

ARTS

Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi
Artuklu Journal of Arts and Humanities

ARTS

Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi

Artuklu Journal of Arts and Humanities

e-ISSN: 2687-1890 | Yıl Year: 2025 | Şubat February | Sayı Issue: 13

İmtiyaz sahibi Owner

Mardin Artuklu Üniversitesi adına Rektör
Rector on behalf of Mardin Artuklu University
Prof. Dr. İbrahim Özcoşar Prof.

Editör Editor-in-chief

Prof. Dr. Mehmet Işık Prof.
mehmet.isik@artuklu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-1682-2610>

Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Mardin, Türkiye
Mardin Artuklu University Faculty of Fine Arts, Mardin, Turkey
belgesel film - politik sinema, sinema tarihi, film eleştirisi
documentary film - political cinema, cinema history, movie review

Yardımcı editörler Vice editors

Dr. Öğr. Üyesi Ferit Çağıl Assist. Prof.
fferitcagil@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3391-869X>

Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Batman, Türkiye
Batman University Faculty of Fine Arts, Batman, Turkey
sinema kuramları, sinema tarihi, film çalışmaları
cinema theories, cinema history, film studies

Arş. Gör. Sezer A. Kına Res. Assist.
sezerkına@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0814-6915>

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara, Türkiye
Başkent University Faculty of Communication, Ankara, Turkey
film çalışmaları, medya ve iletişim, fotoğraf ve video
film studies, media and communication, photography and video

Sanat editörü Editor of arts

Prof. Dr. Ayla Kanbur Prof.
aylakanbur@duzce.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-6123-3551>

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Düzce, Türkiye
Düzce University Faculty of Art Design and Architecture, Düzce, Turkey
sinema kuramları, sinema ve estetik, sinema sosyolojisi
cinema theories, cinema and aesthetics, cinema sociology

Beşeri bilimler editörü Editor of humanities

Prof. Dr. Sedat Cereci Prof.
scereci@mku.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-3762-6483>

Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi, Hatay, Türkiye
Hatay Mustafa Kemal University Faculty of Communication, Hatay, Turkey
iletişim sosyolojisi, kültürlerarası iletişim, iletişim etiği
communication sociology, intercultural communication, communication ethics

Türkçe dil editörü Editor of Turkish language

Prof. Dr. Funda Masdar Prof.
fmasdar@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6824-7793>

Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Bitlis, Türkiye
Bitlis Eren University Faculty of Fine Arts, Bitlis, Turkey
belgesel film, film yapım-yönetimi, video tasarımı
documentary film, filmmaking and directing, video tasarımı

İngilizce dil editörü Editor of English language

Doç. Dr. Emrah Özdemir Assoc. Prof.
eoedemir@kho.msu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-8125-6486>

Milli Savunma Üniversitesi Kara Harp Okulu, Ankara, Türkiye
National Defence University Army War College, Ankara, Turkey
sanat ve uluslararası ilişkiler, savaş ve medya, savaş ve sinema
art and international relations, war and media, war and cinema

ARTS, hakemli akademik dergidir. Türkçe ve İngilizce yazılmış makaleler kabul eder. Yılda iki kez, Şubat ve Eylül aylarında açık erişim olarak dijital ortamda yayımlanır. Editörlerin kararıyla ek ve özel sayılar çıkarılabilir.

ARTS is a peer-reviewed academic journal. It accepts articles written in Turkish and English. It is published digitally as open access twice a year, in February and September. Additional and special issues may be issued at the discretion of the editors.

Yayımlanan çalışmaların telif hakları ve hukuki sorumluluğu yazarlara aittir. Hiçbir ad altında yazarlardan ücret talep edilmez. Dergide çalışması yayımlanan yazarlara herhangi bir ücret ödenmez.

Copyright and legal responsibility of published works belong to the authors. Under no name, authors are asked for payment. Authors whose work appears in the journal are not compensated in any way.

ARTS'ta yayımlanan çalışmalar, Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmaktadır.

Published works in ARTS is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International.



Kapsam Scope

Sanat ve beşeri bilimler Arts and humanities görsel ve işitsel sanatlar, klasik çalışmalar, sosyoloji, tarih, dilbilim, edebiyat, felsefe audiovisual arts, classical studies, sociology, history, linguistics, literature, philosophy

Dizin Index

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF

Tasarım ve uygulama Design & execution

Sezer A. Kına

Yazışma adresi Correspondence address

Mardin Artuklu Üniversitesi Merkez Yerleşkesi
Güzel Sanatlar Fakültesi Artuklu/Mardin/Türkiye, 47060
Mardin Artuklu University Central Campus Faculty of Fine Arts
Artuklu/Mardin/Turkey, 47060

İletişim Contact

0090 482 213 40 02

0090 482 213 40 04 (f)

arts@artuklu.edu.tr

<https://arts.artuklu.edu.tr>



MAÜ
PRESS

Editör kurulu *Editorial board*

Prof. Katya Sander *Prof.*

e@katyasander.net

https://uit.no/ansatte/person?p_document_id=771929

Norveç Arktik Üniversitesi Kabelvåg Hareketli Görüntü Okulu, Vågan, Norveç
Arctic University of Norway Kabelvåg School of Moving Images, Vågan, Norway
eleştirel teori, görsel kültür, dijital sanat
critical theory, visual culture, digital art

Prof. Dr. Manuela Penafria *Prof.*

manuela.penafria@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7209-1421>

Beira Enteriyör Üniversitesi Sanat ve Edebiyat Fakültesi, Covilha, Portekiz
University of Beira Interior Faculty of Arts and Letters, Covilhã, Portugal
film teorisi, belgesel film, odyovizüel çalışmalar
film theory, documentary film, audiovisual studies

Prof. Dr. Ruth Sonderegger *Prof.*

r.sonderegger@akbild.ac.at

<https://orcid.org/0000-0003-1006-7252>

Viyana Güzel Sanatlar Akademisi Sanat Teorisi ve Kültürel Çalışmalar
Enstitüsü, Viyana, Avusturya

Academy of Fine Arts Vienna Institute of Art Theory and Cultural Studies, Vienna, Austria

felsefe, estetik teori, kültürel çalışmalar

philosophy, aesthetic theory, cultural studies

Prof. Dr. Selma Köksal *Prof.*

selmakoksal305@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6911-5442>

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Düzce, Türkiye
Düzce University Faculty of Art Design and Architecture, Düzce, Turkey
film yapımı, sinema-tv yapım ve yönetimi, sinema kuramları
filmmaking, cinema-tv production and management, cinema theories

Prof. Dr. Şakir Eşitti *Prof.*

sakir.esitti@comu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-9270-5363>

Çanakkale Üniversitesi İletişim Fakültesi, Çanakkale, Türkiye
Çanakkale Onsekiz Mart University Faculty of Communication, Çanakkale, Turkey
gazetecilik, medya araştırmaları, yeni medya çalışmaları
journalism, media research, new media studies

Doç. Dr. Mehtap Hisarcıklılar *Assoc. Prof.*

m.hisarciklilar@staffs.ac.uk

<https://orcid.org/0000-0002-2313-1375>

Coventry Üniversitesi Finansal ve Kurumsal Bütünlük Araştırma Merkezi,
Coventry, İngiltere

*Coventry University Research Centre for Financial and Corporate Integrity,
Coventry, England*

inovasyon, toplumsal cinsiyet anaakımlaştırması, sosyal eşitsizlikler
innovation, gender mainstreaming, social inequalities

Doç. Yıldız Ersagdıç *Assoc. Prof.*

yildiz.ersagdic@deu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-6040-2402>

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye
Dokuz Eylül University Faculty of Fine Arts, İzmir, Turkey
resim, minimalizm, sanat ve ideoloji
painting, minimalism, art and ideology

Danışma kurulu *Advisory board*

Prof. Dr. Paul Gwynne *Prof.*

<https://aur.edu/node/217>

Roma Amerikan Üniversitesi *The American University of Rome*

Prof. Dr. Celal Oktay Yalın *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-4768-721X>

Maltepe Üniversitesi *Maltepe University*

Prof. Maria Dolores Notari Abad *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-2411-2042>

Alcora Yüksek Seramik Okulu *Superior Ceramic School of Alcora*

Prof. Dr. Çağrı Bulut *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-3291-673X>

Constructor Üniversitesi *Constructor University*

Prof. Dr. Sofia Bempeza *Prof.*

<https://sofiabempeza.org/vita>

Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi *University of Applied Arts Vienna*

Prof. Dr. Hüseyin Köse *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-5697-9009>

Atatürk Üniversitesi *Atatürk University*

Prof. Dr. Serdar Yılmaz *Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-3773-3067>

Balıkesir Üniversitesi *Balıkesir University*

Doç. Dr. Kezban Sönmez *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-7640-9537>

Akdeniz Üniversitesi *Akdeniz University*

Doç. Nesrin Yeşilmen *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-8179-9728>

Mardin Artuklu Üniversitesi *Mardin Artuklu University*

Doç. Serap Emmungil Karamanoğlu *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-7093-3012>

Hacettepe Üniversitesi *Hacettepe University*

Doç. Seniha Ünay Selçuk *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-9851-850X>

Düzce Üniversitesi *Düzce University*

Doç. Evrim Özlem Kavcar *Assoc. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-9494-3795>

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi *Mimar Sinan Fine Arts University*

Dr. Öğr. Üyesi Gulshen Sakhatova *Assist. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0001-7642-035X>

Cyprus Üniversitesi *Cyprus University*

Dr. Öğr. Üyesi Rahman Işık Sarıalioğlu *Assist. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0002-2015-3341>

Mardin Artuklu Üniversitesi *Mardin Artuklu University*

Dr. Öğr. Üyesi Dilaver Bayındır *Assist. Prof.*

<https://orcid.org/0000-0003-0348-2319>

Dokuz Eylül Üniversitesi *Dokuz Eylül University*

İçindekiler Contents

Editörden *From the editor*

Mehmet Işık'ın takdimi

Preface from Mehmet Işık

5

Araştırma makalesi *Research article*

Bilişsel ve algusal faaliyetleri ön plana alan bir çalışma tekniği olarak mental çalışma tekniği

Mental practice technique as a study technique focusing on cognitive and perceptual activities

Tuba Akkaya

7

The effect of visual narrative language of color codes in Youssef Chahine's cinema

Youssef Chahine sinemasında renk kodlarının görsel anlatım diline etkisi

Mariam Mahrous – Alev Fatoş Parsa – Elçin As

25

Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması

Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries

Işkın Özbulduk Kılıç

53

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ve duygusal refaha katkıları

Adult picture books and their contributions to emotional well-being

Kübra Canlı – Elif Ergen

79

Education and artificial intelligence in communication studies: A technical-practical-ethical discussion in students' experience of use

İletişim çalışmalarında eğitim ve yapay zekâ: Öğrencilerin kullanım deneyiminde teknik-pratik-etik bir tartışma

Sevil Bal – Sıla Tanışık

109

Lo Spirito Folletto gazetesindeki Osmanlı karikatürlerinin ikonisite analizi

Iconicity analysis of Ottoman caricatures in the Lo Spirito Folletto newspaper

Nesli Tuğban Yaban

137

Söyleşi *Interview*

An interview on museum and society with Richard Sandell

Richard Sandell ile müze ve toplum üzerine bir söyleşi

Yıldız Öztürk

167



Mehmet Işık'ın takdimi

Değerli okurlar, ARTS'ın on üçüncü sayısını ilginize sunarız. Bu sayıda altı araştırma makalesi, bir söyleşi yer alıyor.

Makalelerin ilki "Bilişsel ve algısal faaliyetleri ön plana alan bir çalışma tekniği olarak mental çalışma tekniği" başlığını taşıyor. Tuba Akkaya'nın hazırladığı çalışmada müzik icrasının yalnızca fiziksel pratiğe dayalı olmadığı, bilişsel ve algısal süreçlerin de performans üzerinde belirleyici bir rol oynadığının artık daha net bir şekilde ortaya konulduğu hatırlatılıyor. Mental çalışma tekniklerinin müzik pratiğine katkısı incelenerek, geleneksel yöntemlerin ötesine geçen yeni bir yaklaşım sunuluyor. Mariam Mahrous, Alev Fatoş Parsa ve Elçin As tarafından hazırlanan "Youssef Chahine sinemasında renk kodlarının görsel anlatım diline etkisi" başlıklı makalede, Youssef Chahine sinemasında renklerin yalnızca estetik bir unsur olmanın ötesinde, anlatının derinleşmesine katkı sağlayan güçlü bir gösterge olduğu vurgulanıyor. Yönetmenin farklı dönemlere ait iki filmi üzerinden renklerin tarihsel, kültürel ve sembolik anlamları analiz edilerek sinema diline etkisi ortaya konuluyor.

"Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması" başlıklı makalede yazar Işkın Özbulduk Kılıç, animasyon belgesellerin bireysel bilinç ve öznel gerçeklik algısını dönüştürme potansiyeliyle belgesel sinemaya yeni bir boyut kazandırdığını savunuyor. Chris Landreth'in 2004 tarihli *Ryan* filmi üzerinden animasyonun belgesel anlatısındaki yaratıcı işlevini inceleyerek izleyici deneyimine sunduğu çok katmanlı ve derinleştirici etkileri serimliyor. Kübra Canlı ve Elif Ergen'in hazırladığı "Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ve duygusal refaha katkıları" başlıklı makalede resimli kitapların yalnızca çocuklara yönelik eserler olmanın ötesine geçerek yetişkin okuyucular için de güçlü bir anlatım aracı haline geldiği hatırlatılıyor. Yetişkinlere yönelik resimli kitapların doğasını ve bibliyoterapi uygulamalarıyla duygusal refaha katkıları incelenerek bu türün sunduğu anlam katmanları gösteriliyor.

Sevil Bal ve Sıla Tanışık'ın "İletişim çalışmalarında eğitim ve yapay zekâ: Öğrencilerin kullanım deneyiminde teknik-pratik-etik bir tartışma" başlıklı çalışmalarında yapay zekâ teknolojilerinin iletişim eğitimine entegrasyonunun öğrenci deneyimlerini dönüştürürken etik ve akademik sorumluluk tartışmalarını da beraberinde getirdiği vurgulanıyor. Makalede iletişim fakültesi öğrencilerinin yapay zekâ kullanımına dair deneyimleri incelenerek teknik bilgi, tüketim rutini ve etik farkındalık bağlamında önemli bulgular ortaya konuluyor. "Lo Spirito Folletto gazetesindeki Osmanlı karikatürlerinin ikonisite analizi" başlıklı makalede 19. yüzyılın resimli gazetelerinin görseller aracılığıyla toplumsal ve siyasal algıları şekillendiren önemli kaynaklar arasında yer aldığını hatırlatan yazar Nesli Tuğban Yaban, İtalya'da yayımlanan *Lo Spirito Folletto* gazetesinde Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan karikatürleri analiz ederek dönemin görsel anlatıları üzerinden Osmanlı algısını ortaya koyuyor.

"Richard Sandell ile müze ve toplum üzerine bir söyleşi"de Yıldız Öztürk, müzenin toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisini ve toplumsal bağlamdaki rolünü irdelediği sorularıyla Profesör Richard Sandell'in müzelerin sosyal içerme ve kültüre erişim konularındaki rolü üzerine vurgularını aktarıyor. ARTS'ın sonraki sayılarında görüşmek üzere keyifli okumalar diler, saygular sunarım.

Preface from Mehmet Işık

Dear readers, we are pleased to present the thirteenth issue of ARTS. This issue features six research articles and an interview.

The first paper, titled "Mental practice technique as a study technique focusing on cognitive and perceptual activities", by Tuba Akkaya, reminds us that it has now become more evident that music performance is not solely based on physical practice, but that cognitive and perceptual processes also play a significant role in performance. The contribution of mental work techniques to music practice is explored, presenting a new approach that goes beyond traditional methods. In "The effect of visual narrative language of color codes in Youssef Chahine's cinema" prepared by Mariam Mahrous, Alev Fatoş Parsa, and Elçin As, it is emphasized that in Youssef Chahine's cinema, colors are more than just an aesthetic element; they are a powerful indicator that contributes to the deepening of the narrative. The historical, cultural, and symbolic meanings of colors are analyzed through two films by the director, revealing their impact on the language of cinema.

Işkın Özbulduk Kılıç's study, titled "Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries", argues that animation documentaries offer a new dimension to documentary cinema by transforming individual consciousness and subjective reality perception. Through an analysis of Chris Landreth's 2004 film *Ryan*, the creative role of animation in documentary narratives is explored, showcasing the multilayered and deepening effects it offers to the viewer experience. Kübra Canlı and Elif Ergen, in their paper "Adult picture books and their contributions to emotional well-being", point out that picture books have evolved beyond being works for children and have become a powerful narrative tool for adult readers. The nature of picture books for adults and their contribution to emotional well-being through bibliotherapy applications are explored, revealing the meaning layers offered by this genre.

Sevil Bal and Sıla Tanışık, in their work titled "Education and artificial intelligence in communication studies: A technical-practical-ethical discussion in students' experience of use", emphasize the integration of artificial intelligence technologies into communication education, which not only transforms student experiences but also brings ethical and academic responsibility debates. The study examines communication faculty students' experiences with artificial intelligence, highlighting significant findings regarding technical knowledge, consumption routines, and ethical awareness. In "Iconicity analysis of Ottoman caricatures in the *Lo Spirito Folletto* newspaper", author Nesli Tuğban Yaban reminds us that the visual materials in 19th-century illustrated newspapers were among the important sources shaping societal and political perceptions. By analyzing cartoons on the Ottoman Empire in the *Lo Spirito Folletto*, the paper reveals the perception of the Ottoman Empire through the visual narratives of the period.

Yıldız Öztürk, in "An interview on museum and society with Richard Sandell", conveys Professor Richard Sandell's insights on the role of museums in social inclusion and cultural access, with questions that explore the impact of museums on social relationships and their role in the societal context. We wish you enjoyable reading and look forward to meeting you in the next issues of ARTS. Best regards.

Bilişsel ve algısal faaliyetleri ön plana alan bir çalışma tekniği olarak mental çalışma tekniği

Tuba Akkaya | Doktor öğretim üyesi | Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin, Türkiye
tubaakkaya@artuklu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-0315-0680>

Atıf

Akkaya, T. (2025). Bilişsel ve algısal faaliyetleri ön plana alan bir çalışma tekniği olarak mental çalışma tekniği. ARTS, 13, 7-24. <https://doi.org/10.46372/arts.1500169>

Geliş: 12.06.2024 | Kabul: 27.12.2024

Öz

Müzik icracıları, eğitimlerinin ilk yıllarından başlayarak tüm meslek hayatları boyunca düzenli müziksel pratiklere ihtiyaç duymaktadırlar. Bu pratikler, icracının bireysel ihtiyaçları çerçevesinde kişiye özel değişkenlikler göstermektedir. Müzik eğitimcileri ve icracıları yüzyıllar boyunca sadece fiziksel faaliyetlere dayanan pratikleri tercih ettikleri varsayılabilir. 20. yüzyıl sonrası yapılan araştırmalar beyin fonksiyonlarının müzik algısı ve icrası sırasında taşıdığı önemi ortaya koymuş ve fiziksel pratiklerle sınırlandırılan geleneksel çalışma yöntemlerini yeniden tartışmaya açmıştır. Bu araştırma bir örnek olay çalışması olarak tasarlanmıştır. Bu araştırmanın amacı bilişsel ve algısal faaliyetleri ön plana alan mental çalışma tekniğinin müzik pratiklerine sunduğu katkıyı incelemektir. Araştırma kapsamında öğrencilerle mental çalışma tekniği kullanılarak uygulamalar yapılmış ve yapılan uygulamalar sonucunda elde edilen bulgular analiz edilmiştir. Elde edilen bulguların analizi sonucunda, bilişsel ve algısal faaliyetlerin geleneksel yöntemleri destekleyecek şekilde çalışma rutinine dâhil edilmesiyle müziksel çalışmalardan alınan verimin artırılabilceğini sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgular, müzik icrasının motor hareketler kadar algısal farkındalık ve bilişsel fonksiyonlarla da bağlantılı olduğu iddiasını güçlendirmektedir.

Anahtar kelimeler

müzik, bilişsel, algısal, çalışma stratejileri, mental çalışma

Öne çıkanlar

- Enstrüman çalışma sürecinde zihin, beden ve duyuların birlikteliği söz konusudur.
- Günümüzde çalışma ve öğrenme sürecinin daha verimli olması için bilişsel ve algısal beceri gelişimini odağına alan çalışma stratejilerine başvurulmaktadır.
- Yapılan deneyde enstrüman pratiğine dahil edilen mental çalışma tekniklerinin olumlu sonuçlar verdiği görülmüştür.

Mental practice technique as a study technique focusing on cognitive and perceptual activities

Tuba Akkaya | Assistant professor | Mardin Artuklu University, Mardin, Turkey
tubaakkaya@artuklu.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-0315-0680>

Citation

Akkaya, T. (2025). Mental practice technique as a study technique focusing on cognitive and perceptual activities. ARTS, 13, 7-24. <https://doi.org/10.46372/arts.1500169>

Submission: 12.06.2024 | Acceptance: 27.12.2024

Abstract

Music practitioners require consistent musical practices from the early stages of their education throughout their professional careers. Historically, educators and performers have favored physical practice methods. Post-20th-century research underscores the significance of brain functions during music perception and performance, challenging traditional, physically-oriented approaches. This study, designed as a case study. The aim of this research is to examine the contribution of the mental practice technique, which emphasizes cognitive and perceptual activities, to music practices. Implemented the mental practice technique with students, analyzing the resultant findings. The analysis suggests that integrating cognitive and perceptual activities into practice routines can enhance the efficacy of musical practice. These findings reinforce the notion that music performance correlates not only with motor movements but also with perceptual awareness and cognitive functions.

Keywords

music, cognitive, perceptual, practice strategies, mental practice

Highlights

- The process of practicing an instrument involves the integration of the mind, body, and senses.
- In contemporary practice, strategies that focus on the development of cognitive and perceptual skills are employed to enhance the efficiency of the practice and learning process.
- The experiment demonstrated that the inclusion of mental practice techniques in instrument practice yielded positive results.

Giriş¹

Uzun yıllar boyunca müzik yapma eylemi sadece fiziksel bir faaliyet gibi algılanmış ve bu doğrultuda çalışma yöntemleri oluşturulmuştur. Nitekim müziği meslek olarak seçen kişilerin, meslek hayatları boyunca düzenli ve disiplinli bir şekilde enstrüman çalışmaları beklenir. Enstrüman çalışmak ise uzun yıllar süren, zorlu bir süreçtir. Bu çalışma süreci kişinin fiziksel, ruhsal ve zihinsel dayanıklılığını koruyabilmesi ve kişinin kendine uygun çalışma stratejileri belirlemesiyle kolaylaştığı bilinmektedir. Bu düşünce çerçevesinde enstrüman çalışma sürecinin daha verimli hale gelebilmesi için birçok usta müzisyen, pedagoğ ve eğitim bilimci araştırmalar yapmış, farklı stratejilerin önemini vurgulamışlardır. Özellikle nöroloji dalında yapılan çalışmalar, müzik hareketlerinin yönetilmesinde beynin hareket merkezi kadar hafıza, dikkat, yaratıcılık gibi bilişsel faaliyet merkezlerinin de aktif olduğunu göstermiştir (Szirmai ve Emmenegre, 2007, s. 12).

Öğrenme esnasında öğrenme metodu ve öğrenme başarısı arasında doğrudan bir bağlantı kurmak çok mümkün değildir. Bu nedenle çoğu müzisyen uzun vadede başarı getirmediği ispatlanmış çalışma metotlarına sıkı sıkıya bağlıdır (Mantel, 2010, s. 29). Çoğu müzik öğrencisi ve müzisyen enstrüman çalışmayı, çalışılan eserin veya bölümün defalarca çalınarak tekrar edilmesi olarak algılar. Enstrüman çalışmak çok boyutlu bir süreçtir. Etkin ve verimli çalışma için öncelikle gerçekçi hedefler belirlemek, hedeflere ulaşabilmek için çalışma stratejileri belirlemek ve bu stratejileri doğru uygulamak önemlidir. Çalışılan eserin teknik ve müzikal zorluklarının üstesinden gelebilmek için eseri veya bölümü detaylı analiz ederek çalışmak defalarca yapılan fiziksel tekrarlardan daha iyi sonuç verebilir. Diğer taraftan öğrenme sürecinde kişisel farkındalık ve konsantrasyon büyük önem taşır. Çalışma sürecinin doğru yönetilmesi fiziksel yeterlilik kadar bilişsel ve algısal becerilerin gelişimine de ihtiyaç duyar (Szirmai ve Emmenegre, 2007, s. 10). İçsel motivasyon ve söz konusu ödevler için gerekli alan bilgisine sahip olmak öğrenme/çalışma stratejilerinin inşa edilmesinde hatırı sayılır bir yer tutar. Etkili bir öğrenme, kişinin öğrenme sürecini gözlemleyebilmesi ve süreç içinde ortaya çıkan problemleri düzeltebilmesi sonucu gerçekleşir (Baumert, 1993, s. 328). Bundan yola çıkarak enstrüman çalışma stratejileri, belirli gereklilikler ve hedefler doğrultusunda oluşturulmalıdır. Çünkü çalışma sürecinde zihin, beden ve duyuların birlikteliği söz konusudur.

Czeslaw Marek, *Lehre des Klavierspiels* başlıklı kitabında "bütünsel çalışma" olarak tanımladığı çalışma prensiplerini şöyle sınıflandırmıştır (aktaran Szirmai ve Emmenegre, 2017, s. 14):

- Sesin tasarlanması (zihinsel-bilişsel aşama)
- Sesin biçimlendirilmesi (duyusal-müzikal aşama)
- Sesin oluşturulması (fiziksel-teknik aşama)

¹ Bu çalışma İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzik Ana Sanat Dalı Piyano Sanat Dalında Öğr. Gör. Bekir Küçükay danışmanlığında hazırlanan *Mental Enstrüman Çalışma Tekniklerinin Gitar İcrasındaki Yararları* başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

Özellikle Klasik Batı Müziği icrasında, müzisyenlerden yüksek kontrollü hareketleri mükemmele yakın bir dayanıklılıkla sergilemeleri beklenmektedir. Profesyonel düzeyde müzik performansı çok yönlü algısal, bilişsel ve motor (fiziksel) beceri öğrenimini gerektirir (Altenmüller, 2008, s. 410). Geleneksel enstrüman çalışma teknikleri ise çalışma ve öğrenme sürecini sadece fiziksel bir eylem olarak ele alır ve buna yönelik çalışma metotları sunar. Bu metotlarda, duruş ve oturuş pozisyonları, sağ el ve sol el çalım teknikleri, süslemeler, arpej gibi kişinin bedensel faaliyetlerini iyileştirmeye yönelik egzersizler ağırlıktadır. Sadece fiziksel faaliyetleri kapsayan çalışma yöntemleri, uzun vadede kişinin bedensel ve ruhsal sağlığına zarar verebildiği gibi kişinin motivasyonunu ve dikkat seviyesini de olumsuz etkileyebilmektedir. Literatürde bu konuya dair araştırmalar mevcuttur. 48 farklı senfoni ve opera orkestrasında görev alan 2212 müzisyenin katıldığı kapsamlı bir çalışmada, müzisyenlerin yüzde 76'sında enstrüman çalışmaya bağlı sağlık problemleri olduğu belirtilmiştir (aktaran Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 13). Müzik öğrencileri de profesyonel müzisyenler kadar bu hastalıklardan etkilenirler (Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 14). Claudia Spahn (1998) tarafından Freiburg Müzik Akademisi'nde yapılan bir araştırmada, müzik öğrencilerinin yüzde 66'sında çalışmaya bağlı bedensel veya ruhsal sağlık problemleri olduğu belirlenmiştir (aktaran Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 14).

20. yüzyılın başlarında, yüksek oranda fiziksel ve zihinsel dayanıklılık gerektiren enstrüman çalışma sürecinin birçok farklı bilim dalından araştırmacının dikkatini çektiği görülmüştür. Bu nedenle düzenli ve disiplinli olarak sürdürülmesi gereken müzik çalışmalarının, kişinin bedensel ve ruhsal sağlığına zarar vermeden daha verimli hale getirilebilmesi için çalışma stratejilerinin çok yönlü bir zeminde yeniden ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı, geleneksel çalışma metotlarına alternatif olarak sadece fiziksel gelişimi değil, bilişsel ve algısal gelişimi de hedefleyen çalışma stratejilerinin müziksel çalışma pratiklerine sunduğu katkıların incelenmesidir. Bilişsel ve algısal faaliyetlerin müziksel çalışmalara etkilerinin incelendiği ve mental enstrüman çalışma tekniklerinin aşamalarının detaylandırıldığı çalışmalar araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Araştırma, amaçlı örneklemeyle seçilen nesneden elde edilen verilerin "doğru ve sistemli bir şekilde ortaya konulması, analize tabi tutulması, yorumlanması ve sonuçların açık bir şekilde belirtilmesi" Ültay, Akyurt ve Ültay, 2021, s. 190) amacıyla betimsel analizine dayanmaktadır. Araştırmayla elde edilip yorumlanan bulgulardan hareketle mevcut çalışma stratejilerinin müzik çalışmalarında kullanımına yönelik bütünsel öneriler geliştirilmiştir.

Müzik hareketleri, tekrar çalışmaları ve otomatikleşme

Enstrüman çalmanın temelinde hareket vardır. Önceden belirlenmiş ve çalışılmış müzik hareketlerinin doğru sırayla, akıcı bir şekilde birbirine bağlanması sonucu müzik ortaya çıkar. Müzik hareketlerinin oluşabilmesi için merkezi sinir sisteminin birçok farklı bölümü aktive olur ve yüzlerce nöron birbiriyle bilgi alışverişinde bulunur. Birbiriyle iletişime geçen hücreler beraber aktifleşirler ve böylelikle iki hücre arasındaki iletişim (sinaps) güçlenir. Bunun sonucunda nöral iletişim ağları oluşur. Öğrenilen bilgi ne kadar

sık tekrar edilirse söz konusu iletişim ağlarının aktivasyonu o kadar kolaylaşır (Roediger ve Pyc, 2012, s. 243). Müzik hareketlerinin doğru ve akıcı bir şekilde sergilenmesi için otomatikleşmesi gerekir. Otomatikleşme ise düzenli yapılan tekrarlarla gerçekleşir. Kişinin kontrolü dışında ve bilinçsizce oluşan tüm vücut fonksiyonlarına refleks adı verilmektedir. Bilinçli öğrenilmiş rutin becerileri benimsemek ve doğru refleksleri oluşturabilmek otomatikleşmenin temelini oluşturur (Szirmai ve Emmenegre, 2007, s. 14).

Bir müzik eseri öğrenilirken kişi başlangıçta nota yazısına, daha sonrasında müzik hareketlerine ve çalma kısmına odaklanır. Pratik edilen müzik hareketleri zamanla "yarı otomatik" bir şekilde kısmen kendiliğinden gerçekleşir. Çalışmanın daha ileri aşamalarında hareketler "tam otomatik" olarak, düşünmeden gerçekleşir (Mantel, 2010, s. 39). Bu bilgiler hareketlerin otomatikleşmesi için düzenli tekrarlar yapılması gerektiğini desteklemektedir. Tam otomatikleşme sürecinde çoğu müzisyen fiziksel tekrarlara odaklanır ve nota yazısından uzaklaşır. Otomatikleşme sürecinde doğru reflekslerin oluşabilmesi için oturuş, tutuş pozisyonu, tüm vücut koordinasyonu gibi fiziksel faaliyetlerin ve nota yazısını kavrama, ezbere çalma gibi bilişsel faaliyetlerin dönüşümlü olarak tekrar çalışmalarına dâhil edilmesi önemlidir.

Tekrar sayısının çok olması çalışma sürecinin iyi ve kaliteli olduğu anlamına gelmez. Doğru planlanmamış ve sürekli aynı şekilde yapılan tekrarlar amaçsız bir ritüel haline gelebilir ve icranın kötüleşmesine sebep olabilir. Spor dalları araştırmacıları da fazla yapılan fiziksel tekrarların, başarısızlık korkusunu artırdığını ve hareket akışını olumsuz etkilediğini savunmaktadır (Eberspaecher, 1990, s. 19). Üzerinde alıştırmalar yapılan yeni hareketler beyin devrelerine işlenir ve bilinç düzeyinin derinlerine yerleşir. Bazı araştırmacılar bu özelliği "kas belleği" olarak adlandırırsa da beceriler kaslarda depolanmaz (Eagleman, 2016, s. 96).

Tekrar edilen hareketlerin, herhangi bir çaba sarf etmeden sergilenmesi anlamına gelen motor hareketler, beynin üç farklı bölümünün beraber çalışması sonucu gerçekleşir; bazal sinir boğumları, beyincik, birincil ve ikincil motor merkez. Parmak hareketleri, koordinasyon, hareket seyrinin akıcılığı, hareketlerin tasarlanması, planlanması ve otomatikleşmesi gibi ince motor hareketler beynin bu üç bölümünün iş birliği yaparak çalışması sonucu oluşmaktadır (Orloff-Tschekorsky, 2011, s. 11). Beynin motor merkezi, öğrenilen hareketlerin doğru veya yanlış olduğuna karar vermez. Sadece tekrar edilen hareketlerin kaydedilip gerçekleşmesini sağlar. Diğer bir deyişle çalışılmış hareketleri doğru algılar (Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 147). Buna bağlı olarak, amaçsızca ve bilinçsizce yapılan tekrarlar aynı zamanda hataların da tekrar edilmesine ve otomatikleşmesine sebep olabilir.

Müzikte tekrar çalışmalarıyla ilgili farklı öneriler sunulmaktadır. Keman virtüözü ve keman öğretmeni Carl Flesch; çalışılan bir eserde hareketlerin tanımlanması için yaklaşık altı kez, ilgili bölümün hafızaya alınabilmesi için on dört kez tekrar edilmesi gerektiğini savunur (aktaran Mantel, 2010, s. 49). Önemli piyano pedagoglarından ve bestecilerinden Charles-Louis Hanon ve Carl Czerny ise çalışılan alıştırmaların 30-40 defa tekrarlanması gerektiğini söylemiştir (aktaran Orloff-Tschekorsky, 2001, s. 15). Diğer taraftan besteci ve

piyanist Francis Schneider belli bir yeri beş kere farklı şekillerde tekrar etmenin yirmi kere aynı şekilde tekrar etmekten daha faydalı olacağını savunmaktadır (Schneider, 1992, s. 40).

Tekrar çalışmalarında motor hareket gelişimi kadar müziği oluşturan diğer parametrelerin de göz önünde bulundurulması icra edilen müziği daha iyi anlamaya ve gerektiğinde değişiklik yapmaya imkân tanıyacaktır. Müziği anlamak, müzik yazısını iyi analiz edebilmekle mümkündür. Doğru bir icra için çalışılan eserin melodik yapısı, armonik yürüyüşleri, ritim ve müzikal cümle yapısı, dönem ve stil özellikleri, nüansları ayrıntılı olarak ele alınmalı ve anlaşılmalıdır. Diğer taraftan verimli bir çalışma için kişinin iyi odaklanabilmesi, hareket hissini sağlamlaştırmak için de farkındalık becerilerini geliştirmesi önemli görünmektedir.

Bilişsel psikoloji, ustalık gerektiren performansın, bilişsel süreçten motor hareket sürecine doğru değişkenlik gösterdiğini ifade eder. Amaç otomatikliği arttırmaktır. Çünkü kontrol altında tutulan süreçler dikkat gerektirir, bilinci yorar ve işlevsel değildir. Otomatik süreçler hızlı ve akıcıdır, daha düşük dikkat kapasitesi gerektirir ve bilinçli olarak bölünmeleri zordur (Debarnot, Sperduti, Di Rienzo ve Guillot, 2014, s. 13). Bu bilgiler ışığında otomatikleşmenin başarıya ulaşması ve motor hareketlerin en uygun hale gelebilmesi için bilişsel sürecin çalışma rutinine dâhil edilmesi önem taşımaktadır.

Kavramsal ve işlemsel bilgi ile algısal geribildirim ve kinestetik

Eğitim bilimleri teorisinde öğrenmek ve problem çözebilmek için iki tür bilgiye başvurulur. Bunlardan biri kavramsal bilgi, diğeri işlemsel bilgidir. Bu bilgi çeşitlerini müzik alanına adapte etmek istersek kavramsal bilgi nota yazısı ve genel müzik bilgisine (müzikal cümle yapısı, armoni bilgisi, form bilgisi, ifade terimleri vb.), işlemsel bilgiye çalma haline ve müzik yapma gerçekliğine karşılık gelebilir. Kavramsal bilgi "Ne yapıyorum?", işlemsel bilgiye "Nasıl yapıyorum?" sorularını cevaplar (Mantel, 2010, s. 38). Sözü edilen kavramsal ve işlemsel bilgi aşamaları ile ilgili sorulara cevap bulmaya çalışmak, sanatsal ifade ve icra verimliliğine önemli katkılar sunabilir. Kavramsal bilgi kontrol ve dikkat gerektiren bilgidir. İşlemsel bilgi ise fazla dikkat ve kontrol gerektirmeyen otomatikleşmiş işlemlerdir, bu nedenle icracılar tarafından daha çok talep görmektedir. Fakat bir müzik eseri sadece işlemsel bilgiye dayalı motor hareket olarak öğrenilir ve otomatikleşirse dışsal veya içsel kaynaklara dayanan bir aksaklıkta icra olumsuz etkilenebilir.

Kavramsal ve işlemsel bilgiler beynimizde kesin sınırlarla birbirinden ayrılmış değildir. Bu iki bilgi türü karşılıklı olarak birbirini etkiler ve destekler (Mantel, 2010, s. 25). Bu nedenle, otomatikleşme sürecinde düzenli aralıklarla nota yazısına geri dönülerek kavramsal bilgiler hatırlanmalıdır. Çalışma stratejilerinde bu yaklaşımın benimsenmesi sayesinde öğrenilen bilgiler tek bir kalıp halinde sürekli tekrarlanan öğeler olmaktan çıkar, ifade olasılıkları ve hareket kalıpları bilinçli bir şekilde gözlemlenir ve gerektiğinde daha uygun hale getirilebilir. Müzik icrasında gerekli müzik hareketlerini doğru öğrenmek ve sağlamlaştırmak adına, motor beceri ve bilişsel becerilerin yanında algısal

beceri gelişimi de önemlidir. Enstrüman çalma esnasında farklı duyu sistemleri aktifleşir. Bunların başında işitme, görme ve dokunma duyuları gelir. Ses, enstrüman aracılığıyla oluşturulur, işitsel olarak algılanır ve "işitsel geribildirim" sağlanır. Aynı şekilde, hareketler, görme duyusu yardımıyla görsel olarak algılanır ve "görsel geribildirim" sağlanır. Parmak uçları tarafından dokunma duyusuyla algılanan "tuş hissi" ise bir diğer önemli geribildirimdir. Duyu organlarıyla algılanan müzik hareketleri, sözü edilen geribildirimler yardımıyla hafızaya alınır ve hareket hissi oluşturulur. Hareket hissini oluşmasında ve sağlamlaşmasında etkili olan diğer bir duyu ise "derin duyu", diğer adıyla "kinestetik"tir. Fizyoloji dalında "propriosepsiyon" olarak adlandırılan ve vücut farkındalığı anlamında gelen "kinestetik" kelimesi, Yunanca kökenli *kinein* (hareket) ve *aisthēsis* (farkındalık) kelimelerinin birleşmesinden türemiş olup ilk olarak Psikolog Sir Charles Scott tarafından kullanılmıştır. Scott, duyu reseptörlerinin sadece deride değil; kas, tendon ve eklemlerde de bulunduğu dikkat çeker. Hareket hissini oluşmasındaki bir diğer önemli faktörse "kinestetik geribildirim"dir (Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 210).

Kinestetik, vücut hareketlerini her an gözü kapalı bir şekilde yapabilmeyi mümkün kılar. Hareketlerin bilinçli bir kontrol olmasa bile her zaman gözetim altında tutulmasını, eklem pozisyonlarının hissedilmesini ve yeniden oluşturulmasını sağlar. Ayrıca harcanan gücün miktarını ayarlar ve kas kasılmalarının algılanmasında görev alır (Velkaverh, 2008, s. 7). Hareketlerin tekrar edilmesi sonucunda, bu hareketleri ilgilendiren vücut bölümlerinde hareket hissi oluşur. Bu hisler hafızaya kaydedilir. Buna "motor hafıza" veya "hareket hafızası", ses dizilerinin işitsel olarak kaydedilmesineyse "müzikal hafıza" adı verilmektedir. Duyular ve hafıza arasındaki bu bağlantı işitsel, görsel ve kinestetik duyu tarafından algılanan hareketlerin hatırlanmasını sağlar (Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 31). Müzik alanında enstrüman çalışmak aynı zamanda "sensomotor" ve "psikomotor" bir faaliyettir. Motor hareketlerin aktive edilmesi, duyu sistemlerinin geribildirimleriyle bağlantılıdır. Doğru sesi çalmak; işitsel, görsel ve kinestetik geribildirimler sonucu oluşur. Bu durum sensomotor faaliyetlere işaret eder. Ortaya çıkan ses grupları müzikal fikirleri oluştururlar. Çıkan seslerin duyuluşu ile müzikal fikrin örtüşmesi, sesin oluşumunda rol oynayan kas gruplarının faaliyetlerine bağlıdır. Geribildirimlerin karşılaştırılması ve uyumlanması ise psikomotor bir faaliyettir (Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 22).

Müzik hareketlerinin gerçekleşmesi sırasında kas ve eklem hareketlerinden sorumlu kas-iskelet sistemi ve hareketlerin algılanmasından sorumlu duyu sistemleri birlikte çalışır. Hareketin seyri açık ve net bir şekilde algılanmazsa vücutta istenmeyen kasılmalara sebep olabilir. Motor hareketler, müzikal bütünlük ile örtüşmezse ani kasılmalar meydana gelebilir (Mantel, 2010, s. 125). Müzik çalışmalarında benimsenecek içsel ve dışsal kaynakların yönetimi, derin duyuyu oluşturan kinestetik ve geribildirim mekanizmalarının anlaşılması, kavramsal ve işlemsel bilgilerin bireysel ihtiyaçlar çerçevesinde öğrenme ve hatırlama süreçlerine uyarlanması gibi uygun çalışma stratejilerinin benimsenmesi mental çalışma tekniklerinin en önemli aşamaları olarak karşımıza çıkmaktadır. Elde edilen bulgular müzik icracısının fiziksel pratikler kadar bilişsel stratejilere de önem vermesinin altını çizmektedir. Müzik icracılarının bireysel

ihtiyaçları çerçevesinde bilişsel ihtiyaçlarını keşfetmeye ayıracakları zamanın, fiziksel pratikten ayrılmaması gereken bir süreç olmasının gerekliliği ulaşılan veriler tarafından da desteklenmektedir.

Bilişsel ve algısal faaliyetleri ön plana alan teknik olarak mental çalışma tekniği ve uygulanması

Mental çalışma tekniği; öğrenilmesi gereken hareketlerin veya davranışların fiziksel bir eylem olmadan, sadece zihinde canlandırılarak gerçekleştirilmesi ve pratik edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Klöppel, 2013, s. 10). Mental sözcüğü türkçeye "zihinsel" olarak çevrilmiştir. Mental terimi; öğrenmek, anlamak, işlemek ve hatırlamak gibi zihinsel içerikli faaliyetleri kapsamaktadır (Orloff-Tschekorsky, 2001, s. 35). 20. yüzyılın başlarında, müzisyenler için mental çalışma tekniğini geliştiren Tatjana Orloff-Tschekorsky (2001) *Mentales Training in der Musikalische Ausbildung (Müzik Eğitiminde Mental Çalışma Teknikleri)* başlıklı kitabında mental çalışma tekniğinin aşamalarını şöyle belirtmiştir (Orloff-Tschekorsky, 2001, s. 35):

Müzisyenlik, sürekli bir öğrenme halini gerektirir. Müzisyenler için öğrenilen her yeni eser, bilgilerin yenilenmesini gerektirir. Mental çalışma tekniği, bu sürekli öğrenme sürecinin daha kolay, zevkli ve başarılı olmasına yardımcı olur. Bu çalışma yönteminin vazgeçilmez üç aşaması vardır: Rahatlama alıştırmaları, zihinde canlandırma ve uygulama.

Araştırmacı, mental çalışma tekniğinin gitar üzerinde parça öğrenimi ve icrası konusunda yararlarını gözlemleyebilmek amacıyla bir deney gerçekleştirmiştir. Aynı seviyede altı öğrencinin katıldığı bu deneyde Araştırmacı, çok yönlü bir gözlem yapabilmek adına farklı çalma tekniklerini ve nüansları içeren Fernando Sor'un Op. 11 No. 6 parçasını seçmiştir. Öğrencilere çalıştırılmak üzere seçilen bu müzik parçası; akor, arpej, gam, süsleme gibi farklı ve önemli çalma tekniklerini içermektedir. Bununla beraber farklı nota değerleri ve değişen nüanslar, müzikalite çalışmaları için olanak sağlamaktadır. Araştırmacı, altı öğrenciden üçünü deney grubu, diğer üçünü kontrol grubu olarak iki gruba ayırmıştır. Deney grubu öğrencileri mental çalışma tekniklerinden faydalanarak parçayı öğrenirken, kontrol grubu öğrencileri her zamanki geleneksel yöntemleri kullanmıştır (Akkaya, 2017, s. 70).

Deney süreci başlamadan dört hafta önce deney grubu öğrencilerine, Jacobson egzersizleri, ayrıntılı şekilde öğretilmiş ve pratik ettirilmiştir. 1938 yılında Psikolog Doktor Edmund Jacobson tarafından geliştirilmiş olan kas rahatlatma egzersizleri, belirli kas gruplarını istemli olarak germek ve gevşetmek şeklinde yapılır. Bilinçli yapılan kas germe ve gevşetme işlemi kişinin vücut farkındalığını artırarak kişinin gerilen kas gruplarını fark etmesine ve gerektiğinde bu kasları kontrollü bir şekilde gevşetebilmesine yardımcı olmaktadır (Klöppel, 2013, s. 133). Öğrencilere yaptırılan pratik çalışmalarda, öğrencilerin sırasıyla baş, boyun, omuz, kol ve bacak kaslarını gerip sonrasında gevşeterek söz konusu kas gruplarını bilinçli olarak algılamaları hedeflenmiştir. Dört hafta boyunca sözü edilen kas gevşetme egzersizlerini düzenli olarak yapan deney grubu öğrencilerinin, gitar çalarken en çok ihtiyaç duyulan el, kol,

omuz, sırt ve boyun kaslarını rahat bir pozisyonda tutabildikleri ve zihinsel bir dinginliğe ulaşabildikleri gözlemlenmiştir (Akkaya, 2017, s. 72).

Mental çalışma tekniklerinin ilk aşaması olan rahatlama çalışmaları tamamlandıktan sonra ikinci ve en önemli aşaması olan zihinde canlandırmaya geçilir. Zihinde canlandırma metodu "Carpenter efekt" adı verilen bir etkiye dayanmaktadır. 1873 yılında doktor William Benjamin Carpenter, gerçekleşmesi istenen hareketlerin fiziksel bir eylem olmadan zihinde canlandırılması ya da bu hareketlerin gözlenmesi yoluyla ilgili kas gruplarının uyarıldığını öne sürmüştür. Bundan yaklaşık elli yıl sonra kaslara elektrik akımı gönderilerek yapılan deneyler sonucunda bu keşfin doğruluğu kanıtlanmış ve "Carpenter efekt" olarak adlandırılmıştır (aktaran Klöppel ve Altenmüller, 2013, s. 55). Zihinde canlandırma metodu, öğrencinin enstrümanla temas etmeden müziği zihninde çalması olarak özetlenebilir. Zihinde canlandırma aşamasında müziğin farklı öğelerine yoğunlaşılır. Müzik hareketleri, seslerin yüksekliği, ritim ve çok seslilik bu öğelerin başında gelir. Her bir parametre ayrı ayrı ele alınmalıdır (Klöppel, 2013, s. 42). Zihinde canlandırma aşamasının daha verimli olması için çalışılan müzik parçası kısa bölümlere ayrılmış ve parmak numaraları belirlenmiştir.

