım. Ancak, görsel medyanın gerçekte farklı bir sınıfa ait olduğuna ya da yalnızca ve tamamen görsel bir ortamda bulunduğu ilişkin iddiaya da karşı çıkıyorum. Bunun yerine, karşıt bir önerme olarak tüm kitle iletişim araçlarının “karma medya” olduğuna ilişkin iddiamı ortaya atıyorum ve bunun bizi nereye götüreceğine bakalım istiyorum. Böyle bir anlayış, (hegemonya yanılgısının yankılarıyla) sinema ve televizyon gibi araçların sadece ya da ağırlıklı olarak görsel araçlar diye nitelenip yanlış tanımlanmalarına yol açmayacaktır. Karma/hibrit medya varsayımı, bir medyayı oluşturan kodların, malzemelerin, teknolojilerin, algısal pratiklerin, işaret işlevlerinin ve tüm üretim-tüketim koşullarının özgüllüğüne odaklanmamızı sağlar. Bu sayede, medyanın tek bir duyu organı (veya tek bir işaret türü ya da malzeme) etrafında yeniden somutlaştırılması fikrini aşmamıza ve önümüze ne geldiğine dikkat etmemize izin verir. Örneğin edebiyatın görsel olmadığını söylemenin gereksiz tekrarı yerine, gerçeği söylememize izin verir: Gerçek, yazılı veya basılı edebiyatın, işitsel unsurlarla özel bir ilişki içinde olan kaçınılmaz görsel bileşenlere sahip olmasıdır. Bu yüzden bir romanın yüksek sesle mi yoksa sessizce mi okunduğunun önemi vardır. Ayrıca edebiyatın, ekfrasis ve betimleme gibi tekniklerinin yanı sıra daha incelikli biçimsel düzenleme stratejilerinde de, dolaylı olarak dil aracılığıyla iletildiği için daha az gerçek olmayan, sanal veya hayali uzamsal-görsel deneyimler içerdiğini fark etmemize izin verir.

5. Son olarak, görsel imgelerin gücüne, yani tahakküm, baştan çıkarma, ikna ve aldatma araçları veya aktörleri olarak etkinlikleri meselesine geliyoruz. Bu konu, imajların büyük ölçüde değişken politik ve etik varsayımlarına, yeni bir bilince yönelik yöntemler olarak kutsanırlarına, hegemonik güçler olarak aşağılanmalarına, denetlenmeye yönelik ihtiyaca ve dolayısıyla görsel medya ile diğerleri arasındaki ve ayrıca, sanata ait alan ile imgelere ait daha geniş bir alan arasındaki farklılıkların somutlaştırılmasına ilişkin bir motivasyonu açığa vurması sebebiyle önemlidir.

Görsel kültürün (tıpkı maddi, sözlü ya da edebi kültür gibi) tahakküm aracı olabileceğine şüphe yok. Ancak, siyasi tiranlığın tek aracı olarak görselliği, imgeleri, gösteriyi veya gözetlemeyi işaret etmek de verimli bir yaklaşım değil. Yanlış anlaşılacak istemem. Görsel kültür alanındaki ilginç çalışmaların çoğunun, özellikle “bakış” teorileri çerçevesinde ırksal ve cinsel farklılığın nasıl inşa edildiğini inceleyen, politik duruşu olan araştırmalardan çıktığını kabul ediyorum. Ne var ki, özellikle kimlik meseleleriyle ilgilenen görsel kültür araştırmacılarının artık “erkek bakışı” veya “imajın kadınsı karakteri” gibi kavramlara duydukları erken dönem keşif heyecanını aştıklarını da görüyorum. Yine de, görsel imgeleri her şeye kadir güçler olarak indirgemeci tavırla ele alan ve yanlış imgelerin yok edilmesinin ya da ortaya çıkarılmasının siyasi bir zafer anlamına geldiğini hayal eden, bir tür *ikonoklastik eleştiriye* kayma eğilimi var. Daha önce de söylediğim gibi, görseller politik düşmanlara benzer; onlara karşı sert bir tavır takınsanız da günün sonunda her şey aşağı yukarı aynıdır. Kapsamlı rejimler, görsel ya da siyasi kültür üzerinde görünür bir etki yaratmaksızın defalarca devrilebilir.