Öncelikle müzik parçasının ilk dört ölçüsü çalışılmıştır. Bu dört ölçüdeki sağ el ve sol el parmak numaraları belirlenmiş ve not edilmiştir. Öğrencilerin zihinde canlandırma pratikleri olmadığı için ilk etapta parmak numaralarını enstrüman üzerinde çalarak belirlemişlerdir. İlerleyen günlerde zihinde canlandırma pratiğinde deneyim kazanmaya başlayan deney grubu öğrencileri, enstrümana ihtiyaç duymadan parmak numaralarını belirleyebilmişlerdir (Akkaya, 2017, s. 72). Deney grubu öğrencilerinden, parmak numarası belirlenmiş ilk dört ölçüyü, enstrüman ve metronom kullanmadan sadece nota takibi yaparak, çok yavaş bir şekilde zihinlerinde canlandırarak çalışmaları istenmiştir. Bunu yaparken öncelikle sol elin parmak, eklem, omuz ve kol hareketlerine odaklanmalarını ve devamında hareketler sonucu oluşan sesleri zihinlerinde canlandırmaları istenmiştir. Deney grubu öğrencileri hareketleri ve sesleri aynı anda zihinde canlandırma konusunda zorluk yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bunun üzerine araştırmacı, ilk etapta öğrencilerin hareketleri öğrenmesi ve sesleri duyabilmesi için seçilen bölümü bir kere çok yavaş bir şekilde enstrüman üzerinde çalmalarını istemiştir. Devam eden günlerde, zihinsel çalışma deneyimi kazanan deney grubu öğrencilerinin hareketleri ve sesleri aynı anda düşünebildiği gözlemlenmiştir (Akkaya, 2017, s. 73).





Görsel 1. Op. 11 No. 6 (Sor, 1889, s. 8-9)

Öğrenciler, seçilen bölümü akıcı bir şekilde zihinlerinde canlandırabildikten sonra, bir metronom hızı belirlenmiştir. İlk etapta oldukça yavaş bir tempo belirlenmiştir ve her başarılı zihinsel çalımdan sonra kademeli olarak arttırılmıştır. Bu aşamadan sonra öğrencilerin diğer detaylara odaklanması istenmiştir. Bu detayların başında tuş hissi gelmektedir. Müzik hareketleri zihinde canlandırılırken, öğrencilerden, parmakların tele temas ettiği noktayı, el, kol ve omuz pozisyonlarını ayrıntılı olarak zihinlerinde canlandırmaları istenmiştir. Sonrasında nota değerlerinin doğru duyulabilmesi için basma kuvvetinin ve süresinin zihinde canlandırılması istenmiştir. Son olarak da parmakların doğru notayla buluşabilmesi için yapılması gereken parmak hazırlıklarının detaylı bir şekilde zihinde canlandırılması istenmiştir (Akkaya, 2017, s. 74). Yukarıda sözü edilen tüm detaylar zihinde canlandırılarak çalışıldıktan sonra öğrencilerden bu ilk dört ölçüyü aktif olarak enstrüman üzerinde birkaç defa çalmaları istenmiştir. Böylelikle seçilen parçanın ilk dört ölçüsü mental çalışma tekniğinin tüm aşamaları göz önünde bulundurularak çalıştırılmıştır. Bundan sonra parçanın dörder ölçü şeklinde ayrılmış diğer bölümleri de yukarıdaki aşamaların her biri izlenerek ayrıntılı olarak çalıştırılmış ve sol el çalışmaları tamamlanmıştır (Akkaya, 2017, s. 78).



Görsel 2. Op. 11 No. 6, ölçü 1-4 (Sor, 1889, s. 8-9)

Sol el çalışmaları için belirlenmiş olan kısa bölümler sağ el için de aynıdır. Müzik parçasının içerdiği önemli sağ el çalma teknikleri: Kırık akorlar, akor içinde yer alan üst partideki seslerin öne çıkarılması ve otuz ikilik nota değerinde yazılmış hızlı arpejlerdir. Sol el çalışmasında yapıldığı gibi önceden belirlenmiş kısa bölümler, ayrı ayrı çalışılmıştır. Öncelikle öğrencilerin rahatlama çalışmalarını yaparak fiziksel ve zihinsel dinginliğe ulaşmaları sağlanmış, sonrasında öğrencilerden, seçilen ilk kısa bölümün sağ el parmak numaralarını belirlemeleri istenmiştir (Akkaya, 2017, s.). Bu aşamadan sonra öğrencilerden, sağ el duruş pozisyonunu, kol, omuz ve boyun pozisyonlarını, parmakların tellere temas ettiği noktayı, teller arasındaki mesafeyi, tellere uygulanan kuvveti, eğer varsa öne çıkması gereken sesleri çalan parmağın (p, i, m, a) kuvvetini düşünsel olarak

algılamaları istenmiştir. Parça içinde önemli çalma tekniklerinin yer aldığı bölümler belirlenmiş ve bu bölümleri detaylı çalışmak üzere öğrencilerden, sadece notanın bulunduğu teli ve teli çalan sağ el parmağını gösteren bir tabulatür hazırlamaları istenmiştir. Sağ el için zihinsel çalışma aşamasında ilk dikkate alınması gereken yer 5.ve 6. ölçüde bulunan sağ el hareketleridir. Bu iki ölçüde üst partideki seslerin öne çıkarılması gerekmektedir. Öğrencilerden, parmakların tellere uyguladığı kuvvet farkını detaylı olarak zihinlerinde canlandırmaları istenir (Akkaya, 2017, s. 78).

①	a	a	a	m	a	m	a
②		m	m		i		
③		i		i			
④							
⑤	p						p
⑥				p			

Görsel 3. Op. 11 No. 6, ölçü 5-6, sağ el için tabulatür (Akkaya, 2017, s. 78)

Parçanın içinde bulunan diğer önemli sağ el çalma tekniği ise 13. ölçüden 15. ölçünün ortasına kadar olan bölümdür. Bu bölüm için öğrencilerden sağ el tabulatürü oluşturmaları istenmiştir. Bu bölümde p (başparmak) parmağının farklı bas telleri çaldığı, otuz ikilik nota değerinde hızlı bir arpej gelmektedir (Akkaya, 2017, s. 79).

①	a	a	a	a	a	a	a
②	m	m	m	m	m	m	m
③	i	i	i	i	i	i	i
④		p		p		p	
⑤	p						
⑥				p			

①	a	a	a	a	a	a	a
②	m	m	m	m	m	m	m
③	i	i	i	i	i	i	i
④		p		p		p	
⑤	p						
⑥				p			

Görsel 4. Op. 11 No. 6, ölçü 13-14, sağ el için tabulatür (Akkaya, 2017, s. 79)

Arpeji istenilen hızda çalabilmek için p parmağının doğru zamanda doğru telle buluşması önemlidir, bundan dolayı öğrencilerden p parmağının hareketlerini oldukça yavaş bir tempoda zihinde canlandırmaları istenmiştir. Sonrasında deney grubu öğrencileri bu bölümü sol eli kullanmadan sadece notaların bulunduğu boş telleri metronom eşliğinde çalarak aktif olarak pratik etmişlerdir. Bunun dışında arpejin akıcı duyulabilmesi için teller arasındaki mesafenin algılanabilmesi ve parmak hazırlığının doğru yapılması gibi detaylar ele alınarak öğrenciler zihinsel canlandırma yöntemiyle çalıştırılmıştır (Akkaya, 2017, s. 79).

Sol el ve sağ el detaylarını ayrı ayrı çalışan deney grubu öğrencileri, bir hafta sonunda parçanın tamamını, ayrı ellere odaklanarak zihinde canlandırabilmişlerdir. Bundan sonraki aşamada deney grubu öğrencileri iki eli aynı anda zihinsel olarak çalışmaya başlamışlardır. Daha zorlu olan bu süreci kolaylaştırmak adına müzik parçası iki ölçülük daha kısa bölümlere ayrılmıştır. İkinci haftanın sonunda deney grubu öğrencileri parçanın tamamını iki eli aynı anda düşünerek zihinde canlandırabilmişlerdir. Bu aşama da tamamlandıktan sonra öğrencilerden parçayı baştan sona gitar üzerinde çalmaları istenmiştir. Parça orta tempoda birkaç kere gitar üzerinde çalındıktan sonra nüans çalışmalarına başlanmıştır. Nüans çalışmalarında parça, müzik cümleleri ve değişen

nüanslar göz önünde bulundurularak daha uzun bölümlere ayrılarak çalıştırılmıştır. Öncelikle ilk sekiz ölçü, sonrasında 9-17. ölçüler arası son olarak da 17-26. ölçüler arasında, sadece nüanslara odaklanılmış ve zihinsel olarak çalıştırılmıştır. Böylelikle zihinde canlandırma aşaması tüm detaylarıyla pratik edilmiş olup, uygulama aşamasında parça baştan sona aktif olarak gitar üzerinde birkaç kere çalınmıştır (Akkaya, 2017, s. 80).

Araştırmacı, deney grubu öğrencilerini üç hafta boyunca mental çalışma tekniklerinin aşamalarına bağlı kalarak çalıştırmıştır. Kontrol grubunu oluşturan diğer üç öğrenciyi ise sadece fiziksel tekrarlara dayalı geleneksel metotlarla çalıştırmıştır. Kontrol grubu öğrencileri ilk etapta, parçayı doğrudan gitar üzerinde çalarak deşifre çalışmasını tamamlamışlar ve kritik yerlerdeki parmak numaralarını not etmişlerdir. Parça içerisindeki önemli ve zorlu çalma tekniklerini sadece fiziksel tekrarlar yaparak pekiştirmeye çalışmışlardır. Aynı zamanda ilgili çalma tekniklerini ve nüans çalışmalarını geliştirecek egzersizleri uygulamalı olarak çalışmışlardır.

Üç haftanın sonunda öğrenciler dinlendiğinde, deney grubu öğrencilerinin, parçayı akıcı bir şekilde çalabilmek için gerekli çalma tekniklerine kontrol grubu öğrencilerine göre daha hakim oldukları gözlenmiştir. Deney grubu öğrencilerinin hızlı veya riskli pasajları, çalgı üzerindeki hakimiyetlerini kaybetmeden rahatlıkla çalabildikleri gibi müzikal ifade için gerekli, nüans, süsleme ve müzik cümlelerini net bir şekilde çalabilmiş, parçayı doğru bir şekilde yorumlayabilmişlerdir. Deney grubu öğrencilerinin parçayı daha iyi ezberledikleri ve uzun süre hafızalarında tutabildikleri gözlenmiştir. Mental çalışma tekniklerinin aşamalarını uygulayarak çalışan deney grubu öğrencilerinin topluluk önünde daha özgüvenli bir performans sergiledikleri de araştırmacı tarafından gözlenmiştir (Akkaya, 2017, s. 80).

Sonuç

Müzik icracıları çaldıkları enstrümana hâkim olabilmek ve başarılı bir meslek hayatı sürdürebilmek adına uzun ve zorlayıcı bir eğitimden geçerler. Profesyonel hayatta dahi devam eden çalışma süreçlerinden verimli sonuçlar alabilmeleri için öz-kontrol, disiplin ve motivasyon şarttır. Bu şartları sağlamak her zaman kolay olmayabilir. Yapılan araştırmalarda da görüldüğü üzere etkin ve verimli bir çalışma; gerçekçi hedefleri olan, hataları fark etmeye ve problem çözmeye yönelik çok yönlü bir bilinç düzeyiyle mümkün olmaktadır. Diğer taraftan müziğin yaratılmasında büyük rol oynayan müzik hareketlerinin zahmetsizce ve akıcı olarak sergilenmesi için bu hareketlerin otomatikleştirilmesi gerekmektedir. Bir hareketin otomatikleşmesi için düzenli olarak tekrar edilmesi gerektiği araştırmadaki örneklerle de desteklenmektedir.

Aynı şekilde, araştırmanın diğer bulguları incelendiğinde, bilinçli çalışmadan bilinç dışı otomatikleşmeye geçiş sürecinde bilişsel faaliyetlerin önem taşıdığı görülmüştür. Bu nedenle, müzik icracılarının bilişsel faaliyetleri içeren çalışma stratejilerini benimsemelerinin çalışma süreçlerine yarar sağlayacağı düşünülmektedir. Müzik hareketlerinin, müzikal fikirlerle uyumlu olabilmesi için beden, zihin ve duyuların birbiriyle bağlantılı olması ve müzik hareketlerinin müzik fikrinin önüne geçmemesi

önemlidir. Geleneksel enstrüman çalışma yöntemlerinde bedensel faaliyetleri içeren tutuş, hız, kondisyon ve koordinasyon gibi motor becerileri iyileştirmeye yönelik alıştırmalar ön planda tutulmaktadır. Oysa farklı disiplinlerden örnekleri verilen araştırmalarda motor becerilerin öğrenilmesi sürecinde zihinsel ve duyuşsal becerilerin göz ardı edilmemesi gerektiği vurgulanmaktadır. Geleneksel çalışma yöntemleriyle bilişsel faaliyetleri bir araya getiren Bütünsel Çalışma Modeli, enstrüman öğrenirken veya müzik icra ederken vücut, zihin ve duyuların nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak ve bu etkileşimden en uygun şekilde yararlanmak üzerine kurulmuştur.

Motor öğrenme üzerine yapılan araştırmalar karmaşık müzik hareketlerinin bilinç dışı öğrenildiğini göstermiştir. Zihin, bu süreci, müzik yapma fikrine odaklanarak "Ne çalışıyorum? Ne ifade etmek istiyorum? Nasıl çalışıyorum?" sorularına çözüm bulabilmek için bilişsel faaliyetlerle destekleyebilir. Hareket kontrolünden sorumlu beyin bölgeleri, yukarıda sözü geçen soruların çözümünü bulmak için çalışır. Bu süreçte zihin ve vücut arasındaki uyumun yanı sıra zihin ve duyular arasındaki etkileşim de son derece önemlidir. Müzikal kaygılar duyguları ifade etmeyi hedefler. Müziğin "ne demek istediğini" anlamak, iyi bir sonuç için esas olan unsurdur. Çoğu müzisyen enstrüman çalışma sürecinin başarısını nicelik bakımından değerlendirirse de doğru bir çalışma nitelik bakımından da ele alınmalıdır. Hareketleri defalarca, düşünmeden ve müziğin diğer parametrelerini göz önünde bulundurmadan çalışmak kişinin fiziksel ve zihinsel olarak zorlanmasına sebep olabilir. Bu gibi risklerden kaçınmak adına çalışma modeli oluşturulurken doğru tasarlanmış bir çalışma planı, iyi anlaşılmuş materyal ve algısal farkındalık göz önünde bulundurulmalıdır.

Tüm bu bilgiler ve uygulamalar bağlamında öğrenilen bilginin kalıcı, işlevsel ve aktırılabilir olması için kişi kendine uygun çalışma stratejilerine başvurmalıdır. Motor faaliyetleri destekleyen bilişsel ve üst-bilişsel faaliyetleri kapsayan stratejiler birçok usta müzik icracısının ve müzik pedagogunun da başvurduğu en etkin çalışma stratejileri arasında yer almaktadır. Sadece fiziksel tekrarlara dayalı çalışma stratejileri yorucu ve yüzeysel olabilir. Buna karşılık bilişsel ve üst-bilişsel stratejiler, derinlemesine öğrenmeyi destekleyen stratejilerdir. Buna dayanarak müzik öğrencileri ve müzik icracıları çalışma süreçlerine bilişsel ve algısal faaliyetleri dâhil edebilirlerse çalışma süreçlerine yeni bir boyut ve anlayış katabilirler, yeni fikirler ve farklı çalışma yöntemleri geliştirebilirler. Bununla birlikte, müzisyenlerin nöropsikolojik süreçlerle ilgili bilgi sahibi olmaları meslek hayatlarında karşılaşılabilecekleri sorunlarla baş etmelerine de yardımcı olabilir.

Extended abstract

Throughout the careers of music performers, the regular practices they must engage in and the details of these practice processes have attracted the attention of researchers in various fields. Music studies involve multidimensional processes that intersect with disciplines such as physiology, psychology, and neuroscience. Movement plays a crucial role in the formation of music. Posture, finger, arm, shoulder movements, coordination of both hands, and conditioning are physical activities that musicians must consider while making music. Music movements are quite complex and difficult to follow. To display movements fluently and error-free, performers must automate the necessary music movements. Automated movements can be displayed effortlessly. Regular repetition is necessary for the automation of movements. Most musicians only practice the necessary repetitions physically. However, physical repetition alone is not sufficient.

The importance of mental activities should not be overlooked for movements to become appropriate. Music, especially when performed on stage, is often executed from memory. Memorizing, recording, processing, and recalling complex music movements require the development of cognitive skills. In this regard, using study strategies that focus on cognitive and perceptual activities becomes important in planning regular practices. Research conducted in the early 20th century in physiology, neurology, psychology, and education sciences has led to the development of many alternative study strategies. It has been found through experiments that study strategies focusing on cognitive and perceptual activities are effective in achieving success in music performance. These strategies involve cognitive and metacognitive activities in the study process. Setting goals and making study plans are important for efficient and effective study. Aimless, non-goal-oriented studies negatively affect the learning process and can lead to feelings of failure and loss of motivation. It is important to manage problem-solving and the necessary materials and conditions in designing the study plan.

The instrument study strategies investigated in this study focus on cognitive and metacognitive activities. Among cognitive activities; there are stages of remembering, detailing, and transforming. Metacognitive activities include the supervision, good planning, and organization of the study by the individual, where self-control and intrinsic motivation come into play. Managing internal and external resources will increase study success. Music studies require not only physical and mental but also perceptual activities. The act of making music occurs with the feedback of sensory organs. At the same time, emotions play a significant role in strengthening the expression of music. Simply resorting to physical repetitions to improve music movements is not enough. It is important to detail, transform, and remember the work or section of the work studied with cognitive activities for making music. For this, it is important to have a good grasp of music notation, as well as basic knowledge of all parameters of music such as melody, harmony, phrasing, nuances, period, and style.

On the other hand, body awareness and sensory feedback are important in expressing emotions. Dorsal receptors in muscles and tendons provide us with information about our muscle positions and provide kinesthetic feedback. In addition to this, the sounds

emanating from the instrument provide auditory feedback. Observing music movements and identifying music symbols provide visual feedback. Another important feedback is the tactile sensation resulting from touching the instrument with fingertip touch. Perceptual activities during the study process will provide body awareness and movement control. Resorting to holistic study models that encompass body, mind, and sensory integrity while working on instruments will be much more successful than one-dimensional study methods. Practicing without thinking repeatedly to strengthen music movements can harm the musculoskeletal system and cause injuries. Similarly, repetitions can negatively affect brain health and lead to neurological disorders if not properly structured and based on conceptual domain knowledge and body awareness. In this regard, instrument players need to carefully select their study strategies and shape them according to their own level, abilities, and goals.

The purpose of this study is to examine the contributions of study strategies that aim not only physical development but also cognitive and perceptual development as alternatives to traditional study methods in music practice. Studies examining the effects of cognitive and perceptual activities on music practice and detailing the stages of mental instrument practice techniques constitute the scope of the research. This research is designed as a case study. In the scope of the research, an experiment was conducted using mental practice technique with students. The information obtained from the experiment was analyzed. In the conclusion part of the research, the findings were interpreted and holistic recommendations for the use of existing study strategies in music studies were developed.

Kaynakça

- Akkaya, T. (2017). Mental enstrüman çalışma tekniklerinin gitar icrasındaki yararları (Sanatta yeterlik tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Altenmüller, E. (2008). Neurology of musical performance. *Clinical medicine*, 8(4), 410-413. <https://doi.org/10.7861/clinmedicine.8-4-410>
- Baumert, J. (1993). Lernstrategie, motivationale orientierung und selbstwirksamkeitüberzeugungen im scontext schulischen lernens. *Unterrichtswissenschaft*, 21(4), 327-354. <https://doi.org/10.25656/01:8194>
- Debarnot, U., Sperduti, M., Di Rienzo, F. ve Guillot, A. (2014). Experts bodies, experts minds: How physical and mental training shape the brain. *Frontiers in human neuroscience*, 8, 1-17. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00280>
- Eagleman, D. (2016). Beyin: Senin hikayen (23. baskı) (Çev. Z. A. Tozar). Domingo.
- Eberspaecher, H. (1990). Mentale trainingsformen in der praxis : Ein handbuch für trainer und sportler (1. baskı). Oberhaching sportinform.
- Hallam, S., Varvarigou, M., Creech, A. ve Papageorgi, I. (2019). Are the differences in practice depending on the instrument played?. *Psychology of music*, 48(6), 1-21. <https://doi.org/10.1177/0305735618816370>
- Klöppel, R. (2013). Mentales training für musiker (6. baskı). Bosse.
- Klöppel, R. ve Altenmüller, E. (2013). Die kunst des musizierens: Von den physiologischen und psychologischen grundlagen zur praxis (6. baskı). Schott.
- Mantel, G. (2010). Einfach Üben: 185 unübliche überezepte für Instrumentalisten (2. baskı). Schott.
- Orloff-Tschekorsky, T. (2001). Mentales training in der muzikalischen ausbildung (2. baskı). Breitkopf & Härtel.
- Roediger, H. L. III, ve Pyc, M. A. (2012). Inexpensive techniques to improve education: Applying cognitive psychology to enhance educational practice. *Journal of ppplied research in memory and cognition*, 1(4), 242-248. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2012.09.002>
- Schneider, F. (1992). Üben-was ist das eigentlich? Neue erkenntnisse, alte weisheiten, tipps für die praxis - eine art puzzle (1. baskı). Breitkopf & Härtel.
- Sor, F. (1889). Op. 11 No. 6 [Gitar notasyonu]. Tecla.
- Szirmai, E. ve Emmenegger, C. (2007). Das Üben üben-ein konzept im experiment (Yüksek lisans tezi). Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Luzern.
- Ültay, E., Akyurt, H. ve Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD sosyal bilimler dergisi*, 10, 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>

Velkaverh, A. (2008). Mentales training für musikerInnen (Yüksek lisans tezi). University of Music and Performing Arts, Viyana.

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF

The effect of visual narrative language of color codes in Youssef Chahine's cinema

Mariam Mahrous | Independent researcher, m.a. | Ege University (graduated), İzmir, Turkey | mariammahrous.mm@gmail.com | <https://orcid.org/0009-0009-6442-1166>

Alev Fatoş Parsa | Professor | Ege University, İzmir, Turkey
alevparsa@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-5849-4950>
Corresponding author

Elçin As | Assistant professor | Ege University, İzmir, Turkey
elcin.as@ege.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-8838-291X>

Citation

Mahrous, M., Parsa, A. F. & As, E. (2025). The effect of visual narrative language of color codes in Youssef Chahine's cinema. ARTS, 13, 25-51. <https://doi.org/10.46372/arts.1538835>

Submission: 26.08.2024 | Acceptance: 03.01.2025

Abstract

This study explores the ways in which Egyptian director Youssef Chahine employed colors within the narrative of his films, influenced by historical, religious, and cultural factors. The main purpose of the study is to shed light on the significance of colors and their symbolism in any cinematic work, due to its impact on the viewer's emotions and perception of a film, as well as its ability to enhance the aesthetics of the cinematic imagery. In this context, two different films of Chahine, *Al Nasser Salah Al-din (Saladin the Victorious, 1963)* and *Al-Massir (Destiny, 1997)*, which were shot in different periods, were selected. In study uses Roland Barthes' semiological approach as a to analyze the denotational and connotational meanings of color in selected films. This analysis reveals the significance of color in Chahine's films and how color symbolism is employed to convey the director's ideas and depict their distinctive visual style.

Keywords

cinema, egyptian cinema, youssef chahine, color, semiotics, visual narrative

Highlights

- The use of colors in Youssef Chahine's films is crucial for conveying symbolic meanings that enhance the narrative and emotional depth of his work.
- Chahine's employment of color reflects the historical, religious, and cultural contexts, adding layers of meaning to the visual storytelling.
- By analyzing denotative and connotative meanings of color, the study reveals how Chahine uses visual symbolism to communicate complex ideas and themes.

Youssef Chahine sinemasında renk kodlarının görsel anlatım diline etkisi

Mariam Mahrous | Bağımsız araştırmacı, yıl | Ege Üniversitesi (mezun), İzmir, Türkiye
mariammahrous.mm@gmail.com | <https://orcid.org/0009-0009-6442-1166>

Alev Fatoş Parsa | Profesör doktor | Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye
alevparsa@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-5849-4950>
Sorumlu yazar

Elçin As | Doktor öğretim üyesi | Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye
elcin.as@ege.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0001-8838-291X>

Atıf

Mahrous, M., Parsa, A. F. ve As, E. (2025). Youssef Chahine sinemasında renk kodlarının görsel anlatım diline etkisi. ARTS, 13, 25-51. <https://doi.org/10.46372/arts.1538835>

Geliş: 26.08.2024 | Kabul: 03.01.2025

Öz

Bu çalışma, Mısırlı yönetmen Youssef Chahine'in tarihsel, dini ve kültürel faktörlerden etkilenerek filmlerinin anlatısında renkleri nasıl kullandığını araştırmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın temel amacı, izleyicinin duyguları ve film algısı üzerindeki etkisinin yanı sıra sinemasal görüntülerin estetiğini zenginleştirme kabiliyeti nedeniyle renklerin ve sembolizmin bir sinema eserindeki önemine ışık tutmaktır. Bu bağlamda, Chahine'in farklı dönemlerde çekilmiş iki farklı filmi, *Al Nasser Salah Al-din (Muzaffer Selahaddin, 1963)* ve *Al-Massir (Kader, 1997)* filmleri örneklem olarak seçilmiştir. Çalışmada, Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı, seçilen filmlerdeki rengin düzenlamsal ve yananlamsal anlamlarını analiz etmek için kullanılmıştır. Bu analiz, Chahine'nin filmlerinde rengin önemini ve renk sembolizminin yönetmenin fikirlerini aktarmak ve kendine özgü görsel tarzını tasvir etmek için nasıl kullanıldığını ortaya koymaktadır.

Anahtar kelimeler

sinema, mısır sineması, youssef chahine, renk, göstergebilim, görsel anlatı

Öne çıkanlar

- Youssef Chahine'nin filmlerinde renk kullanımı, eserlerinin anlatısını ve duygusal derinliğini güçlendiren sembolik anlamları aktarmak için çok önemlidir.
- Chahine'nin renk kullanımı tarihsel, dini ve kültürel bağlamları yansıtarak görsel hikaye anlatımına anlam katmanları eklemektedir.
- Çalışma, rengin düz ve yan anlamlarını analiz ederek, Chahine'nin karmaşık fikir ve temaları iletmek için görsel sembolizmi nasıl kullandığını ortaya koymaktadır.

Introduction¹

Telling a film story or conveying a narrative on screen goes beyond simply presenting a linear sequence of actions or images. It involves the art of visually representing images and capturing them in a way that evokes a specific mood and conveys a specific meaning. Accordingly, color plays a significant role as a visual narrating element in filmmaking for its ability to convey themes, effectively communicate messages, and enhance the overall cinematic experience. Color has long been a powerful form of visual communication. Discoveries like the Lascaux cave paintings and ancient Egyptian murals show how colors symbolized natural elements like fire, blood, and the sky, reflecting cultural, religious, and spiritual beliefs. Today, color symbolism remains significant across cultures and religions. Black represents mourning and death, red symbolizes blood and sin in Judaism and the blood of Christ in Christianity, and green is associated with the prophet Muhammad and paradise in Islam.

Since the dawn of art, humans have used visual expression to convey their thoughts, emotions, and perceptions. Today, visual media—such as photography, advertisements, video games, and cinema—dominates communication, enhancing the emotional impact of messages. Cinema, in particular, relies on visual language and the interplay of light and color to convey meaning and create artistic expression. By focusing on color and visual techniques, filmmakers can craft intricate narratives and elevate the art of storytelling. In cinema, color is more than just an aesthetic choice; it embodies historical, cultural, and psychological dimensions, influencing how viewers perceive and interpret films. Filmmakers use color to establish mood, evoke emotions, and drive the narrative, making precise decisions based on color theory principles like hue, saturation, value, and harmony. Effective color use enhances visual storytelling, creating emotional and psychological impact.

Color in film is also explored through semiotics, where colors are seen as signs that convey deeper meanings. This involves examining the filmmaker's intentional use of color, its visual composition and impact, and the viewer's personal interpretation. Color codes, with their symbolic meanings, allow filmmakers to communicate complex ideas and engage audiences on both conscious and subconscious levels. In this study uses Roland Barthes' semiological approach as a qualitative research method to analyze the denotational and connotational meanings of color in selected films by Egyptian director Youssef Chahine. This method explores the significance of color in Chahine's films and how color symbolism is employed to convey the director's ideas and depict their distinctive visual style.

Egyptian cinema

The earliest attempts at film production in Egypt were pioneered by foreign

¹ This study is based on the master's thesis titled *The Effect of Visual Narrative Language of Color Codes in Youssef Chahine's Cinema* completed on June 27, 2024, under the supervision of Prof. Alev Fatoş Parsa and Assist. Prof. Elçin As.

organizations, influenced by the country's economic situation following the British occupation in 1882 (Gaffney, 1987, p. 54). A few months after the Lumière brothers' first film screening in Paris in 1896, it was shown in Alexandria and Cairo, leading to regular screenings in Alexandria by 1897. The first cinema in Egypt was built by the French company Pathé in Cairo in 1906 (Shafik, 2007, p. 10).

In 1917, one of the first foreign-Egyptian collaborations was the Italo-Egyptian film company, founded by Banco di Roma. Despite attempts to create films with Egyptian themes, they failed to attract Egyptian audiences and dissolved after two years. Following the 1919 Revolution, there was a push to develop national industries and cultural expressions. One of the first Egyptian-produced films was *Al-Bashkatib* (1924), made in Bayoumi Photo Film studio by Mohamed Bayumi around the same time, under the reign of King Fuad I (1868-1936), Egypt saw significant development in its support for cinema and acting. In 1925, the Egyptian Royal Decree provided financial backing for film production, marking a new chapter in the growth of Egyptian cinema. The first full-length silent film entirely funded by Egyptian capital, *Leyla* (1927), directed by Ahmed Kamal and starring Aziza Amir, was a key milestone. Turkish filmmaker Vedat Örfi Bengü, the grandson of Ottoman Grand Vizier Halil Rıfat Pasha, played a significant role in the film as both actor and producer.

In 1927, he also became the artistic director of Isis Corporation, one of Egypt's major film companies at that time, founded by Aziza Amir and her husband, Ahmed El Sherai. Bengü's contributions to both Egyptian and Turkish cinema were notable, though the number of films he directed in Egypt is debated, with estimates ranging from 12 to 14. Bengü is sometimes regarded as a founder of Egyptian cinema, however, other figures such as Mohamed Bayumi, Bahiga Hafez, and Togo Mizrahi also played key roles, making it inaccurate to credit Bengü alone as the industry's founder (Özyıldırım, 2014). Moreover, in 1934, the foundation of Studio Misr by Talaat Harb marked a flourishing period for Egyptian cinema, attracting foreign directors and later becoming a hub for Egyptian filmmakers. This era saw Egyptian cinema gain international recognition, being dubbed *The Hollywood of the Orient* (Abdulmaged, 2022, p. 46-55).

By the 1940s, Egyptian cinema had grown to be a major exporter to Arab countries, known as the "golden age". The 1950s saw a shift towards socially conscious cinema following the 1952 coup and the government of Gamal Abd El-Nasser. During Nasser's rule, all Egyptian cinemas were nationalized in 1963, leading to challenges in film production. Filmmakers often relied on external expertise and equipment. Despite this, Egyptian films influenced Arab filmmaking with popular genres like comedy, melodrama, and musicals. Attempts to reprivatize the film industry occurred during Anwar Al Sadat's rule in 1971, but the public sector ceased producing feature films due to debt (Shafik, 2007, p. 21-32). The government retained control over censorship, restricting religious and political criticism. This led to the rise of "New Arab Cinema", featuring films that explored social issues and personal stories. Filmmakers often worked as craftsmen, seeking financial support for creative freedom. Notable auteur filmmakers like Chahine found success through private production and foreign co-producers, attracting Western

interest in Arab art films (Shafik, 2007, p. 33-39).

Thus, the Egyptian film industry underwent significant changes due to political circumstances, evolving as a tool for social and political expression. These changes shaped the careers of directors like Chahine, who created impactful works reflecting the transformation of Egyptian cinema and society.

Youssef Chahine

Chahine (1926-2008), an Egyptian film director born in Alexandria to a middle-class Christian family of Lebanese and Greek roots, attended Victoria College and studied acting at the Pasadena Playhouse in Los Angeles. Upon returning to Egypt, he chose to become a film director (Hamam, 2010, p. 84). Chahine's career began with *Baba Amin* (1950) and *Ibn El Nil* (1953), showing his creativity and technical skill. His reputation soared with *Siraa Fil-Wadi* (1954) and *Bab El Hadid* (1958), where he played a schizophrenic character, showcasing his unique editing style (Elnaccash, 1968, p. 71).

Chahine gained international recognition, receiving the Lifetime Achievement Award at Cannes in 1997. He introduced actors like Omar Sharif and had several films ranked among the top Egyptian films. Initially making social melodramas and musicals, Chahine's style evolved in the late 1950s to counter mainstream cinema. In the early 1960s, he directed *Al Nasser Salah Al-Din (Saladin the Victorious, 1963)*, reflecting contemporary political themes and Arab unity (Halim, 1992, p. 78).

In the 1970s, Chahine's films became more complex, mixing genres and experimenting with storytelling. He established Misr International Films, leading to co-productions like *Adieu Bonaparte* (1985). Despite challenges in the Egyptian film industry, Chahine's work gained international acclaim. He faced controversy with *Al-Muhajir* (1994), accused of offending religion, and *Al-Masir* (1997), which addressed intolerance and censorship (Hamam, 2010, p. 85-86).

Chahine's autobiographical films, such as *Alexandria... Why?* (1978), explored personal and societal issues, influencing other Arab filmmakers. He critiqued society through his life events, reflecting Egypt's cultural and political context (Chahine & Massad, 1999, p. 78-79). His filmography, spanning from the 1950s until his death in 2008, highlights the evolution of Middle Eastern cinema amidst political turmoil. Chahine's unconventional style, tackling taboo subjects and real-life experiences, made him a unique filmmaker. His work remains a significant part of Egyptian cinema history, pushing the boundaries of artistic expression. The films of Chahine will be analyzed in more detail in the subsequent analysis part.

Importance, purpose, and methodology of the study

The importance of the study lies in focusing and directing the attention of the viewer towards the aesthetics of the cinematic imagery of Chahine, while observing the use of

colors and their symbolic functions within his works, which enhanced and enriched the dramatic narrative of the films, ensuring their impactfulness. Moreover, the purpose of the research is to shed light on the significance of colors and their symbolism in any cinematic work, due to its impact on the viewer's emotions and perception of a film, as well as its ability to enhance the aesthetics of the cinematic imagery. Also this reflects the historical efforts of making a color image, and then giving it a meaning to be symbolic. Additionally, the study aims to emphasize the importance of researches about color within the realm of Egyptian cinema and attribute a value to it. Based on this, the study is to investigate the employment of color and its narrative language through the films of the late Egyptian director Chahine to identify its contextual significance, interpret its meanings within the context, and to unravel the emotional and cultural connotation. In this context, this study seeks to answer the following research questions:

- How did the director's employment of colors contribute to the narrative of the films?
- How did historical, religious, and cultural factors influence the employment of color in the selected film?
- How did the director's choices of color reflect his ideological themes within the films?

The films were selected through purposive sampling for its visual aesthetics following a qualitative research method using Barthes' denotation and connotation theory as a semiotic approach for analyzing the data obtained from the selected films. According to Barthes, semiology therefore aims to take in any system of signs, whatever their substance and limits; images, gestures, musical sounds, objects, and the complex associations of all these, which form the content of ritual, convention or public entertainment: these constitute, if not languages, at least systems of signification (1968, p. 3). There are two types of signs, denotive and connotative. "Denotation is the direct, specific, or literal meaning we get from a sign. It is a description or representation of the signified—that is, language (or visual) specifically about the object" (Moriarty, 2005, p. 231). Based on Barthes' notions, Ferdinand de Saussure's model of sign mainly focused on denotation, without addressing connotation. He also emphasized that connotation can be distinguished from denotation analytically in a photograph (Chandler, 2002, p. 138). In simpler terms, denotation refers to the actual thing is being photographed, while connotation refers to the way in which this thing is being photographed, in terms of the elements that contribute to the overall meaning or feeling conveyed by the photograph (Fiske, 1990, p. 86).

Connotation is the meaning attributed to a sign that is beyond its literal definition. According to Barthes, connotation is what the sign symbolizes based on cultural meanings of personal experiences and associations (Moriarty, 2005, p. 231). Those associations can be influenced by different factors, such as age, social class, gender, ethnicity, experience. Thus, connotation depends on the context in which a sign is interpreted (Chandler, 2002, p. 138). To sum up, Barthes approach on denotation and connotation discusses the layers of meaning within the sign, in which denotation is the

literal representation of the sign, while connotation delves deeper into the sociocultural meanings associated to it. Chahine films are *Al Nasser Salah Al-din (Saladin the Victorious, 1963)* and *Al-Massir (Destiny, 1997)*. The data is collected by watching each film multiple times at different time intervals to ensure reaching different interpretations. Moreover, an analysis of different scenes/frames that consists of strong color representation from each film is conducted by the researchers, revealing the denotative and connotative meaning of color in different context. Therefore, the semiotic analysis of color in the selected films aims to reveal the effect of visual narrative language of color in Chahine's cinema.

Film semiotic analysis: *Al Nasser Salah Al-din (Saladin the Victorious, 1963)*

Al Nasser Salah Al-din was an attempt to challenge Hollywood's dominance in the 1960s, particularly in the historical epic genre. Inspired by Hollywood's success, Egyptian filmmakers like Chahine began focusing more on the visual aspects of their films. The use of color in *Al Nasser Salah Al-din* helped create a vivid historical imagination through costumes, landscapes, and buildings. Chahine's use of color contributed to the film's interpretation through symbolic visions. By applying Barthes' semiotic theory to the colors in *Al Nasser Salah Al-din*, we aim to uncover the layers of meaning within the film's visual language, reflecting historical context, geographical context, and character traits. The film opens with Arabs celebrating Sultan Salah El-din's victory over the Franks in Alexandria, depicted in vibrant colored attire. During the Islamic golden age, particularly under the Abbasid caliphate, textiles and dyes flourished, symbolizing wealth and social status. Bright colors like white, blue, green, red, and yellow became prominent. This historical influence is reflected in the film's opening scene, where the vibrant fabrics highlight Arab culture's richness before the Third Crusade, showcasing the lasting impact of the golden age on Arab culture.



Image 1. Salah El-din's brother, vizier, and an Arab prince

Denotation: Screenshot scene of Salah El-din's vizier asking Salah El-din's brother where he is, while an Arab prince standing waiting for the sultan just like them (image 1).

Connotation: The colored attires and jewelry reflect the wealth, social status, and glory of Arabs at that time. It also signifies the victory of Salah El-din, and the celebration made for his return.

It was until Salah El-din was called for rescuing Jerusalem, during which several attacks from crusaders happened. Colors starts to get warmer as earthy tones of the Sahara emerges depicting Jerusalem being attacked and people resisting. The use of red hue and yellow tone depicts the struggle happening to Arabs of Jerusalem, both Muslim and Christian Arabs, which was also happening in real life during the making of the film. This lead many people and critics think that the film was intended as a representation of the period of Pan Arabism by the former Egyptian president Gamal Abd El-Nasser.



Image 2. Palestinian man and a crusader soldier

Denotation: Screenshot scene of crusader soldiers attacking homes in Jerusalem, while the owner of one house confronts one of the soldiers. The man is wearing the traditional scarf of the levant region named *keffiyeh* (image 2).

Connotation: The Arab man's white beard and red keffiyeh symbolizes the long struggle of the region, Jerusalem in specific, from the several crusades. The red *keffiyeh* not only used as a cultural object, but it symbolizes the long yearning for freedom and shows resistance. As red color in this context signifies anger, resistance, war, violence, and blood.

Furthermore, Chahine skillfully used the contrast between visual representations of different cultures and religions in the film. Two of the scenes that highlight this contrast in colors of Muslims and Christians, when the Crusader King of Jerusalem is shown praying in a chamber fully in rich red hues, and the Muslim praying on their way to Mecca wearing white pilgrimage clothes.



Image 3. Crusader King of Jerusalem praying, Raynald, and a Knight Templar

Denotation: Screenshot scene of the Crusader King of Jerusalem praying in a red chamber in front of a portrait for Virgin Mary, while Raynald, lord of Kerak, waiting for him (image 3).

Connotation: In this scene, the color red is taking a large space from the cadre. Red was adopted by the church as a symbol of the blood shed by Christ on the cross, representing sacrifice and martyrdom. Accordingly, the crusaders used the color red to signify their devotion to their religion and their willingness to shed blood for the sake of their mission to reclaim the holy land.



Image 4. Muslim pilgrims praying in the Sahara

Denotation: Screenshot scene of Muslims praying in a desert, particularly the land of Hijaz, wearing the traditional white attire of pilgrims (image 4).

Connotation: In this scene, the white color is the contrasting color of red, representing the opposite group in the film. To Muslims, white symbolizes simplicity, purity, spirituality, and devotion for God. The use of white pilgrimage clothes against the backdrop of blue sky and yellow sand of the desert, evokes a feeling of serenity and engagement in a spiritual act in its simplest form, which reflects the spiritual and cultural dimensions of the pilgrimage experience in Islam.

However, these two scenes are followed by a complex scene combining the use of red and white. Chahine skillfully used color along with an editing technique inspired by Sergei Eisenstein, which heightened the scene's visual symbolism creating a strong

metaphorical composition. In this scene, the pilgrimage got massacred during prayers and their caravans were looted by the order of Reynald of Chatillon.



Image 5. The pilgrims' massacre

Denotation: The first screenshot is a scene of blood-stained sword, underneath legs of a body laying down on a blood-stained white cloth. The second screenshot is a scene of white cloth. The third screenshot is a scene of red cloth (image 5).

Connotation: The third screenshots were combined for their interrelated contrast. Chahine used these scenes to depict the battle, in which the white cloth as mention before represents the Muslim pilgrims, the sword represents the crusaders, and the red blood stains on both the cloth and the sword represents the massacre, which also represents the gradual escalation of the massacre. from white to red, full of blood.

The second color associated with Crusaders is blue. In the film, during the third crusades, blue emerges as a significant color associated primarily with King Philip of France and his military forces. Soldiers are often seen dressed in blue robes or garments as a military identity during battles. In this scene, the dominance of the color blue was shown through the costumes of the soldiers and church behind, while a soldier interrogates a Christian man and accusing him of betrayal after he helped Isa, a Christian Arab, the friend and right hand of Salah El-din.



Image 6. The knight templars in blue

Denotation: Screenshot scene of a man hanged on a breaking wheel, after being accused for betrayal while blood is shedding from him due to the torture of the knight templars during interrogation before they kill him (image 6).

Connotation: The color of the sky, blue, carries rich religious and symbolic connotations to Christians. It is a heavenly color associated with spirituality and divinity. It is often used in religious artwork to represent the Virgin Mary wearing a blue robe, which became a religious motif during medieval Christian Europe. Additionally, Christian kings and rulers were depicted wearing blue, symbolizing royalty, power, and authority. However, in this scene, there is an imagery of betrayal, arrest, and ultimately, crucifixion, which resembles the story of Jesus. The imagery of the hanged man, reminiscent of Christ's crucifixion, juxtaposed with the blue of the crusaders and the red of Christ's blood. Based on this visual allegory, it serves the cinematic narrative by showing the difference between true Christian values and the violence committed with the name of religion. Thus, it signifies that those crusaders are not the true Christians, but rather they are deviating from the teachings of compassion and forgiveness, as they are torturing and killing Christians just like them.

Moreover, the informational function of color was also seen in the film through different colors of different flags, just like red flags of Richard and Blue flags of Philip, Salah El-din's yellow flag with the golden eagle was evident throughout the film. Colors of the flags play a significant role in the narrative of the film. It basically structures the narrative by highlighting key scenes, actions, conflicts, and interactions between characters. They also have a symbolic significance, as each color and emblem on the flags symbolizes an identity.



Image 7. Salah El-din's flag

Denotation: The first screenshot is the scene of Salah El-din's flag hanged behind the chair or throne where he sits, surround by soldiers and others to witness the execution of Reynald after he killed the pilgrims (image 7).

Connotation: In the context of the film, yellow is associated with power, authority, and leadership for Muslims. The golden Eagle on the flag represents courage, strength, and victory. Thus, the use of yellow in accordance with Salah El-din, reflects his powerful role as a leader and a statesman. It also signifies victory in this scene as he takes revenge by killing Reynald after he massacred the pilgrims.

Color also played a significant role in structuring characters within the narrative reflecting their personal attributes, cultural background, or emotional journey. The attributions are explored in the context of the character's actions, motivations, and relationships with other characters. One of the characters that had a significant role in the narrative was Virginia, Princess of Kerak and wife of Raynald of Châtillon. Virginia can be seen as the contrasting character of Louise, the French Hospitaller crusader knight. Virginia is represented as the archetype of a femme fatale through colors, by using her allure to manipulate every influential figure in the Crusades for her own advantage, such as the governor of Acre against his own people, Philippe King of France, Conrad Marquis of Montferrat, Duke Arthur, as well as Richard the lion heart, aiming for taking over Jerusalem and the wealth of Arabs.



Image 8. Virginia with King Richard

Denotation: Screenshot of the scene where Virginia goes to King Richard asking for his help to seize Jerusalem and join the crusades against Salah El-din after her husband was killed (image 8).

Connotation: Virginia is seen wearing black in different scenes throughout the film. The color black is usually associated with negativity like death and evil. In this scene, Virginia dressed in black after her husband was killed by Salah El-din, although it is shown throughout the film that she was faking her sadness over her deceased husband, yet she managed to manipulate everyone. In this scene, the color black makes her stand out in the middle of all colors surrounding her. She is seen holding hands with King Richard while everyone is focusing on her, which signifies that her position now is in power and that she succeeded in manipulating and charging the king with negative emotions to lure him into war. Thus, by the repetitive appearance of Virginia in black in different scenes, reflects her evil hateful character and her evil plans.



Image 9. Virginia and Conrad in a tent

Denotation: Screenshot scene of Virginia after she invited Conrad Marquis of Montferrat to her tent, while she is wearing a sleeping robe, in an attempt to seduce him (image 9).

Connotation: In this scene, the color red is dominating the scene, heightened by the warm yellow lighting, which creates an atmosphere of desire, passion, and temptation. Red is often associated with love and seduction, which reflects Virginia's attempt to seduce Conrad. Moreover, Virginia's sleeping robe in the color pink, a softer shade of red, symbolizes femininity and tenderness, which is the opposite of her real character. This conveys the shift in her character when she attempts to use her femininity for reaching her aim.

The opposite female character to Virginia is Louise. Louise is seen in light colors throughout the film. Louise was the French Hospitaller crusader knight, who fell in love with Isa the Christian Arab. She was mostly depicted wearing light colors. She is the opposite of a villain character, as she experiences a conflict throughout the film, resulted from her guilt after falling in love with the enemy despite of following the same religion, which made her feel that she betrayed her religion and the crusade's mission.



Image 10. Louise along with the knight templars

Denotation: Screenshot scene of Louise accompanied by the knight templars to be trialed in front of King Richard after Virginia caught her treating the Arab Isa, who was injured and drifted by the sea to the Crusaders' camp where the hospitallers found him (image 10).

Connotation: In this scene, Louise is wearing a white gown on her way to the trial. White color is often associated with purity and innocence, which is evident in the scene, as she acted out of humanity by treating Isa, who is also Christian. Despite of facing judgment, her purity represents a beacon of hope amidst the war.

Louise's trial scene was one of the scenes where Chahine used light to serve the narrative in skillfully. He shed light cinematically on the contradiction that characterizes the moral perspective of both Saladin and the crusaders. He juxtaposes the experience of Louisa's trial in front of Richard the Lionheart, and the trial of the governor of Acre in front of Salah El-din through unconventional set design and lighting arrangements, and instead of cutting between the two scenes, he uses split-screen to view the two events happening at the same time as a contrasting technique. The scene starts by cross cutting between both trials, showing the different preaches of both sides, where Conrad preaches hate over love, while Salah El-din preaches love over hate. Afterwards, a transitioning effect is created using lighting, in which the scene is gradually turning darker until Louise is left illuminated with a flame next to her on the right side of the frame, at the same time the Arab trial is occurring on the left side. Lighting on and off is switching from left to right as the trials happen side by side simultaneously. By employing visual techniques using color and lighting in the film's narrative, Chahine created a theatrical like scene, in which he used lighting skillfully to interpret space and time. However, this theatrical like stages serves the narrative by heightening the sense of drama and performance in the scene. It also represented justice and morality as performative acts that are influenced by societal and power dynamics.

Film semiotic analysis: *Al-Massir* (Destiny, 1997)

The film opens with a scene of burning one of Ibn Rushd's followers in Languedoc, France during the twelfth century, a period marked by the Catholic inquisitorial courts

especially against the Cathars posed a challenge and threat to the authority of the Catholic Church at that time. The opening scene serves as an introduction to the film's conflicts and themes of fundamentalism and oppression, which will be further explored and culminate in similar scenes towards the end of the film.