Ben daha dengeli ve nüanslı bir yaklaşım öneriyorum. Bu yaklaşım görsel imgeleri hem birer araç hem de fail olarak ele alır. Eş deyişle, görsel imgeler bir yandan manipülasyon için kullanılan araçlar; diğer yandansa kendi amaçları ve anlamları olan özerk varlıklar olarak görülür. Bu bakış açısına göre, görsel kültür ve imgeler, sosyal etkileşimlerde arabuluculuk yapan unsurlar ya da insanlarla karşılaşmalarımızı yapılandıran şablonların görsel bir repertuarı olarak işlev görür. Görsel kültürün asli sahnesi, Emmanuel Levinas’ın “Öteki’nin yüzü” olarak tanımladığı yerde, muhtemelen *annenin yüzüyle* başlayan yüz yüze karşılaşmada ve başka bir canlının gözlerini tanıma konusunda (Lacan ve Sartre’ın bakış olarak adlandırdığı) doğuştan gelen eğilimde bulunur. Stereotipler, karikatürler, sınıflandırıcı figürler, referans imajlar, görünen bedenin ve bu bedenin ortaya çıktığı sosyal mekânların haritaları, imgeler alanının ve “Öteki”nin inşa edildiği görsel kültürün temel ayrıntılarını oluşturur. Bu aracı veya ikincil konumdaki imgeler, diğer insanları tanımamıza ve tabii ki yanlış tanımamıza aracılık

eden filtrelerdir. Raymond Williams'ın toplumun kökeni olarak öne sürdüğü “dolaysız” veya yüz yüze ilişkileri mümkün kılan paradoksal arabuluculardır. Bu da, görsel alanın sosyal inşasının sürekli olarak yeniden canlandırılması, yani görünüşte dolaysız figürlerden oluşan görünmez bir ekran veya kafesin aracılı görsellerin etkilerini mümkün kılması anlamına gelir.

Hatırlanacağı üzere Lacan, skopik alanı, merkezinde perdelenmiş bir görüntü bulunan diyalektik kesişmelerin *kedi beşiği* olarak şematize ediyor. Eş deyişle bu alanı karmaşık ve yanıltıcı buluyor. Bu beşiği sallayan iki elin, özne ve nesne, yani gözlemleyen ve gözlemlenen olduğuna işaret ediyor. Ama bunların arasında, göz ile bakışın beşiği içinde sallanan tuhaf bir şeye, *görüntü* ve görüntünün içinde belirlediği *ekran veya ortama* dikkat çekiyor. Bu fantastik şey, antik optikte “eidolon (hayal)””; araştırmacı, arayan göz tarafından dışarıya atılan yansıtılmış bir şablon veya görülen nesnenin simulakrası (taklidi), nesne tarafından yılanın derisini değiştirmesi gibi sonsuz sayıda tekrarla beliren veya yayılan bir şey olarak tasvir edilmiştir (bknz: Lindbergh, 1981). *Extramission* (ışığın kaynağını göz olarak gören) ve *intromission* (ışığın kaynağını nesne olarak gören) görme teorilerine bakıldığında, görsel sürecin aynı resmini paylaştıkları ancak enerji ve bilgi akışının yönü açısından farklılık gösterdikleri görülür. Bu antik model, fiziksel ve fizyolojik görme yapısını açıklamakta şüphesiz yanlış olsa da, hala psiko-sosyal bir süreç olarak görme hakkında sahip olduğumuz en iyi resimdir. Görüntülerin, sanat eserlerinin, medyanın, imajların ve metaforların neden kendi hayatları olduğunu kavramak ve bunları retorik, iletişim araçları veya gerçekliğe açılan epistemolojik pencereler olarak neden basitçe açıklayamadığımızı anlamak için özellikle güçlü bir araç sağlar. Kedi beşiğinin öznelerarası bakış açısı, nesnelerin ve görüntülerin neden bize baktığını; eidolon'un neden bizimle konuşan, emirler veren ve fedakarlıklar talep eden bir idol haline gelme eğiliminde olduğunu; nesnenin yayılan imgesinin, propaganda için neden bu kadar etkili ve kendisinin sonsuz sayıda kopyasını yeniden üretme konusunda ise neden bu kadar verimli olduğunu anlamamıza yardımcı olur. Ayrıca görmenin neden tek yönlü bir yol değil de, diyalektik imgelerle dolu çok yönlü bir kavşak olduğunu; oyuncak bebeklerin neden canlı ve cansız sınırında oyuncu bir yarı-ömre sahip olduğunu ve soyu tükenmiş yaşamın fosil izlerinin neden izleyicinin hayal gücünde yeniden dirildiğini anlamamıza yardımcı olur. Görsellerle ilgili sorulması gereken soruların, yalnızca görsellerin anlamlarıyla ya da işlevleriyle neden sınırlı kalmaması gerektiğini açıklar. Görsellerin var olma kudretinin sırrı ile ne istedikleri hakkında da düşünmemizi sağlar.