Image 11. Public execution of Ibn Rushd's follower

Denotation: Screenshot scene of the Men from the Catholic church in black attires with a gold big cross in the background while the French follower of Ibn Rushd is seen between the fire burning at the stake along with the books of Ibn Rushd (image 11).

Connotation: In this scene, the black attires of the church men symbolize their authority and power during that historical period in the kingdom of France. It conveys the oppressive nature of the inquisitorial courts and their control over the execution, as they fight whatever threatens their religious dogma. The presence of the big gold cross held by the church men in the background as they burn the man, further symbolizes the religious significance, authority, and power of the Catholic Church at that time. Moreover, the man's attire contrasts with that of the religious men, in which the light colors stained with blood worn by the man, connotes his vulnerability, suffering, and helplessness. However, colors red and orange, representing blood and fire in the scene, symbolize violence, oppression and the brutality of the execution. Beyond the literal physical burning of a man, these colors symbolize and represent the suppression of any dissenting thought or challenge to the church's authority. The scene aims to instill fear and terror in those who dare to think outside the religious norms of the church.

Ibn Rushd's character is represented by two dominant colors throughout the film, black and muted grey-blue. The choice of colors attributed to each character in the film serve as visual cues, offering insights into the character's complex persona and its role in the narrative.



Image 12. Ibn Rushd's discussing with a former member of the religious group

Denotation: Screenshot scene of Ibn Rushd in his black attire, sitting in a room dimly lit by a candle that is illuminating the people through a window. He is engaged in a conversation with a former member of the religious group, the brother of the young man who attacked Marwan the singer. They are discussing the process of luring young people into this group (image 12).

Connotation: In this scene, Ibn Rushd's black attire symbolizes his role as a judge, representing power, authority, and formality. The use of black suggests that he seeks to utilize his position to uphold justice and combat extreme ideologies. Instead of immediately executing the young men who attacked Marwan the singer, Ibn Rushd chooses to take a different approach, displaying his judicial and wise character. The lighting from the candle positioned behind Ibn Rushd's head, seemingly in front of a window, symbolizes wisdom and enlightenment. It adds depth and emotion to the scene, illuminating the faces of those surrounding Ibn Rushd. This lighting not only creates a sense of importance but also implies a profound and meaningful exchange of ideas.



Image 13. Ibn Rushd looking through a telescope

Denotation: Screenshot scene of Ibn Rushd in his blue attire, looking through a telescope. By his side, Marwan sits attentively as they observe the distant figure of Abdallah, the son of the Caliph, aiming to save him from the clutches of the religious group (image 13).

Connotation: In this scene, Ibn Rushd is depicted wearing a muted blue attire, which symbolizes intellectual depth, wisdom, and his pursuit of truth. His intellectual nature is evident as he looks through a water telescope, a significant invention which he attributed

to Ibn Al-Haytham, also known as Alhazen. This detail not only emphasizes Ibn Rushd's dedication to knowledge and wisdom but also highlights the broader theme of the contributions made by Arab scientists and philosophers in various fields during medieval times, which often goes unrecognized or uncredited. Thus, blue here represents Ibn Rushd's intellectual acumen which allowed him to figure out and piece together information and discern the extent of Abdallah's involvement with the group. Upon that, he takes a decisive action to rescue Abdallah from the emir's castle. This reflects his role in the film as a protector against the extreme fundamentalists and a holder of the principles of intellectual freedom and enlightenment.



Image 14. Abdallah and Manuella dancing

Denotation: Screenshot scene of Abdallah, the son of the Caliph, is captured amidst the lively ambiance of the gypsy bar, wearing a mix of white and gold attire, denoting his noble status. He joins his gypsy friends, Marwan and his wife Manuella in their bar as they are singing and dancing in a cozy warm toned atmosphere. Moreover, the religious group, depicted in green which represents their Islamic identity, tries to establish a relationship with the son of the Caliph in an attempt to lure him to join their group. However, Manuella, who is depicted in blue and red, sees through their intentional plan and stops them (image 14).

Connotation: In the context of the scene, the orange lights and the warm tones symbolize happiness and warmth in the place as Abdullah is doing what he loves, dancing, with the people whom he considers as his family. Despite of denoting Abdallah's nobility and high social status as the son of the Caliph, in the context of the scene, white color connotes his desire to break free from the constraints of his privileged upbringing and embrace a more carefree lifestyle. Moreover, blue in Manuella's dress reflects her character's traits. As she treats Abdallah as her son, she takes the responsibility of protecting him very personal throughout the film, which symbolizes her loyalty and protective instincts. Red on the other hand, symbolizes her courage and passion, as she didn't hesitate to intervene and protect Abdallah from the religious group who calls her an infidel and later kills her husband. On the other hand, the green color worn by the religious group carries a negative connotation. While green symbolizes heaven, prosperity, and is associated with Islam and the prophet Mohamed, in the context of the film, it represents the group's misuse of religious teachings just like they misuse the color green which doesn't fit with their actions as Muslims. Thus, it signifies their rigid ideology and the corrupt manipulation of Islamic preaches for their own ulterior motives.



Image 15. Abdallah during religious rituals

Denotation: Screenshot scene of Abdallah participating in religious ritual, al dhikr, with the group. He appears hypnotized swinging his head and body left to right in the darkness in front of a big fire, led by the emir of the group (image 15).

Connotation: In this scene, the contrast between Abdallah's attire and the green worn by the group symbolizes the beginning of the gradual change in his character as he begins to get attracted to their beliefs and practices after they succeeded to influence him through dancing. Thus, white in this scene signifies his vulnerable character. Moreover, the darkness of the scene illuminated by the flickering light of the fire, gives a sense of secrecy and intensity of the ritual led by the emir, who no one has seen him. As a central element of the ritual, fire may symbolize purification and destruction in the realm of the extreme religious beliefs of the group. Thus, the interplay of visual elements in this scene connotes the psychological and emotional experience of Abdallah as he becomes more involved in an extreme religious world.



Image 16. Abdallah's submission to the Emir

Denotation: Screenshot scene of Abdallah and other followers of the fundamentalist group are dressed in traditional green attire during an annual event where the emir's face is revealed to his followers. The emir wears a white dress with a green robe on top and a green mask covering his face. After revealing his face, he is seen with a shaved head, a sharp beard, and an under-eye black kohl. Abdallah again seems hypnotized the moment he sees the emir's face and moves to kiss his hands for blessings (image 16).

Connotation: In this scene, Abdallah is depicted wearing the green attire of the religious group for the first time. This symbolizes the shift in his character as he reaches the maximum involvement with the group. Followed by a scene where the emir was introduced to Abdallah as an angel human who claims knowledge of everything with his ability to see the past, present, and future, Abdallah seems to be totally convinced and drenched in what the follower of the emir told him. Moreover, the white and green robe with his heightened position level symbolizes his superiority as a leader and his holiness in the

eyes of his followers. Additionally, the green mask covering the emir's face symbolizes mystery and deception, as the mask is used to manipulate the followers into believing that the emir is a sacred human angel that his face can only be revealed once a year. By that, the mask represents the tactics of the emir in showing himself as an enigmatic figure at the same time of asserting dominance over his followers, and thus, his ability to manipulate perceptions to solidify his rule. Lastly, the black kohl also represents part of the identity look. It coincides with the Islamic culture in some Muslim communities, as in some interpretations, wearing black kohl relates to the prophetic sunnah of Muhammed. Thus, the black kohl is used by the fundamentalist group to differentiate themselves from others and to claim that they are the keepers of the Islamic tradition as part of their identity.

As the tension in the film escalates, the fundamentalist group attempt to burn Ibn Rushd's books, aiming to undermine his influence and turn the people against him. Amidst these circumstances, several characters were revealed through their commitment and loyalty to Ibn Rushd reflecting on their deep moralities. These characters emerged as the beacons of light, hope and resistance. They devoted their efforts, their time and their lives to spreading Ibn Rushd's knowledge and protecting his ideas from being lost.



Image 17. Youssef and Ibn Rushd's wife

Denotation: Screenshot scene of Youssef seeking the help of Ibn Rushd's wife to hide some of Ibn Rushd's important books as he senses what the fundamentalists might do by burning the books. He is seen wearing an orange attire, Ibn Rushd's wife wearing a red dress, while the walls behind them are adorned with blue, white and yellow tiles representing the Islamic architecture in Andalusia (image 17).

Connotation: In this scene, the orange attire of Youssef reflects his character and intentions. Orange, a color between red and yellow, is an optimistic color that is often associated with enthusiasm and warmth. In the film, Youssef's orange attire symbolizes his enthusiasm and determination to protect Ibn Rushd's works, reflecting his commitment despite being a non-Muslim. Ibn Rushd's wife wears red, representing her love, warmth, and dedication to her family and husband's cause. The blue, white, and yellow tiles in the film symbolize wisdom, spirituality, and enlightenment, representing

the rich intellectual culture and peaceful atmosphere in Ibn Rushd's household. Overall, the warm colors convey warmth, love, determination, and intellectual pursuit.



Image 18. Youssef on his way back to France carrying Rushd's books

Denotation: Screenshot scene of Youssef depicted riding a horse through a forest full of red poppy flower., while carrying the books of Ibn Rushd back to France in order to save it and spread the teachings of Ibn Rushd (image 18).

Connotation: In this scene, the red poppy flower connotes several themes. The red color of the flower symbolizes Youssef's strong emotions of love, passion, and sacrifice towards Ibn Rushd. Just like his father admired Ibn Rushd and his teachings, the red poppy flowers create a visual contrast against the green forest symbolizing Youssef's dedication and deep devotion to preserving the books. It highlights the importance of Youssef's mission and the books he is carrying. Moreover, as the red poppy flower is usually associated with soldiers heading to war, in the context of the film it symbolizes Youssef's sacrifices by going back to his country with the books that were the reason of his father's killing. Thus, highlights how much it is worth the fight in order to preserve knowledge and spread intellectual freedom.



Image 19. Al Nasser and Salma

Denotation: Screenshot scene of Al Nasser, the eldest son of the Caliph, and Salma the daughter of Ibn Rushd. Nasser is depicted wearing red, while Salma wearing white in an intimate moment illuminated by warm candlelight as they are helping Ibn Rushd and the others to copy his writings (image 19).

Connotation: In this scene, Al Nasser's red attire symbolizes his love to Salma as he confesses his love to her. He also tells her his plan to take the writings of Ibn Rush to Egypt in order to save and spread them. Red could also symbolize his position as the crown prince the son of the Caliph and his ability to take brave and decisive actions even if it is against his father the caliph. Thus, again red here symbolizes love, passion, power, and sacrifice. Moreover, white color symbolizes Salma's purity, innocence, simplicity, and sincere intentions in supporting Al Nasser's plan and her willingness to be a part of it. It also symbolizes her sense of hope and optimism as she helps in copying her father's writings and willing to separate from her love and wait for his return hoping they will be together again soon. The warm tone in the scene illuminated by the candlelight, adds to the ambiance of the scene creating a sense intimacy and love reflecting on the connection between Al Nasser and Salma.



Image 20. Sarah and Abdallah after he was saved from the sect

Denotation: Screenshot scene of Abdallah after Marwan saved him from the religious group. While Abdallah is still in rage and have no control over his actions, they decided to tie him to a chair. Upon waiting for his return, Sarah is depicted in a blue attire trying to feed Abdallah, his lover and the one carrying his child (image 20).

Connotation: In this scene, Sarah also represents women indirect significant roles within the film. After she got pregnant from Abdallah, he left her and joined the sect and called her an infidel. Despite of this, Sarah didn't leave him and was willing to take care of him after Marwan, her brother-in-law, saved him. The blue color associated to Sarah's character symbolizes her loyalty and forgiveness towards Abdallah, as she continues to care for him despite his hurtful actions towards her. It also suggests her calmness and patience in dealing with his rage and lack of control over his actions. Thus, blue conveys themes of loyalty and contributes to the characterization of Sarah's role as a supportive and steadfast woman within the film.



Image 21. Marwan and members of the religious sect

Denotation: Screenshot scene of Marwan depicted in his red attire as the central figure surrounded by members of the religious group along with the emir, have ambushed him. It conveys a sense of danger and tension as Marwan stands defiantly in the face of the group (image 21).

Connotation: In this scene, the color red attributed to Marwan's character symbolizes several themes. First, throughout the film, Marwan is depicted wearing red while as dances and sings, which symbolizes his love and passion for life and resistance against fundamentalists. Second, red symbolizes Marwan's bravery and rebel, as he decides to take the responsibility and risk his life to save Abdallah and confront the religious group. He considered Abdallah as his son despite of their different backgrounds as a gypsy and a son of the caliph. Moreover, the use of red in contrast with green in this image symbolizes resistance and bravery, as in this scene the emir of the group orders the killing of Marwan and threatens the people that this will be the fate of anyone who stands against the Islamic ruling and following the infidels. Marwan stands alone against them without escaping while they stab him from the back until he dies. It was only when they killed him that he stopped singing the songs of freedom and love of life.

Conclusion

Chahine's epic films and avant-garde techniques elevated Egyptian cinema's artistic significance and international recognition. His unique visual and narrative style, often bold or controversial, pushed the boundaries of traditional filmmaking. Chahine's films represented Egyptian socio-political realities and challenged mainstream conventions, resulting in complex storytelling. His work inspired generations of filmmakers nationally and internationally, leaving a lasting legacy. Chahine's films reflect and intertwine with political and social movements, shaping prevailing ideologies of their time.

This study explores how Chahine used color in his films, influenced by historical, religious, and cultural factors. It examines the relationship between color, visual narration, and semiotic theory. By applying semiotic theory and the frameworks of Barthes, the study analyzes color as a sign that conveys messages, cultural codes, and symbolism in Chahine's films. Using Barthes' denotation and connotation approach, the

analysis of two selected films provides insights into Chahine's visual aesthetics and storytelling techniques.

The film *Al Nasser Salah Al-din* depicts the Ayyubid Sultan Salah El-din's conflict with the crusaders over Jerusalem, highlighting themes of betrayal, loyalty, and honor. Color and lighting in the film convey multiple layers of meaning, with semiotic analysis revealing how colors represent different cultures, religions, and morals. Warm earth tones symbolize the Arabs' struggle, white representing Muslims, while vibrant reds denote the crusaders, contrasting the two groups. Red signifies blood and violence for the crusaders, and resistance for the Arabs. Additionally, red and blue colors reflect Christian spiritual motifs, with red symbolizing Christ's blood and blue representing the Virgin Mary.

The film *Al-Massir* explores the life of the 12th-century Muslim philosopher Ibn Rushd, highlighting his conflicts between philosophy and rising fundamentalism, and themes of love, politics, and intellectual preservation. Semiotic color analysis reveals how colors enhance the narrative's depth. In the opening scene, where a follower of Ibn Rushd is burned, colors symbolize historical context and themes of fundamentalism and oppression. The contrast between the church men in black and the burning man, with a cross in the background, underscores the church's authority, brutality, and religious persecution. Moreover, green symbolizes Islamic fundamentalism, particularly through Abdallah's shift to fundamentalist attire and ideology. Color contrasts and emotions are conveyed through compositional and expressive uses of color. Blue, for example, represents loyalty, wisdom, and intellectual pursuit. It is associated with Ibn Rushd, reflecting his wisdom and commitment to knowledge, and with Manuela and Sarah, symbolizing their forgiveness and support for Abdallah despite his betrayal and Marwan's death.

Hence, in comparing the color palettes of each film illustrates the static color choices of Chahine in his visual narratives. First, in *Al Nasser Salah Al-din*, the use blue and red for the crusades and Christianity, green and yellow for Saladin and the Muslims, black and white for good and evil, evokes a sense of conflict, historical depth, and cultural richness conveying themes of struggle, nobility, wisdom, triumph, innocence, and evilness. In *Al-Massir*, the use of grey and greyish blue for the philosophical and the intellectual discourse, and wisdom within the film, fire orange for both ignorance and knowledge, green for fundamentalism and extreme groups, red for blood, resistance, and love, blue for steadfastness, protection and wisdom.

To sum up, the semiotic analysis of the selected film of Chahine reveals the significant role that color plays in conveying narratives in his films. Chahine skillfully employed color and lighting techniques, which contributed to the depth and meaning of his storytelling. In conclusion, it would appear that colors and their symbolism shed light on different aspects of the films, such as time, place, emotions, character traits, narrative themes, as well as cultural and historical notions. It was also revealed that color symbolism is closely associated with the psychological aspect as it reflects the characters' emotional state and unveils their development throughout the film. Moreover, colors

contributed to accentuating the realistic tone of the cinematic work of Chahine. In addition to the symbolic meanings, colors also contributed to the overall aesthetics of the films, contributing to the unique mise-en-scene and recognizable visual style of the cinematic work of Chahine in Egyptian cinema. As a pioneer Egyptian filmmaker, Chahine demonstrated a profound understanding of the expressive power of cinema and the use of visual techniques including colors, which is evident in his films where he tends to explore ideological themes and brave topics.

Bibliography

- Abdulmaged, T. R. (2022). The effect of Egyptian films in Arab cinema (Master thesis). Bahçeşehir University, İstanbul.
- Barthes, R. (1968). Elements of semiology (1st edition) (Trans. A. Lavers & C. Smith). Hill and Wang.
- Bayoumi, M. (Director). (1924). Al-Bashkatib [Movie]. Amon.
- Chahine, Y. & Massad, J. (1999). Art and politics in the cinema of Youssef Chahine. Journal of Palestine studies, 28(2), 77-93. <https://doi.org/10.2307/2537936>
- Chahine, Y. (Director). (1950). Baba amin [Movie]. Egyptian General Organization for Cinema and Television.
- Chahine, Y. (Director). (1953). Ibn el nil [Movie]. Egyptian General Organization for Cinema and Television.
- Chahine, Y. (Director). (1954). Siraa fil-wadi [Movie]. Egyptian General Organization for Cinema and Television.
- Chahine, Y. (Director). (1958). Bab el hadid [Movie]. Misr international
- Chahine, Y. (Director). (1963). Al nasser salah al-din [Movie]. Lotus
- Chahine, Y. (Director). (1978). Alexandria... why? [Movie]. Misr international.
- Chahine, Y. (Director). (1985). Adieu bonaparte [Movie]. Misr international.
- Chahine, Y. (Director). (1994). Al-muhajir [Movie]. Misr international.
- Chahine, Y. (Director). (1997). Al-massir [Movie]. Misr international.
- Chandler, D. (2002). Semiotics: The basics (1st edition). Routledge.
- Elnaccash, A. (1968). Egyptian cinema: A historical outline. African arts, 2(1), 52-71. <https://doi.org/10.2307/3334315>
- Fiske, J. (1990). Introduction to communication studies (2nd edition). Routledge.
- Gaffney, J. (1987). The Egyptian cinema: Industry and art in a changing society. Arab studies quarterly, 9(1), 53-75. <https://www.jstor.org/stable/41857918>
- Halim, H. (1992). The signs of Saladin: A modern cinematic rendition of medieval heroism. Alif: Journal of comparative poetics, 12, 78-94. <https://doi.org/10.2307/521637>
- Hamam, I. (2010). Chahine, Youssef (1926-2008). T. Ginsburg & C. Lippard (Ed.), Historical dictionary of Middle Eastern cinema (1st edition) (p. 84-86). The Scarecrow.
- Moriarty, S. (2005). Visual semiotics theory. S. Josephson, J. D. Kelly & K. Smith (Ed.),

Handbook of visual communication, theory, methods, and media (1st edition) (p. 227-242). Routledge.

Özyıldırım, M. (2014). Mısır filmlerinin Türk sineması ve Türkler üzerindeki etkileri. M. S. Yıldırım & B. Musa (Ed.), Uluslararası Türk-Arap müşterek değerler ve kültürel etkileşim sempozyumu bildiriler kitabı (1st edition) (p. 286-294). Yunus Emre Türk Kültür Merkezi.

Rosti, S. (Director). (1927). Leyla [Movie]. Isis.

Shafik, V. (2007). Arab cinema: History and cultural identity (2nd edition). American University in Cairo.

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazarlara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the authors*



Hakem değerlendirmesi *Peer-review*

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir *The authors has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The authors declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

Yazarların katkısı *Author contributions*

% 40 – % 30 – % 30



Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması

Işkın Özbulduk Kılıç | Doktor öğretim üyesi | Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,
Ankara, Türkiye | iskin.ozbulduk@hbv.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-4801-7381>

Atıf

Özbulduk Kılıç, I. (2025). Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması. ARTS, 13, 53-78. <https://doi.org/10.46372/arts.1550255>

Geliş: 14.09.2024 | Kabul: 15.01.2025

Öz

Bu çalışmada, animasyon belgesellerin bireysel bilinç ve öznel gerçeklik algısını dönüştürme kapasitesi incelenmektedir. Araştırma kapsamında, Chris Landreth'in 2004 yapımı *Ryan* filmi, fenomenal bilincin somutlaşması bağlamında ele alınmıştır. Film, karakterlerin içsel dünyalarını yansıtan fiziksel deformasyonların animasyon yoluyla somutlaştırılmasını ele alan içerikler görsel analiz ve yorumlayıcı içerik analiz teknikleri ile değerlendirilmiştir. Araştırmada, animasyonun belgesel sinemada bireysel deneyimlerin daha derinlemesine ve empati kurularak anlaşılmasına olanak tanıyan yaratıcı bir araç olduğu savunulmaktadır. Bulgular, animasyon belgesellerin, izleyicinin fenomenal bilinç ve öznel deneyimlere dair algılarını derinleştirerek belgesel estetiğine yenilikçi bir bakış açısı sunma potansiyeli taşıdıklarını göstermektedir. Sonuç olarak, animasyon belgesellerin hem gerçekliği hem de bireysel bilinç ve deneyimleri etkileyici bir biçimde görünür kılabileceği ve izleyiciye çok katmanlı bir deneyim sunabileceği ortaya konulmuştur.

Anahtar kelimeler

sinema, animasyon belgesel, ryan, fenomenal bilinç

Öne çıkanlar

- Animasyon belgeseller, görünen gerçekliği birebir yansıtmak yerine, bireyin fenomenal bilincini ve öznel deneyimlerini görselleştirerek, gerçeğin çok katmanlı yapısını daha derinlemesine sorgulayan bir anlatı olanağı sunabilir.
- Animasyon belgeseller, felsefenin problemlerinden biri olan ve "zor sorun" olarak adlandırılan bilinç meselesine yanıt aramak için yenilikçi bir araştırma yöntemi sunabilir, bilinç deneyimlerinin fenomenolojik boyutlarını görselleştirerek hem izleyici algısında derinlik oluşturabilir hem de bilinçle ilgili teorik tartışmaları zenginleştirebilir.
- Chris Landreth'in *Ryan* (2004) belgeseli, animasyonun fenomenal bilinci görselleştirerek felsefenin "zor sorunu"na dair özgün bir düşünme ve empati alanı yaratma potansiyelini ortaya koyar.

Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries

Işkın Özbulduk Kılıç | Assistant professor | Ankara Hacı Bayram Veli University, Ankara, Turkey | iskin.ozbulduk@hbv.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-4801-7381>

Citation

Özbulduk Kılıç, I. (2025). Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries. *ARTS*, 13, 53-78. <https://doi.org/10.46372/arts.1550255>

Submission: 14.09.2024 | Acceptance: 15.01.2025

Abstract

This study explores the transformative capacity of animated documentaries in reshaping individual consciousness and the perception of subjective reality. Directed by Chris Landreth in 2004, *Ryan* is examined in this study within the context of the embodiment of phenomenal consciousness. The film's depiction of physical deformations, reflecting the characters' inner worlds, is analyzed through visual analysis and interpretive content analysis techniques. The research argues that animation serves as a creative tool in documentary cinema, enabling a deeper and more empathetic understanding of individual experiences. The findings indicate that animated documentaries have the potential to deepen viewers' perceptions of phenomenal consciousness and subjective experiences, offering an innovative perspective on documentary aesthetics. In conclusion, it is demonstrated that animated documentaries can effectively render both reality and individual consciousness visible, providing audiences with a richly layered experience.

Keywords

cinema, animated documentary, ryan, phenomenal consciousness

Highlights

- Animated documentaries can offer a narrative opportunity that questions the multi-layered structure of reality more deeply by visualizing the phenomenal consciousness and subjective experiences of the individual, rather than reflecting the apparent reality exactly.
- Animated documentaries can offer an innovative research method to seek answers to the so-called "difficult problem" of consciousness, which is one of the problems of philosophy; by visualizing the phenomenological dimensions of consciousness experiences, such documentaries can both create depth in the perception of the audience and enrich the theoretical discussions on consciousness.
- Chris Landreth's documentary *Ryan* (2004) demonstrates the potential of animation to visualize phenomenal consciousness, creating a unique space for reflection and empathy on the "difficult question" of philosophy.

Giriş

Görmek ve inanmak, tarihsel ve felsefi bağlamda insan algısının en temel sorunsallarından biri olarak karşımıza çıkar. Görmek ile inanmak arasındaki ilişki hem kültürel hem de dilsel düzlemde köklü bir anlam taşır. Türkçede sıkça kullanılan "Gözümle mi inanayım, sana mı?" sorusu, yalnızca basit bir tereddüdü değil, aynı zamanda gerçeği nasıl algıladığımızı ve bu algının güvenilir olup olmadığını sorgulayan bir yaklaşımı içerir. Bu ifade, bireyin gördüğüyle duyduğu veya deneyimlediği şeyler arasındaki gerilimli ilişkiyi açığa çıkarır. Bunun nedeni, görünen ile gerçeğin her zaman denk olmamasından ileri gelmektedir. Başka bir ifadeyle kimi gerçekler görünür olmaya bilmektedir. Görünür olmayan yaşamsal gerçekliklerden biri, bireyin öznel deneyimlerini ve içgörülerini ifade eden fenomenal yaşamdır. Fenomenal yaşam, "bilinç" aracılığıyla farkına varılan ve insanın içinde varlık bulduğu bir gerçeklik düzlemidir. David Chalmers (1995) bilincin, zihin bilimindeki en şaşırtıcı sorunları gözler önüne serdiğini belirtir ve bu sorunları "zor problemler" ve "kolay problemler" olarak ikiye ayırır. Kolay problemler, hesaplamalı bilim veya nörobiyolojik süreçler aracılığıyla açıklanabilen, bilişsel bilimin standart yöntemleriyle çözüme ulaştırılabilen meseleleri ifade etmektedir. Zor problemler ise deneyim meselesidir. Düşünme ve algılama, bir bilgi işleme süreci olarak tanımlanabilir ancak bu süreç aynı zamanda öznel bir boyuta da sahiptir (Chalmers, 1995, s. 209-210).

Bilincin bu öznel boyutu, Amerikalı filozof Ned Block (2002, s. 206) tarafından fenomenalite ya da fenomenal bilinç olarak ifade edilmiştir. Bu durum zihin felsefesinin temel tartışma konularından biri olan zihin-beden sorununun da temelini oluşturmaktadır. Thomas Nagel, 1974 yılında *The Philosophical Review* dergisinde yayınladığı "Yarasa Olmak Nasıl Bir Şeydir" başlıklı makalesinde, zihin ve beden sorununun çözülemez olduğunun altını çizer ve bilinçli deneyimin öznel doğasını vurgulayarak, bir başkasının bilinçli deneyiminin tam anlamıyla anlaşılamayacağını ileri sürer. Fenomenal yaşamda, bireyin dünyayla kurduğu öznel ilişki, somut olmayan, ölçülemeyen ve hesaplanamayan bir düzlemde açığa çıkar. Ancak bu aktarılamayan öznellikler, "yaşayan bireyin" gerçekliği olarak yer bulmaktadır. Sanat, bireyin fenomenal duygularını görünür kılarak izleyiciyle buluşturan bir olgu olarak varlık kazanmıştır (Carroll, 2016, s. 93). Bu çalışma, somut gerçeklikleri aktarma ile kendini ifade etme eğiliminde olan belgeselin, animasyonla birleştiğinde, bireylerin aktarılması zor olan yaşamsal deneyimlerini ifade edebilme yetisi kazandığını savunmaktadır. Çalışmada bu durumun, felsefede "zor problem" olarak bilinen bilinç sorunu bağlamında, fenomenal olanın erişilebilirliği meselesine yönelik bir çözüm önerisi sunup sunamayacağına dair bir değerlendirme yapılacaktır.

Belgeseller, gerçeği temsil etme iddiasıyla öne çıkan sanatsal bir tür olarak hem içerik hem de anlatım biçimi açısından gerçeğin izlerini taşıdığı iddiasıyla, diğer sanatsal türlerden farklılaşır ve kendine özgü bir epistemolojik zemin oluşturur. Animasyon ise durağan görüntülerin bir hareket yanılması oluşturacak şekilde ardışık olarak sunulmasıyla bir görsel anlatı yaratır. İzleyicinin zihninde bir hareket hissi uyandıran bu teknik, doğrudan fiziksel gerçeklikten bağımsızdır; görüntülerin canlı aksiyon

filmlerinde olduğu gibi dış dünyadan bir referansı olmayabilir. Bu soyutlama, animasyonun gerçeklikle olan ilişkisini sorgulatan bir yapıya sahiptir. Animasyon, izleyiciyi dış gerçekliği taklit eden bir biçimden ziyade, izleyicinin gerçeklik algısını dönüştüren bir yapıya yönlendirmektedir. Animasyon belgesel ise bu iki formun birleşiminde yer alır. Bir yandan belgesel türünün gerçeği sunma iddiasını taşıırken, diğer yandan animasyonun soyut ve yaratıcı dilini kullanarak bu iddiayı farklı bir boyuta taşır. Animasyon belgeseller, izleyiciye sadece olayların dışsal bir kaydını sunmaz, aynı zamanda bireyin içsel dünyasını, öznel gerçekliğini ve fenomenal bilincini görünür kılma potansiyeline sahiptirler. Çalışma, animasyon belgesellerin bireyin dış gerçeklikle öznel deneyim arasındaki kopuklukları aşma çabasında yeni bir görsel dil sunduğunu varsayarak, bu belgesellerin bireyin deneyimlediği gerçekliği ifade etmede ve izleyicide bu durumlara yönelik empati geliştirmede nasıl bir araç olarak işlev gördüğünü tartışmaya açmaktadır. Böylece araştırma, felsefe tarihinde uzun bir geçmişe sahip ve günümüzde de devam eden bilinç problemi tartışmalarını merkezine alarak, bu meseleyi sanatsal bir perspektiften ele almayı hedeflemektedir.

Çalışmada, örneklem olarak Chris Landreth'in 2004 yapımı *Ryan* adlı animasyon belgeseli ele alınmaktadır. *Ryan*, bireysel bilinç, travma ve sanatsal üretim süreçlerini derinlemesine inceleyen bir örnek sunmaktadır. Bu çalışmada, animasyon belgesellerin bireysel bilinci ve öznel gerçeklik algısını nasıl görselleştirdiğini anlamak amacıyla niteliksel bir yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmada yorumlayıcı içerik analizi, temel yöntem olarak tercih edilmiştir. Yorumlayıcı içerik analizi, açık ve örtük içerik arasındaki ayrımı merkeze alarak, görsel ve metinsel unsurların hem yüzeysel hem de derin anlamlarını ortaya çıkarmayı hedefleyen bir yöntemdir (Ahuvia, 2001, s. 141). Yorumsal içerik analizi, mesajların belirli özelliklerini nesnel ve sistematik bir şekilde incelemenin ötesine geçerek, mesajlarda yer alan kanıtlar üzerinden iletişime katılan kaynaklar ve alıcılar hakkında çıkarımlar yapmayı amaçlayan bir yöntemdir (Drisko ve Maschi, 2015, s. 3-4).

Denotatif anlamlar olarak da ifade edilebilen açık içerik, bir metnin ya da görselin doğrudan ifade ettiği unsurları tanımlar ve "birincil anlamlandırma" olarak adlandırılır. Bu anlamlar, sağduyuya dayalı ve fiziksel olarak algılanabilir özelliklerdir (Mick ve Buhl, 1992, s. 320). Örneğin, *Ryan* belgeselinde yer alan karakterlerin görsel temsilleri, animasyonun sunduğu denotatif içerik kapsamında değerlendirilebilir. Konotatif anlamlar olarak ifade edilen örtük içerik ise bir metindeki veya görseldeki unsurların bir araya getirilmesiyle oluşan anlamları ifade eder (Ahuvia, 2001, s. 141). *Ryan*'da karakterlerin fiziksel deformasyonları, onların içsel çatışmalarını ve travmalarını yansıtan konotatif bir anlam taşır. Bu çalışmada, denotatif ve konotatif anlamlar arasındaki ilişki hem görsel hem de yorumlayıcı içeriksel analiz aracılığıyla incelenmiştir. Açık içerik, temsillerin fiziksel özelliklerini ve doğrudan algılanabilir unsurlarını çözümlmek için kullanılmış; örtük içerik ise, bu unsurların bir araya gelerek nasıl daha derin bir anlam oluşturduğunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu çalışmada, açık ve örtük içeriklerin her ikisinin de yorumlama sürecinin bir parçası olduğu vurgulanmıştır. Hem metinsel hem de görsel unsurların anlamlandırılması, soyut sembollere anlam atama sürecini içerir ve bu nedenle her iki düzey de yorumsaldır (Scott, 1994, s. 252).

"Yorumlama sırasında arařtırmacı, bir dizi iřlem (örneğin kodlama kuralları) gerekleřtirmez. Bunun yerine, yorumlama bir bütünsel kavrayıř olarak ortaya ıkar ve bir anlamın sentezlenmesi, aydınlatılması ve kod özme süreci gibidir" (Spiggle, 1994, s. 497).

Arařtırmada görsel analiz yöntemi, animasyonun bireysel bilin ve isel atıřmaları ifade etmedeki rolünü incelemek için kullanılmıřtır. Ryan belgeselinde animasyonun karakterlerin fiziksel deformasyonlarını metaforik bir araç olarak kullanması, bu yöntemin önemini artırmıřtır. Örneğın, Ryan Larkin'in yaratıcı kimliğı ile kişisel trajedileri arasındaki atıřma, animasyon teknikleri ve estetik tercihler yoluyla görselleřtirilmiřtir. Bu bağlamda, yorumsal ierik analizi ve görsel analizin birlikte uygulanması, Larkin'in bireysel deneyimleri ve fenomenal bilinci izleyiciye nasıl aktardığını anlamak için gerekli bir ereve sunmuřtur. Belgeselin görsel dili analiz edilirken, karakterlerin fiziksel deformasyonlarının onların isel dünyalarındaki kırılmaları nasıl yansıttığına ve animasyonun bu duygusal süreçleri nasıl somutlařtırdığına odaklanılmıřtır. Özellikle, Larkin'in yaratıcı özgürlüğü ile kişisel trajedileri arasındaki atıřma, Landreth'in animasyon dili aracılığıyla metaforik olarak nasıl ifade edildiğı üzerinde durulmuřtur. Bu doğrultuda, filmdeki animasyon teknikleri ve anlatısal stratejiler incelenmiř, izleyici ile karakterler arasında nasıl empati kurulduğı detaylandırılmıřtır.

Canlanan gerek: Animasyon belgesel

Belge ve belgesel kavramlarının tarihsel kökenleri incelendiğinde, belge anlamına gelen docu teriminin İngilizceye on beřinci yüzyılın ortalarında Latince ve Eski Fransızca kökenlerinden türeyerek girdiğı gözlenir. Bu terimin iki ana anlam kümesi bulunmaktadır: Öğretme ve ispat. On sekizinci yüzyılda, belge terimi el yazmaları ve tapular gibi yazılı kanıtlarla iliřkilendirilmiř, aynı zamanda mezar taşları ve madeni paralar gibi eserler ile resmi yasal ve ticari belgeleri de kapsayacak şekilde genişlemiřtir. On dokuzuncu yüzyılda, belgesel kelimesi dokümantasyon teriminin yaygınlařmasıyla dile girmiřtir ve Oxford İngilizce Sözlüğünde *documentary* kelimesi ilk olarak doğrudan belgelere atıfta bulunan bir sıfat olarak kullanılmıřtır (aktaran Rosen, 1993, s. 65). Bu kavramın filmlerle iliřkili kullanımı řubat 1926'ya dayanmaktadır. Bu tarihte, John Grierson, *New York Sun* gazetesine yazdığı bir eleřtiride, Fransızların seyahat filmlerine uyguladıkları *documentaire* terimini ödün olarak *documentary* terimini kullanmıřtır. Grierson, bu terimi Robert Flaherty'nin *Moana* (1926) adlı filmini tanımlamak amacıyla kullanmıř ve filmi, "Polinezyalı bir gencin günlük yaşamını görsel olarak aktaran bir yapıım" olarak nitelendirmiřtir. Grierson, bu deęerlendirmesiyle belgesel niteliğı taşıyan filmlerin temelini atmıřtır. Daha sonra, Grierson, belgesel sinemayı "gerekliğin yaratıcı bir şekilde sunulması" olarak tanımlayarak bu kavramın teorik temelini oluřturmuřtur (aktaran Hardy, 1966, s. 13). Belgesel sinema terimi, yaygınlařtığa anlamı da genişlemiřtir. On dokuzuncu yüzyıldan yirminci yüzyıla kadar belgelerden olgusal filme uzanan anlamsal bir gelişme yařanmıřtır. Bu süreç, yazılı olandan filmsel olana, eğitimden kimlik dođrulamaya dođru bir vurgu kaymasını ifade etmektedir ve kısmen

teknolojik deęişimlerle ilişkilidir (Rosen, 1993, s. 66).

Belgesel film, sinemanın kurucu türlerinden biri olarak gerçeklięi kaydetme amacı taşıy ve fotoğraf gibi insani, sosyal ve doęal gerçeklikle ilişkilidir. Lumière kardeşlerin gündelik yaşamı yansıtan ilk filmleri, bu anlayışın bir sonucu olarak belgesel ve kurmaca ayırımına zemin hazırlamıştır. Ancak bu ayırım başlangıçta net değildir; birçok film, gerçek olayları sahnelenmiş öğelerle birleştirmiştir. Örneğin, *The Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison* (Edwin S. Porter, 1901), hem gerçek görüntü kesitleri hem de canlandırma içeren bir yapıdır. Bu dönemi katı ayrımlar yerine, dönemin koşullarıyla değerlendirmek belgesel tanımında esneklik sağlar (Pearson, 1996, s. 40). Kamera nerede çekim yaparsa yapsın bu filmler gerçekte belgeseldir. Bu türlerin hepsi farklı gözlem niteliklerini, niyetleri ve malzemeyi düzenleme aşamasında farklı güçleri temsil ettiğinden alt kategoriler hakkında kısa bir açıklama yaptıktan sonra, sadece üst kategorilerin belgesel tanımını kullanmak önerilmiştir (Grierson, 1966, s. 145). Grierson'un yaklaşımında belgesel tarihsel kayıt değeriyle öne çıkmaktadır. Belgesel filmler en genel ifadeyle gerçek hayat hakkındandırılar burada önemli ve kapsamlı bir felsefi soru ortaya çıkar: "Hangi gerçek?" Bu soru, "gerçek nedir" sorusunun farklı versiyonlarına dair yanıtları ve bu yanıtlar arasında bir tercihi işaret eder. "Hangi gerçek?" denildiğinde aslında gerçekliğin tek bir mutlak biçimi olmadığını ve birden fazla gerçeklik anlayışının var olduğunu kabul etmiş oluruz. Belgeselin sunduğu gerçeklik hem yaratıcıların perspektifini hem de izleyicilerin yorumlarını içerir, bu da belgeselin çok katmanlı ve zengin bir anlatım aracı olmasını sağlar.

Hikâye anlatımı, yalnızca kurmaca filmlerle sınırlı değildir; tarih yazımı, sosyolojik araştırmalar, haber raporları ve vaka analizleri gibi alanlar da anlatım ilkelerini içeren hikâye anlatma unsurlarını barındırır. Bu yaklaşıma göre, kurgu her yerde olduğu için tamamen kurgudan arınmış bir anlatı sunmak mümkün değildir. Gerçek ve gerçeklik, yaşanan dünyaya atıf yaparken, özünde gerçek algısı ve inşa edilen gerçeklikle deęişen bir grup üslup konvansiyonudur (Hann, 2012, s. 7). Belgeselin nesnel bilgiye dayalı söylemi, izleyicinin güvenilirlik ve doęruluk beklentilerini pekiştirirken, bu kavramların tarihsel olarak sorgulanması, belgeselin gerçeklikle ilişkisini bulanık hale getirmiştir. Özellikle 1990'lardan itibaren belgesel malzemelerin daha deneysel bir şekilde ele alınmasıyla, "belgele dönüş" olarak adlandırılan süreç, çağdaş sanatın toplumsal ve kültürel konulara eğilimini ortaya koymuştur. Deneysel ve sanat belgeselleri, gerçek ile kurgu arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, belgeselin geleneksel estetiğine yönelik yeni yaklaşımlar sunmaktadır (Ehrlich, 2015 s. 16). Animasyon ise temel olarak, hareketsiz görüntülerin izleyicilerin zihinlerinde hareket yanılsaması yaratacak şekilde sunulmasını içerir. Dolayısıyla, animasyondaki hareket ekranda değil, izleyicinin zihninde meydana gelir. Canlı aksiyon sineması, doğası gereği gerçek hareketi ve fiziksel dönüşümleri yakalar. Bu hareketler, projeksiyon sırasında izleyicilerin zihinlerinde birleştirilen bir dizi hareketsiz kareye bölünür, bu da özel çekim teknolojisi sayesinde mümkündür. Animasyonda ise başlangıçta hareket yoktur; animatörler hareketsiz görüntüler yaratır ve bunları sıralar, böylece izleyicilerin zihninde bir hareket yanılsaması oluştururlar. Animasyon, hareket yanılsamasını yeniden üretmek yerine onu yaratır. Latince *anima* kelimesi "yaşam nefesi", "hayati ilke" veya "ruh" anlamlarına gelmektedir (Pikkov, 2015, s.

15-16). Türkçede de animasyon kavramına karşılık olarak canlandırma denmesinin nedeni, bu sürecin hareketsiz görüntülere hayat vererek onlara "can" katmasıdır. Türkçedeki canlandırma kelimesi de benzer şekilde animasyonun özünü, yani hareketsiz görüntülerle hareket ve yaşam yanılması yaratma işlevini ifade eder. Animasyonun temel "soyutlaması", izleyicinin dış gerçekliğin bir taklidini değil, başka bir şeyi izlediğinin farkında olmasını sağlama eğilimindedir. Bu tür filmlerde elde edilen herhangi bir gerçekçilik, filmin gerçekten yaşadığımız dünyaya benzediği hissinden çok, genel anlatısal kurallar ile ilgilidir. Steve Fore'a göre animasyonun gelişen teknoloji yardımıyla gerçek görüntülere yaklaşarak giderek daha "gerçekçi" sonuçlar üretmesi yaratıcı bir form olarak animasyonun doğasında var olan düşünömselliği azaltmaktadır (2007, s. 124). Bu durumda aksinin devamlılığı seyirci ile kurulan yepyeni bağ olarak karşımızda durmaktadır. Bu husus şöyle ifade etmek olasıdır; animasyonlar gerçeğe benzemediklerinde daha gerçekçidir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, animasyonun temel işlevlerinden biri, soyut veya görsel olarak mevcut olmayan unsurları görünür hale getirme yetisidir. Mevcut araştırmalar, animasyonun fiziksel dünyada kaydedilemeyen olayların temsili ile bireysel veya hayali deneyimlerin anlatımına olan katkısını vurgulamaktadır (Ehrlich, 2015, s. 4).

Kısa ve uzun metrajlı kurgu dışı animasyonların tarihi incelendiğinde, bu türün en önemli öncüllerinden biri olarak Winsor McCay'ın *The Sinking of the Lusitania* (1918) belgeseli öne çıkmaktadır. İlk örneği olarak değerlendirilmesi güç olsa da, bu kısa film, animasyon belgesel alanının en eski çalışmalarından biri olarak kabul edilir. Film kısa bir haber filmi formatında sunulmuştur. Bu film, izleyicilere önemli tarihsel olayları animasyon ile aktarmanın erken bir örneği olarak dikkat çekmektedir (Kraemer, 2015, s. 57). 1920'lere gelindiğinde Almanya ve Sovyetler Birliği'nde animasyon, belgesel filmlerde yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Walter Ruttmann ve Hans Richter gibi isimler hem belgeselci hem de animatör olarak önemli çalışmalar yapmışlardır. Dziga Vertov da bu dönemin önde gelen isimlerinden biridir. 1930'larda Britanya'da, Grierson'ın öncülük ettiği belgeselciler grubu ve deneysel animatörler Len Lye ve Norman McLaren gibi yönetmenler çalışmalarında animasyona yer vermiştir. Lye'in *Trade Tattoo* (1937) filmi, animasyon belgesellere örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca, animasyon tarihinde belgesel niteliği taşıyan pek çok yapımla bulunmaktadır. John ve Faith Hubley'nin *Moonbird* (1959) ve *Cockaboo* (1974) filmleri ile Renzo ve Sayoko Kinoshita'nın *Pica Don* (1978) filmi, animasyonun belgesel türünde de etkili bir anlatım aracı olduğunu göstermektedir (Ström, 2001).

Belgesel ve animasyon terimleri genellikle ayrı film türleri veya kategorileri olarak kullanılır ve film yapımcıları, festivaller ve film literatürü tarafından bu şekilde sınıflandırılır. Ancak, bu kavramların derinlemesine incelenmesi bazı önemli farkları ortaya çıkarır. Animasyon, film teknolojisini kullanmanın belirli bir yolu olan teknik bir terimken, belgesel içeriğe atıf yaparak türün gerçekliği yansıtmaya kabiliyetini ifade eder. Sorun, animasyonun içeriğinin genellikle gerçek dışı ve mizahi olarak tanımlanmasıyla ortaya çıkar. Oysa animasyon, ticari Amerikan çizgi filmlerinin ötesinde, bilimsel çizimler, sanat eserleri ve tarihsel olayları canlandırma gibi çeşitli amaçlar için kullanılabilir. Neredeyse hiçbir belgesel tanımı, animasyon filminin kullanımını açıkça

dışlamaz. Çizgi film çizimleri, zaman atlamalı fotoğrafçılık veya bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler, geleneksel görsel belgesellerde nadiren kullanılsa da eğitim, klasik İngiliz ve modern doğa belgesellerinde önemli bir rol oynar (Strøm, 2001).

Belgesel sinemanın güncel örneklerinde biçimsel çeşitlilik ve karmaşıklık gözlemlense de animasyon belgesellerin izleyici nezdinde alt tür olarak kabul edilmesini zorlaştıran bir çelişki ortaya çıkmaktadır. Gerçek dünyadaki fiziki olgularla animasyonun sanal temsili arasındaki görsel ayrışma, bu iki anlatı düzlemi arasındaki boşluğun kapanamaz olduğunu düşündürmektedir (Ehrlich, 2015, s. 4). Ward'a göre (2011) animasyon belgesellerin artan çekiciliği, gerçekliğin belgesel temsilleri ile animasyonun fantezi ve hayal gücüne dayalı anlatılarının nasıl birleştirilebileceğini araştırmaya yönelik bir çabanın sonucudur. Belgeselin gerçekliğe bağlı yapısı ile animasyonun soyut doğası arasındaki bu görünüşteki karşıtlık, teorik olarak çözümlenmesi gereken bir mesele olarak öne çıkmaktadır (Ward, 2011, s. 294).

Annabelle Honess Roe'ye göre (2013) animasyon ilk bakışta belgesel projesinin gerçekliği yansıtma iddiasını zayıflatarak ona meydan okuyormuş gibi görünse de aslında tam tersini savunmaktadır. Roe, canlı aksiyon filminden materyal olarak farklılıkları sayesinde animasyonun, dünyayı algılamının yeni veya alternatif yollarını sunarak gerçekliğin nasıl sunulabileceğinin sınırlarını genişletip dönüştürdüğünü belirtir. Ona göre, animasyon belgeselin geleneksel içeriğini (gözlemlenebilir olaylardan oluşan "dış dünyayı") alışılmadık yöntemlerle ortaya koyabilir. Aynı zamanda, öznel ve bilinçli deneyimlerin "iç dünyasını" görsel olarak ifade etme yeteneğine sahip olduğuna dikkat çeker; bu konular genellikle belgeselin geleneksel alanının dışındadır. Roe, animasyonun tarihi birleştirebileceğini, coğrafi engelleri aşabileceğini ve başkalarının zihinsel durumlarını açığa çıkarabileceğini belirtir. Animasyonun bu özellikleri belgeselin özüne yeni bir boyut kazandırarak, izleyicilere daha derin ve çeşitli gerçeklikler sunar (Roe, 2013, s. 2).

Son yıllarda animasyon belgesel yapımlarının sayısında artış olmuştur. Bu yapımlar, dünya çapındaki festivallerde ve ana akım sinemalarda gösterime girmiştir. Örneğin, Brett Morgen'in *Chicago 10* (2007) ve Ari Folman'ın *Waltz with Bashir* (2008) gibi filmleri geniş kitlelere ulaşmıştır. Ayrıca, BBC'de yayınlanan Tim Haines ve Jasper James'in yönetmenliğini yaptığı *Walking With Dinosaurs* (1999) gibi dijital animasyonlar, televizyon belgesellerinde yeni bir çağ başlatmıştır. Bu örnekler, animasyonun belgesel formatında ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir (Roe, 2016, s. 22). Animasyon fiziksel bir göstergenin doğrudan yapma gerekliliğe tabi değildir; fiziksel bir referansa bağlı kalmadan görsel temsiller sunabilir. Animasyonun fiziksel referansla olan bu kopuk bağı, belirgin görsel kurgusallığı güvenilir belgeleme konusundaki varsayımları sarsar (Ehrlich, 2013, s. 249). Animasyon filmler genellikle kurguya dayansa da belirli temalar ve tekniklerle belgesel türüne dönüşebilirler, böylece gerçek, otantik zaman ve olayları kurgusallaştırmadan yansıtabilirler. Animasyon filmler zamanı genellikle yeniden biçimlendirirken, birçok animasyon gerçek biyolojik zamanı da sunar, bu da onların bazen geleneksel belgesel filmlerden daha belgesel nitelikte olabileceğini gösterir (Pikkov, 2015, s. 56). Görsel imgelerin bolluğu ve zenginliği ile karakterize edilen çağdaş

bir görsel kültürde, izleyicilerin görsel yardımlara yönelik beklentileri, animasyonun fotoğrafla temsil edilemeyen veya fiziksel olarak var olmayan yönlerine genişletilmesiyle karşılanabilir (Ehrlich, 2013, s. 248-250).

İzleyici, animasyonun temsil ettiği şeyin gerçek olmadığını bilse de onu gerçekmiş gibi kabul ederek deneyime dalar. Öte yandan, esas olarak, merkezde olan kişi film yapımcısının kendisidir; bu görüntülerin somutlaştırdığı şey çoğunlukla onun hayal dünyasıdır (Nichols, 2008, s. 77). Animasyon belgesel izleyicisi, belirli sinematik mecazların stratejik kullanımı yoluyla, eserin bu bölümünün değişmiş ontolojik statüsüne karşı bilinçli hale getirilir. Animasyonun doğası gereği gerçekçi olmaması, canlandırılan durumların, anlatıların ve tasarımların daha önce karşılaşılmamış olgular olarak ortaya çıkmasına olanak tanır. Bu durum, seyirciyi hem insan deneyimine dair hem de sosyo-kültürel ve estetik epistemolojilere ilişkin derinlemesine düşünmeye sevk eder (Wells, 2002, s. 11). "Sinemada düşler üretilir ve bu düşler üzerinden gerçeklerin eleştirisi yapılır" (Diken Yücel, 2017, s. 154). Animasyon belgesellerde ise çoğunlukla düş olarak kabul edilen olgular gerçeğe dönüşür.

Roe (2013, s. 4) bir görsel-işitsel içeriğin animasyon belgesel olarak sınıflandırılabilmesi için üç kriterle sahip olması gerekliliğinin belirtir ve bunları şu şekilde sıralar: (i) Kare kare çekim ya da yaratım süreci ile oluşturulmuş olması, (ii) tamamen kurgusal bir evrenden ziyade, gerçek dünyayı konu alması ve (iii) yapımcılar tarafından belgesel olarak sunulması ve/veya izleyiciler, festivaller veya eleştirmenler tarafından belgesel olarak kabul edilmesi. Richard Barsam ve Paul Wells animasyon belgesellerin kuramsal çerçevesini oluşturma konusunda öncü yaklaşımlar geliştirmiştir. Barsam'ın belgeseller için önerdiği üretim biçimlerini temel alan Wells (2002) animasyon belgesellerde dört temel mod (taklitçi, öznel, fantastik ve postmodern) belirlemiştir. Patrick ise (2004) bu yaklaşımdan ayrılarak, filmlerin gerçeklik temsillerine odaklanmak yerine anlatım biçimleri üzerinden bir kategorizasyon yapmayı tercih etmiştir. Üç temel anlatı yapısı (açıklayıcı, anlatımlı ve ses temelli) ve Wells'in fantastik modunun bir uzantısı olarak tanımladığı genişletilmiş yapı ile, animasyon belgesellerin hikâye anlatım potansiyelini vurgulamıştır (Patrick, 2004, s. 39). Bu farklı yaklaşımlar, animasyon belgesel türünün hem gerçeklik hem de anlatı perspektifinden anlaşılmasını sağlayarak alana önemli katkılar sunmuştur.

Bilincin sahnesi: Fenomenal deneyim

İnsan yaşamı boyunca birçok unsurla karşılaşır ve onlarla iletişim kurar. Bu her zaman belirgin bir ilişki değildir. Sadece yanından geçen bir koku bile, birey için bir deneyimdir ve tıpkı havaya karıştığı gibi koklayanın yaşamına ve deneyimine karışır. Peki, tüm bu deneyimler nerede durur? Tüm bu deneyimlerin toplamına ne denir? Deneyimler, deneyimlerin kendisi olarak mı yoksa bıraktıkları bir his izi olarak mı bireyde kalır? Bu sorular çoğaltılabilir; ancak üzerinde uzlaşılmış bir tanım bulmak ya da tanımlamak o kadar kolay değildir. Belki de kesin olarak söylenebilecek tek şey, insanın öznel bir dünyasının olduğu ve tüm bunların da orada yer aldığıdır. "Bir insanın öznel dünyası,

belirli bir anda sahip olduğu algılama, duyumsama ve anımsama gibi deneyimlerin tümünü kapsar" (Alıcı, 2014, s. 12).

Deneyim sözcüğü, kavramları ve dili aşan bir niteliktedir. En belirgin özelliği ise ona sahip olmayanlara sahip olunan ve uzlaşım sal olan iletişim terimleri ve araçlarıyla aktarılmayan tarifi olmayan öznel, bireysel bir şeyin alameti farikasıdır. Bu bağlamda deneyimi paylaşmak, temsil etmek olası olamaz, aktarılan ise artık yaşanan asıl şeyden başka bir şeydir. Deneyimin bir diğer niteliği ise yaşayanın başına geldiğinde kişinin önceki gerçekliğinde bir değişim yaratan yeni şeyin açığa çıkmasına neden olmasıdır (Jay, 2012 s. 22-24). Deneyimin bu doğası, felsefede binlerce yıldır tartışılmakta olan zihin-beden sorunu, beden-ruh sorunu ve iç dünya-dış dünya ayrımı gibi ikilikler üzerinden ilerlemekte ve yanıtları henüz tam anlamıyla uzlaşım salmayan noktalara varmaktadır (Revonsuo, 2017, s. 25). Max Velmans'ın da dediği gibi "Bizler kadim tartışmaların mirasçularıyız" (2009, s. 3). Öznel deneyim ve bilinç üzerine tartışmalar Platon'a dek uzanmaktadır. Descartes ise maddenin beden ve ruh olarak ikiye ayrıldığı fikrine dayanan düalizmi tanımlamıştır (Alıcı, 2014, s. 24).

Antonio Damasio'ya göre (2020) herhangi bir sözlükten "bilinç" sözcüğünün anlamına bakıldığında, muhtemelen karşılaşılabilecek sonuç, onun "farkında olmak" ile olan bağı üzerinden kurgulanan anlamıyla olacaktır: "Bilinç, kişinin kendisinin ve çevresinin farkında olmasıdır." Bu farkındalık, kişinin kendi varlığı, çevresinin varlığı ve çevresindeki her şeyin varlığının farkına varması anlamına gelir (Damasio, 2020, s. 165). Bilinç kavramı, pek çok farklı anlama sahiptir. Ancak öncelikle, onun zihin kavramı ile olan farkını açığa çıkarmak anlamlı olacaktır. Zihin hakkında düşünmeye başladığında, ilk etapta onun ne olduğu bilindiği varsayılır fakat gerçekte onun nasıl bir doğaya sahip olduğu hakkında net bir fikir yürütmek zordur (Torey, 2019, s. 95). Zihin, Türk Dil Kurumu (2024) tarafından "canlının duyu ve davranışlar dışındaki ruhsal süreç ve etkinliklerinin bütünlüğü" olarak tanımlanmaktadır. Bilinç ise zihinsel süreçlerin niteliğidir (Özkan, 2019, s. 21). Başka bir ifadeyle "bilinç benlik sürecinin dahil olduğu bir zihin durumudur" (Damasio, 2020 s. 165).

Bilinçli zihin durumu ancak bir organizmanın kendisi tarafından ve sadece onun perspektifinden deneyimlenebilir. Bu durum, bir başkasının gözlemine açık değildir. Deneyim sadece kişinin kendisine ait bir durumdur (Damasio, 2020, s. 164). Bilinç genellikle biyopsikolojik bir işlev olarak iki farklı manada kullanılmaktadır. Bunlardan ilki koma, uyku ve uyanıklık gibi uyarılmışlık düzeylerinin farklı olduğu "bilinçli olma" anlamında kullanılmaktayken; ikincisi insanın farkında olduğu öznel deneyimleri içerir (Alıcı, 2014, s. 12). Bilinç tek başına birbiriyle oldukça farklı fenomene atıfta bulunur ve bu fenomenlerin her biri tanımlanmaya ihtiyaç duyar. Ancak bunların kimisini açıklamak daha kolay, kimisini daha zordur. Düşünmek algılamak, hissetmek bir yanı sıra bilgi işleme süreçleriyle bir yanı sıra da öznel süreçlerdir (Chalmers, 1995, s. 209).

Bilinci oluşturan öznel deneyimlerin her biri başka bir ifade ile öznel deneyimlerin en küçük birimi felsefeciler tarafından *qualia* olarak adlandırılır (Alıcı, 2014, s. 16). Örneğin, bir ayrılığın acısı veya bir kahvenin, bir çiçeğin kokusunun öznedeki hissi *qualia* olarak adlandırılır. Bugünkü bilgilerimize göre, *qualialar* duyumsama, algılama ve

anımsama gibi süreçler sonucunda ortaya çıkar ve tüm bu süreçler beyinde gerçekleşir. Deneyimlerin bireysel ve öznel doğası, onların tam anlamıyla anlaşılmasını ve temsil edilmesini zorlaştırırsa da bu süreçler, insan zihninin işleyişine dair pek çok soruyu beraberinde getirir. Sonuç olarak, bilinç ve deneyim kavramları, yalnızca nörobilimsel değil, aynı zamanda felsefi düzeyde de incelenmesi gereken karmaşık fenomenlerdir. Zihnin ve bilincin bu derin yapısını anlamak, insanın varoluşsal sorularına dair yeni ufuklar açabilecek önemli bir adım teşkil etmektedir.

Animasyon belgeseller, bilinç ve deneyim gibi öznel süreçlerin dışavurumunu mümkün kılan güçlü bir araç olarak karşımıza çıkar. Geleneksel belgesellerin genellikle üçüncü şahıs anlatımıyla sınırlı kaldığı noktalarda, animasyon, bireyin iç dünyasındaki deneyimleri, duyguları ve hisleri görünür kılmak için imkân sunar. Animasyon, dış dünyada gözlemlenmesi güç olan öznel yaşantıları, izleyiciye daha doğrudan aktarabilir; bu da fenomenal bilinç ve gibi kavramların belgesel sinemada anlatılmasını mümkün kılar. Bu nedenle, animasyon belgeseller, yalnızca görsel bir anlatım aracı değil, aynı zamanda bireyin zihinsel ve duygusal dünyasının daha derin boyutlarına erişim sağlayan bir köprü olarak değerlendirilebilen felsefi bir yöntem olarak belirebilir.

Animasyonun anlatsal gücü, seyircinin karakterlerle empati kurmasını ve onların birinci şahıs deneyimlerine daha yakından tanıklık etmesini sağlar. Animasyon, gerçek tanıklıkları ve içsel deneyimleri dışavurma yetisiyle, duygusal ve duygusal açıdan zengin bir anlatım sunar. Bu özelliğiyle animasyon hem bireysel bilincin hem de deneyimlerin kendine özgü doğasını görünür kılarak, izleyicinin başkalarının iç dünyasını anlamasına olanak tanır. Böylece animasyon belgeseller, bireyin öznel deneyimlerinin sinematik anlatımla bulunduğu bir platform sunar ve seyirciye daha derin, çok katmanlı bir deneyim yaşatarak hem görsel hem de duygusal bir etki yaratır. Bunlardan yola çıkarak bir sonraki başlıkta Ryan belgeseli incelenecek ve animasyon belgesellerin fenomenal bilinci nasıl açığa çıkardığı ve bu bilinci felsefi bir yöntemle dönüştürme potansiyeli taşıdığı değerlendirilecektir. Animasyonun, bireyin öznel deneyimlerini görünür kılma yetisi ile bilinç ve deneyim arasındaki derin ilişkiye nasıl katkı sağladığı bu bağlamda ele alınarak belgeselin felsefi tartışmaların merkezine nasıl yerleştiği incelenecektir.

Ryan olmayı bilmek

Zihnin derinliklerine inmek, görünmez olanı görünür kılmamanın bir yolunu aramak, insanın en kadim arayışıdır; bu arayış, nihayetinde anlaşılma ve anlamak isteğine dayanır. İnsanın içsel karmaşası, duygusal fırtınaları ve zihinsel çıkmazları, sadece bir kişisel deneyim değil, başkalarıyla paylaşıldığında anlam kazanan ortak bir insanlık durumudur. Anlaşılma arzusu, bireyin kendisini başkalarına açarak hem kendi iç dünyasını görünür kılma hem de ötekilerden bir yankı bulma isteğidir. Anlaşılma ancak fenomenal deneyimlerin öteki olana aktarılabilmesi ile tam anlamıyla gerçekleşebilmektedir. Sanat da tam bu noktada, bir ifade biçimi olarak devreye girer; görünmeyeni şekillendirir, sözsüz olanı dillendirir ve bireyin içsel dünyasıyla başkaları arasında bir köprü kurar. Bu nedendir ki, sanatın her bir dalı sanatçının içsel

dünyasından dışarıya yansıyan öğeleri taşır. Bu, kimi zaman düzenlenmiş notalardır, kimi zaman birbirine karışan renklerdir. Kimi zaman ise bir ekranda, ışık ve karanlığın oyunları ile canlanan sinematik yaşamlardır. Bu, her zaman sanatçının kendisini yansıtmakla sınırlı kalmaz; bazen bir başkasının iç dünyasına dair bir bakış, bir görüş de üretebilir. Sanat, bu anlamda sadece bireysel bir ifade değil, başkalarının duygusal ve zihinsel dünyalarını anlamaya yönelik bir pencere açar. *Ryan belgeseli*¹ de tam bu bağlamda değerlendirilebilir: Larkin'in içsel dünyası, yalnızca kendi yaşadığı bir trajedi olarak değil, izleyicinin de anlayıp empati kurabileceği bir deneyim olarak sunulur. Animasyon, burada bir anlatı aracı olmaktan öte, zihinsel karmaşanın, acıların ve anlaşılma isteğinin dışavurumu haline gelir.

Filmin henüz ilk sahnesinde karakterlerin ruhsal ve fiziksel durumlarını daha derinden anlamamıza olanak tanıyan metaforik bir giriş sunulur. Landreth'in kendisini tanıttığı bu sahnede, yüzünün belirli yerlerinde grotesk deformasyonlar olduğunu görülür. Bu deformasyonlar, Landreth'in zihinsel ve duygusal kırılmalarını temsil eder; tıpkı belgeselin ana kahramanı Larkin'in içsel dünyasının çöküşünü açıklarken kullanılacağı gibi. Landreth'in yüzündeki ve başındaki çatlaklar ve anormal oluşumlar, sadece fiziksel bir bozulmayı değil, aynı zamanda insanın içsel dünyasındaki karmaşayı somutlaştırır.



Görsel 1. Landreth'in yüzündeki ve başındaki çatlaklar ve anormal oluşumlar

İlk sahnede bu görsellik, izleyiciyi fenomenal bilince ve öznel deneyimlerin dışavurumuna çeker. Yüzdeki bu deformasyonlar, gerçek ile hayal arasındaki sınırların ne denli bulanık olacağını ima eder. Zihinsel kırılmalar ve içsel sancılar, yalnızca fiziksel dünyada değil, ruhun katmanlarında da iz bırakır ve animasyon burada, bu izlerin görselleştirilmesinde etkili bir araç haline gelir. İlk sahne aynı zamanda belgeselin temel meselesi olan sanatçının içsel yıkımına dair bir ipucu verir. Landreth'in kendi varoluşsal sancılarını ve kusurlarını göstermekten kaçınmaması, Larkin'in de benzer bir içsel yolculuğa çıktığının

¹ 1960'larda Kanada film endüstrisinde önemli bir animatör olan Ryan Larkin'in hayatını ve düşüşünü, Chris Landreth'in üç boyutlu dijital animasyonlu bir belgesel formatında ele aldığı bir yapımdır. Larkin'in uyuşturucu ve alkol bağımlılığı nedeniyle animasyon kariyerini bırakıp evsiz kalmasının ardından, Landreth'in Larkin ile kurduğu dostluk ve evsizler barınağında yapılan röportajlar, film için temel malzeme olmuştur. Landreth, bu röportajları, her iki tarafın duygusal ve fenomenal deneyimlerini animasyon yoluyla görsel olarak ifade etmek için kullanmıştır (Mills, 2010, s. 7).

habercisidir. Bu sahne, filmin gerçeklikten sapmış ama bir o kadar da dürüst olan anlatı tarzını belirler ve izleyiciyi, zihnin derinliklerinde dolaşan bir karakterin trajik öyküsüne hazırlar. Tawseef Majeed'e göre (2020) Larkin'in kişisel başarısızlık deneyimlerinin saf bir tezahürü olarak sahnede sunulan imgeler, film yapımcısının yaratıcı müdahalesiyle daha derin bir boyuta taşınır. Bu imgeler, yalnızca sanatçının öznel varlığındaki duygusal nüansları değil, aynı zamanda film yapımcısının kendi duygusal dünyasıyla da ilişkilendirilen unsurları açığa çıkarır. Hiper-gerçek imgeler aracılığıyla film yapımcısının kendini tasvir etme süreci, özne ile uygulayıcının paylaştıkları ortak deneyimler ve benzer kaderlerin doğrudan bir yansımasıdır (Majeed, 2020, s. 1224).

Animasyon, canlı çekimlerle elde edilmesi zor olan ifade biçimlerini yaratma potansiyeline sahiptir. Anlatısına müzik, ritim ve duygusal derinlik katarken, izleyicinin karakterle kurduğu bağı güçlendirir. Bu güçlendirilmiş bağ, animasyonun dış dünyada var olan nesnelere, durumlar ve insanlar ile iç dünyada var olan anılar, hisler ve düşünceler arasında bir köprü inşa etmesine olanak tanır. İzleyici karakterin içsel deneyimlerine adım atar, birinci şahıs perspektifinde erişilmesi zor olan bu duygusal ve zihinsel süreçleri "hissetme" deneyimini yaşar (Gylne, 2021, s. 159-163) Bu bağlamda değerlendirildiğinde aynaya yansıyan ve daha sonra kafatasından içeriye girmek suretiyle beyindeki nöronlardan bilincin iç görüşüne seyahat etme olanağı sağlayan bu giriş seyirciyi Larkin'in öyküsünde kullanılacak anlatı yapısına da hazırlama olanağı sunar.

Ryan belgeselinin ikinci sahnesi, Larkin'in şimdiki halini tanıtan bir anlatıyla açılır. Mekân olarak, evsizlerin kaldığı bir pansiyonun yemek salonuna benzer, kasvetli ve soğuk bir atmosferde tasvir edilir. Pansiyonda bulunan diğer konukların ruhsal deformasyonları da fiziksel bozulmalar olarak betimlenmiştir. Mekân, bireyin içsel dünyasını, duygularını ve bilinç durumlarını görsel ve duygusal bir bağlamda somutlaştırır. Belgeselin fiziksel dünyası ile bireyin öznel deneyimleri arasındaki bağlantıyı kurarak, izleyiciye yalnızca karakterlerin dış dünyalarını değil, aynı zamanda içsel mücadelelerini de hissettirme gücüne sahiptir (Arısoy ve Rouyandozagh, 2024, s. 181). Bu sahnede, izleyiciye Larkin'in bir zamanlar ünlü ve aktif bir sanatçı olduğunu ancak şimdi zor bir hayat sürdürdüğünü açıklanır. Landreth, Larkin'in hikâyesini sunarken onu büyük bir saygıyla tanıtır, ancak hemen ardından Larkin'in fiziksel ve ruhsal olarak ne kadar yıpranmış olduğunu gözler önüne serer.



Görsel 2. Larkin'in yüzü

Bu sahnede Larkin'in yüzü, tıpkı Landreth'in kendi yüzündeki gibi grotesk deformasyonlarla şekillendirilmiştir. Ancak burada, deformasyonlar daha belirgin ve karmaşıktır; Larkin'in içsel dünyasındaki çatışmaları ve acıları doğrudan yansıtan bir dışavurum gibidir. Yüzündeki bu aşırı deformasyonlar, onun hayatında yaşadığı düşüşün ve içsel parçalanmışlığın simgesi haline gelir. Animasyon, burada sadece bir teknik değil, Larkin'in zihinsel yıpranışını görselleştirmenin bir yolu olarak kullanılır.



Görsel 3. Larkin'in anımsaması

Larkin'in eski çizimlerini görmesi, buna dair hissettiklerinin ve deneyimlediği içsel dünyanın belleğinde yeniden canlanmasına olanak tanır. Bu sahnede Larkin'in gençliğinde hissettiği yaratıcı özgürlük, o döneme ait özel duyuşsal ve zihinsel hislerle birlikte geri gelir. Anıların, hafıza ile yeniden kurgulanışı somutlaştırılarak seyirciye sunulur ve onlara Larkin'in geçmişteki başarılarının sadece dışsal bir ödülle değil, aynı zamanda içsel tatmin, coşku ve yaratıcılıkla nasıl dolu olduğuna dair bir pencere açılır. Burada Larkin'in eserlerinin görüntülerine, gerçek fotoğraflarına yer verilir. Gerçekçilik ile fenomenal olanın gerçekliği arasında bir diyaloji kurulur.



Görsel 4. Larkin ve Felicity

Solda oturan, renkli hatlarla tasvir edilen figür, Larkin'in derin bir aşkla bağlı olduğu Felicity'dir. Felicity'nin formu, diğer karakterlerden daha soyut ve parlak renklerle bezenmiş, adeta zihinde canlanan bir düşünce gibi belirsizdir. Bu sahnede Felicity, gerçekte değil, Larkin'in bilincinde varlık bulur; bir anı, bir gölge gibi süzülür zihnin derinliklerinde. Yarı saydam ve sınırları belirsiz olan bu figür, Larkin'in hafızasında dağınık ve silik bir iz bırakan hatırayı temsil eder. Felicity'nin bu varoluşu, hafızanın bulanık sularında, kaybolan bir geçmişin sureti olarak yansımaları bulur. Larkin, onu hâlâ sevdiğinden söz ederken onun eline zihninde dokunur ve bu kısacık an onun pek çok deformasyonunun kısa süreliğine de olsa düzelmesini ve siyah beyaz benliğin renklenmesine olanak verir. Bu aşkın imgesel olarak bilinçte nasıl bir niteliğe sahip olduğunu seyirci için somutlaştırır. Majeed'e göre (2020) animasyonun bireyin fenomenal bilinç ve öznel gerçeklik deneyimlerini sunma kapasitesi, klasik belgesel estetiğine meydan okuyan bir form olarak kendini kanıtlamıştır. Bu eserler, yalnızca bireysel travma ve savaş deneyimlerini ele almakla kalmaz, izleyicinin bu deneyimlerle daha derin empati kurmasını sağlar (Majeed, 2020, s. 1224).



Görsel 5. Larkin ve boşluk

Bir süre onun gençlik görsellerinden oluşan bir video ile animasyonları arasında her şeyin yolunda gittiği dönemi anımsatan renkli canlı dünya gösterilir. Ardında aniden

yalnızlaşır. Bu sahnelerin anlatısı, fenomenolojik açıdan Larkin'in geçmişindeki canlılık ve yaratıcılığın yerini derin bir boşluk ile karanlığa bıraktığını işaret eder. Bu geçiş, onun fenomenal bilincindeki bir değişimi, daha önce hissettiği anlam ve yaratıcılığın artık zihninde var olmayan birer duyuşal *qualia* haline geldiğini gösterir. Larkin'in spot ışığı altında yalnız kalması, bir zamanlar fenomenal bilincinde dikkatlerin odağı olduğu zamanları simgelerken, şimdi bu bilinç durumunun içinde yalnız ve savunmasız bir varlık haline geldiğini ortaya koyar. Larkin'in kendisini ve dünyayı algılama biçimi, dış dünyayla olan bağlarının zayıflamasıyla değişmiştir. Duyuşal dünyasının nitelikleri artık kaybolmuş, fenomenal bilinci boşluk ve yalnızlıkla dolmuştur. İçsel dünyasında deneyimlediği anlam arayışı artık bir yansıma olmaktan öteye geçmez ve izleyiciye, onun bu anlamı yeniden bulma çabasında kaybolmuş bir figür olduğunu hissettirir. Larkin'in topluma yabancılaşmışlığı, kendisine olan inancını kaybetmesi ve içsel olarak parçalara ayrılması, animasyonun görsel diliyle somutlaştırılır. Özellikle son sahnelerde Larkin'in zihninden çıkan renkler, onun içsel karmaşasını, boğulma hissini ve zihinsel yıkımını yansıtır. Bu renkler, bir zamanlar var olan yaratıcı enerjisinin kaotik bir şekilde dışavurumu olarak görülebilir. Ancak, bu renklerin düzensiz ve kontrolsüzce yayılması, Larkin'in iç dünyasının tamamen çökmekte olduğunu, bu renkler aracılığıyla bir tür "boğulma" deneyimi yaşadığını ifade eder.



Görsel 6. Larkin ve Derek

Larkin'in Derek ile olan sahnesi ile Felicity sahnesi karşılaştırıldığında, Larkin'in içsel dünyasındaki parçalanmayı ve bu parçalanmanın farklı yönlerden nasıl ele alındığı açıkça görülür. Derek'in sahnesinde, karakter siyah beyaz ve keskin çizgilerle betimlenmiş, Larkin'in zihninde somut bir otorite figürü olarak belirir. Bu sahnede dikkat çeken bir detay, ortak masanın artık mevcut olmamasıdır; bu, Larkin ve Derek arasındaki etkileşimde bir bağlantının veya bağ kurma çabasının eksikliğini simgeler. Derek, Larkin'in gözünde otoritenin bir temsilcisiyken, Larkin, bu otorite karşısında kendini savunmasız ve yetersiz hissetmektedir. Derek'in otoriter varlığı, Larkin'in içsel çatışmalarını ve yetersizlik duygularını daha da derinleştirir.



Görsel 7. Larkin'in kırılma anı

Bir diğer sahne incelendiğinde Landreth'in, bir termostan çıkan ve sürekli çağrı yapan eller ile simgelenen Larkin'in alkol bağımlılığına dair kaygıları Larkin ile iyi niyet göstergesi olarak paylaştığı gözlenir. Onun bu iyi niyeti ise seyirciye onun başında yanan bir floresan hale olarak somutlaştırılır. Ancak bu durum Larkin'i sinirlendirir. Bu öfke onun deformasyonunu arttırır. Zihninden çıkan unsurlar ile çevrelenerek görünmez olur. Landreth'in halesi söner ve düşer. Onun da deformasyonu artar ve yüzünden yeni dallar çıkar. Larkin ile bir kesişim yaşanır. Sorduğu soru ve Larkin'i sinirlendiren bağımlılık meselesi için pişmanlık, bir iç ses ve animasyon yardımıyla somutlaşır.



Görsel 8. Landreth'in kırılma anı

Landreth'in annesinin de alkol bağımlısı olduğu ve daha sonra bu yüzden öldüğü seyirciye sunulur. Landreth'in annesinin eski fotoğrafları siyah bir madde tarafından kaplanarak belirir. Robert Mills'e göre (2010) bu belgeselin yönetmeninin farkındalığıdır. Ona göre Landreth bunun farkına varmış ve bu kişisel aydınlanmayı filmde somutlaştırmıştır. Kapanış sahnesinde Larkin sokaklarda para dilenirken görülür. Landreth sokağın karşısından Larkin'i görür. Landreth, yaşanan deneyim sonucu değişmiştir. Deformasyon oranı artmıştır. Artık kafasının büyük bir kısmı yoktur ve Larkin'e benzemektedir. Fiziksel görünümündeki bu değişiklik, Larkin ile tanışması ve etkileşimi sonucunda kendisiyle ilgili yeni bir duruma işaret etmektedir.



Görsel 9. Landreth'in gözünden karşılaşma

Fore'a göre (2011) *Ryan* filmi, Larkin'in yaşam hikâyesini anlatmanın ötesinde, Landreth'in Larkin'i kişisel olarak anlaması ve ona verdiği tepkiler üzerine kurulu bir yapı sergiler. Film, sadece Larkin'in yaratıcı dehasının kırılabilirliğine dair bir meditasyon değil, aynı zamanda Landreth'in kendini Larkin'in varsayımsal geleceği olarak görme kaygısını da içerir. Landreth'in kendisini fiziksel olarak parçalanmış bir figür olarak tasvir etmesi, kendi içsel mücadelelerinin ve korkularının metaforik bir temsili olarak işlev görmektedir (Fore, 2011, s. 289).



Görsel 10. Larkin'in gözünden karşılaşma

Görüldüğü gibi, bu belgeselde, kamerayla anlatılamayacak pek çok deneyim, his ve *qualia* animasyon yardımıyla somutlaştırılarak seyirciye sunulmuş ve görünmez olan görünür kılınmıştır. Bu sayede seyircinin karakterlerle empati kurma, onları anlama potansiyeli artmıştır. Filmin finalde "Her şeyi olduğu gibi görmeyiz ama kendimizi olduğumuz gibi görürüz" ifadesiyle kapanması onun tam da fenomenal olanı dert ettiğinin ifadesi olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda "Ryan olmak nasıl bir şeydir?" diye dönüştürebileceğimiz ikonik soruya yanıt verme olasılığı artmış, bu da bu belgeselin felsefede bilinç sorununu araştırmayı sağlayan potansiyelinin önünü açmıştır.

Sonuç

İnsanın zihinsel ve duygusal dünyasını keşfetme çabası, sanat ve felsefenin yüzyıllardır süregelen bir diyalogudur. Ryan belgeseli, bu diyaloga animasyonun sınırları aşan diliyle yeni bir boyut kazandırmıştır. Görsel anlatının soyut gücü, bireyin fenomenal bilincini açığa çıkararak, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci değil, aynı zamanda bir hissedici haline getirmiştir. Böylece, aktarılamaz gibi görünen fenomenal dünya, aktarılabilir bir forma bürünmüştür. Bu dönüşüm, gerçeği temsil etme iddiasıyla belgesel ve yeni bir gerçeklik yaratma gücüyle animasyonun eşsiz birlikteliği sayesinde mümkün olmuştur. İki farklı anlatı formunun bu birleşimi, yalnızca bireysel deneyimlerin ifade edilebilmesini değil, aynı zamanda bu deneyimlerin izleyicide anlamlı bir yankı bulmasını sağlamaktadır. Bu tür bir sentez, sinematik unsurların özenle inşa edilmesiyle ortaya çıkmakta ve animasyon belgesellerin empatiyi tetikleyen derinlikli bir deneyim sunabilmesinin temelini oluşturmaktadır. Belgeselde Larkin'in travmatik geçmişi ve alkol bağımlılığı, animasyon aracılığıyla izleyiciye aktarılırken, karakterin içsel dünyası daha derin bir düzeyde anlaşılır hale gelir. Film, Larkin'in kişisel başarısızlıkları ve kırılğanlığı üzerinden, sanatçının varoluşsal sancılarını, yaratıcı sürecin karmaşıklığını ve içsel dünyaların dışavurulmasının zorluklarını gözler önüne serer. Bu, animasyon belgesellerin yalnızca empati yaratma gücünü değil, aynı zamanda bireyin bilinç durumlarını somutlaştırmadaki yetkinliğini de ortaya koyar.

Ryan, animasyonun belgesel türüne kazandırdığı yenilikçi olanakları ortaya koyarken, aynı zamanda temel bir felsefi soruyu gündeme taşır: İnsan deneyimlerinin derinliklerini başka bir bilince tam anlamıyla aktarabilmek mümkün müdür? Bu soru, Ryan gibi animasyon belgesellerin işlevine dair önemli bir tartışma alanı açmaktadır. Görsel metaforlar, soyut imgeler ve animasyonun sunduğu yaratıcı olanaklar, bireyin öznel dünyasını izleyiciye gerçekten yaklaştırabilir mi? Bu soruya kesin bir yanıt bu çalışma kapsamında sunulmasa da ortaya konan tartışma, gelecekteki araştırmalar için önemli bir zemin oluşturabilir. Özellikle izleyici yönelimlerine odaklanarak, animasyon belgesellerin bireysel deneyimleri aktarma ve izleyicide empati yaratma potansiyelinin daha ayrıntılı şekilde incelenmesi sağlanabilir. Böylelikle, bu alanda daha derinlemesine bir anlayış geliştirilmesi mümkün olacaktır. Gelecekteki araştırmalar, bilinç ve nörobilim arasındaki ilişkiyi film fenomenolojisiyle birleştirerek, animasyonun insan deneyimlerini anlama ve hissettirme gücünü daha ayrıntılı şekilde inceleyebilir. Böyle bir yaklaşım, Ryan gibi animasyon belgesellerin yalnızca sanatsal bir anlatı aracı değil, aynı zamanda bilinç üzerine düşünmenin bir yolu olarak nasıl işlev gördüğünü daha derinlemesine anlamamıza olanak sağlayabilir.

Animasyon belgesellerin en önemli işlevlerinden biri de toplumsal ve kültürel tartışmalara yaptığı katkıdır. Bu tür belgeseller, toplumsal travmalar, bireysel deneyimler ve kültürel kimlikler gibi hassas konuları ele alarak, izleyicinin bu konular üzerindeki farkındalığını artırır. Yenilikçi anlatım biçimleri sayesinde, izleyiciyi sadece bilgilendirmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal meselelerle duygusal ve entelektüel düzeyde bağlantı kurmasını sağlar. Bu bağlamda, animasyon belgeseller, sinema sanatına yalnızca yaratıcı bir perspektif eklemekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal bilinç

oluřturma ve farklı bakıř aıları sunma noktasında derinlemesine bir boyut kazandırır. Sonu olarak, animasyon belgeseller, bireyin ötekinin fenomenal dünyasına yaklaşarak empati kurmasını saėlamaya; bu empati aracılıėıyla kendisini anlamlandırmaya; kendinden ve ötekinden hareketle toplumu anlamaya olanak tanımaktadır. Aynı zamanda bu tür belgeseller, filmlerin yalnızca bir anlatı aracı olarak deėil, felsefi meselelerin arařtırma alanı olarak da görülebileceėini göstermektedir.

Extended abstract

Throughout the careers of music performers, the regular practices they must engage in and the details of these practice processes have attracted the attention of researchers in various fields. Music studies involve multidimensional processes that intersect with disciplines such as physiology, psychology, and neuroscience. Movement plays a crucial role in the formation of music. Posture, finger, arm, shoulder movements, coordination of both hands, and conditioning are physical activities that musicians must consider while making music. Music movements are quite complex and difficult to follow. To display movements fluently and error-free, performers must automate the necessary music movements. Automated movements can be displayed effortlessly. Regular repetition is necessary for the automation of movements. Most musicians only practice the necessary repetitions physically. However, physical repetition alone is not sufficient.

The importance of mental activities should not be overlooked for movements to become appropriate. Music, especially when performed on stage, is often executed from memory. Memorizing, recording, processing, and recalling complex music movements require the development of cognitive skills. In this regard, using study strategies that focus on cognitive and perceptual activities becomes important in planning regular practices. Research conducted in the early 20th century in physiology, neurology, psychology, and education sciences has led to the development of many alternative study strategies. It has been found through experiments that study strategies focusing on cognitive and perceptual activities are effective in achieving success in music performance. These strategies involve cognitive and metacognitive activities in the study process. Setting goals and making study plans are important for efficient and effective study. Aimless, non-goal-oriented studies negatively affect the learning process and can lead to feelings of failure and loss of motivation. It is important to manage problem-solving and the necessary materials and conditions in designing the study plan.

The instrument study strategies investigated in this study focus on cognitive and metacognitive activities. Among cognitive activities; there are stages of remembering, detailing, and transforming. Metacognitive activities include the supervision, good planning, and organization of the study by the individual, where self-control and intrinsic motivation come into play. Managing internal and external resources will increase study success. Music studies require not only physical and mental but also perceptual activities. The act of making music occurs with the feedback of sensory organs. At the same time, emotions play a significant role in strengthening the expression of music. Simply resorting to physical repetitions to improve music movements is not enough. It is important to detail, transform, and remember the work or section of the work studied with cognitive activities for making music. For this, it is important to have a good grasp of music notation, as well as basic knowledge of all parameters of music such as melody, harmony, phrasing, nuances, period, and style.

On the other hand, body awareness and sensory feedback are important in expressing emotions. Dorsal receptors in muscles and tendons provide us with information about our muscle positions and provide kinesthetic feedback. In addition to this, the sounds

emanating from the instrument provide auditory feedback. Observing music movements and identifying music symbols provide visual feedback. Another important feedback is the tactile sensation resulting from touching the instrument with fingertip touch. Perceptual activities during the study process will provide body awareness and movement control. Resorting to holistic study models that encompass body, mind, and sensory integrity while working on instruments will be much more successful than one-dimensional study methods. Practicing without thinking repeatedly to strengthen music movements can harm the musculoskeletal system and cause injuries. Similarly, repetitions can negatively affect brain health and lead to neurological disorders if not properly structured and based on conceptual domain knowledge and body awareness. In this regard, instrument players need to carefully select their study strategies and shape them according to their own level, abilities, and goals.

The purpose of this study is to examine the contributions of study strategies that aim not only physical development but also cognitive and perceptual development as alternatives to traditional study methods in music practice. Studies examining the effects of cognitive and perceptual activities on music practice and detailing the stages of mental instrument practice techniques constitute the scope of the research. This research is designed as a case study. In the scope of the research, an experiment was conducted using mental practice technique with students. The information obtained from the experiment was analyzed. In the conclusion part of the research, the findings were interpreted and holistic recommendations for the use of existing study strategies in music studies were developed.

Kaynakça

- Ahuvia, A. (2001). Traditional, interpretive, and reception-based content analyses: Improving the ability of content analysis to address issues of pragmatic and theoretical concern. *Social indicators research*, 54(2), 139-172. <https://doi.org/10.1023/A:1011087813505>
- Alicı, T. (2014). *Gerçek bir yanılsama: Bilinç* (1. baskı). Metis.
- Arısoy, E. ve Rouyandozagh, Y. D. (2024). At the intersection of cinema and architecture: An exploration of how architectural space transforms into a subject of social resistance in the film *Leila's Brothers*. *Sinefilozofi dergisi*, 9(18), 181-197. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1439525>
- Block, N. (2002). Concepts of consciousness. D. J. Chalmers (Ed.), *Philosophy of mind: Classical and contemporary readings* (1. baskı) (s. 206-226). Oxford University.
- Carroll, N. (2016). *Sanat felsefesi: çağdaş bir giriş* (1. baskı) (Çev. G. K. Tirkeş). Ütopya.
- Chalmers, D. (1995). Facing up to the problem of consciousness. *Journal of consciousness studies*, 2(3), 200-219. <https://philpapers.org/rec/CHAFUT>
- Damasio, A. (2020). *Zihindeki benlik* (1. baskı) (Çev. E. Akman). ODTÜ.
- Diken Yücel, D., (2017). Thesus'un sinemadaki distopik yolculuğu ve dönüşümü üzerine. *SineFilozofi dergisi*, 2(3), 137-155. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/347983>
- Drisko, J. W. ve Maschi, T. (2015). *Content analysis* (1. baskı). Oxford University.
- Ehrlich, N. (2013). *Animated documentaries: Aesthetics, politics and viewer engagement*. Suzanne Buchan (Ed.), *Pervasive animation* (1. baskı) (248-271). Routledge.
- Ehrlich, N. E. (2015). *Animated realities: From animated documentaries to documentary animation* (Doktora tezi). Edinburgh Üniversitesi, Edinburgh.
- Flaherty, R. J. (Yönetmen). (1926). *Moana* [Film]. Paramount Pictures.
- Folman, A. (Yönetmen). (2008). *Waltz with Bashir* [Film]. Sony Pictures Classics.
- Fore, S. (2007) *Romancing the rotoscope: self-reflexivity and the reality effect in the animations of Jeff Scher*. *Animation*, 2(2), 111-127. <https://doi.org/10.1177/1746847707078273>
- Fore, S. (2011). *Reenacting Ryan: The fantasmatic and the animated documentary*. *Animation*, 6(3), 277-292. <https://doi.org/10.1177/1746847711416561>
- Glynnne, A. (2021). Yaşamdan çizgilerle: animasyon belgesel. B. Winston (Ed.), *Belgesel sinema kitabı* (1. baskı) (s. 159-164). Ayrıntı.
- Grierson, J. (1966). *Grierson on documentary* (1. baskı). University of California.
- Haines, T. ve James, J. (Yönetmen). (1999). *Walking with dinosaurs* [TV Belgesel]. BBC.

- Hann, J. S. (2012). A case for the animated documentary (Doktora tezi). Montana Eyalet Üniversitesi, Bozeman.
- Hardy, F. (1966). Introduction. Grierson on documentary (2. baskı) (s. 13-39). University of California.
- Hubley, J. ve Hubley, F. (Yönetmen). (1959). Moonbird [Film]. Hubley.
- Hubley, J. ve Hubley, F. (Yönetmen). (1974). Cockaboody [Film]. Hubley.
- Jay, M. (2012). Deneyim şarkıları: Evrensel bir tema üzerine modern çeşitlemeler (1. baskı) (Çev. B. Engin). Metis.
- Kraemer, J. A. (2015). Waltz with Bashir (2008): Trauma and representation in the animated documentary. *Journal of film and video*, 67(3-4), 57-68.
<https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.67.3-4.0057>
- Kinoshita, R. (Yönetmen). (1978). Pica don [Film]. Lotus.
- Landreth, C. (Yönetmen). (2004). Ryan [Film]. Copperheart.
- Lye, L. (Yönetmen). (1937). Trade tattoo [Film]. GPO.
- Majeed, T. (2020). Psychorealism in scene: Artistic imagery of subjective psyche and emotions in Ryan (2004). *Studies in Indian place names*, 40(10), 1219-1231.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3703440
- McCay, W. (Yönetmen). (1918). The sinking of the Lusitania [Film]. Jewel.
- Mick, D. ve Buhl, C. (1992). A meaning-based model of advertising experiences. *Journal of consumer research*, 19(4), 317-338. <https://doi.org/10.1086/209305>
- Mills, R. (2010). A comparative analysis of the contemporary documentary films Ryan and Waltz with Bashir as animated representations of autobiographical reality (Yüksek lisans tezi). Witwatersrand Üniversitesi, Johannesburg.
- Morgen, B. (Yönetmen). (2007). Chicago 10 [Film]. Roadside.
- Nagel, T. (1974). What is it like to be a bat? *The philosophical review*, 83(4), 435-456.
<https://doi.org/10.2307/2183914>
- Nichols, B. (2008). Documentary reenactment and the fantasmatic subject. *Critical inquiry*, 35(1), 72-89. <https://doi.org/10.1086/595629>
- Özkan, B. (2019). Nörofelsefe ve bilinç: Bilinç-kimlik etkileşiminin nörofelsefe açısından tanımlanması (1. baskı). Ginko.
- Patrick, E. (2004). Representing reality: Structural/conceptual design in non-fiction animation. *Animac magazine*, 3, 36-47. <https://doi.org/10.2307/j.ctv32bm1p2>

Pearson, R. (1996). Early cinema. G. Nowell-Smith (Ed.), *The Oxford history of world cinema* (1. baskı) (s. 13-42). Oxford University.

Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical writings on the animated film* (1. baskı) (Çev. E. Närepea). Estonian Academy of Arts.

Porter, E. S. (Yönetmen). (1901). *The execution of Czolgosz with panorama of Auburn prison* [Film]. Edison.

Revonsuo, A. (2017). *Bilinç: Özneliğin bilimi* (1. baskı) (Çev. S. Değirmenci). Küre.

Roe, A. H. (2013). *Animated documentary* (1. baskı). Palgrave Macmillan.

Roe, A. H. (2016). Against animated documentary? *International journal of film and media arts*, 1(1), 20-27. <https://revistas.ulsofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5433>

Rosen, P. (1993). Document and documentary: On the persistence of historical concepts. M. Renov (Ed.), *Theorizing documentary* (1. baskı) (s. 58-89). Routledge.

Scott, L. (1994). Images in advertising: The need for a theory of visual rhetoric. *Journal of consumer research*, 21(1), 252-273. <https://doi.org/10.1086/209396>

Spiggle, S. (1994). Analysis and interpretation of qualitative data in consumer research. *Journal of consumer research*, 21(3), 491-503. <https://doi.org/10.1086/209413>

Strøm, G. (2001). The animated documentary. *Norsk medietidsskrift*, 8(2), 51-65. <https://doi.org/10.18261/issn0805-9535-2001-02-04>

Torey, Z. L. (2019). *Bilinçli zihin* (1. baskı) (Çev. A. Bucak). Pan.

Türk Dil Kurumu. (2024). *Zihin*. <https://sozluk.gov.tr>

Velmans, M. (2009). *Understanding consciousness* (2. baskı). Routledge.

Ward, P. (2011). Animating with facts: The performative process of documentary animation. *Animation*, 6(3), 294-305. <https://doi.org/10.1177/1746847711420555>

Wells, P. (2002) *Animation: Genre and authorship* (1. baskı). Wallflower.

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ve duygusal refaha katkıları

Kübra Canlı | Sanatta yeterlik öğrencisi | Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye
canlkubra5@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-0921-4481>
Sorumlu yazar

Elif Ergen | Doçent | Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye
elifvarolergen@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0003-1222-5699>

Atıf

Canlı, K. ve Ergen, E. (2025). Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ve duygusal refaha katkıları. ARTS, 13, 79-106. <https://doi.org/10.46372/arts.1551051>

Geliş: 10.10.2024 | Kabul: 20.01.2025

Öz

Resimli kitaplar, görsel okuryazarlık aracılığıyla, okuyucuların kendi yaşamları ve anlatılar arasında bağ kurmasını kolaylaştırarak kitapların rehberlik rolünü pekiştirmektedir. Resimli kitap tarihi içerisinde bu kitapların yalnızca çocuklara ilişkin olduğuna dair var olan genel kanı, crossover resimli kitapların ve yetişkinlere yönelik resimli kitapların gelişmesiyle giderek yok olmuştur. Çalışma kapsamında yetişkinlere yönelik resimli kitapların doğasını anlayabilmek adına amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen beş resimli kitap betimsel olarak analiz edilmiştir. Beraberinde resimli kitaplar eşliğinde yürütülen bibliyoterapi uygulamaları, atölye çalışmaları ve projeler incelenerek, resimli anlatıların, duygusal refahın arttırılmasına yönelik katkıları ortaya konulmuştur. Resimli kitaplar, imgeler aracılığıyla hayal gücünü tetikleyerek ve metaforik anlatımın olanaklarıyla okuyucularına yaşamlarını anlamlandırabilmeleri için rehberlik ederek, duygusal refahın arttırılması konusunda yardımcı olmaktadır.

Anahtar kelimeler

illüstrasyon, yetişkinlere yönelik resimli kitaplar, duygusal refah, bibliyoterapi

Öne çıkanlar

- Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar, küresel yayıncılık atmosferi içerisinde yenilikçi bir anlatım biçimi olmakla beraber, yerel örneklerinin yaygınlaşabilmesi için haklarında daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir.
- Yayıncıların yayıncılık politikalarını oluştururken yetişkinlere yönelik resimli kitaplara alan tanımaları ve toplumumuzda bu kitapların faydalarına yönelik farkındalığın geliştirilmesiyle türe duyulan ilgi ve talep arttırılabilir.
- Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar, metnin ve imgenin simbiyotik ilişkisinin oluşturduğu dünyaya dâhil olmaya gönüllü, kitaplarda rehberlik arayan tüm yetişkin okuyucular için faydalı olma potansiyeli taşımaktadır.