GÖRMEYİ GÖSTERMEK

Son olarak, görsel çalışmaların disiplinler arası konumunu eleştirerek bitirmek istiyorum. Ümit ediyorum ki program veya bölüm kurmak için acele etmekle ilgilenmediğim anlaşılmıştır. Bana öyle geliyor ki görsel kültüre duyulan ilgi, tam da eğitim sürecinin giriş düzeyindeki geçiş noktalarında (eskiden sanat takdiri dediğimiz şeyde), lisans eğitiminden lisansüstü eğitime geçiş yolunda ve ileri düzey araştırmaların sınırlarında yer alıyor. Dolayısıyla görsel çalışmalar, üniversitenin birinci sınıfına, beşeri bilimlerde lisansüstü eğitime giriş derslerine ve lisansüstü çalışma grupları ile seminerlerine aittir.

Söz konusu bu değerlendirmeler bağlamında Amerikan eğitim sistemi içinde ilk pedagojik ritüellerden biri olan “göster ve anlat” uygulamasına dönmeyi yararlı buluyorum. Ancak böyle bir durumda, göster ve anlat performansının konusu görme sürecinin kendisi olacak ve bu egzersize “görmeyi göstermek” denilecek. Öğrencilerden sunumlarını, görsel kültüre dair herhangi bir tasavvuru olmayan bir toplumdaki gelmiş ve yine bu topluma bilgi aktarmayı görev edinmiş bir etnograf gibi çerçevelemelerini istiyorum. Öğrenciler, dinleyicilerinin renk, çizgi, göz teması, kozmetik, giyim, yüz ifadeleri, aynalar, gözlükler veya röntgencilik gibi günlük kavramlara ve hatta fotoğraf, resim, heykel veya diğer “görsel medya” olarak adlandırılan şeylere dair herhangi bir aşinalığa sahip olduklarını varsayamazlar. Böylece görsel kültür, yabancı, egzotik ve açıklamaya ihtiyaç duyan bir şey haline getirilir.

Elbette bu görev tamamen paradoksaldır. Dinleyiciler aslında görsel bir dünyada yaşıyor olsalar da, aksi kurgusal bir durumu kabul etmek zorundadır. Dolayısıyla şeffaf ve kendiliğinden anlaşılır görünen her şeyin açıklamaya ihtiyacı varmış gibi davranılmalıdır. Öğrencileri, bu durumu mümkün kılan bir kurgusal ortam yaratmaları için serbest bırakıyorum. Bazıları dinleyicilerden gözlerini kapatmalarını ve sunumu yalnızca kulakları ve diğer duyuları ile takip etmelerini istiyor. Bunlar, görsel öğelerin tanımlamalarına, dil ve ses yoluyla yapılan çağrışımlarına odaklanarak, göstermek ve anlatmak yerine sadece anlatım üzerinden ilerlemeyi seçenler. Bir diğer strateji ise, dinleyicilere protez görme organları verilmiş gibi davranmak, fakat henüz bunlarla nasıl görececeklerini bilmediklerini varsaymak. Bu, nesnelerin ve imgelerin görsel sunumuna izin verdiği için tercih edilen bir strateji. Burada dinleyici, cahilmiş gibi davranmak ve sunum yapan kişi ise normalde hafife alacağı şeylerin doğru anlaşılması için dinleyicilere rehberlik etmek zorunda oluyor.

Öğrencilerin sınıfa getirdiği örneklerin ve nesnelerin yelpazesi ise son derece geniş ve öngörülemez. Bazı şeylerse rutin olarak ortaya çıkıyor: Gözlükler, açıklama yapmak için en sevilen nesnelerden biri ve görülmeksizin görme durumunu açıklamak, ayrıca görsel kültür

içinde ortak bir strateji olarak gözleri maskelemek amacıyla bazılarınca neredeyse her zaman getiriliyor. Maskeler ve kılık değiştirme de genellikle fazlasıyla popüler araçlar. Pencereleler, dürbünler, kaleydoskoplar, mikroskoplar ve diğer optik cihazlar da yaygın bir şekilde getiriliyor. Aynalar da öyle... Genellikle Lacan'ın ayna evresinin farkında olmaksızın, ancak çoğu zaman yansımanın optik yasaları hakkında bilmiş açıklamalarla veya kibir, narsisizm ve kendini inşa söylemleriyle birlikte sınıftaki yerini alıyor. Kameralar genellikle sadece çalışma şekillerini açıklamak için değil, kullanımlarına eşlik eden ritüeller ve batıl inançlar hakkında konuşmak için de sergileniyor. Bir öğrenci, sınıfın diğer üyelerinin fotoğraflarını agresif ve habersiz şekilde çekerek o tanıdık kamera çekingenliği refleksini ortaya çıkardı. Diğer sunumlar ise zaman zaman sunan kişinin doğrudan vücut imajına odaklanılmasını, giyimine, makyajına, yüz ifadesine, el kol hareketlerine ve vücut dilinin diğer formlarına dikkat sarf edilmesini gerekli kılıyor. Öğrencilerden yüz ifadeleri repertuarı provası yapmalarını, sınıfın önünde kıyafet değiştirmelerini, striptizmin zarif (ve sınırlı) çağrılarını gerçekleştirmelerini, (örneğin beyaz yüz boyası sürerek pantomim dünyasına girerken kendi hislerini de anlatarak) makyaj yapmalarını istedim. Bir diğeri kendini ikizi olarak tanıttı ve bize onun kendisini taklit eden kardeşi olma ihtimalini düşünmemizi söyledi; yine bir diğeri, erkek bir öğrenci, kız arkadaşıyla birlikte erkek ve kadın travestizmi arasındaki farkın ne olduğunu sorguladıkları çapraz giyinme performansı sergiledi. Performans yeteneği olan diğer öğrenciler, utanma ve görölmekten utanma, istemsiz görsel tepkiler ve gözün hem ifade edici hem de algılayıcı bir organ olarak önemi hakkındaki tartışmalara yol açan kızarma ve ağlama gibi şeyleri canlandırdılar. Belki de şimdiye kadar tanık olduğum en basit araçsız performans, tüm sınıfa “bakışma deneyimini” hatırlatan bir öğrenci tarafından yapıldı ve bu, (gözünü ilk kırpanın kaybettiği) o eski ilkokul birinci sınıf oyunu olan bakışma yarışmasıyla sonuçlandı.

Şüphesiz şimdiye kadar gördüğüm en komik ve en garip göster-anlat performansı, 9 aylık bebeğini aksesuar olarak kullanan genç bir kadına aitti. Bebeği, (küçük vücut, büyük kafa, tombul yüz, parlak gözler gibi) kendine özgü görsel özellikleriyle, görsel kültürün bir nesnesi olarak sundu ve bu özelliklerin toplamının, insanlarda “sevimlilik” olarak adlandırılan tuhaf bir görsel etki yarattığını söyledi. Sevimliliği açıklayamadığını itiraf etti, ancak bunun görsel kültürün önemli bir yönü olması gerektiğini savundu. Çünkü bebeğin yaydığı -özellikle koku ve ses gibi- diğer tüm duyuşal sinyaller, eğer sevimliliğin yarattığı olumlu etki olmasaydı, duyacağımız tiksintiden dolayı muhtemelen onu öldürmemize yol açardı. Ancak bu performansın gerçekten şaşırtıcı olan kısmı bebeğin davranışydı. Anne ciddiyetle sunumunu yaparken bebek kucağında kıpır kıpır kıpırdanıyor, seyirciye şirinlikler yapıyor ve onların