Adult picture books and their contributions to emotional well-being

Kübra Canlı | Proficiency in art candidate | Hacettepe University, Ankara, Turkey
canlkubra5@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-0921-4481>
Corresponding author

Elif Ergen | Associate professor | Hacettepe University, Ankara, Turkey
elifvarolergen@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0003-1222-5699>

Citation

Canlı, K. & Ergen, E. (2025). Adult picture books and their contributions to emotional well-being. ARTS, 13, 79-106. <https://doi.org/10.46372/arts.1551051>

Submission: 10.10.2024 | Acceptance: 20.01.2025

Abstract

Picture books reinforce the guiding role of books by facilitating readers to establish connections between their own lives and narratives through visual literacy. The general belief that these books were only for children throughout the history of picture books has gradually disappeared with the development of crossover picture books and picture books for adults. To understand the nature of picture books for adults, five picture books determined by the purposeful sampling method were analyzed descriptively. In addition, bibliotherapy practices, workshops, and projects carried out with picture books were examined to reveal the contributions of picture narratives to increasing emotional well-being. Picture books help improve emotional well-being by triggering imagination through images and guiding readers to make sense of their lives through the possibilities of metaphorical narration.

Keywords

illustration, adult picture books, emotional well-being, bibliotherapy

Highlights

- Although picture books for adults are an innovative form of expression within the global publishing environment, more work needs to be done on their local examples to become widespread.
- Interest and demand for the genre can be increased by publishers giving space to picture books for adults when creating their publishing policies and by raising awareness of the benefits of these books in our society.
- Picture books for adults have the potential to be beneficial for all adult readers who are willing to be included in the world created by the symbiotic relationship between text and image and who seek guidance in books.

Giriş¹

Modern çağın hız odaklı doğası içerisinde bireyler, huzur bulmaya ve kendi iç dünyalarını keşfetmeye her geçen gün daha fazla ihtiyaç duymaktadır. Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar, imgeler aracılığıyla sözcüklerle ifade edilmekte zorlanan duygu ve düşüncelerin dışsallaştırılarak yetişkinliğin kaygılarının, varoluşsal sorunlarının tartışılabilmesi için uygun bir zemin oluşturmaktadır. Bu zeminde okurlar, günlük hayatın karmaşası içerisinde aradıkları destek ve rehberliğe resimli kitaplar aracılığıyla erişebilme imkânı bulabilmektedir.

Resimli kitaplar ortaya çıktıkları ilk dönemlerde küçük yaşta çocuklar için uygun oldukları düşünülen ve onların da okuma becerilerini kazandıktan sonra genellikle bir kenara bıraktıkları materyaller olarak görülürken, zaman içerisinde bir dizi resimden neler çıkarılabileceği konusunda düşünmeye hazır olan çocuk ya da yetişkin tüm okuyuculara hitap etmeye başlamıştır (Doonan, 1986, s. 159). Milenyumun başından itibaren yetişkinlere yönelik resimli kitapların sayısı giderek artış göstermekle beraber bu kitaplar hem kelimeleri hem de resimleri okuma becerisi ve kararlılığı olan yetişkinler için yeni ufuklar açmaktadır (Ommundsen, 2018, s. 230). Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ve duygusal refah arasındaki ilişkiselliği konu alan bu çalışmanın kapsamını, yetişkinlere yönelik beş resimli kitabın analizi ve resimli anlatılar aracılığıyla duygusal refahın arttırılması amaçlanarak yürütülen atölye çalışmaları, bibliyoterapi uygulamaları gibi süreçlerin incelenmesi oluşturmaktadır.

Resimli kitaplar tarihsel süreç içerisinde birbirinden farklı disiplinler tarafından çeşitli perspektiflerde ele alınmıştır. Resimli kitapların çocukların gelişen okuryazarlık becerilerini nasıl destekleyebileceğini pedagojik bir yaklaşımla araştıran; resimli kitapların tarihine odaklanarak resimlerdeki görsel kodları ve metin-görsel ilişkisini inceleyen; resim teorisi, sanat tarihi, film çalışmaları, okuryazarlık çalışmaları gibi disiplinleri göz önünde bulundurarak tutarlı bir resimli kitap teorisi geliştirmeye çalışan çok sayıda araştırma bulunmaktadır (Kümmerling-Meibauer, 2018, s. 3).

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar ise, resimli çocuk kitaplarından türeyen yeni ve nitelikli bir edebiyat macerasıdır (Ommundsen, 2014, s. 19). Resimli kitapların hitap ettiği kitle, bebekler ve okul öncesi çocuklardan, ilkokul çağındaki çocuklara, gençlere, yetişkinlere kadar genişlemiş durumdadır (Kümmerling-Meibauer, 2018, s. 1). Popüleriteleri giderek artan yetişkinlere yönelik resimli kitaplar hakkında Dünya çapında hatta Avrupa çapında genel bir bakış ortaya koymak zor olmakla beraber haklarında daha fazla çalışma yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır (Ommundsen, 2014, s. 19).

Yapılan bu çalışmanın sözü edilen eksikliğin giderilmesine de katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Her ne kadar küresel yayıncılık atmosferi içerisinde türe yönelik artan bir ilgi olsa da toplumumuz özelinde, yerel yayıncılık atmosferi içerisinde bu kitapların yaygınlığından söz etmek mümkün değildir.

¹ Bu makale Kübra Canlı'nın Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı'nda Doç. Elif Ergen'in danışmanlığında yürüttüğü sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

Her yıl konu, tür ve sanatsal ifade açısından dikkat çeken sayısız resimli kitap yayımlanmaktadır (Kümmerling-Meibauer, 2018, s. 1). Tüm dokümanların verisini analiz etmek güç olmakla beraber, doküman verilerinin analizi belli aşamaları gerekli kılmaktadır. Eldeki veri seti içerisinde seçme yapılarak, tanımlanan amaç ve problem ekseninde kategoriler geliştirilebilir (Kümbetoğlu, 2008, s. 151). Bu araştırmanın evreni yetişkinlere yönelik resimli kitaplardan oluşmaktadır. Yetişkinlere yönelik resimli kitapların bir kategori olarak ayrışması oldukça yenidir. Bu sebeple türün kendine özgü özelliklerinin ortaya konulabilmesi adına analize dâhil edilen kitaplar, kapak tasarımları, isimleri veya tanıtım yazılarında yetişkinlere yönelik olduklarına dair ipuçları içeren eserlerden seçilmiştir.

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar hayata dair pek çok önemli sorunun tartışılabilmesi için uygun olmakla birlikte eğer çocuklara yönelik resimli kitaplar çocuk olmanın ne demek olduğunu anlatıyorsa yetişkinlere yönelik resimli kitapların da yetişkinliğin varoluşsal problemlerini anlatması gerektiği söylenebilir (Ommundsen, 2014, s. 32). Buradan hareketle araştırmanın örneklemini yetişkin yaşamının gerçekliklerine yönelik konuları ele alan, okuyucuların duygusal refahlarının arttırılmasına katkı sunabileceği ön görülen ve yetişkinlere yönelik oldukları belirtilmiş olan resimli kitaplar oluşturmaktadır.

Amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen ve Tablo 1'de yer alan *You're only old once!* (1986), *Looking after my heart* (2005), *It's never too late* (2013), *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* (2018) ve *Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day* (2022) başlıklı kitaplar metin-imge ilişkileri, illüstratif yaklaşımları ve illüstrasyonların duygusal refaha katkıları gibi yönlerden betimsel analiz yaklaşımıyla çözümlenmiştir.

Yetişkinler yönelik resimli kitabın başlığı	Yayın yılı	Yazar(lar)	Resimleyen	Tema
<i>You're only old once!</i>	1986	Dr. Seuss	Dr. Seuss	Yaşlanma, sağlık sorunları
<i>Looking after my heart</i>	2005	Sheila Hollins, Francesco Cappuccio, Paul Adeline	Lisa Kopper	Kalp sağlığı, öz bakım, iyileşme
<i>It's never too late</i>	2013	Dallas Clayton	Dallas Clayton	Değişim, yeni başlangıçlar
<i>Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood</i>	2018	Mari Andrew	Mari Andrew	Erken yetişkinlik, kaygılar, belirsizlik, yetişkinliğe geçiş
<i>Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day</i>	2022	Sophie Blackall	Sophie Blackall	Umut, kaygı, yaşamdaki küçük detayların değeri, sosyal izolasyon

Tablo 1. Analiz edilen yetişkinlere yönelik resimli kitaplar

Verilerin önceden belirlenmiş olan kategori ve boyutlara göre yorumlanması süreci olan betimsel analiz yönteminin ilk aşaması, araştırma için bir çerçeve geliştirmektir.

Verilerin hangi kavram ve temalar altında ele alınacağı belirlendikten sonra belirlenen çerçeve ekseninde veriler incelenir, elde edilen bulgular yorumlanır, ilişkilendirilip anlamlandırılır (Yıldırım ve Şimşek'ten aktaran Akbulut, 2012, s. 186). Niteliksel analiz, verilerin ayıklanması, düzenlenmesi ve yorumlanmasını içeren döngüsel bir süreç olup, analiz edilen dokümanlardaki örüntülerin ortaya çıkmasının ardından örüntüler betimsel temelden yorumlamaya giden bir işleme tabi tutulur (Kümbetoğlu, 2008, s. 151). Çalışma kapsamında analiz edilen örnekler arasında kurulabilecek ilişkiselliğin yetişkin resimli kitaplarının doğasına yönelik bütünlüklü bir bakış geliştirmeye fırsat sunabilecek olması sebebiyle betimsel analiz yöntemi tercih edilmiştir.

Belirli bir duyarlılıkla oluşturulan resimli kitaplar, anlatıların yumuşak bir şekilde yavaşça açılmasına izin vererek, yaratıcı çalışmanın somatik ve mitsel aşamalarıyla ilişkili metafor ve anlam oluşturma süreçlerini pekiştirerek okuyucuların günlük yaşam deneyimlerini ve duygularını bağlamsallaştırmalarına yardımcı olur (Manifold, 2007, s. 21). Resimli kitapların okuyucuların duygusal ihtiyaçlarına yanıt verir nitelikte olmaları, yaşamlarına ilişkin sorunları ve çözümleri ele almaları bu kitapları bibliyoterapi uygulamaları için ideal materyaller olarak konumlandırmaktadır. Bu sebeple araştırmanın beraberinde resimli kitaplarla duygusal refahın arttırılması amaçlanarak yürütülen bibliyoterapi uygulamaları, atölye çalışmaları ve projeler ele alınarak resimli kitapların duygusal refah üzerindeki faydaları ortaya konulmuştur. Yapılan bu araştırma aracılığıyla yetişkinlere yönelik resimli kitaplarının yapıları ve yetişkinlerin dünyalarına dâhil olmaları halinde sunabilecekleri faydalar gözler önüne serilmiştir.

Duygusal refah, estetik deneyim ve resimli kitaplar

Resimli kitaplar illüstrasyonları ve dil biçimlerini bir potada eriterek, resimsel ve sözel kaynaklardan kendilerini yaratırlar (Lewis, 2001, s. 65). Bu yaratım sürecinde kalbin yanı sıra zihni de harekete geçirirerek okuyucudan bilişsel taleplerde bulunurlar. Kimi zaman en zorlayıcı kitaplar, okuyucularından yeni şekillerde düşünmelerini bekleyen kitaplardır (Salisbury ve Styles, 2020, s. 146).

Bir editoryal bağlama dâhil olan illüstrasyonlar, iletişim deneyimini temelden şekillendirerek okuyucuların bu deneyim dünyasına hızla dâhil olmasını kolaylaştırmaktadır (Selby, 2022, s. 61). Bu noktada yalnızca biçimsel olana odaklanmadan aynı zamanda hassasiyetle oluşturulmuş kitaplar, duygusal açıdan acı veren deneyimlerin derinlemesine anlaşılması konusunda okuyucularını yönlendirebilir ve rahatlatılabilir (Manifold, 2007, s. 24).

Mutluluk ve duygusal refah, bireyin öznel deneyimlerinin kalitesine bağlı olup, bu kalite kişinin bilincini kontrol edebilme becerisiyle ilişkilidir. Bilincin kontrolü, olumsuz ya nötr koşulları olumlu öznel deneyimlere dönüştürmeyi içerirken, mutluluğa götüren öğrenme, bilincin kontrolüne yönelik becerilerin geliştirilmesinden geçmektedir (Csikszentmihalyi, 1997, s. 36). Hayal gücü ise belirli bir şekilde düşünme kapasitesi olmakla beraber, fikirlerdeki yenilikler, problemlerin çözümlerini görmek ve hayal gücüyle bağlantılıdır. Görüntülerin kodlanması da duygularla bağlantılı olduğu için

insanlar bir şey hayal ettiğinde sanki gerçekmiş ya da mevcutmuş gibi hissetme eğilimindedir (Egan, 1992, s. 4). Bu ilişkisellik çerçevesinde resimli kitaplarla hayal gücünü tetikleyerek yaratıcı çözümler ortaya koyma potansiyeli artan birey, yaşamına ve deneyimlediklerine farklı bir çerçeveden bakma fırsatı bulabilir.

İnsan neyi görürse onu alır. İmaj bilinci gördüklerimizden elde ettiklerimizi nasıl işlediğimizle şekillenir (Burmark, 2002, s. 1). Güzel sanatlar ise daima eseri deneyimleyen zihinlere ve duygulara hitap ederek iyiliği geliştirme eğilimindedir (Male, 2019, s. 9). Resimli kitapların birçoğu hem çocukların hem de yetişkinlerin zihinsel savunma güçlerini harekete geçirmek, gerginlik ve kaygıyı özgüvene dönüştürmek ve bu dönüşümleri hem sezgisel hem de bilişsel olarak içselleştirmeleri için ciddiyle çabalamaktadır (Schwarcz ve Schwarcz, 1991, s. 24).

Estetik karşılaşmalar duyuşsal uyarınları izleyicinin anlamasına ve yanıtlamasına olanak tanıyacak hale getirerek; duyuşsal becerileri geliştirir, deneyimleri zenginleştirir ve gündelik yaşamı, daha eğlenceli kılar (Csikszentmihalyi, 1997, s. 37). Marjorie Cohee Manifold (2007, s. 20) *Healing picture book: An aesthetic of sorrow* başlıklı makalesinde travmatik deneyimler ve estetik deneyimler arasında bir özdeşlik kurularak bu karmada hayal gücünü harekete geçiren resimli kitapların; çocukların duyuşsal olarak iyileşmesi ve yeniden eğitimlerine odaklanabilmeleri üzerindeki potansiyelleri incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda resimli kitapların malzemeleri olan metaforlarla oluşturulmuş görüntülerin, insanların dünyayı kavramaları için estetik ve güvenli bir yol oluşturduğu sonucuna erişilmiştir.

Resimli kitaplar okuyucuları yalnızca entelektüel olarak değil, aynı zamanda sezgisel olarak da bir yolculuğa da çıkartarak, sorunlarını anlamlandırabilmelerine, çözüm yolları geliştirebilmelerine de katkı sağlar.

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar

"Bağlama dayalı görsel iletişimin en eski biçimi" olan illüstrasyonlar, yapılarında barındırdıkları anlatım olanaklarını her geçen gün genişleterek, küresel yayıncılık atmosferi içerisinde sınırları aşmaya, hikâyelere eşlik etmeye ve toplumlar üzerinde önemli etkiler yaratmaya devam etmektedir (Male, 2019, s. 7). Çağdaş resimli kitaplar ise yenilikçi grafikler ve metinler arasındaki yaratıcı, çoğu zaman karmaşık diyaloglarla anlam düzeylerini arttırarak her yaştan insanı farklı düzeylerde okumaya davet etmektedir (Beckett, 2012, s. 2). İllüstrasyonlar çağdaş resimli kitaplarda okuyucularla düşünsel ve duyuşsal olarak diyalog kurar. Bu diyalogun hedef kitle odaklı kurulmasıyla birlikte ise her yaş grubundan okuyucu resimli kitaplar ile temas kurabilir hale gelir.

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplara Avrupa'da İskandinavya, Asya'da ise Japonya hâkim görünmektedir (Ommundsen, 2014, s. 19). Tür 1990'ların başında İskandinavya'da ortaya çıkmış olup bu kitapların yenilikçi biçimleri, pek çok eleştirmenin çocuk kitapları mı yoksa yetişkin kitapları olarak değerlendirilecekleri konusunda kafasını karıştırmıştır (Ommundsen, 2018, s. 220). Yetişkin ve çocuk kültürü arasında daima diyalojik bir ilişki

bulunmaktadır (Rosen, 1997, 8 Eylül). Yetişkinlere yönelik resimli kitapların her ne kadar içerdikleri metinler yetişkinlere yönelik olsa da formatları onların uzun süre çocuk kitaplarıyla ilişkilendirilmelerini beraberinde getirmiştir. (Abate, 2020, s. 24). Ancak zamanla bu fenomen yerleştikçe, "yetişkinler için resimli kitaplar" adı verilen yeni bir edebiyat kategorisi ortaya çıkmıştır. Aslında yetişkin izleyici kitlesine hitap eden resimli kitap olgusu, yeni olmasa da bu kitapların ayrı bir edebiyat kategori olarak tanımlanması yenidir (Ommundsen, 2018, s. 220).

Bu kitaplarda, çocuk edebiyatıyla ilişkilendirilen maddi biçimler ya da anlatım tarzları salt olarak benimsenmek yerine yetişkin izleyiciler için farklı amaçlar güdülerek yeniden düzenlenir (Abate, 2020, s. 24). İçerdikleri nostalji, yaşlanma gibi temalarla, geçmişe dair anılar ve metinlerarası göndermelerle çocuk okuyucuları dışarıda bırakırlar (Ommundsen, 2018, s. 221).

Çocuksu ruha sahip olan yetişkinleri tanımlayan "çocuk yetişkin" kavramı zaman içerisinde yerini *crossover*² kavramına bırakmıştır (Rosen, 1997, 8 Eylül). C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling gibi pek çok çağdaş yazarın eserleri *crossover* kurgunun yolunu açarak, yetişkin okuyucular tarafından benimsenen güçlü bir çocuk edebiyatı geleneğinin oluşmasını sağlamıştır (Falconer, 2008, s. 12). Yetişkinler rahatlıkla Lewis Carroll'un (1865) *Alice Harikalar Diyarı* kitabında derin felsefi içgörüler bulmaktadır. Bu tarz kitaplar yetişkinler için ilgi çekici olan çocuk kitapları mıdır yoksa tamamen yetişkinlere yönelik kitaplar mıdır bunun ayrımını yapmak zordur (Rosen, 1997, 8 Eylül). Ancak, çocuk ve yetişkin kurgu kategorilerini bir araya getirmeye yönelik eğilim, yirminci yüzyılın erken dönem klasiklerinden daha önceye, Viktorya dönemine kadar uzanır (Falconer, 2008, s. 12). Kimi illüstratör ve yazarlar için resimli kitaplar bir anlatım biçimidir ve tüm yaş gruplarına hitap etmelidir (Beckett, 2012, s. 3). Yayıncılık tarihinde çok sayıda yayıncı da bu sınırları zorlayarak her yaşta okuyucuya uygun olan kitaplar yaratmayı seçmiştir (Beckett, 2012, s. 3). Viking Children's Books'un başkanı ve yayıncısı Regina Hayes 1997 yılında resimli kitapların yalnızca bir format olmadığını savunarak hedef kitlelerini yalnızca çocuklarla sınırlandırmayacaklarını açıklamıştır. Aldıkları bu kararın ardından Jotto Seibold, Jon Scieszka, Maira Kalman ve Istvan Banyai gibi, okuyucu kitlelerini sınırlandırmayan yazarların kitaplarını, "*crossover* kitaplar" olarak tanımlayarak okuyucularla buluşturmuşlardır (Rosen, 1997, 8 Eylül). 2002 yılına gelindiğinde, *crossover* terimi Bologna Çocuk Kitapları Fuarı'nın öne çıkan konularından biri haline gelirken, Macmillan'a bağlı Young Picador ve HarperCollins'e bağlı Collins Flamingo gibi yayıncılar yetişkin ve çocuk kitapları arasında ayrımı bulanıklaştıran yeni kitap listeleri oluşturmuştur (Falconer, 2008, s. 17).

Bir Türkiye örneği olarak ise 2020 yılında Merve Erbilgiç tarafından kurulan Shhhbooks; yaşsız kitapları okuyucularla buluşturmayı, çağdaş illüstrasyon kültürünü yaymayı, sanatçılar ve toplum arasındaki etkileşimi arttırmayı amaçlayan uluslararası bir platform bağımsız bir yayınevidir. Yayınevinin yayımlanan yaşsız olarak tanımlanabilecek ilk

² Bu kavram edebiyatın yaş sınırlarını aşarak farklı yaş gruplarına aynı anda hitap eden kitapları ifade etmek için kullanılır. Tür, yetişkin ve çocukları ortak deneyim etrafında bir araya getirirken nesiller arasında bir köprü oluşturur (Falconer, 2008, s. 3).

kitabı Erbilgiç'in resimlediği Gogol'ün *Burun* adlı eseridir. (Artfulliving, 2021, 25 Ağustos).

New York merkezli bağımsız bir çocuk kitabı yayıncısı Enchanted Lion Books benzer şekilde 2020 yılında yetişkinlerin yaşamları boyunca resimli kitaplara özlem duydukları fikrinden yola çıkarak bu okuyuculara da hitap edebilecek felsefi, zor ve karmaşık temaları içeren *Unruly* kategorisini duyurmuştur. Ana Cristina Herreros tarafından yazılan, Violeta Lópiz'in resimlemelerini yaptığı *The true story of a mouse who never asked for it* başlıklı kitap her yaşta okuyucu için *Unruly* kategorisinde yayımlanan ilk ve şu an için tek resimli kitaptır (enchantedlion.com, ____).

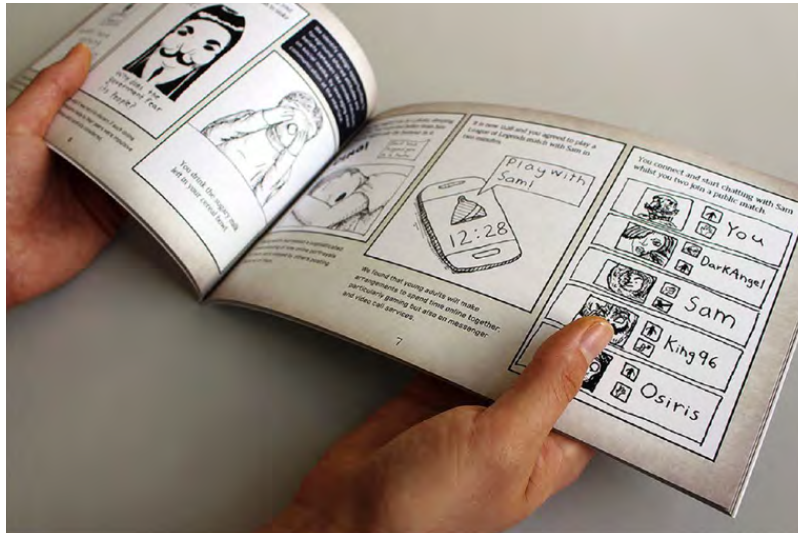
Resimli anlatılar aracılığıyla duygusal refahın arttırılmasına ilişkin yapılmış çalışmaların incelenmesi

Çağdaş bibliyoterapinin odak noktası katılımcıların hikâyesinin ruhu ile ilişkileri olup süreçte edebiyat bir katalizördür (Berns, 2004, s. 324). Okuyucu sanat eserinden yalnızca algılayabildiği şeyleri soyutlarken, deneyimlenen ve hissedilen şeyler algının doğasını oluşturmaktadır (Shrodes, 1961, s. 22). Resimli kitapların çeşitli şekillerde yorumlanabilmelerinin sunduğu özgürlük alanı, onları bibliyoterapi uygulamalarında kullanılmaları için ideal kılmaktadır. Bu sebeple son yıllarda şiir roman vb. gibi metinlerin yanısıra çizgi roman gibi resimli anlatıların da bibliyoterapide kullanımına artan bir ilgi söz konusudur (McNicol, 2018, s. 61).

Bibliyoterapi, edebiyat tartışmalarından, deneyim paylaşımına kadar kişisel gelişime teşvik eden çeşitli aktiviteleri kapsıyor olup kendileri ve başkaları hakkında daha çok şey öğrenmek isteyen herkes tarafından kullanılabilir (Rubin, 1979, s. 241). Bibliyoterapi süreçleri okuyucunun kişiliği ile yaratıcı edebiyat arasında ilişki kurularak okuyucunun duygularının harekete geçirildiği ve bilinçli bir kullanım için özgür bırakıldığı dinamik süreçlerdir (Shrodes, 1955, s. 24).

Graphic Lives, Dr. Sarah McNicol tarafından sanat temelli araştırma yöntemleri kullanılarak yürütülen ve atölye çalışmalarını içeren bir dizi projedir. Projenin yürütüldüğü topluluklardan biri Manchester'da yaşayan bir grup İngiliz-Bangladeşli kadından oluşmakta olup katılımcılar altı aydan fazla süre bir dizi etkinliğe katılarak ardından kendi çizgi romanlarını yaratmışlardır. İngilizcesi çok da iyi olmayan bu kadınlar, hayatlarındaki karmaşık ve travmatik görünen olayları görsel olarak ifade etmişlerdir. Yaşadıkları kaygı, depresyon gibi olayları kelimelerle ifade etmekte zorlanırlarken, resimli anlatı formatı onlara sorunlarını aktarmanın farklı yollarını keşfetme özgürlüğü sunmuştur. Deneyimlerinin arkasındaki duygular bibliyoterapi ve resimlerin birlikteliğinde yeni bir ifade diliyle aktarılmıştır (McNicol, 2018, s. 66).

Charting the Digital Lifespan (CDL) İngiltere'deki genç yetişkinler, ilk ebeveynler ve emeklilerden oluşan üç farklı topluluğun dijital kimliklerini nasıl yarattıkları, dijital platformlara yönelik endişelerini, bakış açılarını resimli kitaplar aracılığıyla ortaya koymayı amaçlayan bir projedir (Durrant vd., 2018, s. 1).



Görsel 1. CDL kapsamında oluşturulan kitaplardan örnek görüntü (Durrant vd., 2018, s. 6)

Proje kapsamında katılımcılar mevcut deneyimlerine en yakın resimli kitabı okuyup, kitap aracılığıyla kendi deneyimleri üzerine yeniden düşünme fırsatı bulmuştur. Karakterlerle özdeşim kurarak, var olan senaryoları genişletip yeniden şekillendirerek, (Görsel 1) diğer katılımcılarla etkileşime girmişlerdir (Durrant vd., 2018, s. 5).

Beyond Words İngiltere’de kurulan öğrenme güçlüğü çeken bireylerin görsel okuryazarlığının geliştirilerek duygusal refahlarını arttırmayı amaçlayan ulusal bir yardım kuruluşudur (Cullen, Hastings ve Begum, 2021, s. 7). Yetişkinler için tasarlanan ve tümü sessiz formatta olan *Beyond Words* kitapları (görsel 2) öğrenme güçlüğü çeken, okuma yazma problemi olan yabancı dil bilmeyen, işitme engelli, bakımveren, sosyal hizmet uzmanı, eğitimci ve demans hastası gibi pek çok farklı birey tarafından yararlı bulunmuştur (Bradley ve Hollins, 2013, s. 27). 1980’lerde öğrenme güçlüğü yaşayan bireylerin duygularını anlamalarına yardımcı olabilecek kitaplar aramaya başlayan Profesör Sheila Hollins, resimli çocuk kitapları dışında pek kaynak bulamaz. Fakat bu kitaplar yetişkinlerin deneyimlerini anlamasına ve üzerine konuşmasına doğrudan yardımcı olamamaları sebebiyle arayışına karşılık veremez (Cullen vd., 2021, s. 7).



Görsel 2. *Beyond Words*’ün faaliyetlerinden fotoğraflar (Beyond Words, ____)

Hollins öğrenme güçlüğü çeken oğlunun çizdiği resimlerin, oğlunun hayatında olup bitenleri anlamasına ve bunlara hazırlanmasına yardımcı olabileceğini keşettikten sonra illüstratör Beth Webb ve psikiyatrist Dr. Lester Sireling eşliğinde çalışmalarına başlayarak

1989'da basılan *When mum died* başlıklı ilk sessiz kitabı yayımlar (Cullen vd., 2021, s. 7). Resimli kitapların yalnızca çocuklara yönelik bir format olduğunu ve ciddi meselelerin resimlerle gerektiği gibi ele alınamayacağı yanılığını *Beyond Words* kitapları ortadan kaldırmaktadır.

Yapılan bir başka çalışmada ise yaşlı yetişkinleri hedef alan resimli kitaplar konusundaki boşluk göz önünde bulundurularak, resimli kitapların sanatsal ve maddi nitelikleri açısından yaşlı yetişkinlerin tercihlerine uygun resimli bir crossover kitap ortaya konulmuştur (Karaoğlu, Günay ve Alaca, 2024, s. 15).



Görsel 3. *Designing a crossover multisensory picturebook with older adults at a care home* başlıklı çalışma kapsamında hazırlanan resimli kitaptan görüntüler (Karaoğlu vd., 2024, s. 11)

Yaşlılarla yakın temas halinde, pozitif tasarım çerçevesinden yararlanılarak yürütülen çalışma kapsamında yaşlı yetişkinlerin resimli kitap üretimine katkıda bulunmalarının topluluk içerisindeki sosyal varlıklarını arttırdığı ve güçlendirici olduğunu gözlemlenmiştir (Karaoğlu vd., 2024, s. 15). Pozitif tasarım anlayışına göre tasarım, yalnızca günlük yaşamı kolaylaştırıcı pratik çözümler ya da hedonik bir zevk kaynağı olarak görülmek yerine proaktif, kişisel gelişim elde etmenin bir yolu olarak görülmelidir (Desmet ve Pohlmeier, 2013, s. 15). Bu bağlamda hazırlanan materyalde (görsel 3) yaşlıların yaşam boyu edindikleri deneyimleri ve anıları fotoğraf ve illüstrasyonlardan oluşan kolajlar aracılığıyla somutlaştırılmıştır (Karaoğlu vd., 2024, s. 8).

McNicol tarafından yürütülen bir diğer araştırmada ise katılımcılara sağlıkla ilgili temalar çerçevesinde oluşturulmuş çizgi romanlar sunulmuştur. Sürecin sonunda katılımcılar görsel metaforların ve analogilerin karmaşık görünen fikirlerin akılda kalmalarını kolaylaştırdıklarını ve romandaki karakterlerle rahatlıkla empati kurabildiklerini ifade etmiştir. Beraberinde ise başkalarının da aynı sorunla uğraştıklarını farkına varmanın bilinciyle arkadaşlık ve güven duygularının pekiştiğini belirtmişlerdir (McNicol, 2017, s. 66).

Çeşitlenmeleri sunulan resimli kitaplar eşliğinde yürütülen çalışmalar, kelimelerle ifade etmekte zorlanılan pek çok durumda, bireyleri paylaşmaya, fark etmeye ve anlatmaya

teşvik ederek, duygusal olarak iyileşme süreçlerine olumlu katkılar sunabilir. Görsel anlatımın sunduğu sembolik dil, yaşlılar, işitme engelliler, öğrenme güçlüğü çeken, yabancı dil bilmeyen bireyler, ergenler gibi çok çeşitli yetişkin gruplarının duygusal refahlarının arttırılması konusunda etkili olabilir.

Yetişkinlere yönelik resimli kitapların analizi

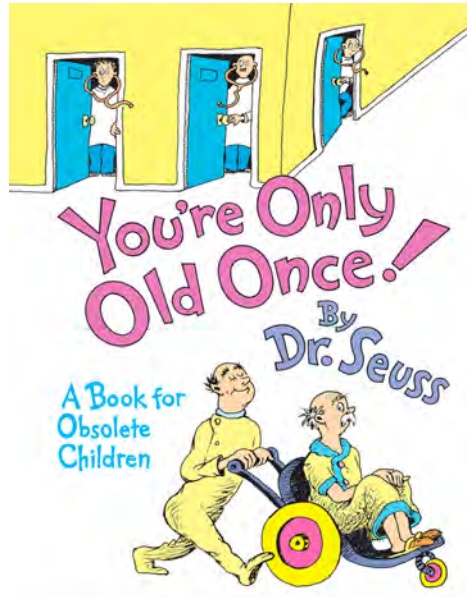
Yetişkinlere yönelik resimli kitapların yaygınlıklarının ve bu kitaplara duyulan talebin, ülkeler bazında farklılık göstermesi sebebiyle, kitapların kategorizasyonu global ölçekte standart bir biçime ulaşamamıştır. Bu kitapların çok azında türlerini tanımlayan ibareler yer almaktadır. Bu sebeple çalışma kapsamında analize dâhil edilen kitapların yetişkinlere yönelik içeriklere sahip olduklarına kapak tasarımları, isimleri ya da tanıtım yazıları gibi alanlarda değiniyor olmalarına dikkat edilerek örneklem belirlenmiştir. 1980'lerin ortalarında büyük başarıya ulaşan asıl adı Theodor Seuss Geisel olan Dr. Seuss mahlasını kullanan yazar-illüstratörün *You're only old once!* başlıklı kitabının yaşlı okuyuculara yönelik olduğu kapak tasarımında yer alan "bu kitap modası geçmiş çocuklar için" ifadesi ile belirtilmiştir (Abate, 2020, s. 41). Bu tanımlamayla yaşlı okuyucular işaret edilmektedir (görsel 5). Dallas Clayton imzalı *It's never too late* başlıklı kitapta ise hem kapağında yer alan (görsel 4) "yetişkinler için çocuk kitabı" hem de ilk sayfasında bulunan "tüm yetişkinler" ifadeleriyle kitabın okuyucu kitlesi belirtilmiştir.



Görsel 4. *It's never too late* kitabının kapak tasarımı (Clayton, 2013)

Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood başlıklı kitap yetişkinliğe giden zikzaklı yolculuğu konu almakta olup, ilk yetişkinlik dönemindeki bireyler için büyüme rehberi rolü üstlenmektedir. *Looking after my heart* ise *Beyond Word* tarafından yayımlanmış olup, sessiz resimli yetişkin kitabı olarak ele alınabilir. Kitaptaki resimlemeler odak grup görüşmeleri yapılarak ve uzmanların danışmanlığına başvurularak kitabın hedef kitlesinin ihtiyaçlarına yönelik hazırlanmıştır (Hollins,

Cappuccio ve Adeline, 2005). *Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day* başlıklı kitabın ise kimler için uygun olduğu sorusunun cevabı kitabın satışa sunulduğu web sitelerinden birinde yer alan tanıtım yazısında verilmiştir. Kitabın Sophie Blackall'ın kitaplarını çocukları için satın alan ebeveynler, teyzeler, amcalar veya büyükanne ve büyükbabalar, yas tutan birine duygudaşlığını göstermek isteyen, zor zamanlardan geçen bireyler için uygun olduğu belirtilmiştir (Amazon, ____). Bu bağlamda *You're only old once!* başlıklı kitap Amerikan popüler kültürü ve yayıncılığında bir dönüm noktasına işaret ederek, çoğunlukla çocuklarla ilişkilendirilen formatın yetişkin anlatısı çerçevesinde ele alınabileceğini ticari açıdan kanıtlamıştır (Abate, 2020, s. 41). Kitapta yaşlı bir bireyin sağlık sistemi içerisinde yaşadığı deneyimler mizahi bir yaklaşımla anlatılmaktadır. Yaşlılığın beraberinde getirebileceği olası problemleri ele alan kitap, yaşlılar arasında yeni konuşmalar başlatma ve ortak problemlerini dile getirmeleri konusunda cesaretlendirme gibi etkilere sahiptir.



Görsel 5. *You're only old once!* kitabının kapak tasarımı (Dr. Seuss, 1986)

Yetişkinlere yönelik resimli kitapların erken dönem örneklerinden biri olan bu kitapta Dr. Seuss'un abartılı illüstratif dili, metindeki ironik anlatımla uyumludur. Durum komedisi içeren bu illüstrasyonlar, yaşlı okuyucuların kaygılı ruh hallerinin yerini neşeye bırakmasına yardımcı olmaktadır. Karikatürize çizim yaklaşımı, canlı renk kullanımları, portrelerdeki abartılı mimikler ciddiyyetten uzak bir atmosfer yaratmaktadır.

Fazlaca detay barındıran illüstrasyonlar, her sahnenin keşfedilmesini daha eğlenceli hale getirir. Okuyucular bir yandan anlatının olay örgüsünü takip ederken diğer yandan ise illüstrasyonlardaki ve arka planlardaki komik detaylara dikkat kesilebilir (görsel 6). Kitapta karmaşık tıbbi prosedürler karikatürize edilerek daha az korkutucu ve eğlenceli bir halde sunulmuştur.



Görsel 6. *You're only old once!* Kitabından bir illüstrasyon (Dr. Seuss, 1986)

Dr. Seuss bu resimli kitabı yayımlamadan hemen önce çeşitli sağlık sorunları yaşamaması sebebiyle hastaneyi sıkça ziyaret eder. Bekleme anlarında hastanedeki ekipmanların eskizlerini çizerek vakit geçirir. Resimli kitap yazar-illüstratörün "yaşlandıkça bozulan sağlık durumu üzerine bir meditasyondur" (Abate, 2020, s. 37). Resimli kitaplar her ne kadar, zamanlarının politik, pedagojik, kültürel ve estetik koşullarına bağlı olsalar da pek çok resimli kitap evrensel mesajlar iletir (Kümmerling-Meibauer, 2018, s. 1). Kitap, insanın yaşam döngüsüne ilişkin paradoksa dikkat çekmektedir. Yaşlılık yetişkinliğin son aşaması olup, çocukluktan ise en uzak aşama olarak görülmektedir. Fakat kitap, insanın yaşam döngüsünü doğrusal değil döngüsel olarak ele alarak çocukluktan en uzak olmak yerine, çocuklaşmaya vurgu yapar (Abate, 2020, s. 38).

"Yeni Dr. Seuss" olarak adlandırılan Clayton'ın yazıp resimlediği *It's never too late* başlıklı kitapta yaşamın son anlarında hatırlanan tek şeyin verilen ve alınan sevgi olduğu fikrinden hareketle yetişkinlere; yeni bir şeye başlamak, birini önemseydiğini söylemek ve hayattan keyif almak için asla geç olmadığı hatırlatılmaktadır (Clayton, 2013, s. 1). Sulu boya tarzı illüstrasyonların her biri yaşamdan kesitler ve şiirsel mesajları bir arada sunmaktadır. Günlük yaşamın koşuşturması içerisinde yetişkinlerin gözünden kaçan ve hayatın ne kadar değerli olduğunu hatırlatacak anlar bir araya toplanmıştır. Yaşamlarının sonlanacağı bir günde kimin elini tutmalarını isteyeceklerini, kimleri arayıp veda edeceklerini ya da önemli sanılan ama aslında önemsiz olan hangi konuları hala dert ediyor olacaklarını sormaktadır. Yaşamın sonlanması durumu gök gürültüsü ve yağmurla metaforlaştırılmıştır (görsel 7).



Görsel 7. *It's never too late* kitabından sayfalar (Clayton, 2013)

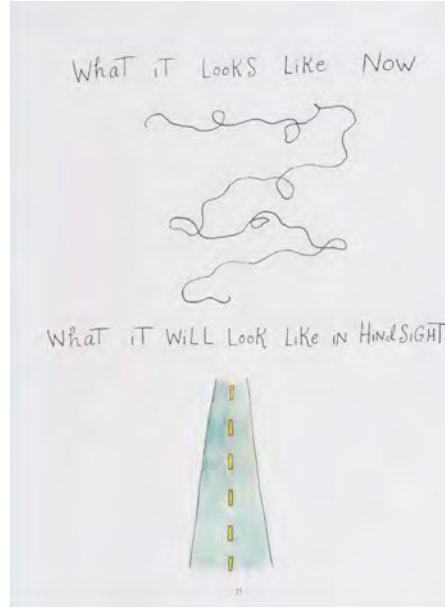
Yaşamın bir parçası olan ölüm fikri, anın değerinin fark edilmesine atıfta bulunularak ele alınmıştır (görsel 8). Mezarlığın tasvir edildiği illüstrasyonun yan sayfasında "O son anlarda perdeyi araladığında, hatırlayacağın şey verdiğin ve aldığın sevgi olacak" metni yer almaktadır (Clayton, 2013).



Görsel 8. *It's never too late* kitabından bir sayfa (Clayton, 2013)

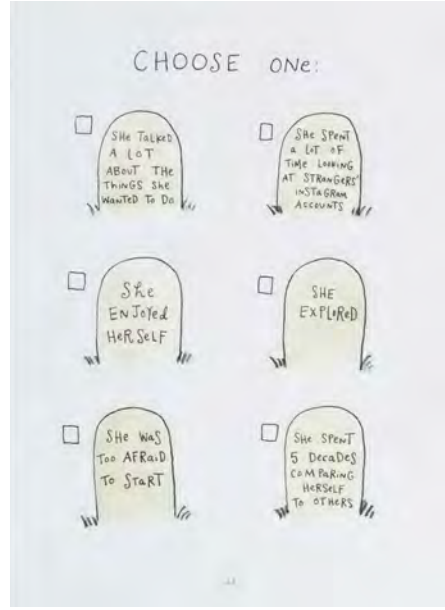
Mari Andrew'in yazdığı ve resimlediği *Am I there yet? The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* başlıklı kitabın ortaya çıkışına 2015 yılının Eylül ayında yazar-illüstratörün sosyal medya hesabı üzerinden paylaştığı kalp kırıklığı, neşe, kendini keşfetme gibi konuları içeren bir dizi çizim kaynaklık etmektedir (Fradkin, 2019, s. 1346). Yazar-illüstratör babasını kaybetmesinin ardından hayatına daha fazla neşe katmasının kendine bağlı olduğunu düşünerek, günlük rutinlerine ve takvimine mutluluğu eklemeye karar verir. Yaşamı üzerine yaptığı düzenli çizimlerle, zamanla yaşamını şekillendirme

fırsatı bulur (Andrew, 2018, s. 9). Çizimlerini Instagram üzerinden paylaşmasının ardından izleyicilerin bu illüstrasyonlara gösterdikleri ilgi, resimli kitabın ortaya çıkmasını beraberinde getirir (Fradkin, 2019, s. 1346). Bu noktada sosyal medya, illüstratörlerin yalnızca kendilerini ifade ettikleri bir alan olmanın ötesinde, izleyicileriyle bağ kurdukları, kariyer yolculuklarını ve kararlarını da şekillendirdikleri ortamlara dönüşmektedir. Teknoloji ve dijitalleşmenin yeni stratejilere eklenildiği bu çağda, sosyal medyanın çerçeveleri de yeniden belirlenmektedir (Erşanlı, 2023, s. 60).



Görsel 9. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* kitabından bir sayfa (Andrew, 2018, s. 11)

Kitap ilk yetişkinlik döneminin gündeminde yer alan kendini bulmak, keşfetmek, hayal kırıklıklarının üstesinden gelmek gibi farklı konuları içeren sekiz bölümden oluşmakla olup her bölümün girişinde o bölüme ilişkin genel bir mesaj veren illüstrasyon bulunmaktadır. Örneğin "belirsizliklerin üstesinden gelmek" başlıklı birinci bölümün girişinde yer alan illüstrasyonla yetişkinliğe geçiş süreci yol teması üzerinden metaforlaştırılmıştır (Andrew, 2018, s. 11). Yetişkinliğe doğru yapılan yolculuk aslında olması gerektiği gibidir. Yolun başında seçenekler, gidilecek rotaların tümü düşünüldüğünde bu rota daha karmaşık ve belirsizdir. Fakat yolda ilerledikten sonra geriye dönüp bakıldığında yol başlangıçtaki gibi karmaşık görünmeyecektir (görsel 9).



Görsel 10. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* kitabından bir sayfa (Andrew, 2018, s. 47)

Kitabın üçüncü bölümü, bireyin hayatta ne istediğini keşfetmesi ve kendi seçimlerini yapma sürecine odaklanır. Bölümde mezarlığın tasvir edildiği illüstrasyonda, mezar taşları, metafor olarak kullanılarak, okuyucuları hayatta yapmak istedikleri, seçimleri ve neleri öncelediklerine ilişkin düşünmeye davet eder (görsel 10). Mezar taşlarının üzerinde modern insanın yaygın davranışlarına ve seçimlerine ışık tutan "başkalarının Instagram hesaplarına bakarak çok zaman harcadı", "kendini başkalarıyla kıyaslayarak elli yıl geçirdi" gibi metinler yer ele almaktadır (Andrew, 2018, s. 47). Hayatın kısalığı ve seçimlerin önemi somut imgelerle güçlendirilmiştir. Görsellerin mizahi tonu, mesajın sertliğini yumuşatırken, okuyucunun kendini açıklamadan ya da savunmadan, yalnızca düşünmesini sağlanmaktadır.

Kendini keşfetmeyi konu alan bir başka bölüm ise illüstrasyon ile büyümenin, sürekliliği ve olumsuzlukları da içerisinde barındıran döngüsel süreci tasvir edilmiştir (görsel 11). Kayıplar, başarısızlıklar ve kalp kırıklıkları, tıpkı bir çiçeğin büyüebilmesi için gerekli olan yağmur gibi, olgunlaşma sürecine katkıda bulunan deneyimlerdir. Cesaret ise güneş gibi gerekli olan ışık ve sıcaklığı sunarak, insanın zorlu süreçlerden çıkmasını ve kendi potansiyeline ulaşmasını sağlar. Yağmur ve güneşin bir araya gelmesi gibi pişmanlıklar ve mücadelelerle harmanlanmış cesaret; insanı değiştirir, geliştirir. Hayatın döngüsü içerisindeki zorluklar, büyümek için fırsatlara dönüşebilir.



Görsel 11. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* kitabından bir sayfa (Andrew, 2018, s. 135)

2022 yılında yayımlanan *Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day* başlıklı kitap ise koronavirüs pandemisini konu alan yetişkinlere yönelik resimli bir kitaptır. Kitabın yazarı ve çizeri olan Blackall, kitabın girişinde bu kitabın ortaya çıkmasına sebep olan hislerini anlatır. Yazar-illüstratör hissettiği endişelerin, korkuların, yaşadığı kayıpların neredeyse hayata dair tüm merak duygusunu yitirmekle karşı karşıya bıraktığından söz eder. Yaşamın güzelliklerini bu karmaşa içerisinde gözden kaçırmaya başladığını fark etmesiyle birlikte ise yaşamda dört gözle beklenecek şeylerin bir listesini oluşturmaya karar verir. Bu liste hem ona hem de okuyucularına yaşamın küçük ve güzel detaylarını yeniden hatırlatacaktır (Blackall, 2022, s. 4).



Görsel 12. *Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day* kitabından sayfalar (Blackall, 2022, s. 7, 78)

Analiz edilen diğer kitapların illüstratif stillerinde doku kullanımlarına rastlanmazken, bu kitaptaki nesnelere yüzey özellikleri, doku ve farklı fırça kullanımlarıyla birbirlerinden ayırtılmıştır. Zengin doku kullanımları okuyucunun gerçeklik ve empati duygusunu pekiştirebilir (görsel 12). Anlatının amaçladığı yaşamdaki detaylara dikkat

çekme fikri, illüstrasyonlarda da sürdürülmektedir. Kompozisyon içerisinde yer alan tüm öğeler, renk, doku, ışık gölge kullanımları açısından en ufak ayrıntılarına kadar detaylı bir biçimde resmedilmiştir

Blackall'ün insanlara neleri dört gözle beklediklerini sorduğunda sıklıkla aldığı yanıtlardan biri kahvedir. Kitapta bu cevap illüstrasyon ve metinlerle işlenir. Okuyuculara kahve hazırlama sürecinin, bir yürüyüşte termostan kahve yudumlamanın ya da bir baristanın kahveyi hazırlamasını beklemenin yarattığı heyecan ve mutluluk hatırlatılır (Blackall, 2022, s. 9). Bu hatırlatmaların yanında ise üzerinde sana bunu servis ettiğimiz için çok mutluyuz yazan bir kahve bardağı illüstrasyonu yer alır. Bu kahve bardağı illüstrasyonu, okuyucuyla doğrudan iletişim kurmaktadır (görsel 12). Yazar-illüstratör türlü basit önerilerle okuyuculara günlük yaşamda neşe bulmanın yollarını gösterir. Örneğin evinizdeki yumurtaları boyarlarsa buzdolaplarını açmayı ipe çekeceklerini söyler. Kitap okuyucuları her sayfada günlük yaşamlarını güzelleştirebilecek yeni bir eyleme teşvik eder (Görsel 12).