gülüşlerine ilk başta korkarak ancak yavaş yavaş (güvende olduğunu anladıkça) bir tür sevinçli ve coşkulu gösteri yeteneği ile tepki veriyordu. Annesi, sık sık araya girerek insan bebeğinin görsel özelliklerini anlatmaya devam etmeye çalışırken, bebek sınıf için şov yapmaya başladı. Genel etki, görme ile ses, gösterme ile anlatma arasındaki uyumsuzluğu veya eksikliği vurgulayan aynı zamanda göster-anlat ritüelinin doğası hakkında oldukça karmaşık bir şeyi ortaya koyan armonik bir karma medya performansıydı.

Bu sunumlardan ne öğreniyoruz? Öğrencilerimin raporları, göstererek görme performanslarının, perspektif teorisi, optik ve bakışın detayları unutulduktan çok sonra bile derslerden akılda kalan en dikkat çekici şey olduğunu gösteriyor. Performanslar, müfredatın yöntemini ve derslerin içeriğini de canlandırma etkisine sahip bir dizi basit ancak son derece zor soruları da gündeme getiriyor: Görme nedir? Görsel imge nedir? Ortam nedir? Görmenin diğer duyularla ilişkisi nedir? Dil ile ilişkisi nedir? Görsel deneyim neden bu kadar kaygı ve fantezi ile yüklüdür? Görmenin bir tarihi, geçmişi var mıdır? Diğer insanlarla (görüntülerle ve nesnelerle) görsel karşılaşmalar toplumsal yaşamın inşasını nasıl gerçekleştirir? Görmeyi gösterme performansı, görsel teori alanının bazen soyut olabilen ortamı içinde referans alınabilecek pratik bir arşiv oluşturur. Görmenin saldırganlığını vurgulayan birkaç performans sergiledikten sonra, Sartre ve Lacan'ın paranoyak görme teorilerinin ne kadar netlik kazandığı da şaşırtıcıdır. Merleau-Ponty'nin anlaması zor ve soyut olan fikirlerinden görmenin diyalektiği, gözün ve bakışın kiyazması ya da görmenin bedenle/bedensel deneyimle iç içeliği hakkındaki derin tartışmaları, öğrencilerin sınıfta görmeyi farklı biçimlerde canlandırdıkları performanslar sayesinde daha anlaşılır hale geliyor. Bu performanslar, teorik kavramları somut deneyimlerle birleştirerek konunun daha iyi kavranmasını sağlıyor.

Göster-anlat performansının çok daha iddialı bir amacı, teori ve yöntem üzerine bir düşünce kaynağı olma potansiyelidir. Anlaşılacağı üzere, yaklaşım bir tür pragmatizmden etkileniyor olsa da, spekülasyon, deneyim ve hatta metafizik gibi konulara kapalı olmadığını umut ediyorum. En temel düzeyde, teorileştirmenin ne olduğunu yeniden düşünmeye, teoriyi hem zihinsel bir kavram hem de somut bir eylem olarak, soyut bir zekânın iç gözleminden ibaret değil de; görünür, somutlaştırılmış ve toplumsal bir pratik olarak canlandırmaya davettir.

Göster-anlatın en basit dersi bir tür disiplin dışı egzersizdir. Görsel kültürün sanat tarihi, estetik ve medya çalışmaları malzemeleri veya yöntemleri ile ele alınabileceği düşüncesinden uzaklaşmayı öğretir. Görsel kültür, bu disiplinlerin dikkatinden kaçan bir alanda başlar: Sanatsal olmayan, estetik olmayan, aracısız ve doğrudan görsel imgeler ve deneyimler alanıdır bu. Benim “gündelik bakış” veya “görmenin sıradanlığı” olarak adlandıracağım, görsel

sanatlara ve medyaya odaklanan disiplinler tarafından paranteze alınmış daha geniş bir alanı kapsar. Tıpkı sıradan dil felsefesi ve konuşma eylemi teorisi gibi, bakarken, dikizlerken, gösterirken ve gösteriş yaparken yaptığımız garip şeylere bakar: Saklanmak, gizlemek ve bakmayı reddetmek gibi. Özellikle, görüntü kadar büyük bir kavramın bile görsellik alanını tüketmediğini görmemize; görsel çalışmaların resim çalışmalarıyla aynı şey olmadığını, görsel imgelerin çok daha geniş bir alanın bileşenlerinden biri olduğunu anlamamıza yardımcı olur. Görüntüleri yasaklayan (Taliban gibi) toplumların hala katı şekilde denetlenen bir görsel kültürü vardır. Burada, insanların (özellikle kadın bedenlerinin) günlük sergileme uygulamalarının kurallara bağlandığı bir durum söz konusudur. Hatta ikinci buyruk, yontulmuş putların yapımı ve sergilenmesi yasağı, tam anlamıyla uygulandığında, görme yasaklandığında ve görünmezlik zorunlu kılındığında, görsel kültürün en net şekilde ortaya çıktığını bile söyleyebiliriz.

Göster-anlat egzersizinin gösterdiği son bir şey de, sadece görmenin toplumsal yapısının değil, toplumun görsel yapısının da kendi başına bir problem olduğudur. Bu problem, geleneksel estetik ve sanat tarihi disiplinleri, hatta yeni medya çalışmaları tarafından da ele alınır ancak tam olarak çözümlenemez. Yani, görsel çalışmalar geleneksel görmeye odaklı disiplinlerin yalnızca disiplinsiz bir hali veya tehlikeli bir tamamlayıcısı değildir. Aksine onların ve diğer disiplinlerin kaynaklarından yararlanarak yeni ve farklı bir araştırma konusu oluşturan disiplinlerarası bir alandır. Dolayısıyla görsel kültür, mevcut temel ilkeleri ve sorunları günümüzde yeni bir anlayışla ortaya koyan ayrı bir araştırma alanıdır. Göster-anlat egzersizi ise herhangi bir yeni alanın oluşumunda ilk adımı atmanın yollarındandır.

Bu egzersiz, aşinalık perdesini yırtarak şaşma/hayret duygusunu uyandırır; böylece (belki sözlü olanlar da dâhil) görsel sanatlar ve medya hakkında kanıksanmış pek çok varsayım sorgulanır hale gelir. Böylece başka hiçbir faydası olmasa bile en azından bizi, beşeri ve sosyal bilimlerin geleneksel disiplinlerine yeni gözlerle, yeni sorularla ve açık bir zihinle yaklaşmaya teşvik edebilir.

Teşekkürler

Bu makale, ilk kez, Mayıs 2001’de sanat tarihi, estetik ve görsel çalışmalar alanında Clark Enstitü’de düzenlenen bir konferans için yazıldı. Değerli yorumları ve tavsiyeleri için, Jonathan Bordo, James Elkins, Ellen Esrock, Joel Snyder ve Nicholas Mirzoeff’e şükranlarımı sunuyorum.

W.J.T. Mitchell Chicago Üniversitesi'nde Sanat Tarihi ve İngiliz Edebiyatı Profesörü ve Critical Inquiry dergisi editörüdür. Yayınlanmış bazı kitapları şunlardır;

- Iconology (University of Chicago Press, 1987),
- Picture Theory (University of Chicago Press, 1994),
- The Last Dinosaur Book (University of Chicago Press, 1998),
- Landscape and Power (University of Chicago Press, 2nd edn, 2002).
- Ve derleme bir kitapta yer alan makalesi What Do Pictures Want?

Adres: Sanat Tarihi Departmanı, Cochrane-Woods Sanat Merkezi 166, 5540

Greenwood Bulvarı, Şikago, IL 60637, ABD. (email: wjtm@midway.uchicago.edu)

REFERANSLAR

Barthes, Roland (1982). *Camera Lucida*. New York: Hill and Wang.

Bishop Berkeley (1709). *A New Theory of Vision*.

Bryson, Norman (1983). 'The Natural Attitude', in *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, pp. 1–12. New Haven, CT: Yale University Press.

Derrida, Jacques (1978). 'The Dangerous Supplement', in *Of Grammatology*, trans. Gayatri Spivak, pp. 141–64. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Elkins, James (1999). *The Domain of Images*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Foster, Hal (1987). *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press.