Koronavirüs pandemisini konu alan resimli kitaplara farklı örnekler de göstermek mümkündür. Bu kitaplardan bir diğeri de Marianne Laidlaw tarafından yazılan ve Luke Adam Hawker tarafından resmedilen 2021 tarihli *Together* olmuştur. Kitap bir adamın ve köpeğinin hikâyesi üzerinden pandeminin görsel kaydını tutarken, okuyuculara izolasyonun zorluklarına karşı kolektif birliktelik ruhunu ve umudu hatırlatmaya çalışmaktadır (Tucker, 2021, 18 Mart). Ülkemizde ise koronavirüs sürecinde ortaya konulan ve pandemiye konu alan çalışmalardan birisi Tefik Fikret Uçar'ın *Yüz yüze/Face to face* başlıklı kitabıdır. "Kitap, pandemi sürecine kelimelerden çok görsel imgelerle tanıklık ediyor. Bu görsel günlük yaşadığımız tuhaf, korkunç ve yeni günleri imgeler yoluyla aktarma isteği ve merakının bir sonucu" olarak değerlendirilmektedir (Uçar, 2021).

Bu çalışmada çözümlenen bir diğer yetişkin resimli kitabı ise Hollins'in Francesco Cappuccio ve Paul Adeline ile birlikte yazdığı ve Lisa Kopper tarafından resmedilen *Looking after my heart* başlıklı kitaptır (Cullen vd., 2021, s. 7).



Görsel 13. *Looking after my heart* kitabından sayfalar (Hollins vd., 2005, s. 6, 35)

Kitapta ana karakter Jane'in sağlıksız yaşam tarzı sebebiyle kalp rahatsızlığı yaşaması ve bu rahatsızlıkla birlikte yaşamına ilişkin farkındalığının artarak, gündelik yaşam alışkanlıklarını değiştirmesi anlatılmaktadır. Resimli kitap Jane'in erken yetişkinlik

dönemlerinden başlayarak yaşlılık sürecine kadar dönüşen hikâyesini konu almaktadır. Sessiz kitap formatındaki bu kitap, sıralı anlatının olanaklarıyla karakterin yaşamını kronolojik olarak illüstrasyonlarla gözler önüne sermektedir (görsel 13). Kitap, kalp hastalığı yaşayan bireylerin gündelik yaşam alışkanlıklarını değiştirerek sağlık durumlarını olumlu bir noktaya taşıyabilmeleri için rehberlik etmektedir.

Looking after my heart, Beyond Words tarafından yayımlanan diğer kitaplar gibi farklı illüstratörler tarafından resimlenmiş olsalar da yalın anlatım biçimleri ve renk kullanımlarıyla dilsel bir bütünlüğü sunmaktadır. Kitabın öğrenme gücünü çeken bireyler için hazırlandığı göz önünde bulundurulduğunda, çizimlerin detaylardan arınmış oluşları, kitabın hedef kitlesi olan bireylerin hikâyeye odaklanmaları konusunda kolaylaştırıcı olabilir. *Looking after my heart*'taki illüstrasyonlar, belirgin kontur çizgilerinden ve ışık gölge kullanımının çok az olduğu yüzeylerden oluşmaktadır. Karakterlerin duygularının ifade edildiği sahnelerde karakterler, mimiklerini yakından içeren planlarla kompozisyonun merkezine konumlandırılmıştır (görsel 13).

Dolayısıyla kitapların tümü karakterlerin hikâyeleri üzerinden, evrensel insan deneyimlerini anlatmaktadır. Bu yönleriyle bu kitaplar yaşamın problemlerine ve bireylerin duygusal ihtiyaçlarına kapsayıcı bir biçimde yaratıcı yanıtlar sunabilmektedir.

- Analiz edilen kitaplardaki illüstrasyonlar, hikâyeyi desteklemekle kalmayarak, karmaşık duyguları ve soyut temaları somutlaştırma görevi de görür. İncelenen kitaplarda kullanılan metaforların benzerliği dikkat çekmektedir. *It's never too late* kitabında yaşamın sonlandığı gün demek yerine, bugün her şeyin bittiği, gök gürültülü ve şimşeklerin çaktığı o gün olacağı üzerinden ölüm teması fırtına ile metaforlaştırılmıştır. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* kitabında kayıplar, başarısızlıklar bir yetişkinin tıpkı bir çiçek gibi büyümesi çiçek açması için gerekli olan yağmur olarak metaforlaştırılmıştır. Benzer şekilde güneş ise cesaret olarak konumlandırılmıştır. *It's never too late* kitabında da kitabın anlatısının pozitifleştiği ve hiçbir şey için geç olmadığı fikrinin anlatıldığı kısımlarda kompozisyona güneş dâhil olmaktadır. Her iki kitapta da doğadaki temel unsurlar kullanılarak soyut konular somutlaştırılmıştır. Her iki kitapta da stilize biçimde mezarlık illüstrasyonları yer almaktadır. Böylece ölümün gerçekliği üzerinden yaşamın değeri vurgulanmaktadır.
- Resimli kitapların vermeyi amaçladıkları mesajlar illüstrasyonlarda açığa çıkmaktadır. Tüm kitapların metin imge ilişkilerine bakıldığında, illüstrasyonların metnin anlamını genişlettiği ve illüstratif biçimlerinin bu anlatılara göre şekillendiği söylenebilir. *Things to look forward to: 52 large and small joys for today* yaşamda fark edilmesi gereken detayları incelikle işlenmiş illüstratif bir stille gerçeğe yakın doku ve renk kullanımlarıyla resimsel dünyanın dinamikleri içerisinde okuyucunun karşısına çıkarmıştır. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood*'un arayış ve belirsizlik teması kompozisyonun tümüne illüstratif yaklaşımla yayılır. Sayfalarda irili ufaklı çizimler kompozisyonları yoğun bir biçimde doldururken görselleri kavramak

için onları bir metin okur gibi takip etmek gerekmektedir. İllüstrasyonlar tıpkı bir haritadaki lokasyonlar gibi birbirlerine bağlıdır. Kendi içlerinde adeta görsel bir alfabe oluşturarak mesajları aktarmaktadır. *Looking after my heart* hedef kitlesi için yalın anlatım tarzıyla ve hikâyesinin anlaşılmasını kolaylaştıracak kompozisyon düzenlemeleriyle illüstrasyonları konumlandırır. *You're only old once!* kitabında tüm karmaşık tıbbi prosedürler mizahi bir yaklaşımla sunulurken, illüstrasyonlar okuyucuları eğlendirebilecek, komik bulabilecekleri detaylar barındırmaktadır. *It's never too late* kitabında ise illüstrasyonlar kitabın şiirsel yaklaşımına ayak uyduran naif çizgilerden oluşmaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada yetişkinlere yönelik resimli kitapların duygusal refahı arttırmadaki rolü irdelenerek, bu rolü üstlenen yetişkinlere yönelik resimli kitaplar üzerinden türün tipolojisinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Resimli kitaplar yetişkin bireyler için nostaljik ve tanıdık formatlardır. Bu anlatılar aracılığıyla, çocuksuluğun naif atmosferi içerisinde yetişkin bir birey, zorlayıcı geçmiş deneyimleriyle, korkuları ve kaygularıyla güvenli bir karşılaşma yaşayabilir. Çalışma kapsamında analiz edilen kitaplar yetişkin yaşamının farklı problemlerine ve zorlayıcı olarak tanımlanabilecek deneyimlerine yönelik özgün çözümler içermektedir.

Özellikle yaşlılar, okuma yazma bilmeyenler, öğrenme güçlüğü çeken bireyler ya da eserin yazıldığı dile hâkim olmayan bireyler gibi farklı okuyucu kitleleri için, görsel okuryazarlık aracılığıyla resimlerin ardındaki hikâyeler rahatlıkla keşfedilebilir. Bu kitaplar, geleneksel bibliyoterapi uygulamaları içerisinde yeni bir yaklaşımın kapısını aralama fırsatını sunmaktadır. Bu perspektif, hem psikoloji, yayıncılık, edebiyat, sosyal hizmet gibi disiplinlerde yeni araştırma ve uygulamalara ilham olabilir.

Yetişkinlere yönelik resimli kitaplar formatlarını çocuk kitaplarından miras alsalar da içerikleri ve estetik dilleri gibi doğalarında bulunan farklılıklar onları resimli kitapların gelişim süreçlerinin bir çıktısı olarak ortaya çıkarmıştır. Bu doğa analiz edilen resimli kitapların tümünde öne çıkmaktadır. Örneğin kitaplar, yaşlı, öğrenme güçlüğü çeken, ilk yetişkinlik döneminde olan, yeni bir şeye başlamaya cesaret edemeyen, yaşamdaki güzellikleri gözden kaçıran olmak üzere öncelikli olarak beş farklı hedef kitlesine yönelik olup her birinin illüstratif dilleri, metin imge ilişkileri, anlatım biçimleri, temaları ve konuları hedef kitlelerinin ihtiyaç ve sorunlarına cevap verir niteliktedir.

Analiz edilen kitapların tamamı, problemlere yönelik illüstrasyon ve imgenin birlikteliğinde okuyuculara yeni bakış açıları kazandırmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla, duygusal refahlarını arttırma arayışında olan bireylerin bu kitaplarla karşılaşması imgelerin ortaklığında farkındalıklarını geliştirmelerine, yalnız olmadıklarını hissetmelerine ve duygularıyla başa çıkma yetkinliklerini arttırmalarını katkı sağlayabilir.

Resimli kitapların çocuklar için bilişsel ve duygusal faydalarını ortaya koyan pek çok

çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar yayıncı, yazar ve okuyucuların tercihlerine yön vermektedir. Yetişkin resimli kitapları görece yeni sayılabilecek ve özellikle ülkemizde yaygınlık kazanmamış bir kategoridir. Bibliyoterapi uzmanı, psikolog, sosyal hizmet uzmanı, edebiyatçı, kütüphaneci, illüstratör, yayıncı gibi farklı alanlardan uzmanların çalışmaları ve iş birlikleriyle bu kitapların terapötik etkilerine ve kullanımlarına yönelik farkındalık arttırılabilir. Kitaplar aracılığıyla duygusal refahın arttırılması konusundaki temel prensip bireyin doğru zamanda doğru kitapla buluşabilmesidir. Bu sebeple yetişkin okuyucular ve problemlerini hedef alan resimli anlatılara rol düşmektedir. Ülkemiz yayın pazarında bu kitaplara alan açılması tüm aktörlerin ortak çabasıyla somutluk kazanacaktır.

Extended abstract

Adults' encounters and associations with picture books in adulthood are more limited than those of children. Although the shared reading experience, which usually occurs when a child is involved in the reading experience of a book, contributes to the intergenerational interaction of individuals gathered around a picture book, it does not directly offer an experience for adults unless the book experience is a crossover or an adult picture book. When it comes to books for adult and child readers, which are characterized as crossover, these books differ from picture books for adults in that they do not contain themes that exclude child readers, although they invite adult readers to experience their narratives.

Adult picture books are a new phenomenon that pushes the boundaries of literature and art, offering readers a layered reading experience. There is a growing demand for these books in a global publishing environment. New research is needed to increase the prevalence of these books in our society and in the global publishing environment and to analyze their structure. Within the scope of this study, five picture books with hopeful, guiding, and positive themes that deal with the realities of adult life and are predicted to contribute to the emotional well-being of readers were analyzed through descriptive analysis. The books were analyzed with a descriptive approach based on their text-image relations, illustrative approaches, and themes. All five picture books selected through purposive sampling have qualities that can contribute to the emotional well-being of readers. *You're only old once!* provides a different perspective on the problems of old age by using humorous language. By addressing the challenges of the aging process in a fun format, the book helps readers to develop a positive outlook while accepting these processes. *Things to look forward to 52 large and small joys for today and every day* encourage readers to recognize the often unnoticed moments and small joys in everyday life. *It's never too late* reminds readers that no matter what age they are, it is never too late to change their lives. *Looking after my heart* guides readers with health problems to change their daily living habits. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* maps the ups and downs of adulthood, illustrating the paths, choices, and emotions that can be taken. In the rest of the study, the role of picture books in enhancing emotional well-being is discussed. This inquiry was carried out in order to reveal the benefits of adult picture books to individuals' daily lives and subjective experiences.

Adult picture books contribute to readers' plot comprehension, analysis, and interpretation skills through visual literacy and facilitate identification with the character in bibliotherapy processes. In this context, the study provides a direction for creating an adult picture book or including picture books in studies that can be carried out to increase emotional well-being. Adult picture books are a category that has not gained widespread recognition, especially in our country. Awareness of the therapeutic effects of picture books can be increased through the cooperation of literary professionals, psychologists, social workers, librarians, illustrators, publishers, and bibliotherapy specialists. The basic principle in bibliotherapy processes is to bring the individual together with the right book at the right time. For this reason, experts in the

field have an important role in creating picture books that address the problems of adult readers and the realities of their lives. By making room for these books in the publishing environment of our country, awareness, and demand for these books can be created in society. This study aims to draw attention to the potential benefits of these books on emotional well-being and their use in areas such as bibliotherapy and to raise awareness about the widespread use of these books.

Kaynakça

Abate, M. A. (2020). No kids allowed children's literature for adults (1. baskı). Johns Hopkins University.

Akbulut, Y. (2012). Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. A. Şimşek (Ed.), Veri çözümleme teknikleri (1. baskı) (s. 162-195). Anadolu Üniversitesi.

Amazon (____). Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day. <https://www.amazon.com/Things-Look-Forward-Sophie-Blackall/dp/1797214489>

Andrew, M. (2018). Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood (1. baskı). Clarkson Potter.

Artfulliving. (2021, 25 Ağustos). Uzmanlığı yalnızca resimli kitaplar: Shhhbooks. <https://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/uzmanligi-yalnizca-resimli-kitaplar-shhhbooks-i-23492>

Beckett, S. L. (2012). Crossover picturebooks: A genre for all ages (1. baskı). Routledge.

Berns, C. F. (2004). Bibliotherapy: Using books to help bereaved children. OMEGA- Journal of death and dying, 48(4), 321-336. <https://doi.org/10.2190/361D-JHD8-RNJT-RYJV>

Blackall, S. (2022). Things to look forward to: 52 large and small joys for today and every day (1. baskı). Chronicle.

Bradley, E. ve Hollins, S. (2013). Books beyond words: Using pictures to communicate. Journal on developmental disabilities, 19(1), 24-32. https://oadd.org/wp-content/uploads/2013/01/41015_JoDD_19-1_24-32_Bradley_and_Hollins.pdf

Beyond Words. (____). Our story. <https://booksbeyondwords.co.uk/our-history>

Burmark, L. (2002). Visual literacy: Learn to see, see to learn (1. baskı). Association for Supervision and Curriculum Development.

Carroll, L. (1865). Alice's adventures in wonderland. (1. baskı). Macmillan.

Clayton, D. (2013). It's never too late (1. baskı). Penguin.

Csikszentmihalyi, M. (1997). Assessing aesthetic education: Measuring the ability to "ward off chaos". Arts education policy review, 99(1), 33-38. <http://dx.doi.org/10.1080/10632919709600763>

Cullen, M. A., Hastings, R. ve Begum, S. (2021). Beyond words: A manual to help understand the theory and practice. <https://booksbeyondwords.co.uk>

Desmet, P. M. A. ve Pohlmeier, A. E. (2013). Positive design: An introduction to design for subjective well-being. International journal of design, 7(3), 5-19. <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/viewFile/1666/587>

Dr. Seuss. (1986). You're only old once! (1. baskı). Random House.

Durrant, A. C., Kirk, D. S., Moncur, W., Orzech, K. M., Taylor, R. ve Pisanty, D. T. (2018). Rich pictures for stakeholder dialogue: A polyphonic picture book. *Design studies*, 56, 122-148. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.01.001>

Egan, K. (1992). *Imagination in teaching and learning* (1. baskı). The University of Chicago. enchantedlion.com (____). Unruly. <https://enchantedlion.com/about-unruly>

Erşanlı, B. (2023). Görsel iletişim tasarımında minimalleşme üzerine: Azalırken çoğalan logo tasarımları. *Sanat ve tasarım dergisi*, 32(59), 59-77. <https://doi.org/10.18603/sanativetasarim.1404941>

Falconer, R. (2008). *The crossover novel contemporary children's fiction and its adult readership* (1. baskı). Routledge.

Fradkin, C. (2019). Mari Andrew: Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood. *Journal of youth and adolescence*, 48(7), 1436-1438. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01030-1>

Hollins, S., Cappuccio, F. ve Adeline, P. (2005). *Looking after my heart* (1. baskı). Beyond Words.

Kana, N. D. (2019). Picture books for young adults: Importance of visual literacy. *International journal of scientific & technology research*, 8(11), 1834-1842. <http://www.ijstr.org/final-print/nov2019/Picture-Books-For-Young-Adults-Importance-Of-Visual-Literacy.pdf>

Karaoğlu, S., Günay, A. ve Alaca, I. V. (2024). Designing a crossover picturebook with older adults at care homes. C. M. Gray, E. C. Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli ve P. Lloyd (Ed.), *Design research society international conference* (1. baskı) (s. 23-28). Design Research Society.

Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma* (2. baskı). Bağlam.

Kümmerling-Meibauer, B. (2018). Introduction: picturebook research as an international and interdisciplinary field. B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (1. baskı) (s. 19-34). Routledge.

Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks picturing text* (1. baskı). Routledge.

Loy, D. R. (2010). *The world is made of stories* (1. baskı). Wisdom.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and contextual perspective* (1. baskı). Ava.

Male, A. (2019). *The power and influence of illustration: Achieving impact and lasting significance through visual communication* (1. baskı). Bloomsbury.

Manifold, M. C. (2007). The healing picture book: An aesthetic of sorrow. *Teacher librarian*, 34(3), 20-26. <https://www.proquest.com/openview/3455b44e880e14251123cffa8bb3ce5a/1?pq->

[origsite=gscholar&cbl=38018](#)

McNicol, S. (2017). The potential of educational comics as a health information medium. *Health information & libraries journal*, 34(1), 20-31. <https://doi.org/10.1111/hir.12145>

McNicol, S. (2018). Bibliotherapy and graphic medicine. S. McNicol ve L. Brewster (Ed.), *Bibliotherapy* (1. baskı) (s. 59-74). Facet. <https://doi.org/10.29085/9781783303434.005>

Nikolajeva, M. ve Scott, C. (2006). *How picturebooks work* (1. baskı). Routledge.

Ommundsen, Å. M. (2014). *Picturebooks for Adults*. B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *Picturebooks: representation and narration* (1. baskı) (s. 7-35). Routledge.

Ommundsen, Å. M. (2018). *Picturebooks for adults*. B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The routledge companion to picturebooks* (1. baskı) (s. 220-230). Routledge.

Pardeck, J. T. (2013). *Using books in clinical social work practice a guide to bibliotherapy* (2. baskı). Routledge.

Randall, W. L. (1995). *The stories we are: An essay on self-creation* (2. baskı). University of Toronto.

Rosen, J. (1997, 8 Eylül). Breaking the age barrier. <https://www.publishersweekly.com/pw/print/19970908/34610-pw-breaking-the-age-barrier.html>

Rubin, R. J. (1979). Uses of bibliotherapy in response to the 1970s. *Library trends*, 28(2), 239-252. <http://hdl.handle.net/2142/7076>

Salisbury, M. ve Styles, M. (2020). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling* (2. baskı). Laurence King.

Schwarcz, J. H. ve Schwarcz, C. (1991). *The picture book comes of age: Looking at childhood through the art of illustration* (1. baskı). American Library Association.

Selby, A. (2022). *Editorial illustration: Context, content and creation* (1. baskı). Bloomsbury.

Shrodes, C. (1955). Bibliotherapy. *The reading teacher*, 9(1), 24-29. <https://www.jstor.org/stable/20196879>

Shrodes, C. (1961). The dynamics of reading: Implications for bibliotherapy. *ETC: A review of general semantics*, 18(1), 21-33. <https://www.jstor.org/stable/42573880>

Suzuki, H., Kuraoka, M., Yasunaga, M., Nonaka, K., Sakurai, R., Takeuchi, R., Murayama, Y., Ohba, H. ve Fujiwara, Y. (2014). Cognitive intervention through a training program for picture book reading in community-dwelling older adults: a randomized controlled trial. *BMC geriatrics*, 14(122), 1-9. <https://doi.org/10.1186/1471-2318-14-122>

Tucker, E. (2021, 18 Mart). New book Together is a hopeful retelling of lockdown life. <https://www.creativereview.co.uk/together-book-luke-adam-hawker/>

Uçar, T. F. (2021). Yüz yüze/Face to face (1. baskı). The Kitap.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (6. baskı). Seçkin.

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazarlara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir *The authors has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The authors declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

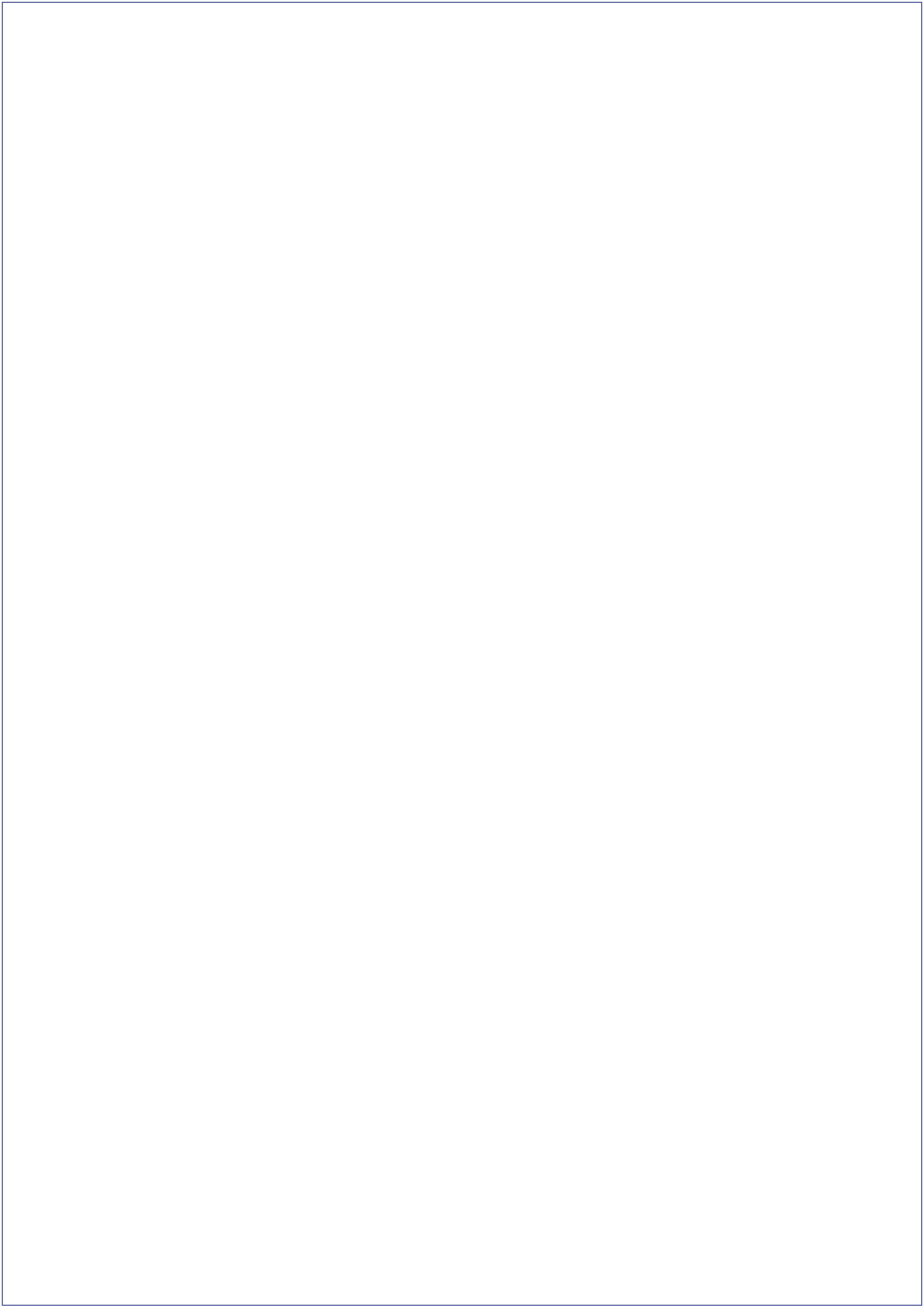
iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

Yazarların katkısı *Author contributions*

% 50 – % 50



Education and artificial intelligence in communication studies: A technical-practical-ethical discussion in students' experience of use

Sevil Bal | Assistant professor | Başkent University, Ankara, Turkey

sbal@baskent.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-2737-4745>

Corresponding author

Sıla Tanışık | Lecturer | Başkent University, Ankara, Turkey

syagci.tan@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-6020-5855>

Citation

Bal, S. & Tanışık, S. (2025). Education and artificial intelligence in communication studies: A technical-practical-ethical discussion in students' experience of use. ARTS, 13, 109-136.

<https://doi.org/10.46372/arts.1585826>

Submission: 15.11.2024 | Acceptance: 13.02.2025

Abstract

Artificial intelligence (AI) technologies are reshaping human-machine relationships in today's digital world, offering new opportunities in the field of communication. AI-based tools are widely used across various sectors, from education to professional practices, prompting interdisciplinary discussions. Integrating AI applications in universities provides a new experience in communication education, generating new debates around ethical issues, university regulations, student-academic relationships. This study aims to explore the AI usage experiences, perspectives of undergraduate students in universities, focusing on technical knowledge, consumption routines, and the context of original production and ethics. The research, employing a qualitative methodology, was conducted through structured in-depth interviews with twelve undergraduate students across three different departments in the faculty of communication at a private university in Ankara. The findings indicate that AI usage experiences differ according to demographic variables; routine use of AI has become widespread in undergraduate education, but awareness of original production and ethical responsibility remains limited.

Keywords

communication studies, communication education, artificial intelligence, user experience, ethics

Highlights

- AI tools and applications that offer an alternative "text-visual-motion production tool" experience at the interface of communication education and higher education studies are developing and spreading within universities' changing and transforming structures.
- AI, which is evaluated as a new communication "technique" and "practice", generates arguments that can still be considered quite new in the literature on three main points such as bureaucratic-legal regulations of universities, planning of education-training processes, and reshaping student-academic relations, including the ethical debate.
- The results of in-depth interviews revealed that the use of AI differs according to demographic variables, that students are more familiar with AI in routine use, but that they have a limited awareness of ethical responsibility and original production.

İletişim çalışmalarında eğitim ve yapay zekâ: Öğrencilerin kullanım deneyiminde teknik-pratik- etik bir tartışma

Sevil Bal | Doktor öğretim üyesi | Başkent Üniversitesi, Ankara, Türkiye
sbal@baskent.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-2737-4745>
Sorumlu yazar

Sıla Tanışık | Öğretim görevlisi | Başkent Üniversitesi, Ankara, Türkiye
syagci.tan@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-6020-5855>

Atıf

Bal, S. ve Tanışık, S. (2025). İletişim çalışmalarında eğitim ve yapay zekâ: Öğrencilerin kullanım deneyiminde teknik-pratik-etik bir tartışma. ARTS, 13, 109-136. <https://doi.org/10.46372/arts.1585826>

Geliş: 15.11.2024 | Kabul: 13.02.2025

Öz

Yapay zekâ (YZ) teknolojileri, günümüz dijital dünyasında insan-makine ilişkilerini yeniden şekillendirerek iletişim alanında yeni olanaklar sunmaktadır. YZ tabanlı araçlar, eğitimden iş pratiğine kadar çeşitli alanlarda yaygın olarak kullanılmakta, bu da interdisipliner tartışmaları beraberinde getirmektedir. Üniversitelerde YZ uygulamalarının entegrasyonu, iletişim eğitimine yeni bir deneyim kazandırırken, etik sorunlar, üniversite düzenlemeleri ve öğrenci-akademisyen ilişkileri gibi konularda da yeni tartışmalar ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmada, üniversitelerde lisans eğitimi alan öğrencilerin YZ kullanım deneyim ve görüşlerinin; teknik bilgi, tüketim rutini, özgün üretim-etik bağlamında incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde Ankara'da bir vakıf üniversitesi bünyesinde bulunan iletişim fakültesinin üç farklı bölümünde, farklı sınıflarda eğitim alan on iki lisans öğrencisi ile yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda, YZ kullanım deneyiminin demografik değişkenlere bağlı olarak farklılaşan görüş ve deneyimler üzerinden aktarıldığı; lisans eğitiminde YZ'nin rutin kullanımının yaygınlaştığı; buna karşın özgün üretim ve etik sorumluluğa ilişkin farkındalığın sınırlı olduğu görülmüştür.

Anahtar kelimeler

iletişim çalışmaları, iletişim eğitimi, yapay zekâ, kullanıcı deneyimi, etik

Öne çıkanlar

- İletişim eğitimi ile yükseköğretim çalışmaları ara yüzünde alternatif bir "metin-görsel-hareket üretim aracı" deneyimi sunan YZ araç ve uygulamaları, üniversitelerin değişen ve dönüşen yapısı içerisinde gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır.
- Yeni bir iletişim "teknîği" ve "pratiği" biçiminde değerlendirilen YZ; a-priori "etik" tartışmasını da kapsayacak şekilde, üniversitelerin bürokratik-hukuki düzenlemeleri, eğitim-öğretim süreçlerinin planlanması, öğrenci-akademisyen ilişkilerinin yeniden biçimlenmesi gibi üç temel noktada literatürde henüz oldukça yeni sayılabilecek argümanlar üretmektedir.
- Yapılan derinlemesine görüşmelerin sonuçları; YZ kullanımının demografik değişkenlere göre farklılık gösterdiğini, öğrencilerin rutin kullanımda YZ'ye daha aşina olduklarını ancak etik sorumluluk ve özgün üretim konusunda sınırlı bir farkındalık taşıdıklarını ortaya koymaktadır.

Introduction¹

In the literature, technology, defined as "artificial intelligence" (AI) was conceptually discussed for the first time during the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence in 1955, with the participation of multiple researchers (McCarthy, Minsky, Rochester, and Shannon, 2006). This project, where the definition and scope of AI were first introduced, proposed that certain attributes of learning or intelligence could be simulated through machines and that large datasets could be organized into information pools appropriate to the desired context and place. According to a broader definition recommended by the United Nations Children's Fund (UNICEF) (2021) and accepted by the Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) and European Union (EU) member states, AI is characterized as a set of machine-based systems that make predictions, suggestions, or decisions affecting real or virtual environments in alignment with goals set by humans. AI systems develop through algorithms that produce content by interacting with users in response to direct or indirect demands. Typically, while these systems may appear to operate autonomously, they adapt their systems, feedback mechanisms, and behaviors by learning from the context (UNICEF, 2021, p. 16). In this sense, AI techniques and applications have become topics of discussion, particularly regarding their potential advantages and disadvantages and their positive and negative implications. While some studies express the view that generative AI programs accessible to users are beneficial in terms of information acquisition, learning, and time-saving, researchers from various disciplines highlight concerns about these technological systems as potential threats in areas such as security, authenticity, and privacy. In this context, it is emphasized that generative AI's limited reasoning capabilities could reinforce negative aspects concerning scientific production, ethics, in-depth research, and source reliability, potentially impacting the academic ethos (Chomsky, Roberts & Watumull, 2023, March 8).

AI technologies, as transformative forces that redefine human-machine relations, are central to discussions in the digital era, fundamentally altering modes of interpretation, communication, and interaction. These technologies have become essential tools frequently used in various domains of daily life in the 21st century, especially on digital platforms. By reshaping the interactive structures of disciplines such as education, healthcare, economics, politics, and communication, these technologies establish new boundaries for the digital world, representing a reconfiguration of human-machine interactions. These developments, especially within the realm of higher education, bring both "opportunities" and "challenges" to universities, educational systems, and academic processes (Michel-Villarreal, Vilalta-Perdomo, Salinas-Navarro, Thierry-Aguilera & Gerardou, 2023; Saaida, 2023; Zawacki-Richter, Marín, Bond & Gouverneur, 2019)

¹ *Education and artificial intelligence in communication studies: A technical-practical-ethical discussion in students' experience of use* was ethically approved by Başkent University Social Sciences and Humanities and Arts Area Research Board on April 22, 2024, with the decision numbered 171622298.600-122. The voluntary participants signed informed consent forms. Participant names are anonymous. Confidentiality of research data is the responsibility of the authors.

necessitating the discussion of diverse conditions and implications.

Numerous studies in the literature focus on the use of AI, particularly within the fields of education and health sciences, addressing the alignment of these intelligent systems with educational processes in higher education institutions, their contributions to student-faculty interaction, and how they shape this interaction. Moreover, AI is explored as both a tool and a new practice of thought and production, accelerating transformations in higher education (Luckin, 2018; HolonIQ, 2020, September 30). Observed transformations in recent studies have a significant impact on revisiting approaches to course content in higher education and discussing new educational models. Reviewing the current research reveals various studies on how AI is utilized in educational and research processes across different disciplines. This review also raises questions about whether digitalization is creating a profound transformation in educational practices at universities, particularly in shaping learning, discussion, interpretation, and written expression skills (Perrotta & Selwyn, 2020). However, limited studies are focusing on the field experiences of university students in communication studies and undergraduate teaching-research applications. Thus, this research aims to contribute to the literature by evaluating the use of AI in universities' communication fields and undergraduate education processes along three key dimensions, namely, "technical", "practical", and "ethical". The focus on communication faculties is expected to yield insights into how AI and digitalization have transformed communication technologies within higher education institutions, providing a fresh perspective on this transformation. While studies on the relationship between AI and educational processes typically focus on education and health sciences, this study takes a critical approach through theoretical and field research findings in communication sciences to address the limitations identified in the literature.

This field study examines how university students use AI-based systems and applications in their learning, research, and application activities within communication faculties at the undergraduate level. It also explores how these usage practices shape their learning experiences, academic performance, and ethical approaches. The study focuses on the routine use of AI tools in universities and how this usage is reflected in students' experiences. In this context, the current state of practices such as the purpose, process, resources, and paid use of AI are examined; opinions on AI and its ethical connection are discussed through such issues as curriculum, educational processes and practices, academic success, original value and future curriculum arrangements in the field. Specifically, the research examines how AI-based digital platforms and tools used in educational processes have transformed students' projects, presentations, exams, and research processes and how students perceive the role of AI in university education, research, and learning expectations for future terms.

The findings of the research reveal that the routine use of AI in education is becoming increasingly widespread; however, awareness of originality, creativity, the structuring of research processes, source reliability, and ethical responsibility remains quite limited. While students benefit from the practical advantages provided by AI, they hold mixed

views about whether these tools encourage creative and critical thinking. Furthermore, experiences with AI vary according to demographic factors, highlighting the unique nature of technological systems in individual experiences as well as common tendencies with varying explanations. However, it is revealed that demographic variables, especially department and class differences, and factors such as courses taken, internship and project experience differentiate the experiences on the use of AI and include common forms of use; as well as alternative uses and opinions. Students in communication faculties are particularly well-suited to assess the interactive reproduction of AI at the interface of communication, technology, and education.

The transformations in AI applications are not only confined to technological innovations but also reshape relationships between students, faculty, and institutions. This research, which examines the integration of AI into higher education processes with a critical perspective, offers a unique contribution to the literature through an analysis based on communication faculties. In addition, structured fieldwork on AI usage practices, ethical responsibility, potential risks, and criticisms is expected to provide a valuable contribution to the field.

In the first section of the study, a general evaluation of the concept and scope of AI is provided; the relationship between AI and education, as well as studies focusing on discussions of AI in higher education, are examined. The role of AI applications in higher education, the adaptation processes of educational institutions towards these technologies, and the interaction between instructors and students in the use of AI are outlined within a broader framework. By addressing the unique relationship between the field of communication and AI technologies, the study highlights a discussion on the limited research in this area. Furthermore, an evaluation is made regarding how AI technologies are positioned in universities as an alternative model for thinking, producing, and teaching-learning processes in the field of education, and what kind of concrete outcomes they could produce in the future in three dimensions: "technical", "practical", and "ethical".

In the second section, drawing on the theoretical discussions presented in the first section about AI, universities, and communication education, the study conducts qualitative research through interviews with twelve undergraduate students enrolled in different classes within three departments of a foundation university's communication faculty in Ankara. The field research explains how students define and use AI technologies within communication faculties and how these technologies are evaluated concerning academic skills, competencies, and the planning of education processes for future terms. Research design and data are presented in detail in the methods and findings sections. The findings are organized under three main headings. The first section outlines students' demographic characteristics (age, gender, class, scholarship status, academic performance, etc.). The second section discusses students' reasons for using AI, including the tools they prefer, the duration of usage, choices between paid and free applications, and tendencies regarding course applications. Lastly, students' responses and suggestions concerning course content, ethical responsibility, faculty-

student interaction, and the production of original value are presented based on their responses to structured questions.

The final section of the research presents a discussion and conclusion based on the findings. Here, it is observed that the experiences with AI use are shaped by participants' demographic characteristics, differences in perspectives related to their fields, and personal experiences. While the use of AI tools has become increasingly widespread during undergraduate education, the study concludes that students in communication faculties lack sufficient levels of AI literacy and awareness concerning originality, ethical responsibility, data security, and creativity, based on their evaluations and experiences with these tools.

This study, which aims to contribute significantly to the literature on the use of AI in higher education, focuses on university students' AI usage tendencies. The research is limited to students in different departments (communication and design, radio, television and cinema, public relations and publicity) within the communication faculty of a foundation university in Ankara. Accordingly, the study is structured around semi-structured interviews with question themes focusing on "demographic questions", "AI usage habits" and "the use and ethical value of AI in academic educational processes".

Current discussions in artificial intelligence research

Studies addressing the transformative impact of AI applications across diverse fields commonly highlight themes such as "usage habits", "integration into institutional processes" and "future trends in human-machine interaction" (Marr & Ward, 2019; Chiu, 2024). When examining the global and Turkish literature on the use of AI in academic education processes, the primary research focus tends to center on the fields of education (Holmes, Bialik & Fadel, 2021; Holmes, Persson, Chounta, Wasson & Dimitrova, 2022; Crompton & Burke, 2023; Güzey, Çakır, Athar & Yurdaöz, 2023; Coşkun & Gülleroğlu, 2021) and health sciences (Sousa et al., 2021; Yılmaz, Uzelli-Yılmaz, Yıldırım, Akın-Korhan & Özer-Kaya, 2021). In these fields, studies primarily address AI's role in educational and healthcare application processes and/or organizational structures. International studies increasingly emphasize perspectives on the use and experience of AI in higher education and academic production processes (Hannan & Liu, 2023; Neumann, Rauschenberger & Schön, 2023; Eager & Brunton, 2023; Wang et. al., 2023); however, this focus remains relatively limited in scope and depth within Turkish research. This highlights the need for a comprehensive evaluation in the literature of AI discussions related to communication sciences, higher education, and AI.

Recent studies conducted both nationally and internationally offer a broad framework for approaches focused on educational and health sciences. One such study in the field of educational sciences in Turkey, Kürşat Arslan (2017) addresses the topic of AI from a broad perspective, seeking answers to three main questions regarding its contributions to educational processes. The first question is "what is AI?" (the concept and definition of intelligence), the second is "how does AI improve education?" (AI's contribution to

education), and the third is "what are AI applications in education?" (AI applications currently used or potentially applicable in teaching and learning). Findings from this study indicate that the debate on AI in educational sciences is primarily discussed under two categories: "improving educational processes" and "developing AI skills and competencies", within the frameworks of "educational management" and "educational applications" (Arslan, 2017). A similar emphasis is found in the study "AI in Education Today and in the Future" (2021), which explores how AI applications might be evaluated in terms of future projections and potential conditions in education, as well as the benefits and disadvantages of current AI applications. In addition to educational activities for students, this research assesses the use of AI for developing skills and competencies among educators, as well as for planning administrative tasks and management processes (Uzun, Tümtürk & Öztürk, 2021).

Another study in the field of educational sciences, Buket İşler and Mehmet Kılıç (2021), addresses the question "what are the impacts of AI technologies on the education sector?" Throughout the research, examples of AI applications used worldwide and in Turkey are examined to evaluate their contributions to the education sector. Based on a review of the literature, findings emphasize that while AI has introduced many advancements, particularly to improve global education, its implementation is still in the early stages. It is noted that further experimentation and research are needed to enable the effective use of AI tools in educational institutions (İşler & Kılıç, 2021). Considering the benefits discussed in the literature, it is anticipated that implementing AI-based education could be more beneficial. The importance of interaction between students, educators, and administrative mechanisms in technology-focused AI usage is also emphasized. In this context, focusing on AI discussions within communication sciences and exploring the purposes and practices of AI usage in higher education teaching processes—particularly by examining student experiences and perspectives within the example of a communication faculty—aims to provide a perspective and proposal for studies identified as limited in this field.

In another academic study, Gülşah Taşçı and Mustafa Çelebi (2020) presents a conceptual category that can be applied when examining the challenges and opportunities of AI applications in higher education institutions. The study aims to develop a perspective on the potential benefits of these technologies in higher education and the difficulties they may pose in the process. It includes an evaluation of the preparations necessary for the future use of AI in educational processes. A key finding of this study is that AI, when applied correctly in higher education institutions, can contribute in various ways. As a critical point, it emphasizes that AI awareness plays a decisive role in the interaction between students and faculty members, as well as in planning and communicating strategic administrative processes to stakeholders in higher education (Taşçı & Çelebi, 2020). Another significant point concerns the limitations of studies on the impact of AI on higher education policy and management (Gulson & Webb, 2017). Despite the numerous debates on AI's use in education and healthcare, the literature reveals a limited relationship between AI usage and integration in education and health services (Bughin, LaBerge & Mellbye, 2017, February 9).

Another AI-focused study conducted in Turkey within the field of educational sciences, İbrahim Yaşar Kazu and Oğuzhan Özdemir (2009), aims to assess students' talents and differences in terms of intelligence types and learning styles using AI algorithms in educational processes. This study involves a survey to test the validity and reliability of learning styles among students. The survey explores how students' awareness of their optimal learning methods influences their participation in class and the extent to which they can benefit from various teaching and learning activities, from classroom engagement to individual study techniques. Rather than concluding that students only have one fixed learning style, the study suggests that Fuzzy Logic allows for multiple learning styles in varying degrees (Kazu & Özdemir, 2009).

In the field of health sciences, another study examines the perspectives of health sciences faculty students regarding the use of AI in health. Among the applications suggested by students for the use of AI in healthcare are applications aimed at preventing medical errors, facilitating clinical decision-making, reducing the workload of health professionals, and robotic applications. The study concludes that while health sciences students are aware of AI's use in healthcare, their curriculum should include content on AI to address concerns, anxieties, and knowledge gaps they experience regarding this subject (Yılmaz et al., 2021).

The study conducted at Eskişehir Osmangazi University Medical School evaluates the views and suggestions of medical students on the use of AI tools. This quantitative study utilized a survey as a data collection method. The findings indicate that less than half of the students have sufficient knowledge about AI tools, while 87% express a desire for training and skill acquisition in these applications. The study emphasizes the importance of including this concept in the medical school curriculum and suggests that further comprehensive studies are needed in this area (Öcal et al., 2020).

To contextualize the literature discussions presented within the research problem, the following section includes a theoretical discussion and example studies specifically addressing higher education studies, universities, communication education, and AI debates.

Universities, artificial intelligence, and communication education in communication studies

AI is utilized as a communication tool across numerous disciplines. Fields such as public relations, visual design, radio, television, cinema, and media represent areas where AI is applied (Foldes, 2018, March 2). Additionally, foundational theoretical discussions within communication studies provide essential insights into the technology-human-machine interaction and new communication possibilities that AI introduces.

Since the 1940s, early theoretical predictions on communication and technology concepts have been presented through Claude Elwood Shannon and Warren Weaver's Mathematical Communication Model (1948), Marshall McLuhan's concepts of the "global

village" (1962), and "the medium is the message" (1994); with Quentin Fiore (1967), and George Gerbner's Cultivation Theory and education-communication-focused studies (1959). From this perspective, AI can be viewed as a modern adaptation of the technical effort found in the Mathematical Communication Model, which seeks to use various communication channels more efficiently and productively. It addresses technical issues in digital communication environments and aims to ensure quality communication within these settings. Technical features such as speed and information access offered by AI can be evaluated within the scope of these theoretical discussions (Yıldırım & Kiray, 2016).

For McLuhan, a technological determinist theorist who argued that communication technologies are the primary agents of cultural change and transformation, technology represents a phenomenon that transforms and repositions societies. McLuhan described innovative technologies as "extensions of human senses". Interpreting communication theories through a technology-focused lens, McLuhan (1994) and McLuhan and Fiore (1967) argued that technological advancements significantly influence how individuals perceive the world, shape their thought processes, and interact. From this perspective, AI technologies require us to reconsider the concept of the "global village" in the digital space, and how society's technological orientation and messages are redefined by these new mediums (Sui & Goodchild, 2003, p. 9).

Gerbner's Cultivation Theory, an original contribution to communication sciences (1959; 1994), argues that machines have become new "cultivation" tools, continually shaping individuals' perceptions of the world. The development, change, and transformation of technology alongside AI algorithms have brought about the idea of AI as a social entity capable of reasoning and logic. In this sense, AI, like communication, is increasingly accepted as a product of intelligence. Similarly, the question posed in Turing's academic work, "can machines think?" suggests that AI is not only a thinking tool but also one that requires communication to transmit its messages. Therefore, AI technology can be viewed as fundamentally grounded in a communicative endeavor (Gunkel, 2012, p. 5).

In a recent compilation by Simone Natale (2021), the relationship between AI, human-machine interaction, and communication and media studies is evaluated based on two conclusions: the role of the "human" factor and the transformation of the "medium" concept. The study emphasizes the continued central role of humans in the process, while also pointing to the increasing technical resources and capabilities of AI. It is argued that as AI technologies become both a channel and a source of messages, they challenge the traditional "medium" concept dominant in communication studies. Natale proposes moving beyond discussions that conceptualize the medium solely as a channel in media history and theory (2021).

When examining current trends based on research in communication studies, evaluations of research profiles and AI's academic representation in the literature are noteworthy. In a study by Hikmet Tosyalı (2021), which analyzes four hundred fifty nine scientific studies in communication studies published between 1982 and 2021 using bibliometric data, the United States is identified as the country with the most

publications (25.1%), while Turkey ranks 28th among fifty four countries with four publications in the relevant period. The subjects covered in these studies focus on journalism, natural language processing, human-robot interaction, social media bots, public relations, and advertising. The most frequently used terms in abstracts and keywords include "automated journalism", "computational journalism", "robot journalism", "ethics", and "fake news" (Tosyalı, 2021).

When examining research trends within communication studies in terms of higher education studies, universities, and communication education, it becomes evident that communication faculties hold the potential to assess the interactive reproduction of AI applications at the communication-technology-education interface. The limited number of studies directly focused on communication studies and education, as well as university and higher education trends, suggests the need to evaluate the impact of AI-driven transformations, especially those accelerated by the COVID-19 pandemic (Connor & Cali, 2024). In this context, the authors propose investigating how AI, from a "media ecology" perspective, shapes culture, consciousness, and communication, along with designing a graduate course within the field of communication to address these issues (Connor & Cali, 2024).

In the study by Ege Simge Demirel (2023), a content analysis was conducted to examine how extensively AI technologies are incorporated into the curriculum of communication faculties in Turkey. Through keywords such as "AI", "data science", "data engineering", "metaverse" and "virtual reality" in course titles and/or content descriptions, the study provides a descriptive evaluation of the prevalence and scope of AI in communication education curricula across departments such as new media, visual communication, journalism, public relations, and radio television cinema. Findings indicate that fifty-eight courses across communication faculties in Turkey include AI-related keywords in their titles or content (Demirel, 2023).

In conclusion, it appears that research within the AI literature at universities is primarily concentrated in education and health sciences. Academic studies are abundant on the recognition of AI applications, the examination of usage habits, and the distribution of AI within curricula, all of which have led to discussions about their advantages and disadvantages. A similar trend, albeit with limitations in the Turkish literature, can be observed in discussions of AI within communication studies, communication faculties, and communication education. Therefore, increasing data and findings through comparative studies on the technical, practical, and ethical capabilities and limitations of AI for students, faculty, and administrators is critical. These evaluations point to two fundamental paradigms and research orientations. The first focuses on the positive aspects of AI, suggesting that emphasizing its existing and potential contributions and increasing awareness could improve education processes by reducing concerns and anxieties among students and faculty. The proper and quality use of AI tools can enhance creative thinking, support theoretical and practical knowledge acquisition, foster problem-solving abilities, and develop technology skills in communication settings. These technological advancements, particularly when integrated into communication

education, contribute not only to students' learning processes but also prepare them for the professional requirements of the technological age.