Jay, Martin (1994). *Downcast Eyes*. Berkeley: University of California Press.

Koivunen, Anu and Widding, Astrid Soderbergh (2002). 'Cinema Studies into Visual Theory?', in *Introdiction*, [<http://www.utu.fi/hum/etvtiede/preview.html>], consulted 21 April.

Lacan, Jacques (1978). 'The Split Between the Eye and the Gaze', in *Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, pp. 67–78. New York: W.W. Norton.

Lindbergh, David C. (1981). *Theories of Vision from All-Kindi to Kepler*. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (1987). *Iconology*. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (1994). *Picture Theory*. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (1995a). 'What Is Visual Culture?', in Irving Lavin (ed.) *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside: A Centennial Commemoration of Erwin Panofsky (1892–1968)*, pp. 207–17. Princeton, NJ: Princeton Institute for Advanced Study

Mitchell, W.J.T. (1995b). 'Interdisciplinarity and Visual Culture', *Art Bulletin* 77(4), December.

Mitchell, W.J.T. (1996). 'What Do Pictures Want?', *October* 77 (Summer).

Nelson, Robert (2000). 'The Slide Lecture, or the Work of Art History in the Age of Mechanical Reproduction', *Critical Inquiry* 26(3), Spring.

October 77 (1996). 'Visual Culture Questionnaire', Summer: 25–70.

Saramago, Jose (1997). *Blindness*. New York: Harcourt.

Taylor, Lucien (ed.) (1994). *Visualizing Theory*. New York: Routledge.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

What is visual culture or visual studies? Is it an emergent discipline, a passing moment of interdisciplinary turbulence, a research topic, a field or subfield of cultural studies, media studies, rhetoric and communication, art history, or aesthetics? Does it have a specific object of research, or is it a grab-bag of problems left over from respectable, well-established disciplines? If it is a field, what are its boundaries and limiting definitions? Should it be institutionalized as an academic structure, made into a department or given programmatic status, with all the appurtenances of syllabi, textbooks, prerequisites, requirements, and degrees? How should it be taught? What would it mean to profess visual culture in a way that is more than improvisatory?

Methods

Let me begin, however, with the gray matters: the questions of disciplines, fields, and programs that are intersected by visual studies. I think it's useful at the outset to distinguish between visual studies and visual culture as, respectively, the field of study and the object or target of study. Visual studies is the study of visual culture. This avoids the ambiguity that plagues subjects like history, in which the field and the things covered by the field bear the same name. In practice, of course, we often confuse the two, and I prefer to let visual culture stand for both the field and its content, and to let the context clarify the meaning.

Findings and Argument

While there is no doubt that visual culture (like material, oral, or literary culture) can be an instrument of domination, I do not think it is productive to single out visibility or images or spectacle or surveillance as the exclusive vehicle of political tyranny. I wish not to be misunderstood here. I recognize that much of the interesting work in visual culture has come out of politically motivated scholarship, especially the study of the construction of racial and sexual difference in the field of the gaze. But the heady days when we were first discovering the male gaze or the feminine character of the image are now well behind us, and most scholars of visual culture who are invested in questions of identity are aware of this. Nevertheless, there

is an unfortunate tendency to slide back into reductive treatments of visual images as all-powerful forces and to engage in a kind of iconoclastic critique which imagines that the destruction or exposure of false images amounts to a political victory.

Conclusion and Recommendations

We learn to get away from the notion that visual culture is covered by the materials or methods of art history, aesthetics, and media studies. Visual culture starts out in an area beneath the notice of these disciplines the realm of non-artistic, non-aesthetic, and unmediated or immediate visual images and experiences. It comprises a larger field of what I would call vernacular visibility or everyday seeing that is bracketed out by the disciplines addressed to visual arts and media. Like ordinary language philosophy and speech act theory, it looks at the strange things we do while looking, gazing, showing and showing off such as hiding, dissembling, and refusing to look. In particular, it helps us to see that even something as broad as the image does not exhaust the field of visibility; that visual studies is not the same thing as image studies, and that the study of the visual image is just one component of the larger field.