The second research orientation addresses the critical aspects of AI technologies, emphasizing that while AI offers significant advantages in communication education, it is also essential to consider issues such as the weakening of the human element, deficiencies in deep media analysis, inequalities in education, data privacy, ethical issues, and restrictions on creativity. A more equitable, inclusive, and human-centered approach to the possibilities provided by AI in this field is necessary to ensure sustainable contributions to communication education in the future. Alongside the advantages AI provides in communication education, critical investigations through field studies and applied research are needed to examine issues such as data privacy, ethical concerns, the limitation of creative thought, and the concern that the use of AI tools may shift education away from a human-centered system by reducing student-faculty interaction.

Purpose and method

This study aims to examine the AI usage tendencies of university students and faculty and to provide a critical assessment of the "technical", "practical" and "ethical" role of these technologies in planning, implementing, and improving educational processes. By focusing on the experiences and perspectives of students within communication faculties, this research seeks to offer perspectives and suggestions to address the gap in the literature regarding the use and practices of AI in the context of communication studies and higher education teaching processes.

Within the framework of qualitative research methodology, this study conducted structured, in-depth interviews with twelve undergraduate students from three different departments—radio, television, and cinema; public relations and publicity; and communication and design—at the communication faculty of a foundation university in Ankara. The study was ethically approved by Başkent University Social Sciences and Humanities and Arts Area Research Board on April 22, 2024, with the decision numbered 171622298.600-122. The voluntary participants signed informed consent forms. Participant names are anonymous. Confidentiality of research data is the responsibility of the authors.

Communication faculties are considered institutions that necessitate the interactive reproduction and monitoring of the communication-technology-education interface, developing their expertise within this framework. Therefore, these faculties require examination through various comparative examples. While the literature on educational sciences provides examples from around the world and Turkey regarding AI discussions and technology usage, perspectives and evaluations from undergraduate and postgraduate students, particularly within university education and the communication-technology interface, remain limited.

This study seeks to answer how the holistic discussion framework is evaluated by students, how AI is defined, and how it is positioned as part of daily life and academic

processes. It aims to identify unique approaches, alternative explanations, best practices, and problem areas through findings obtained from the field. The qualitative research method and in-depth interview technique were chosen to present a more detailed and segmented discussion comprehensively. After the interviews, transcripts were prepared, and a content and thematic analysis was conducted to create the findings and discussion sections, focusing on prominent topics and alternative evaluations.

Before the interviews, the study received ethical approval from the relevant university committee which reviewed the research proposal and interview questions. Preliminary meetings were held with participants to schedule interview times and provide information on the research and interview process. Informed consent was obtained from all participants before the research began. Interview durations ranged from forty to sixty minutes, with each participant completing a single session. All twelve students responded to the questions, although responses to specific AI-related questions varied in depth depending on individual interests and knowledge.

In the first section of the research, questions are asked regarding students' demographic characteristics (age, gender, academic year, scholarship status, academic performance, etc.); in the second section, students' AI usage practices (preferred platforms, duration of use, paid or free platform preference, integration with course applications, examples, etc.) are examined. The final section presents students' views and suggestions regarding AI integration within their departments and educational processes, including course content, ethical compliance, original production, student-faculty interaction, and curriculum planning. Appendix 1 contains the original interview form prepared by the authors for this study.

Findings and discussion

The findings of the research can be evaluated under three main headings. The first section presents a framework based on students' demographic characteristics (age, gender, academic year, scholarship status, academic performance, etc.). The second section examines students' AI usage practices through preferred tools, usage duration, paid or free usage preference, and integration with course applications. The final section includes findings related to students' opinions on course content, ethical compliance, original production, student-faculty interaction, and curriculum planning.

Demographic information of participants

Of the twelve participants interviewed, five were female and seven were male. All participants are enrolled in different undergraduate programs within the communication faculty at the university. Four students are in the Public Relations and Publicity Department, four in communication design, and four in radio, television, and cinema. An equal distribution was ensured in terms of department selection and

numbers, allowing for observation of similarities and differences in experiences, uses, needs, and expectations of AI applications among departments.

In addition to departmental differences, similar attention was given to the distribution of academic years. It was considered that students' awareness of and experience with AI might differ based on whether they were new to the university or in later years, where exposure to current curricula, faculty professional development opportunities, and other resources could shape their opinions and use of AI. Of the participants, three are first-year students, two are second-year, three are third-year, and four are fourth-year students.

Six students are on full scholarships, two on 75% scholarships, and four on 50% scholarships. Six students have a GPA of 2.50–3.00, while the remaining six have a GPA of 3.01–3.50 or above, indicating a minimum level of academic success. The students' ages range from 19 to 27, with the 23–25 age category being the most prevalent (seven students).

Four of the twelve participants have work experience in their field, and six have completed internships. Notably, students with work experience have further developed their knowledge of AI applications and usage skills and have been supported by their workplaces (e.g., access to paid applications, training, and demand for AI usage in work practices).

These demographic data are significant in interpreting and explaining the students' AI consumption practices, perspectives, and experiences, highlighting main trends and alternative discussions. Findings obtained from the interviews are addressed within these two subheadings.

AI usage practices of communication faculty students

All students interviewed in this study use at least one AI program. Regardless of department, academic year, gender, or age, each student has active access to at least one AI tool. The most commonly used programs were ChatGPT, Midjourney, Bing, and Bard (Gemini). It was observed that students choose between text-based and visual-based AI programs. Additionally, tools like DALL-E, Adobe Firefly, DeepL, and Quillbot were also mentioned. Notably, students in design-focused departments or those with a strong interest in design, particularly in upper years, use AI programs with more proficiency for applications specific to their fields. In contrast, public relations and publicity and radio, television, and cinema students tended to use AI mainly for general academic tasks, such as writing articles and preparing presentations.

The students' experience with AI programs varies, but it was found that the majority began integrating AI applications into their routines around 2023, approximately one to one and a half years ago. Students frequently reported that AI usage increased during online education following the earthquake. Responses from students indicate that initial encounters with AI were motivated by factors such as "curiosity about a chatbot that

pulls data from the internet", "its ability to answer questions in classes and exams", "trying an alternative search tool to Google", "using it to support educational or internship tasks" and "experimenting with a tool frequently mentioned in the news, social media, and conversations with friends".

Students primarily use AI programs to facilitate their academic processes (e.g., literature review, assignment preparation, presentation creation, design, writing, and exam question analysis). Moreover, ChatGPT is increasingly popular as a search engine alternative among students, especially for its ability to provide quick, clear answers on specific topics. Internship students indicated that they also use AI for searching and preparing content relevant to their work by entering commands aligned with task requirements (e.g., writing articles, producing designs, or translating). Other purposes include translating academic texts and concepts, generating images, producing character illustrations for tabletop games, preparing community announcement texts, obtaining ideas for assignment planning, shortening lengthy research processes, engaging in casual conversations with an AI, and quickly acquiring bite-sized information on specific terms or concepts.

I usually use ChatGPT when I prepare an academic presentation or for internships. For example, I usually used ChatGPT when I was trying to check something or looking for an alternative. Or, for example, I did copywrite during my internship, I used it to get samples of a text in a more organized, shorter version (2K, PRP, class-4, %75 scholarship).

AI is a useful subject in our department. I'm studying in a department where we stand out with our creativity. I use it both in my designs and academic assignments. I've found it very helpful. Academically, there is only ChatGPT. It is beneficial especially when you are preparing an article or when you want to find answers to your questions. I am interested in more than one program in design. I cannot give a specific example for them. I use whatever works for me at that moment (7E, CD, class-3, %50 scholarship).

Most students (six students) reported using AI programs for 1-2 hours per week; however, during academic periods, internships, or exams, usage can increase to several hours daily. Students who incorporate AI into their research, entertainment, and learning routines also tend to increase their usage time. Conversely, for those using AI only periodically, average weekly usage dropped to around half an hour.

Only four students reported using or having used a paid AI program (two used ChatGPT and two used Midjourney) (2 PRP, 1 RTC, 1CD), with two of them mentioning that the fees were covered by friends or internship companies (both using Midjourney). Thus, only two students have personally paid for and used at least one AI program (both using ChatGPT).

I do. Midjourney is paid. The free entitlement is free up to 15 uses. There is a \$20 monthly fee. The place where I work provides it. Actually, when ChatGPT first released it, they said they would be free. They opened their interface for everyone to benefit. Then it became paid. This happened because it attracted a lot of attention. After they became paid, the programs improved themselves more (6E, CD, class-3 %100 scholarship).

The Midjourney program I use is paid, but I use my friend's account (3E, RTC, class-2, %100 scholarship).

Regarding paid programs, students generally found the \$10–20 monthly cost expensive and indicated that the features in free trial versions were often sufficient for their needs. However, some noted limitations of free versions, such as restricted access to the latest information, repetitive outputs, and reduced functionality.

When asked where they learned about AI programs, most students reported using YouTube, X, Instagram, and various social media platforms and websites as their primary sources for information and experiences with these tools. Information on the introduction of new applications, explanations of interfaces, and examples of different prompt inputs are commonly acquired from these channels and content creators such as YouTubers and influencers. Students also mentioned friend networks as a resource for shared knowledge and experiences.

Two design students reported learning about Bing and ChatGPT through a designer they worked with. Another source of learning came from family members who were older and knowledgeable about the topic (e.g., older siblings), with two participants stating that they received support from family members with a professional interest in AI. Course content or modules added by the university related to AI were also cited as sources. Almost all the students interviewed noted that they had completed a project using AI tools as part of a mandatory methods course in their programs.

To provide a comprehensive discussion based on the findings summarized above, examining student interactions within their universities and communication faculties, their general views on AI, positive and negative evaluations, areas of concern, and future directions of AI in educational and research processes is essential. The third section of the research presents a structured discussion of these themes.

Views and suggestions on AI ethics in universities and communication faculties

While students expressed differing views on the growing prevalence of AI, there was a consensus that the trend is inevitable. AI's ability to provide quick and easy access to information, compile and summarize data from various sources, process large volumes of information in a short time, and integrate with other digital platforms are all features that support its widespread use today. Most participants emphasized the positive aspects of AI applications and experiences. Three students, however, noted concerns that AI could eventually take over tasks from humans, stifling creativity and producing unoriginal, repetitive content, with a risk of misuse.

The positive aspects of AI include easy access to information, the ability to gather ideas, select from various suggestions on a topic, support creativity, receive clear and concise answers to questions, and provide correct answers to mathematical or statistical questions. On the negative side, concerns included the spread of disinformation, decreased productivity, loss of research skills, uncontrolled use of deepfake applications, loss of creativity, dependency on AI, repetitive and unoriginal content, limitation to

information provided by AI, increased screen dependency, and reduced socialization. One student humorously remarked, "Soon, we'll see a generation marrying AIs", referring to the potential for reduced human connection.

It's a positive thing in terms of accessing information more easily, but I think it's a bad thing in terms of reducing productivity. It is good in terms of getting ideas, it can make us more creative in that regard. So it can be both positive and negative. It can be positive in the right use (1K, PRP, class-4, %75 scholarship).

I think the positive aspects are the translations, but there are problems with that too. I follow too many translators. There is a conflict of interest between publishers and translators. Since they pay very little, they ignore the translators and let AI do some things. I realize how soulless literary texts are for this reason. I sense something artificial in the texts that is far from originality, as the title suggests. I get a negative look. I tried it when I was doing my own homework. Then, even in a funny way, I had homework that I finished very quickly with AI. When combined with human creativity, if a good prompt is given, it may make sense to create something with AI (4K, RTC, class-4, %100 scholarship).

Students frequently use AI applications in academic settings to generate responses for weekly assignments, search topics or concepts for a lesson, and seek guidance on how to structure a presentation or assignment. They often use AI tools in preparing class presentations. For presentation backgrounds, Bing and Midjourney are used, with text support from ChatGPT. In article and report preparation, students enter keywords and titles, prompting AI to generate content that fits a research template. Another common use is having AI analyze and summarize one or more uploaded articles. Students reported that AI applications helped them understand abstract concepts or ideas that they could not always ask instructors about, describing AI as a time- and location-independent resource readily available to them. One student from the radio, television, and cinema department, however, criticized AI's reliability, citing limited information and inadequate responses for a social sciences theory assignment, which led them to complete the assignment using their research.

Although there is no dedicated AI course in their departments, various required and elective courses (e.g., research methods, digital media, international communication) include segments introducing AI applications and reinforcing their use in project development. All participants expressed a desire for such a course and stated that they would enroll if offered. One student emphasized that understanding AI use and acquiring skills in this area would be essential for professional development and an advantage in a competitive environment. Students noted that learning to use program interfaces, understanding how AI algorithms work, familiarizing themselves with programs relevant to their field (e.g., design, slogan creation, news writing), learning prompt engineering, and gaining proficiency in software and coding would enhance their technical production abilities, supporting the view that universities should offer an AI-focused course.

Most students support the idea of using AI applications in project assignments with

"proper usage". Participants who used AI in their assignments acknowledged that copy-pasting information produced by AI was neither beneficial nor unique and added that instructors often recognize such work. Thus, students view AI as a useful, accepted tool in academic processes.

Students believe that using AI in academic settings can have both positive and negative effects on their academic success. One student noted, "I wouldn't have passed my research methods assignment without ChatGPT". Another stated that a friend using AI for assignments improved their GPA. One student described how some students scored high in online exams during the pandemic and post-earthquake education periods by directly using ChatGPT. While these cases demonstrate positive "impacts on scores", some students also highlighted potential drawbacks, such as detachment from the assignment and not fully internalizing the content produced by AI, thus impacting true academic success.

Students were also asked whether their instructors used AI tools and had any relevant knowledge or experience. Most indicated that instructors either did not use AI actively, were not inclined to do so, or lacked sufficient knowledge. Only one student noted that some faculty members were proficient in using AI tools. Students often gauge an instructor's proficiency with AI by their ability to discern whether students have used AI in assignments. Courses were also classified as "AI-friendly" or "non-AI-friendly" by students.

Regarding ethical issues, students highlighted potential challenges, such as AI generating similar content for all students in a class, leading to uniform assignments; lack of clarity on content ownership and attribution; and unresolved copyright concerns for images or other AI-produced content.

I feel an ethical responsibility. I try not to use the programs when I prepare my presentations. It doesn't make me feel good conscientiously. I try not to get too involved with AI (3K, RTC, class-4, %50 scholarship).

So this is very controversial. I'm actually not sure exactly what I should think. Because maybe things produced with AI may fall under the scope of common property. For example, Adobe Firefly pulls an image from Adobe Stock. In other words, it installs its entire database there and makes a certain payment to the artists and owners of the images used by AI. In this way, it actually offers a solution. I think, if we think in the context of intertextuality, nothing is actually our own, we take things from other places and compile them. You know, I agree with this point of view a little bit, you know, we don't create things out of nothing. We also take things from the outside world. That's why things produced with AI have very creative dimensions. I see things that I like very much, I see things that have a very deep meaning and philosophy produced with AI. So this needs to be discussed (2E, PRP, class-3, %100 scholarship).

While students expressed a sense of responsibility to produce original work, this did not lead them to avoid using AI for academic tasks. Only one student stated that they refrained from using AI in academic settings due to personal ethical concerns. Other students found AI valuable and essential for academic work despite potential ethical

issues. Only three students believed that an academic assignment or project created with AI could be considered original. Most participants acknowledged that content generated with AI was not fully "their own" work due to its automated nature, lack of personal research, and absence of contextual understanding or connections they would typically make.

When asked whether universities and departments should implement regulations on AI usage, students expressed a preference for instructors allowing AI use under certain conditions. Their suggestions included integrating AI more into courses, offering a mandatory course in each department, teaching the practical applications of AI, promoting "AI literacy", developing separate courses for visual and text-based AI applications, learning about emerging sectors such as prompt engineering, establishing student groups focused on AI, and increasing seminars and conferences on AI. One student from the radio, television, and cinema department suggested offering alternative courses and readings that explore the philosophical aspects of AI, emphasizing how AI challenges traditional notions of human thought.

The prominent discussion topics related to the above findings can be summarized as follows. AI, as expressed in alternative data analysis and literacy, has become a subject of communication studies today in terms of its usage in various fields such as finance, health, and engineering, driven by the opportunities presented by new technologies. This has led to the emergence of new forms of knowledge production and new types of work and project development integrated with this digital extension, ranging from daily life routines to institutional communication practices. Within the context of higher education studies, the necessity for an examination of the widespread use of AI in academic studies and education processes is emphasized, particularly framed within the approach and application of a "smart university" (Al-Shoqran & Shorman, 2021). It is essential to address the transformation related to the objectives and functions of universities. Today, universities are expected not only to maintain their traditional identity of education and research but also to adapt and integrate with the tools, environments, and content of the technological age, producing capital, profit, and economic collaborations in this market through global, fast, and accessible resources (Aldosari, 2020; Bali, Kumalasani & Yunalasari, 2022). In this context, in terms of its use in universities, AI is not only a production tool such as writing, photography, moving video and design; it has brought many issues that need to be discussed in higher education such as course curriculum, research, administrative processes, new resources, collaborations and legal regulations.

Within the stated scope and limitations of the study, it is particularly observed that AI was preferred in the planning and implementation of distance education during the pandemic and the subsequent earthquake process. Students interpret AI applications primarily as a "facilitating element" in academic education processes. They evaluate it as an "independent opportunity from time and space" especially for repeating lessons and obtaining answers to unclear questions. On the other hand, the very limited expression of "information reliability" and the "issues of producing texts containing comprehensive

theoretical discussions related to social sciences" indicate a context that needs to be revisited with different studies. In this context, it is found that communication faculty students are aware of AI, and all interviewed students from various departments, ages, genders, classes, success averages, and consumption practices have used at least one AI program. This supports the view that studies in education are increasing in contact with AI (UNESCO, 2024). Additionally, it is observed that a "personalized" consumption process of AI is at play, guided by individual curiosity, needs, and preferences. Notably, the programs that stand out in the research include ChatGPT, Midjourney, Bing, and Bard (Gemini); while student integration into less known or discovered programs like Dall-E, Adobe Firefly, DeepL, and Quillbot, specific to the relevant departments of the faculty of communication, is also starting to occur. Mohammed Jaboob, Manar Hazaimah and Abdullah M. Al-Ansi (2024) present quantitative research findings that support the contribution of personalization experiences in terms of speed, participation, feedback, and guidance in a similar study that investigates the relationship between AI, student behavior, and cognitive success.

Students' consumption experiences of AI applications in their academic education processes are shaped by three main contributions it offers in terms of meeting the needs of "speed", "text generated in a regular and contextualized manner by the command entered", and "free-online-quota trial access". At the interface of university undergraduate education and the faculty of communication, "AI consumption habits" are developing at the point of meeting the requirements demanded from students in theoretical and practical studies, from abstract, homework, and report preparation processes for theoretical discussions in basic field and professional field courses to producing the content requested during internship periods. In terms of usage times, which are predominant in the interviews and determined as 1-2 hours per week, students use AI for purposes such as making natural translations of academic texts and concepts, producing visuals, creating character pictures while playing desktop games, preparing community announcement texts, getting ideas about homework planning, shortening a research process that may take a long time, chatting with a learning robot on different topics for entertainment purposes, and obtaining summary information about a concept-period-name can be expressed as experienced examples of these habits.

The observed main tendency regarding the increasing prevalence of AI among students in both general usage and in the interviews is based on the notion of "inevitability". Its attributes, such as providing easy and quick access to information, summarizing or interpreting information gathered from different sources, offering suggestions and alternatives regarding thought patterns on a subject, processing large volumes of information in a short time, and its innovative aspect that allows integration with other digital platforms/applications are defined as characteristics that inevitably promote the widespread use of AI today. It is noted that most participants shared positive opinions regarding current usage practices; however, there were very limited evaluations concerning potential negative aspects and issues such as "creativity", "originality", "ethics" and "new job practices/unemployment". Therefore, a comprehensive evaluation of AI consumption should not only be based on the descriptive identification of

demographics and usage habits but should critically assess AI consumption, professional usage, and future conditions, especially from the perspective of students as the subjects of experience, in terms of universities, undergraduate education, and communication studies. It is important to address this context with a holistic understanding of ethics that can be defined as critical thinking and internalized moral and professional values. Ali Özgür Gürsoy and Serkan Şavk (2024), who emphasize the relationship between ethical responsibility in the creative production process and the development of students' critical skills, point to the whole of political and social structures, conditions and relations such as "organization", "limitation", "control" and "regulation" as well as normative issues related to AI debates. Therefore, with all its positive aspects and contributions, AI simultaneously reflects and constructs social prejudices, problems, uncertainties and contradictions. For this reason, an understanding of "critical awareness" that needs to be internalized in order to review the possibilities of creative and constructive interaction in the partnership of AI and the user subject is emphasized.

At this point, it is important to examine the concrete reflections of the criticisms that come to the fore in the AI debates in detail through research. Here, particularly critical research questions emerge that await evaluation through field examples at different scales in the literature, such as the loss of research ability from the perspective of universities, the decrease of creativity and productivity, the emergence of repetitive and non-original texts, remaining confined within the information limits provided by AI, increased and unmanageable disinformation, uncontrolled use of deep-fake applications, the emergence of AI dependency, increased screen addiction, and the transformation of socialization practices. In this context, Michalinos Zembylas (2021), highlighting the concept of "digital neo-colonialism", offers an alternative evaluation focusing on the effects of global exploitation relations brought about by structural conditions in terms of education and its ethical dimensions. Indeed, in the "Guidelines for Productive Artificial Intelligence in Education and Research" published by UNESCO in 2024, issues such as "digital inequality", "intellectual property rights violations", "privacy" and "information pollution" are discussed; recommendations for a framework arrangement, sector-institution collaborations, the promotion of innovation and applied skills-competencies, and the measurement and monitoring of the effects of AI usage in education and research are proposed. Undoubtedly, there is also a need for a comprehensive evaluation of the structural conditions in which these concepts exist.

Responses from students regarding the inclusion of an AI course in the curriculum within the faculty of communication indicate the necessity of addressing the use of AI in higher education studies and communication sciences and intensifying research in this area. Although it was emphasized by students that there is currently no direct AI course in the faculty and departments, it has been noted that AI applications are introduced in various compulsory and elective courses such as research methods, digital media, and international communication, and they are used in project preparation processes and discussed in events such as conferences and seminars. AI, which is integrated into universities through multi-faceted communication and relationship networks, is understood by students as a means of acquiring knowledge in this new field, self-

development, gaining competence, and standing out in a competitive environment. Therefore, there is a significant demand for a course on AI connected to communication education that addresses how the AI algorithm works, which applications are used for what purposes, learning program interfaces well, mastering proper prompt entry, acquiring advanced competencies in software and coding, making designs, finding slogans, and knowing AI programs related to specific applications such as writing newsletters or news, thus improving technical production. Given the need for professional competency and awareness of future trends, it is noteworthy that all students expressed the necessity of having such a course in their university, faculty, and departments.

Similarly, students who expressed that regulations should be made concerning AI in communication education also highlighted the need for encouraging the use of AI in lessons, integrating visual and text-based application-intensive studies into existing curricula and course contents, conducting seminars and conferences that support "AI literacy", increasing interdisciplinary studies with potential outcomes regarding new job fields such as prompt engineering, sector trends, and academic and reflective dimensions, and facilitating the creation of student communities focused on AI and ensuring their interaction. These recommendations provide a roadmap that could guide future trends and research related to the topic.

On the other hand, this assessment also emphasizes the need to deepen the discussions on "reliable information" and "ethical usage" of AI applications, which are evaluated descriptively through their technical and practical aspects. In a similar discussion by Nick Bostrom and Eliezer Yudowsky (2018), it is emphasized that the thinking and productivity skills of machines have critical consequences in terms of security, reliability and ethical debate. In the interviews, the use of AI in academic education and training processes is accepted and found useful by students. At the same time, it is seen that a distinction is made verbally by the students between getting support from AI in course preparation, project, homework, presentation studies that stand out in this process and using the content produced through AI one-to-one, and there is an emphasis on "correct use" in terms of reliability and ethics. Simultaneously with this reasoning, it is seen that the positive and negative effects on academic achievement should be included in this discussion. Especially in terms of research, writing, developing an original project and presenting it with a holistic approach, the "copy-paste" technique in AI applications is not instructive, it is not found to be original and useful in terms of their own academic development, there is an alienation, an internalization and assimilation of the text obtained ready-made cannot be realized, the research is not done by themselves, it is noticed by the instructors of the course, although self-reflexive statements such as; It can be said that there are also opinions and tendencies that it contributes positively to the grade point average in a way that can be considered as "score effect", that the completion of the assignments is considered as a sufficient success criterion for the students, and that the discussion of ethics and reliability is not always accepted as a primary responsibility in the academic production process. This positive and negative impact discussion is also meaningful in terms of showing how university students studying

undergraduate education in communication sciences interpret the discussion of "success", "common value" and "ethical responsibility" simultaneously in academic education and training processes.

In terms of information and source reliability, students raised concerns about AI generating similar responses for all users, the challenges of proper attribution and citations, and ambiguities around intellectual property for AI-produced content. The distinction between "AI rhetoric" and "AI actions" is noteworthy here. While students voiced values like originality and ethical responsibility, these sentiments only minimally affected their actual behavior in academic settings. Most participants acknowledged that AI-generated content could not be considered truly original due to its automated nature, lack of personal research, and absence of context and coherence, indicating a continued reliance on AI for academic content despite awareness of its limitations. This observed trend, along with other elements highlighted in the discussion section, could be explored in future research to examine how universities can better integrate the principles of academic responsibility into educational planning.

Sonuç

This study aims to examine university students' practices of using AI, investigate the experience of consuming AI platforms in the operation and/or re-planning of academic education processes, and discuss expectations and views on the role of AI applications in universities in the present and future context through the lens of unique production, education, and ethical responsibility. The findings obtained from field research conducted with twelve undergraduate students studying in three different departments within the faculty of communication at a foundation university, using qualitative research methods and structured in-depth interview techniques, reveal several key conclusions.

As a result of the study, it was seen that the experience of using AI among the students of the faculty of communication can be diversified with demographic variables and evaluations that address these variables can be presented in the AI integration processes of students regarding academic activities. In particular, issues such as the department of study, grade levels, and course and internship experience point to similarities and differences that stand out when examining the ways of using AI and opinions. As pointed out in the research findings, a CD student's preferred AI program, competence in its use, and the applications they perform here may differ from RTC and PRP students. Similarly, the use and opinions of a student with an internship experience may differ from those of a student who has not yet had an internship experience in the field. Whether students from different departments have taken an AI course in the field also stands out as a factor that may make a difference in this context. Therefore, such variables, which are emphasized descriptively in a general framework here, should be examined in more comprehensive studies and in detail through the usage experience and opinions of students, even academics and administrative management in future studies.

On the other hand, it has been observed that the students of the faculty of communication continue to experience a process that is still developing in terms of AI programs and usage experiences and that their use of AI is increasing at the point of meeting their needs for fast, easy and concise information access that can support them in their daily lives as well as in their academic education and training processes. Students have a positive view of the integration of universities, course contents and academic education and training processes in their departments in terms of gaining AI competence; they think that the use of AI is an inevitable stage for them. However, despite this, it is observed that the participants have limited knowledge and skills in the comprehensive use of program types and program interfaces for their needs. In this context, a striking result is that students who support their undergraduate education with internship programs and/or work experience are much more instructively and positively evaluated by the students when they benefit from AI applications by the institutions where they work to gain practical skills and professional competence. This finding coincides with the students' views that the use of AI technologies should be included in both theoretical and practical course curricula in higher education institutions; and that these applications should be used to acquire the necessary knowledge and skills in their professional fields.

By categorically examining students' usage habits based on platforms, programs, time spent, free vs. paid versions, and specific course suggestions, this study provides a descriptive evaluation of AI usage within communication faculties. This analysis brings into focus broader issues of ethics and reliable information in AI and higher education. Findings reveal that many participants have limited awareness of originality and ethical responsibility in course assignments, projects, and presentations, and even this awareness does not consistently translate into ethical actions. This study provides insights for researchers on potential pathways for monitoring AI usage in educational processes shortly.

In conclusion, as a shared area within higher education and communication studies, AI represents a transformative process affecting teaching and academic practices from course content and department meetings to exam implementations and grading. This highlights the need to explore different dimensions and boundaries of AI usage in faculties through future studies. Research on AI courses, curriculum adjustments, and creating common ground to support faculty-student communication indicates that such comprehensive studies in this area will be beneficial. Future research considering these trends will be instrumental in advancing the field.

Extended abstract

Adults' encounters and associations with picture books in adulthood are more limited than those of children. Although the shared reading experience, which usually occurs when a child is involved in the reading experience of a book, contributes to the intergenerational interaction of individuals gathered around a picture book, it does not directly offer an experience for adults unless the book experience is a crossover or an adult picture book. When it comes to books for adult and child readers, which are characterized as crossover, these books differ from picture books for adults in that they do not contain themes that exclude child readers, although they invite adult readers to experience their narratives.

Adult picture books are a new phenomenon that pushes the boundaries of literature and art, offering readers a layered reading experience. There is a growing demand for these books in a global publishing environment. New research is needed to increase the prevalence of these books in our society and in the global publishing environment and to analyze their structure. Within the scope of this study, five picture books with hopeful, guiding, and positive themes that deal with the realities of adult life and are predicted to contribute to the emotional well-being of readers were analyzed through descriptive analysis. The books were analyzed with a descriptive approach based on their text-image relations, illustrative approaches, and themes. All five picture books selected through purposive sampling have qualities that can contribute to the emotional well-being of readers. *You're only old once!* provides a different perspective on the problems of old age by using humorous language. By addressing the challenges of the aging process in a fun format, the book helps readers to develop a positive outlook while accepting these processes. *Things to look forward to 52 large and small joys for today and every day* encourage readers to recognize the often unnoticed moments and small joys in everyday life. *It's never too late* reminds readers that no matter what age they are, it is never too late to change their lives. *Looking after my heart* guides readers with health problems to change their daily living habits. *Am I there yet?: The loop-de-loop, zigzagging journey to adulthood* maps the ups and downs of adulthood, illustrating the paths, choices, and emotions that can be taken. In the rest of the study, the role of picture books in enhancing emotional well-being is discussed. This inquiry was carried out in order to reveal the benefits of adult picture books to individuals' daily lives and subjective experiences.

Adult picture books contribute to readers' plot comprehension, analysis, and interpretation skills through visual literacy and facilitate identification with the character in bibliotherapy processes. In this context, the study provides a direction for creating an adult picture book or including picture books in studies that can be carried out to increase emotional well-being. Adult picture books are a category that has not gained widespread recognition, especially in our country. Awareness of the therapeutic effects of picture books can be increased through the cooperation of literary professionals, psychologists, social workers, librarians, illustrators, publishers, and bibliotherapy specialists. The basic principle in bibliotherapy processes is to bring the individual together with the right book at the right time. For this reason, experts in the

field have an important role in creating picture books that address the problems of adult readers and the realities of their lives. By making room for these books in the publishing environment of our country, awareness, and demand for these books can be created in society. This study aims to draw attention to the potential benefits of these books on emotional well-being and their use in areas such as bibliotherapy and to raise awareness about the widespread use of these books.

Bibliography

Arslan, K. (2017). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları. Batı anadolu eğitim bilimleri dergisi, 11(1), 71-88. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1174773>

Bali, M. M., Kumalasani, M. P. & Yunilasari, D. (2022). Artificial intelligence in higher education: Perspicacity relation between educators and students. Journal of innovation in educational and cultural research, 3(2), 146-152. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.88>

Bostrom, N. & Yudkowsky, E. (2018). The ethics of articial intelligence. R. V. Yampolskiy (Ed.), Artificial intelligence safety and security (1st edition) (p. 57-70). Chapman and Hall/CRC.

Bughin, J., LaBerge, L. & Mellbye, A. (2017, February 9). The case for digital reinvention. McKinsey digital. <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-case-for-digital-reinvention>

Chomsky, N., Roberts, I. & Watumull, J. (2023, March 8). The false promise of ChatGPT. New York Times. <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>

Chiu, T. K. F. (2024). Future research recommendations for transforming higher education with generative AI. Computers and education: Artificial intelligence, 6, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100239>

Connor, K. E. & Cali, D. (2024). Artificial intelligence in departments of communication: A course proposal. Explorations in media ecology, 23(2), 175-198. https://doi.org/10.1386/eme_00204_7

Coşkun, F. & Gülleroğlu, H. D. (2021). Yapay zekânın tarih içindeki gelişimi ve eğitimde kullanılması. Ankara University journal of Faculty of Educational Sciences (JFES), 54(3), 947-966. <https://doi.org/10.30964/auebfd.916220>

Crompton, H. & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: the state of the field. International journal of educational technology in higher education 20(22), 1-22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>

Demirel, E. S. (2023). İletişim alanında yapay zekâ: İletişim fakültelerinde yapay zekâ çalışmaları üzerine bir araştırma. International social sciences studies journal, 9(118), 9842-9852. <http://dx.doi.org/10.29228/sssij.740>

Eager, B. & Brunton, R. (2023). Prompting higher education towards AI-augmented teaching and learning practice. Journal of university teaching and learning practice, 20(5), 1-19. <https://doi.org/10.53761/1.20.5.02>

Foldes, S. (2018, March 2). AI won't take over corporate communications, but it can help. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2018/03/02/ai-wont-take-over-corporate-communications-but-itcanhelp/#4a6dabf47aa0>

Gerbner, G. (1959). Education and the challenge of mass culture. AV communication review, 7, 264-278. <https://www.jstor.org/stable/30216896>

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. (1994). Growing up with television: The

cultivation perspective. J. Bryant & D. Zillmann (Ed.), *Media effects: Advances in theory and research* (1st edition) (p. 17-41). Lawrence Erlbaum.

Gulson, K. N. & Webb, P. T. (2017). *Education policy and racial biopolitics in multicultural cities* (1st edition). Policy.

Gunkel, D. J. (2012). Communication and artificial intelligence: Opportunities and challenges for the 21st century. *Futures of communication*,1(1), 1-25. <https://doi.org/10.7275/R5QJ7F7R>

Gürsoy, A. Ö. & Şavk, S. (2024). From scriptor to promptor: An evaluation of the status of authorship, authenticity, and creativity in light of the use of artificial intelligence in screenwriting. *ARTS*, 12, 57-82. <https://doi.org/10.46372/arts.1482636>

Güzey, C., Çakır, O., Athar, M. H. & Yurdaöz, E. (2023). Eğitimde yapay zekâ üzerine gerçekleştirilmiş araştırmalardaki eğilimlerin incelenmesi. *Bilgi ve iletişim teknolojileri dergisi*, 5(1), 67-78. <https://doi.org/10.53694/bited.1060730>

Hannan, E. & Liu, S. (2023). AI: new source of competitiveness in higher education. *Competitiveness review*, 33(2), 265-279. <https://doi.org/10.1108/CR-03-2021-0045>

Holmes, W., Bialik, M. & Fadel, C. (2021). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning* (1st edition). Center for curriculum redesign.

Holmes, W., Persson, J., Chounta, I.A., Wasson, B. & Dimitrova, V. (2022). Artificial intelligence and education. A critical view through the lens of human rights, democracy, and the rule of law. Council of Europe. <https://rm.coe.int/artificial-intelligence-andeducation-a-critical-view-through-the-lens/1680a886bd>

HolonIQ. (2021, September 30). Global trends in education innovation & investment. <https://www.holoniq.com/notes/2020-north-america-edtech-100-now>

İşler, B. & Kılıç, M.Y. (2021). Eğitimde yapay zekâ kullanımı ve gelişimi. *Yeni medya elektronik dergi*, 5(1), 1-11. http://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2021/ejnm_v5i1001

Jaboob, M., Hazaimh, M. & Al-Ansi, A. M. (2024). Integration of generative AI techniques and applications in student behavior and cognitive achievement in Arab higher education. *International journal of human-computer interaction*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2300016>

Kazu, İ. Y. & Özdemir, O. (2009). Öğrencilerin bireysel özelliklerinin yapay zekâ ile belirlenmesi (Bulanık mantık örneği). 9. Akademik bilişim konferansı bildiri kitapçığı (1st edition) (p. 457-466). <https://ab.org.tr/kitap/ab09-1.pdf>

Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century* (1st edition). UCL Institute of Education.

Marr, B. & Ward, M. (2019). *Artificial intelligence in practice: How 50 successful companies used AI and machine learning to solve problems* (1st edition). Wiley.

McCarthy, J., Minsky, M., Rochester, N. & Shannon, C.E. (2006). A proposal for the Dartmouth Summer Research Project on artificial intelligence. *AI magazine*, 27(4), 12-14.

<https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904>

McLuhan, M. (1962). Gutenberg galaxy: The making of typographic man (1st edition). University of Toronto.

McLuhan, M. (1994). Understanding media: Extensions of man (1st edition). Ginko.
https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/667112/mod_resource/content/1/metode%20cipta.pdf

McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). The medium is the massage (1st edition). Random house.

Michel-Villarreal, R., Vilalta-Perdomo, E., Salinas-Navarro, D. E., Thierry-Aguilera, R. & Gerardou, F.S. (2023). Challenges and opportunities of generative AI for higher education as explained by ChatGPT. Education sciences, 13(9), 1-18.
<https://doi.org/10.3390/educsci13090856>

Natale, S. (2021). Communicating through or communicating with approaching artificial intelligence from a communication and media studies perspective. Communication theory, 31(4), 905-910. <https://doi.org/10.1093/ct/qtaa022>

Neumann, M., Rauschenberger, M. & Schön, E. M. (2023). We need to talk about ChatGPT: The future of AI and higher education, 5th International workshop on software engineering education for the next generation (1st edition) (p. 29-32).
<https://doi.org/10.1109/SEENG59157.2023.00010>

Öcal, E. E., Atay, E., Önsüz, M. F., Algın, F., Çokyigit, F. K., Kılınç, S., Köse, Ö. S. & Yiğit, F. N. (2020). Tıp fakültesi öğrencilerinin tıpta yapay zekâ ile ilgili düşünceleri. Türk tıp öğrencileri araştırma dergisi, 2(1), 9-16.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/toad/issue/54158/690620>

Perrotta, C. & Selwyn, N. (2020). Deep learning goes to school: Toward a relational understanding of AI in education. Learning, media and technology, 45(3), 251-269.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1686017>

Saaida, M. B. (2023). AI-Driven transformations in higher education: Opportunities and challenges. International journal of educational research and studies, 5(1), 29-36.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8164414>

Shannon, C. E. (1948). A mathematical theory of communication, The bell system technical journal, 27, 379-423 and 623-656.
<https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>

Sousa, M. J., Dal Mas, F., Pesqueira, A., Lemos, C., Verde, J. M. & Cobianchi, L. (2021). The potential of AI in health higher education to increase the student's learning outcomes. TEM journal, 10(2), 488-497. <https://doi.org/10.18421/TEM102-02>

Sui, D. Z. & Goodchild, M.F. (2003). A tetradic analysis of GIS and society using McLuhan's law of media. Canadian geographers, 47(1), 5-17. <https://doi.org/10.1111/1541-0064.02e08>

Taşçı, G. & Çelebi, M. (2020). Eğitimde yeni bir paradigma: Yükseköğretimde yapay zekâ. OPUS uluslararası toplum araştırmaları dergisi, 16(29), 2346-2370.
<https://doi.org/10.26466/opus.747634>

Tosyalı, H. (2021). Artificial intelligence in communication studies: An investigation on studies between 1982-2021. TRT akademi, 6(13), 680-699.
<https://doi.org/10.37679/trta.965966>

Yılmaz, Y., Uzelli-Yılmaz, D., Yıldırım, D., Akın-Korhan, E. & Özer-Kaya, D. (2021). Yapay zekâ ve sağlıkta yapay zekânın kullanımına yönelik sağlık bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşleri. Süleyman Demirel Üniversitesi sağlık bilimleri dergisi, 12(3), 297-308.
<https://doi.org/10.22312/sdusbed.950372>

UNESCO. (2024). Eğitim ve araştırmada üretken yapay zekâ kılavuzu (1st edition).
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390842/PDF/390842tur.pdf.multi>

UNICEF. (2021). Policy guidance on AI for children.
<https://www.unicef.org/globalinsight/reports/policy-guidance-ai-children>

Uzun, Y., Tümtürk, A. Y. & Öztürk, H. (2021). Günümüzde ve gelecekte eğitim alanında kullanılan yapay zekâ. 1. International conference on applied engineering and natural sciences, today and used in the future artificial intelligence (ICAENS) (1st edition) (p. 813-818). <https://www.icaens.org/kopyas%C4%B1-publication>

Wang, T., Lund, B. D., Marengo, A., Pagano, A., Mannuru, N. R., Teel, Z. A. & Pange J. (2023). Exploring the potential impact of artificial intelligence (AI) on international students in higher education: Generative AI, chatbots, analytics, and international student success. Applied sciences. 13(11), 1-15. <https://doi.org/10.3390/app13116716>

Yıldırım, F. S. & Kıray, S. A. (2016). Flipped classroom model in education. W. Wu, S. Alan & M. T. Hebecci (Ed.), Research highlights in education and science (1st edition) (p. 2-8). ISRES.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M. & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education: Recommendations for future research. International journal of educational technology in higher education, 16(1), 1-27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

Zembylas, M. (2021). A decolonial approach to AI in higher education teaching and learning: strategies for undoing the ethics of digital neocolonialism. Learning, media and technology, 48(1), 25-37. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.2010094>

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazarlara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the authors*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir *The authors has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The authors declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ, FIAF

Yazarların katkısı *Author contributions*

% 60 – % 40

Lo Spirito Folletto gazetesindeki Osmanlı karikatürlerinin ikonisite analizi

Nesli Tuğban Yaban | Doktor öğretim üyesi | Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Ankara, Türkiye | nesli.yaban@hbv.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-2029-6481>

Atıf

Yaban, N. T. (2025). Lo Spirito Folletto gazetesindeki Osmanlı karikatürlerinin ikonisite analizi. ARTS, 13, 137-166. <https://doi.org/10.46372/arts.1598414>

Geliş: 09.12.2024 | Kabul: 22.02.2025

Öz

Resimli gazeteler, 19. yüzyıl başlarında ilk örnekleri görülen ve haber görselleri olarak illüstrasyonların kullanıldığı yayınlardır. Aynı yüzyılın son çeyreğinde illüstrasyonların yerini fotoğraflar almıştır. Bu süreçte karikatürlerin de resimli gazetelerde haber görselleri olarak yer aldıkları ya da başlı başına resimli mizah gazetesi olarak yayımlandıkları görülmektedir. Bu araştırma, 1861-1885 yılları arasında İtalya'da Milano merkezli yayımlanan *Lo Spirito Folletto* adlı karikatür gazetesinin Roma Milli Kütüphanesi'nde bulunan sayılarını kapsamakta ve Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan karikatürleri içermektedir. Araştırmanın amacı, Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan karikatürlerin imgesel olarak hangi nitelikler bağlamında üretildiğini ve okuyucuya/izleyiciye nasıl sunulduğunu ortaya koymaktır. Böylelikle İtalya'nın, Osmanlı İmparatorluğu algısı görsel metinler üzerinden tanımlanacaktır. Karikatürler betimsel analiz yöntemine başvurularak çözümlenecek, ikonisite (resimsellik) ve anlam aktarımı düzeyleri (ikoniklik teorisi) bağlamında değerlendirilecektir. Araştırmanın bulguları, imgelerin üretildikleri dönemdeki görsel anlam üretimini ortaya koymaktadır.

Anahtar kelimeler

iletişim, karikatür, osmanlı imparatorluğu, italya krallığı, ikonisite

Öne çıkanlar

- İmgelerin ikonisite ve anlam aktarımı düzeyleri, onların anlaşılabilir görsel iletişim araçları olmasını sağlamaktadır.
- Karikatürler mizahi yönlerinin yanı sıra ikonisite düzeylerine bağlı olarak, illüstratif yönlerinden dolayı haber görselleri olarak kullanılmışlardır.
- Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili karikatürler, yaygın algının aksine, İtalya özelinde Batı dünyasının Osmanlı İmparatorluğu'na bakışının "öteki"den ziyade bir "evrensel öteki" tutarlılığı üzerine inşa edildiğini göstermektedir.

Iconicity analysis of Ottoman caricatures in the *Lo Spirito Folletto* newspaper

Nesli Tuğban Yaban | Assistant professor | Ankara Hacı Bayram Veli University, Ankara, Turkey | nesli.yaban@hbv.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0002-2029-6481>

Citation

Yaban, N. T. (2025). Iconicity analysis of Ottoman caricatures in the *Lo Spirito Folletto* newspaper. ARTS, 13, 137-166. <https://doi.org/10.46372/arts.1598414>

Submission: 09.12.2024 | Acceptance: 22.02.2025

Abstract

Illustrated newspapers are publications that were first seen in the early 19th century. During this period, the caricatures were included as news images in newspapers or were published as illustrated humor newspapers on their own. This research implies the issues of the newspaper *Lo Spirito Folletto* in the National Library of Rome which includes caricatures about the Ottoman Empire. The aim of the research is to reveal the qualities of the imaginary production context of Ottoman Empire and how they were presented to the reader/viewer according to caricatures. Thus, Italy's perception of the Ottoman Empire will be defined through visual texts. The caricatures will be analyzed by using the descriptive analysis method and evaluated within the context of iconicity (pictoriality) and levels of meaning transfer (iconicity theory). The findings of the research reveal the visual meaning production of the images in the period which they were drawn.

Keywords

communication, caricature, ottoman empire, kingdom of italy, iconicity

Highlights

- The iconicity and meaning transfer levels of images enable them to be understandable visual mass media.
- The caricatures have been used as news visuals due to their illustrative aspects, as well as their humorous aspects, depending on their level of iconicity.
- The caricatures about the Ottoman Empire show that, contrary to popular perception, the Western world's view of the Ottoman Empire, particularly in Italy, is built on the consistency of a "universal other" rather than an "other".

Giriş

Karikatür konu aldığı kişi, durum ya da olayları hiciv ve ironi gibi unsurları kullanarak, grotesk anlatım diliyle yansıtan çizim ya da resim olarak tanımlanabilir. Bugünkü anlamda karikatürün tarihi 19. yüzyıla dayandırılrsa da Rönesans'tan Antik Çağ'a, hatta tarih öncesi çağlara kadar tarihlenebilecek karikatürize çizim, resim, heykel ve rölyeflerin varlığı bilinmektedir. Karikatürün bir güzel sanatlar türü olarak benimsenmesi, ilk olarak 16. ve 17. yüzyılda tanınmış kişiler ve politikacılarla alay etmek için üretilip yaygınlaşmasıyla gerçekleşmiştir. Başlangıçta yalnızca hiciv ve mizah odaklı üretilen karikatür, 19. yüzyılda Avrupa'da ve Amerika'da ortaya çıkan ve yaygınlaşan resimli gazetelerle, bireylere ve toplumlara daha yoğun ve hızlı biçimde ulaşmıştır. Tarihte 19. yüzyıl, I. Dünya Savaşı'nın başlamasına sebep olan emperyalizm politikası ve milliyetçilik ideolojisi etkisinde, imparatorlukların dağılıp yerine aynı milletten ve dinden olan halklardan oluşan ulus devletlerin kurulduğu bir dönemdir. Osmanlı İmparatorluğu da içinde bulunduğu siyasi ve askeri hareketliliğe, imparatorluğun modernleşme girişimleri de eklenince, Batı dünyasıyla yoğun bir iletişim ve etkileşim içerisinde bulunmak durumunda kalmıştır. Bu dönemde Osmanlı İmparatorluğu'nun sanatsal anlamda en fazla etkileşim içerisinde olduğu Avrupa ülkesinin İtalya olduğu söylenebilir.

Bu araştırma İtalya'da yayımlanan resimli gazetelerdeki karikatürler üzerinden Osmanlı İmparatorluğu imgesinin nasıl üretildiği ve imparatorluğun okuyucuya/izleyiciye bu imgeler aracılığıyla nasıl sunulduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Böylece 19. yüzyılda İtalya Krallığı'nın perspektifinden Osmanlı İmparatorluğu'nun karikatürlerle imgesel olarak nasıl bir anlam ürettiği ve bu anlamın nasıl kurgulandığı değerlendirilecektir. Söz konusu karikatür imgeler, döneminde ve günümüzde Osmanlı İmparatorluğu'nun farklı bir kültürel bakış açısından nasıl algılandığını görmesi ve farklı toplumların kendilerine başka birisinin tuttuğu bir aynadan bakmalarına olanak sağlaması açısından da anlamlıdır.

Araştırmanın kapsamı, İtalya'nın siyasi birliğini sağlama girişimini hayata geçirdiği ve çok sayıda İtalyan ulus devletinin birleşerek İtalya Krallığı'na dönüştüğü, 1860-1870 yıllarını içeren on yıllık bir süreçle sınırlandırılmıştır. Çünkü İtalya Krallığı resmen 1861 yılında kurulmuş ve bu tarih itibarıyla Avrupa siyasi ortamında resmi bir aktör ve tek bir İtalyan devleti olarak yer almaya başlamıştır. Dolayısıyla, uluslararası ilişkiler bağlamında Osmanlı İmparatorluğu ile iletişim ve etkileşim sürecinin sağlıklı tanımlanabilmesi için İtalya'nın siyasi birliğini sağladığı dönem ve onu takip eden on yıl, araştırma evreni olarak belirlenmiştir.

Araştırma dijital ortamda değil, fiziki olarak Roma şehrinde, Roma Milli Kütüphanesi'nde (*Biblioteca Nazionale Centrale di Roma*) gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla araştırmanın kapsamı, *Lo Spirito Folletto* adlı resimli karikatür gazetesinin Roma Milli Kütüphanesi'nde bulunan sayılarını ve Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan karikatürlerini içermektedir. Araştırmada *Lo Spirito Folletto* gazetesinin seçilmesinin sebebi, kütüphane gazete kataloğundaki kayıtlara göre, ilgili tarihlerdeki en fazla basılı sayısı bulunan resimli gazete olmasıdır. Araştırmada ulaşılabilecek verilerinin niceliği açısından daha homojen bulgulara zemin hazırlayacağı düşünüldüğü için bu gazete seçilmiştir. Roma Milli

Kütüphanesi'nde gazetenin 1861-1870 yılları arasındaki sayıları bulunmaktadır. Bu sayıların tamamı basılıdır ve dijital kopyaları bulunmamaktadır. Ancak araştırma sırasında, 1862-1865 yılları ile 1867-1870 yılları arasındaki gazetelerin fiziki durumlarının araştırma için uygun olmayıp restorasyon için ayrıldıkları kütüphane yetkilileri tarafından belirtilmiştir. Bu kısıtlar sebebiyle araştırmada yalnızca fiziki olarak ulaşılabilir olan 1861 ve 1866 yıllarına ait gazetelere yer verilmek durumunda kalınmıştır. Karikatürlere ait tüm başlık ve metinler, orijinal İtalyanca metinlerin Türkçe tercümeleridir. Bazı İtalyanca metinlerin doğrudan bir Türkçe karşılığı olmadığı için metinler, anlam bütünlüğü bozulmayacak biçimde mümkün olduğu kadar orijinale yakın olarak Türkçeleştirilmiştir.

Araştırmanın verileri olan karikatürlere doküman araştırması ile ulaşılmış olup, karikatürler betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiş, ikonisite (resimsellik) ve anlam aktarımı düzeyleri bağlamında değerlendirilmiştir. Böylece İtalya Krallığı tarafından karikatürlerle oluşturulan Osmanlı İmparatorluğu imgesinin iki millete ait farklı perspektiflerle ortaya konması amaçlanmıştır. "Doküman incelemesi, nitel ve nicel araştırmalarda başvurulan geleneksel bir veri toplama tekniğidir. Doküman kavramı, tarihsel arşiv belgeleri, eski yazma kitaplar, mektuplar, otobiyografiler, gazeteler, istatistikler, resmi raporlar görsel malzemeler, filmler, nesnelere vb. şeyler olabilir" (Bal, 2016, s. 141). Farklı doküman türleri, araştırmacıların araştırma konusunu anlamasına, yeni bir anlayış geliştirmesine ve araştırma problemiyle ilgili belirsizliklerin giderilmesine yardımcı olabilir (Merriam, 2023). Doküman incelemesinde, dokümanlara ulaşmak, dokümanların özgünlüğünü kontrol etmek, dokümanları anlamak, verileri doğru analiz etmek ve doğru kullanmak önemlidir (Foster'dan aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 187-188). "Doküman incelemesi yöntemi oldukça geniş çeşitlilikte, tamamen farklı 'anımlar'ın temelini oluşturan benzer kalıbı araştırmayı gerektirmektedir. Bu yöntem, somut bir görünümü, varsayılan temel bir kalıbın 'dokümanı', 'işareti' veya 'yerini tutan' bir şey olarak ele almayı gerektirir" (Garfinkel'den aktaran Bal, 2016, s. 39). Doküman incelemeleri, bir metni anlamak ve kavrayarak yorumlayabilmek için gerekli bir veri toplama yöntemi olarak değerlendirilmektedir. Betimsel analiz ise, doküman araştırması ile ulaşılan verilerin açıklanması yöntemidir. Görsel metinlerin açıklanmasında, imge ve bağlam çerçevesinde bir betimlemenin yapıldığı bu analiz yöntemi, içerik analizi kadar derinlemesine bir çözümleme içermemektedir. "Adım adım gerçekleştirilen metinsel analiz, metin ne olursa olsun önce onu tanımayı daha sonra metnin içinde saklı kalan anlamları ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır" (Çekiç-Akyol ve Akyol, 2012, s. 250-251).

Araştırma kapsamında betimlenen karikatürlerin ikonisite düzeyleri, görsellerin "anlaşılabilirlik" boyutunu ifade etmektedir. İmgelerin ikonisite ve anlam aktarımı düzeyleri; kümeleme analizlerinde kullanılan düşük, orta ve yüksek olmak üzere üç aşamalı bir ölçek üzerinden değerlendirilecektir. Böylelikle araştırma verileri, ikonisite/ikoniklik teorisi çerçevesinde, hem imgelerin anlaşılabilirliğini ifade eden ikonisite düzeylerini hem de bu imgelerle nasıl bir anlam üretildiğini ve bu anlamın okuyucuya/izleyiciye nasıl ulaşabileceğini ifade eden anlam aktarımlarını ortaya koyacaktır.

Resimlerin incelenmesi ve değerlendirilmesinde hareket noktası olarak alınan amaç ve kriterlere göre farklı teknikler kullanılmaktadır. İkonisite düzeyi de bu tekniklerden biridir. İkonisite, resmin temsil ettiği objeye benzerlik düzeyine paralel olarak artmaktadır. İmgesel mesajların ikonisite oranı, yazılı metinlerin anlaşılabilirlik düzeyine karşılık gelmektedir (Moles'den aktaran Bilgin, 2014, s. 161).

Verilerin analizi sonucunda ulaşılan bulgular, siyasi birliğini sağlayan İtalya Krallığı'nın 19. yüzyıldaki Osmanlı İmparatorluğu algısını göstermekle birlikte, tarihsel imgelerin ürettiği görme biçimlerini de ortaya koymaktadır. Karikatürler, öncelikle birer imgedirler. Dolayısıyla araştırma, imge hakkındaki bölümle başlamaktadır. Bölümde, imge ve imgenin ikonisite düzeyinin ne olduğuna ve anlamı nasıl inşa ettiğine ilişkin bilgi verilmiş, medyada imge kullanımının ve anlam üretiminin dinamikleri ortaya konmuştur. Bölümde aynı zamanda araştırma yöntemine ilişkin yapılan literatür taraması da yer almaktadır. Araştırma, karikatür tarihine ışık tutmayı amaçlayan karikatür tarihi bölümü ile devam etmektedir. Karikatürlerin anlaşılması ve betimlemelerinin sağlıklı bir şekilde yapılabilmesi açısından tarihsel süreçle ilgili bilgi vermek anlamlıdır.

Lo Spirito Folletto gazetesindeki karikatürlerin çözümlendiği ve verilerin analiz edildiği sıradaki bölüm ise araştırmanın bulgularını içermektedir. Araştırma için gerçekleştirilen literatür taramasında, Avrupa'da; Almanya, Fransa ve İngiltere hatta Rusya gibi farklı ülkelerin basın tarihinden karikatürlerin derlendiği akademik çalışma ve yayınlara ulaşılmış olup, İtalya'da bu konuda ve bu dönemde herhangi bir araştırma yapılmadığı görülmüştür. Araştırma, İtalya'da yayımlanan Osmanlı karikatürlerini konu alan ve literatürde ilk kez yer alacak olan özgün bir çalışma olmasından dolayı diğer çalışmalardan ayrılmaktadır. İtalya'da yapılan farklı bir tarihsel döneme, imge genelinde odaklanan araştırma ve yayınlar ise yine yazar tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırma, bulguların değerlendirildiği ve yorumlandığı sonuç bölümüyle tamamlanmaktadır.

İmge, ikonisite ve anlam

İmge, yaygın anlayışla görüntü ya da görünüm anlamlarına gelmektedir. Latince kökenli, *imago* sözcüğünden türetilmiştir. Öz şekilde "taklit", "kopya", "öykünme" anlamlarına karşılık gelen imge, zaman içinde anlamsal olarak genişlemiş; "bireyin zihninde beliren resim, kavram, fikir, izlenim" olarak kavramsallaştırılmıştır (Gültekin, 2023, 23 Ekim). İmgeler 19. yüzyıla kadar, çoğunlukla yansıtma/taklit kuramı (*mimesis*) bağlamında üretilmişlerdir. "Doğada görülen tüm varlıkların, oldukları gibi göründükleri şekilleriyle tasvir edilmesine dayanan bu yaklaşım, 19. yüzyıla gelindiğinde imgenin artık maddesel olmaktan çıkarak, anlıksal yaşamın bir parçası olmasıyla değişmiştir" (Işıldak, 2008, s. 66). İmgelerin ilk üretilme amacının, fiziksel olarak bir ortamda bulunmayan şeylerin hatırlatılması ya da zihinde canlandırması olduğu düşünülmektedir. İmgesel kuram çalışmalarıyla, "imgenin zamanla canlandırdığı şeyden daha kalıcı olduğu ve bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü -böylece konunun eskiden başkalarınca

nasıl görüldüğünü de- anlattığı anlaşılmalıdır" (Berger, 1999, s. 10). Çünkü imgeler tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamlarla şekillenmektedirler (Bayav, 2009).

İmgeler bir bakış açısının ürünüdürler. Dünyaya karşı bakışın sonuçlarıdır. Diğer taraftan kitle kültüründe imgelerin ürettiği bakış açıları, "ideolojiler" adı altında belli dünya görüşlerinin derece derece değişen şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Burada sorunlu olan bakış açılarının neleri dışladığı ve nelere nasıl bakılması gerektiğini belirleme gücünü elinde tuttuğudur (Ümer, 2017, s. 1539).

"İmgeler, temsil kavramını hayata geçiren birer iz ya da kod olarak değerlendirilebilirler ve okuyucuyu/izleyiciyi yorumlarının anlamını ortaya çıkarmanın anahtarı olan sosyo-tarihsel gerçekliğin görüntülerini aramaya zorlarlar -tıpkı yorumun onların öneminin anahtarı olması gibi-" (Buck-Morss, 1989, s. x). İmgelerin üretimini sanat bağlamı içinde düşünürken, "sanatın her zaman hamiler, sanatçılar ve izleyicilerin mutluluk ve uyum içinde birlikte olduğu ortamlarda ortaya çıkmadığını unutmamak gerekmektedir. İşin içinde çoğu zaman farklı ve birbirine karşıt niyetler, tepkiler ve yorumlar bulunmaktadır" (D'Alleva, 2015, s. 69). Sanatsal üretimlerin karikatürler özelinde ele alındığında, özellikle uluslararası mesaj içeren araştırmalar kapsamında, söylemlerinin tek bir noktayı işaret edemeyeceği açıktır. İmgelerin kişi ve toplumlar için farklı anlamları olabilir ve bunlar zamanla değişkenlik gösterebilir. İmgelerin anlamlandırılması ve görsel kültür olarak alınması, sadece bireysel ve toplumsal bağlamda değil aynı zamanda yayımlandıkları kitle iletişim araçları özelinde de değerlendirilmelidir.

Medyatik bir bakış açısından, anlam her zaman ve nihai olarak maddi bir medya ürününden gelen duyuşal girdiye dayanmaktadır (Elleström, 2017, 29 Temmuz). "İfade ve sanat değeri bakımından farklılaşan imgesel mesajlar, bazen tek başlarına fakat genellikle yazıyla veya sözle birlikte (*bi-media*) bulunmaktadır" (Bilgin, 2014, s. 161). Sanat ve imgesel mesajların kitle iletişim araçları ile bağlantısı söz konusu olduğunda akla gelen ilk kavramlar; siyaset, siyasi karikatürler ve ona bağlı olarak da propaganda olmaktadır. Ancak sosyal, siyasi ya da askeri etkisi göz önünde bulundurulduğunda "propaganda sözcüğü etkileme, sindirme ve yanıltma yöntemlerini içeren olumsuz bir izlenim yaratmaktadır. Sanat fikri ise birçokları için hakikate, güzelliğe ve özgürlüğe ulaşmayı amaçlayan bir etkinlik alanını ifade etmektedir" (Clark, 2023, s. 11). Çoğunlukla olumsuz bir anlam atfedilen ve karikatür sanatına sıkça başvuran propaganda, tarih boyunca yalnızca kitleleri etkilemek ve yönlendirmek amacıyla değil aynı zamanda kitlelerin güven ve iyi niyetini kazanabilmek için, halkla ilişkiler yönüyle de sıkça başvurulan bir yöntem olmuştur.

Propagandada kullanılan modern tasarımların kışkırttığı tartışmaların ötesinde, sanatın politika için kullanılmasının uzun ve köklü bir geçmişi vardır. Tarihte şehir devletleri, krallıklar ve imparatorlukların hükümdarları sanatı anıtsal olarak iktidarlarının altını çizmek, zaferlerini yüceltmek ya da düşmanlarına gözdağı vermek, kara çalmak amacıyla kullanmışlardır (Clark, 2023, s. 15).

Bu anlamda siyasi karikatürlerin görsel temsilleri, "imgelerin genellikle temsil ettikleri şeye benzediği, ancak aynı zamanda son derece foto gerçekçiden şematik veya karikatürizeye kadar uzanan bir ölçekte karakterize edilebildiği göz önüne alındığında,

ikoniklik ve sistematiklik arasındaki dengeye bakmak için ideal bir yerdir" (Kendall, Raffaelli, Todd, Kingstone ve Cohn, 2020, s. 2). İkonisite ya da ikoniklik teorisi, "bir işaretin iki yönü arasındaki benzerlik veya benzerlik ilişkisidir: Biçimi ve anlamı. İkonikliğin zıttı keyfiliktir" (Oxford Bibliographies, 2024). Karikatürlerin ikonisite düzeyleri, onların anlaşılabilirliklerini ve ürettikleri anlamı ortaya koyması açısından önemlidir. "Resimlerin en basmakalıp ikonikliğı bile anlamlı temsiller oluşturmak için etkileşime giren geleneksel biçimleri içermektedir" (Szawerna ve Cohn, 2023, s. 1). Bu nedenle çizimler ve görsel imgeler genellikle temsil ettikleri şeye benzediğinden, ikonikliğı incelemek için ideal bir ifade biçimidir. Yine de "görsel tasvirler, bu tür temsillerin 'gerçekçi' benzerliğı temsil etme derecesinde, oldukça şematik ve karikatürize olandan foto gerçekçiye kadar değişebilir" (McCloud'dan aktaran Kendall vd., 2020, s. 3). İkonisite terimi, ilahi olanı taklit eden benzerlik anlamına gelen Yunanca *eikōn* kelimesinden türemiştir. "Modern kullanımda ikon terimi, genellikle 'simge' ile birbirinin yerine kullanılan yanıltıcı bir anlam taşır. İngiliz teorisyen Michael Herzfeld'in ikonik terimini kullanması, benzerlikle bir ilgisi olan orijinal anlamından kaynaklanmaktadır" (Herzfeld'den aktaran Kaya, Rottmann, Gökalp-Aras ve Şahin-Mencütek, 2021, s. 136).

"Görsel ikoniklik" teriminin hiçbir şekilde totolojik olmadığı gerçeğı, görsellik ve ikoniklik sıklıkla bağlantılı olsa da yeterince vurgulanamaz. Medyada anlam üretiminin rafine bir şekilde anlaşılması, duyuşsal ve semiyotik arasında bir ayrım gerektirir. Benzerlik tarafından üretilen anlam olarak anlaşılan ikoniklik, önemli bir semiyotik moddur ve kesinlikle görselle sınırlı değildir (Elleström, 2017, 29 Temmuz).

Akılda kalıcı, özgün ve ikonik anlatım diline sahip imgeleri ve destekleyici metinleri ile karikatürler, üretildikleri dönemlerde toplumsal pratiklerin inşa edilmesine zemin hazırlamaktadırlar. Araştırma kapsamındaki karikatürler de gerek tarihte gerekse günümüzde, Osmanlı ve İtalya'nın toplumsal pratiklerinden ve geçmişten gelen alışkanlıklarından kapsamlı ve geniş bir bilgi sunarak günümüzde bu pratikleri yeniden inşa etmektedirler.

Karikatür tarihi

Etimolojik olarak "yüklemek" anlamına gelen İtalyanca *caricare* sözcüğünden türeyen karikatür; "resmettiğı betileri, özellikle de insan betilerini, gülünçleştirme, yerme ya da eleştirme amacıyla başkalaşıma veya deformasyona uğratan resimsel yapıt ve bu anlayışla çalışan bir sanat dalıdır" (Sözen ve Tanyeli, 2010, s. 159). Günlük hayatın en küçük sahnesini ve bir durumun özünü ifade eden karikatür (Topuz, 1986), çizgiler aracılığıyla çizgiler üzerinde mizah yapma sanatıdır (Şenyapılı, 2003). Bugünkü anlamda bir karikatür anlayışından söz edilemese de Orta Çağ'da tezhipli el yazmalarının köşelerine veya kitap kapaklarındaki ekslibrislere yaratık benzeri biyomorfik hayvanlar çizen sanatçıların ilk karikatüristler olduğu ileri sürülebilir.

15. ve 16. yüzyıllar, ilk karikatür örnekleri olarak kabul edilebilecek eskizlerin ve resimlerin yapılması açısından öne çıkmaktadır. Mükemmel doğal temsile ulaşılan sanat dönemini ifade eden Yüksek Rönesans ve bu dönemin sanatçılarından Flaman ressam

Hieronymus Bosch'un (1450-1516) Orta Çağ'daki el yazması kitaplarda yer alan çizimlerden etkilendiği ve resimlerinde fantastik ve grotesk imgeler kullandığı bilinmektedir (Fischer, 2023). İtalyan sanatçı Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), sebze, meyve, bitki, çiçek, tencere, tava vb. figürleri kullanarak imparatorların ve kralların bir dizi burlesk portresini çizdiği için özgün bir karikatürist olarak değerlendirilmektedir (Kriegeskorte ve Arcimboldi, 1994). Yine İtalyan heykeltıraş Bernini (1598-1680), hem kendisiyle hem de arkadaşlarıyla alay etmek için eğlenceli portreler çizmiş ve bir karakterin yalnızca birkaç kalem darbesiyle yakalanabileceğini yazmıştır. Her ne kadar İtalya'da Leonardo da Vinci (1452-1519), Flandra'da Pieter Bruegel (1525-1569) ve diğer çağdaşları grotesk insan portreleri çizse de bu abartılı resimler sonraki yüzyıl boyunca yalnızca bir sanat formu olarak kalmıştır. "16. yüzyılın ünlü İtalyan ressamı Annibale Carracci (1560-1609) ve kardeşi Agostino Carracci'nin (1557-1602) soylu sınıfın ve kilisenin sipariş verdiği çok figürlü, yorucu tabloları üretirlerken dinlenme aralarında yardımcı ressamlarla birlikte yaptıkları güldürücü çizimlerin" (Poroy, 2004, s. 111) karikatürün bir sanat formu haline gelmesinde etkili olduğu söylenebilir.

17. yüzyılda, İtalyan ve Flaman sanatçıların grotesk resim anlayışı ve karikatürize çizimlerinin Londra'ya ulaşmasıyla karikatür sanatı resmen hayata geçmiştir. Halk tarafından benimsenen yeni resim anlayışıyla, 18. yüzyıldan itibaren hiciv karikatürleri İngiltere, Fransa ve Amerika'da popüler olmaya başlamıştır. William Hogarth (1697-1764), abartılı karikatür tarzı portreler üreten ilk İngiliz sanatçılardandır ve zaman içerisinde sanatçının çizimleri, hiciv dergilerinde ve gazetelerinde yer almaya başlamıştır (National Gallery, ____). 18. yüzyılın en önemli toplumsal gelişmesi olan Sanayi Devrimi ile demiryolu taşımacılığının yaygınlaşması, kitle iletişim araçlarının giderek büyüyen bir izleyici kitlesine daha hızlı ve geniş çapta dağıtılabilmesini sağlamış, böylelikle karikatürler toplumlara daha hızlı biçimde ulaşabilmiştir.

19. yüzyılda Avrupa'da ve Amerika'da ilk örnekleri basılan ve hızla yayılan resimli gazeteler, haber görselleri olarak başlangıçta illüstrasyon sonra teknik gelişmelerin etkisiyle fotoğraf kullanan, yazılı ve görsel unsurları bir arada sunan gazete türleridir. Resimli gazetelerin yaygınlaşmasıyla birlikte karikatür, illüstrasyonla birlikte ya da yalnızca "Resimli Mizah Gazetesi" adıyla haber görseli olarak da kitlelere ulaşmıştır. Böylelikle dönemin basın dünyası görsel metinlerle hareketli geçen gündemle ilgili aktarımı yapmışlardır. Bu dönemde Fransa'da yayımlanan ve monarşi karşıtı haftalık *La Caricature*¹ dergisindeki siyasi karikatürleri sebebiyle ressam Honoré Daumier (1808-1879), hapis cezasına çarptırılmış ve Fransız yetkililer, başta siyasi karikatürler olmak üzere halkı kışkırtan tüm sanat türlerini yasaklamıştır. İngiltere'de yayımlanan *Punch*² ise karikatür tarihinin en önemli dergisidir.

20. yüzyılda, I. ve II. Dünya Savaşlarını takip eden yıllarda, gazete ve diğer süreli

¹ 1830-1843 yılları arasında yayımlanan, siyaset ile çağdaş sanatı birleştiren, döneminin ilk siyasi ve hicivli Fransız gazetesidir. Gazetenin 1830'dan 1835'e kadar farklı sanatçıların 524 karikatürünü içeren 251 baskısı çıkmıştır; bunlardan 91'i Honoré Daumier'e aittir (daumier.org, ____).

² 1841-2002 yılları arasında yayımlanan, zekâsı ve saygısızlığıyla ün yapan İngiliz mizah ve hiciv dergisidir. Siyasi ve sosyal karikatürleriyle hükümetleri etkileyen dergi, bugünkü anlamda "karikatür" terimini ilk kez kullanmıştır (Punch, ____).

yayınların hızla büyümesiyle birlikte bu tür, Amerika'da adeta bir yeniden doğuş yaşamış ve karikatürler, fotoğraflarla rekabet edebilecek bir popülerliğe kavuşmuştur. Özellikle dönemin genç ressamı, karikatürlerin sadece editör sayfasına yerleştirilen sert görsel yorumlardan ibaret olmadığını, eğlenceli, renkli ve zarif olabileceğini göstermişlerdir. Böylelikle gazete karikatürleri popülerlik kazanmış ve karikatür sanatı, 20. yüzyıl boyunca, televizyonun icadı ve yaygınlaşmasına kadar, dünya siyasetindeki hareketliliğe bağlı olarak gerek gazeteler gerekse karikatür dergileri aracılığıyla kitlelerle buluşmuştur. 21. yüzyılda teknolojinin etkisi ve dijital tasarım araçlarının ve programlarının da gelişmesiyle birlikte, karikatür sanatı, kendine özgü anlatım diliyle kitlelerle buluşmaya devam etmektedir.

Lo Spirito Folletto'nun Osmanlı imgeleri

Resimli gazetelerdeki karikatürlere odaklanan bu araştırmada, karikatür imgelerinin mizahi yönlerinin yanı sıra ikonisite ve anlam aktarımı düzeylerine bağlı olarak, illüstratif haber görselleri işlevlerinin de olduğu değerlendirilmektedir. Görsel kültür, imgeler aracılığıyla üretilen "her şeyi" ifade etmektedir. İmgelerin görsel kültüre verdikleri katkı, onların bir şeyi zihinde canlandırma, anlatma ve mesaj verme yöntemlerine dayanmaktadır. Bu yöntemler; doğrudan, dolaylı ya da metaforik olabileceği gibi bazen de zıt yönde bir anlam üretmek için kurgulanmış olabilir.

Görsel kültür, belli medya ve olgular etrafından bir şeylerin nasıl gösterildiğini, nasıl anlamın üretildiğini ve bakış açılarının nasıl önerildiğini konu alması açısından farklı bir perspektife sahiptir. Bu perspektif, temsillerin doğruluk amaçlarının aslında gerçekliği olduğu gibi vermektense çok ona karşı bir bakış üretiyor oldukları şeklinde özetlenebilir (Ümer, 2017, s. 1537).

Buradaki hassas nokta, görsel imgelerin her birinin kendi bağlamı çerçevesinde değerlendirilmesi gerektiğidir. Çünkü karikatürler söz konusu olduğunda, "potansiyel olarak mevcut kolektif bilinçdışındaki imgeleri politik anlamda patlayıcı bir güçle yükleyen, zamansal boyuttur" (Buck-Morss, 1989, s. 225). Şüphesiz "mizah anlayışı, ulusların, bölgelerin ve kişilerin anlayış ve zekâ düzeylerine göre değişiklikler gösterebilir. Ancak karikatürün dili evrenseldir. Mizahın diğer türleri gibi çeviri gerekliliği yoktur" (Yoltaş, 2004, s. 87).

Lo Spirito Folletto, Milano'nun en eski yayınevlerinden biri olan Sonzogno tarafından 1861-1885 tarihleri arasında haftalık olarak *giornale umoristico illustrato* (resimli mizah gazetesi) başlığıyla yayımlanmıştır (Libreria Antiquaria Gozzini, ____). *Lo Spirito Folletto*, "Elf ruhu" anlamına gelmektedir. Elf, Cermen mitolojisinde yer alan doğaüstü varlıklara verilen isimdir. Gazete her sayısında onlarca litografik illüstrasyona yer vermekte, her sayının en önemli karikatürlerinin genellikle iki sayfanın tek parça olarak kullanıldığı tasarımlarda yer aldığı görülmektedir. İllüstratör ya da karikatürist olarak adı geçen sanatçıların ise çoğunlukla Mata, Greppi, V. Bignami, E. Fontana, G. Gorra ve Camillo oldukları tespit edilmiştir.

Araştırma kapsamında Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan bir adet bütün/parça karikatür imgesi, on iki adet Osmanlı imgesi içeren karikatür, üç adet de yakın plan detay görüntüsü yer almaktadır. Bu karikatürlerin bir kısmı iki tam sayfalık karikatür serisinin bir parçası olarak (görsel 1), bir kısmı ise tek parça ve büyük boy olarak (görsel 2) tasarlanmışlardır.



Görsel 1. Bütün/parça karikatür imgesi (*Dansın tarihi ve gelişimi*)
(Camillo, 1866, 25 Ocak, s. 842-843)

Parça karikatürler, her milleti kendi özellikleriyle konu alan onlarca karikatürden Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili olan sahnelerin yer aldığı tasarımlardır. Bu karikatürlerin başlık ve metin bilgilerine, bağlamı ortaya koyması açısından karikatür betimlemelerinde yer verilmiştir.



Görsel 2. Müessesenin harika gösterisi
(G. Gorra, 1861, 4 Temmuz, s. 34-35)

Karikatür metni: Avrupa'da Binicilik – Atletizm – Jimnastik – Akrobasi – Pandomim – Dans

Karikatürde sahnenin üst bölümünde yer alan figürler (soldan sağa): Ay, bira fıçısı

üzerinde Prusya (İmparator I. Wilhelm), ayaklarının altında genç bir figürle Rusya, İngiltere ve Rusya'nın trampolinde oynadıkları Osmanlı, sırtında Fas yükünü taşıyan kadın figür ve omuzlarında taşıyan Fransa, üzerinde denge yazan bayrağı taşıyarak şişelerin üzerinde ilerlemeye çalışan İtalya ve güneş.

Karikatürde sahnenin alt bölümünde yer alan figürler (soldan sağa): Anayasa afişini çürümüş bir kütüğe çakmaya çalışan bir figür ve ellerinde Romanya, Macaristan yükleriyle Avusturya-Macaristan (İmparator Franz Joseph), ortada müzik aletleriyle akrobasi gösterileri yapan ve tahta atların üzerinde, elinde çok sayıda figür başını jonglör gibi çeviren Fransa (İmparator III. Napolyon). Karikatürün sağ alt köşesinde ise, son kalan ürünlerini satmaya çalışan ve standın soyunma kabininin önünde duran imparator/kral/papa giysisinin tanıtımını yapan İtalyan satıcılar. Satış standında Kutsal Roma İmparatorluğu'na ait çift başlı kartal, horoz olarak tasvir edilmiş ve gövdesinin ortasına Vatikan'ın sembolü olan cennetin anahtarları yerleştirilmiştir.

Müessesenin harika gösterisi başlıklı bu karikatürde Avrupa'da düzenlenen spor müsabakaları mizahi olarak tasvir edilmiştir (görsel 2). Dönemin siyasi ortamını hicveden karikatürün Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili olan detay görsellerinde (görsel 3 ve görsel 4), İngiltere ile Rusya'nın bir örtüyü trampolin olarak kullanarak Osmanlı'yı oyaladıkları ya da onunla oynadıkları görülmektedir. Giyim ve tipolojileri çerçevesinde, imparatorlukla oynayan tarafların İngiltere ve Rusya oldukları düşünülmektedir. Ancak görsel herhangi bir metinle desteklenmediği için yanılma payı bulunmaktadır. Esmer/koyu kumral ten rengi, orta boyu, bıyık ve sakallarıyla ile aynı zamanda orta yaşlı, eski tip giyimli, çarıklı ve kılıçlı görüntüsü sebebiyle, karikatüre özgü grotesk anlatım diline sahip olmasına rağmen ikonisite düzeyinde anlaşılabilirlik açısından orta, anlam aktarımı konusunda ise düşük ve yetersiz kaldığı söylenebilir. Çünkü Osmanlı figürünün giyimine bakıldığında, 19. yüzyılda imparatorlukta eski tip olarak değerlendirilen bu giyim biçiminin kalmadığı, saltanatı 1808-1839 arasında süren Sultan II. Mahmud'un kılık-kıyafet devrimi yaptığı ve bu devrimin üzerinden otuz yıldan fazla zaman geçtiği görülmektedir.



Görsel 3 ve 4. *Müessesenin harika gösterisi*'nde Osmanlı İmparatorluğu temsili
(G. Gorra, 1861, 4 Temmuz, s. 34-35)

Bir örtünün iki kişi tarafından yönlendirilerek üzerinde bebeklerin/çocukların uyutuldukları ya da oyalandıkları dünya genelinde yaygın olan bir kültürel uygulamadır. Dolayısıyla bu karikatürde Osmanlı İmparatorluğu'nun yönetilmeye ihtiyacı olan, hatta belki aciz bir bebek/çocuk gibi gösterildiği açıktır. Bu tasvir yönlendiricileri tarafından yerle ve örtüyle teması kesilen, havada dengede durmaya çalışan Osmanlı imgesinin, uluslararası ortamda kontrolü kaybettiğini, İngiltere ve Rusya tarafından belirlenen politikalar çerçevesinde hareket etmek durumunda kaldığını işaret etmektedir ki bu durum söz konusu dönem için enformatif olarak değerlendirilebilir. Figürün sarığının üzerinde bulunan hilalin ise gerek Osmanlı İmparatorluğu'nu gerekse İslam dinini sembolize ettiği ve araştırmada yer alan neredeyse tüm imgelerde kullanıldığı görülmektedir.

Doğu sorunu başlıklı ikinci karikatürde (görsel 5), oldukça zayıflamış, üzerine sadece bir gömlek ve ayaklarına çarık giymiş, çok yaşlı olmamasına rağmen oldukça yıpranmış, yürümekte zorlanan, elinde tepesinde hilal sembolü olan büyük kılıcıyla, esmer/koyu kumral sakallı ve büyük burunlu bir figür bulunmaktadır. Figürün başında oldukça büyük, üzeri hilal desenli bir sarık, sarığın üzerinde yine oldukça büyük bir hilal ve hilalin ortasında oturmuş elinde süngüsüyle bir gelincik (kakım) ile bir akbaba görülmektedir. Akbaba ile gelinciğin el ele (pençe pençeye) görüntüleri işbirliği içinde olduklarını işaret etmektedir. Bu hayvanların şapkaları ile şapkaların üzerinde yazan ama net olarak okunamayan yazılardan, İtalya ve Fransa oldukları anlaşılmaktadır ancak bu çıkarımda da yanılma payı bulunmaktadır. Bir konuşma metniyle desteklenen karikatürde, Osmanlı'nın koluna giren figürün, "evet" sözcüğünü İngilizce söylemesinden ve tipolojisinden dolayı İngiltere olduğu düşünülmektedir.



Görsel 5. *Doğu sorunu*
(*Lo Spirito Folletto*, 1861, 11 Temmuz, s. 43)

Karikatürdeki diyalog: —Türbanın ağırlığını daha iyi taşıyabilmek için kendimi hafiflettim ama bana öyle geliyor ki bu yol da çok garip ve acı verici. / —Oh, evet! Bana

yaslan ve korkma. Benim asam (bastonum) sağlam. / —Ama her yeri halletmek de öyle kolay görünmüyor.

Karikatürde yerdeki engeller/taşlar/yıkıntılar (soldan sağa): Fas, Süveyş Kanalı, Danube/Tuna ya da Rumen (Eflak ve Boğdan) Prenslikleri, İyonya, Suriye, Eritre, Hersek, Bosna, Karadağ.

Osmanlı İmparatorluğu'nun yoluna çıkan engelleri konu alan karikatür, dönemin siyasi ve askeri olaylarının yanı sıra doğrudan emperyalist politikalardan kaynaklanan sorunları anlatmaktadır. İmparatorluğu simgeleyen figürün başında oturan biri kemirgen diğeri de leş yiyici iki hayvan tasvirinin, iki emperyalist ülkeyi göstermesi bu önermeyi doğrulamaktadır. Bu bağlamda karikatürün ikonisite ve anlam aktarımı boyutları, metaforik bir mesaj kurgulasa da Osmanlı imgesinin bir önceki karikatürde olduğu gibi geleneksel görünümde tasvir edilmesi ve başının üzerinde bulunan hayvan imgelerinin hangi ülkeyi işaret ettiği net olarak anlaşılacağı için orta düzeyde olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır.



Görsel 6. Aktüalite

(G. Gora, 1861, 18 Temmuz, s. 51)

Karikatür metni: Suların yeni Neptün'ü ayağa kalktı / Sen onları evcilleştirilirken / Triton'un sözüyle gelecek olan yaşam ya da ölümü bekliyorlar!

Aktüalite başlıklı karikatür (görsel 6), "İmparatorların Banyosu" pankartının altında oldukça sığ bir suda yüzmeye çalışan Avrupa ülkelerini konu almaktadır. Karikatürdeki tespit edilebilen figürlerin, Fransa (İmparator III. Napolyon), İngiltere, Rusya, Prusya (İmparator I. Wilhelm), Avusturya-Macaristan (İmparator Franz Joseph), Osmanlı İmparatorluğu, Tuna ya da Romanya (Eflak ve Boğdan) Prenslikleri olduğu düşünülmektedir. Karikatürü tamamlayan metin, Roma mitolojisindeki deniz tanrısı Neptün ve oğlu Triton'u konu alan bir manzum yazıyla verilmiştir. Antik Yunan'da deniz tanrısı Poseidon ile aynı kimlikte olup benzer özelliklere sahip olan Neptün, denizlerdeki

tüm gücün tanrısı olarak görülmektedir. Triton ise babası Neptün ile birlikte denizde yaşayan canlıların koruyucusudur. Triton'un en önemli özelliği, tanrılar arasında düşmanlıkları dindirmesine olan kabiliyeti ve asi deniz canlılarını olumlu yönde etkilemesine yardımcı olmasıdır (Mitolog, 2024, 1 Mart).

Aktüalite'de Fransa'nın gözlemci, İngiltere'nin ise en başarılı yüzücü olduğu ortamda, Avusturya-Macaristan'ın sudan ölü bir karga (ya da farklı bir siyah kuş ölüsü) çıkardığı, Osmanlı İmparatorluğu'nun ise su sığ olmasına rağmen yüzmeyi başaramadığı ve boğulmak üzere olduğu görülmektedir (görsel 7).



Görsel 7. *Aktüalite*'de Osmanlı İmparatorluğu temsili
(G. Gora, 1861, 18 Temmuz, s. 51)

Karikatürdeki Osmanlı imgesinin, saç-sakal renk detaylarına çok fazla yer verilemediği ve figürün yaşlı olarak tasvir edilmiş olabileceği düşünülmektedir. Suda bulunan diğer figürlerin doğrudan hangi ülkeyi işaret ettiği net olarak anlaşılmasa da suyun içindeki batmış pozisyonundan dolayı Osmanlı imgesinin, başının üzerindeki hilal dışında görsel bir veri sunamasa dahi, gerek ikonisite gerekse anlam aktarımı boyutunun yüksek olduğu ve zor durumda olan figürün içerisinde bulunduğu zorlu şartları net biçimde okuyucuya/izleyiciye aktarabildiği düşünülmektedir.



Görsel 8. Başlıksız karikatür (*Lo Spirito Folletto*, 1861, 1 Ağustos, s. 67)

Karikatür metni: Türkiye'de³ tahtın verasetini mütevazı padişahın kararlaştırdığı olağan sevgi gösterileri takip ediyor. / Cömert ve faydalı bir tespit.

Sultan Abdülaziz'in 25 Haziran 1861 tarihinde tahta çıkışını ve devraldığı imparatorluğun maddi sıkıntılarını konu alan bu karikatür (görsel 8) iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tahta yeni çıkan padişahın haremdeki kadınlar tarafından paylaşılmaya çalışıldığı bir sahne ve "sevgi gösterileri" olarak değerlendirilen metin yer alırken; ikinci bölümde aynı figürün elinde "inciler" yazılı bir kutu ile ikinci el eşya ticareti yaptığı düşünülen bir figürle alışveriş yaptığı ve bu durumun da "cömert ve faydalı bir tespit" olduğu bilgisi görülmektedir. Her iki bölümün de metinle desteklendiği karikatürde görülen figür sultanı işaret etmektedir. Sultan imgesi orta yaş ve üzeri görünümlü, Osmanlı tipolojisinde, eski tip giysiler içinde ve sarığında hilal ile tasvir edilmiştir. Karikatürün iki bölümünde de ikonisite düzeylerinin anlaşılabilir olduğu söylenebilir. Ancak her iki sahnede de anlam aktarımı oldukça manipülatif hatta dezenformatif yani düşük bulunmaktadır. Bu durum, karikatürün özünde olan abartılı hiciv ve grotesk anlatım diliyle açıklanabilir.



Görsel 9. Aktüalite (Lo Spirito Folletto, 1861, 14 Kasım, s. 187)

Karikatür metni: —Oh, nasıl bir eşek arısı yuvasına düştük! Çıkış yolunu görüyor musun? / —Bana yaslan ve korkma: Karanlıkta nasıl balık tutulacağını her zaman bilirim!

Giysilerinden (üniformalarından) asker oldukları anlaşılan biri Osmanlı diğeri Batılı iki figürün arı kovanları yakınında saldırıya uğradıklarını gösteren bu karikatürde, Servia (Serfiçe)⁴ kovanı dikkat çekmektedir (görsel 9). Kovan Osmanlı İmparatorluğu'nun Makedonya'daki topraklarında yaşanan siyasi ve askeri hareketliliği işaret etmektedir. Osmanlı yönetimi altında bulunan Makedon, Slav, Yunan, Romen, Sırp, Boşnak ve diğer halklar 19. yüzyıl boyunca, Rusya başta olmak üzere İtalya ve Yunanistan gibi Batılı devletlerin destekleriyle ayaklanmış, ulusal bağımsızlıklarını kazanıp kendi devletlerini

³ Osmanlı İmparatorluğu *Impero Ottomano* ya da Türklerin ülkesi anlamına gelen *Turchia* olarak adlandırılmaktadır.

⁴ Günümüzde Yunanistan'ın Batı Makedonya bölgesinde bir kasabadır. 1881-1912 yılları arasında Osmanlı İmparatorluğu'nun Rumeli'deki sancaklarından biridir.

kurmak/kurdurmak için mücadele etmişlerdir. Karikatürde insan formunda arıya benzeyen kanatlı figürlerinin kovanlarına yaklaşmaya çalışan Osmanlı ve Batılı askere karşı sopayla kovanlarını koruma girişimleri görülmektedir. Osmanlı figürü, modern bir askeri üniforma giyerken gösterilmiş ve yanındaki, şapkasından dolayı Batılı olduğu düşünülen figürle aynı niteliklerde tasvir edilmiştir. Her iki figür de benzer üniformalara ve kılıçlara sahiptirler ve her ikisinin de kendini koruma refleksi aynıdır. Bu durum Osmanlı'nın uluslararası bir tutarlılık içerisinde tasvir edildiğini ve ikonisite düzeyi ile anlam aktarımının açık ve net anlatım dilinden dolayı yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.



Görsel 10. Başlıksız parça karikatür
(Greppi, 1861, 28 Kasım, s. 203)

Karikatür metni: —Tak tak tak! Komşu, efendimizi tararken neden bu kadar gürültü yapıyorsun? / —İçeri girmek istiyorum. / —Rahatsız etmeyin, dostlar. Kapıyı kırmadan içeri giremezsiniz.

Karikatürdeki figürler (soldan sağa): Kapının üzerinde Bâb-ı Âli, kapıdaki kilitte 1853-56 "Paris Antlaşması ve müdahalesizlik"⁵ yazıyor. Avusturya-Macaristan (İmparator Franz Joseph) kapıdan girmeye çalışıyor, sultanın oturduğu minderde ise "bütçe" yazıyor. Kadın figürler üzerinde sırasıyla Hersek, Bosna ve Servia yazıyor.

Kapıdan içeri girmeye çalışan Avusturya-Macaristan'ın Paris Antlaşması'ndan kaynaklanan kilitli kapı karşısında Balkan topraklarına müdahalede bulunamadığı için öfkeli görüldüğü bu karikatürde; boynunda hilal ve yıldızdan oluşan Osmanlı İmparatorluğu bayrağı sembolüyle, üzerinde "bütçe" yazan bir taht minderinde oturan, yaşlı ve şişman sultan yer almaktadır (görsel 10). Hersek, Bosna ve Serfiçe'yi temsil eden kadın figürler sultanın saçlarını ve sakallarını tararken görülmektedirler. Pencereden içeriye bakan figürlerden birinin elinde anahtar bulunmaktadır ve Avusturya-

⁵ Paris'te 30 Mart 1856'da imzalanan antlaşma ile Osmanlı ile Rusya arasındaki savaş sona erdirilmiş, Eflak ve Boğdan topraklarındaki Osmanlı hükümlerini Rusya tarafından kabul edilmiştir (Birbudak, 2018, s. 256). Müdahalesizlik, Paris Antlaşması ile yürürlüğe giren ve genellikle "dış ilişkilerde veya diğer ülkelerin iç işlerinde siyasi veya askeri müdahalede bulunmama dış politikası" anlamına gelen bir stratejik bağımsızlıktır (Cambridge, 2024).

Macaristan'a eliyle susmasını işaret etmektedir. Figürün daha önceki karikatürlerle karşılaştırıldığında Fransa ya da İngiltere olabileceği düşünülmele birlikte yanılma payı bulunmaktadır. Bu sırada tahtını sıkıca tutan sultanın yüz ifadesi oldukça gergin ve endişelidir. Karikatürün ikonisite düzeyi, verilmek istenen mesaj kapsamında yüksek, anlam aktarımı açısından da manipülatif olmasından dolayı orta olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 11. ve Türk...

(Camillo, 1866, 25 Ocak, s. 843)

Resim dansının tarihi ve gelişimi başlıklı seride ve *Türk...* alt başlığıyla verilen bu karikatürün tasarımı Camillo'ya aittir (görsel 11). Dünyada dansın tarihini ve gelişimini, dünyanın oluşumu ile Âdem ve Havva'dan başlayarak anlatan bir dizi karikatürden oluşan serisinde, eşli ve tekli dansların, ülkelerden örneklerle tasvir edildiği görülmektedir. Türk dansından verilen örnekte, sultanın izlediği bir dans sahnesinde, sultan nargile içmekte, sultanın önünde dans eden biri siyahî iki figür ise dans etmektedirler. Siyahî olan figürün elinde bir zil bulunmaktadır. İki figür de şalvar giymiş, bellerine kuşak takmıştır ve üst bedenleri çıplaktır. Figürlerin başlarında üzeri hilal sembollü sarıklar bulunmektedir. Osmanlı İmparatorluğu'ndaki dans anlayışını gösteren bu karikatürün ikonisite düzeyi basit tasvir anlayışından dolayı orta olarak ifade edilebilir. Dans eden figürlerin, estetik hareketler yerine akrobatik ve sportif benzer hareketler yaptıkları bu karikatürün anlaşılabilirlik düzeyi ise düşük olarak değerlendirilmektedir. Çünkü karikatürde sergilenen hareketlerin bir dans türünü göstermediği açıktır. Karikatürler şüphesiz abartılı bir anlatım diline sahiptirler. Ancak bu onların mesaj ileten birer görsel medya oldukları gerçeğini değiştirmemektedir. Avrupalı milletlerin ve dünya ülkelerinden bir seçkinin dans sahnelerinin gösterildiği bu karikatür serisindeki en zor anlamlandırılacak karikatürün Osmanlı'ya ait olduğu ifade edilebilir.



Görsel 12. Başlıksız parça karikatür
(Camillo, 1866, 22 Şubat, s. 870)

Karikatür metni: Anladığım kadarıyla ulusal muhafızlar, şehir mülkiyetinin sessiz paladyumu⁶.

Bir sanatçının evinde dans gösterisi başlıklı serinin bir parçası olan bu karikatür (görsel 12), Camillo'nun gerçek çizimidir ve bir metinle desteklenmektedir. Batı dünyasında olduğu anlaşılan Osmanlı figür, ulusal muhafızları aşır şehre girebilmek için kapıda duran görevlinin cebine para sıkıştırırken yani rüşvet verirken tasvir edilmiştir. Kapıda duran iki Batılı figürün de üniformalarından dolayı resmi görevliler oldukları düşünülmektedir. Eski tip giysiler içindeki figür, başında sarığı, sarığının üzerinde hilal sembolü, belinde kuşağı, kuşağının içinde kesesi, kılıcı, ayağında çarığı, üzerinde ise kaftanı ile yaşlı ama dinç biri olarak tasvir edilmiştir. Kendinden emin bir beden diline sahip olan figürden olmayacak bir konuda, gizli bir iş çevirmeye çalıştığı anlaşılmaktadır. Görseli destekleyen metin, ironik olarak bu okumayı desteklemektedir. Karikatürün ikonite düzeyi, anlaşılır olduğu için yüksektir. Anlam aktarımı, eski tip giyimli -sultan olması olası- bir Osmanlı figürünün rüşvet veriyor gösterilmesi sebebiyle düşük değerlendirilmektedir.



Görsel 13. Başlıksız parça karikatür (*Lo Spirito Folletto*, 1866, 19 Nisan, s. 930)

⁶ 17. yüzyıldan itibaren Hristiyan inancında askeri güvenlik ya da koruma sağladığına inanılan relik, ikonik ya da metaforik herhangi bir nesne ya da "şey"e verilen ad. İnancın kökeni Antik Yunan ve Roma mitolojilerine dayanmaktadır.

Karikatür metni: Avusturya-Prusya sorunu iki yeni diplomata, iki taçlı başkanı şahsen tanıma fırsatı sunuyor.

Bir karikatür serisinin parçası olan ve iki bölümden oluşan bu karikatür (görsel 13), doğrudan Osmanlı İmparatorluğu'nu değil, Avusturya-Macaristan ile Prusya sorunu sebebiyle diplomatik ilişkiler çerçevesinde Rusya ve Osmanlı'yı ziyaret eden elçileri konu almaktadır. Karikatürün ikinci bölümünde yer alan Osmanlı figürü hem eski hem de modern denilebilecek şekilde giyimli, boynunda hilal sembolü bulunan, orta yaşlı, kemerli burunlu, kaytan bıyıklı ve sakallı olarak yanında asasıyla/bastonuyla tasvir edilmiştir. Elçinin saygıyla eğilmesi ve Osmanlı figürünün rahat oturduğu, karikatürün ikonisite ve anlam aktarımı düzeyi açısından yüksek ve anlaşılabilir bir görsel metin olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır.



Görsel 14. Başlıksız parça karikatür (Camillo, 1866, 31 Mayıs, s. 978)

Karikatür metni: Sibiryaya ayısı [Rusya] barış ilan ediyor ama yine de gözlüyor. / ... Türkiye'den gelen arkadaş da kendisini [Danubio/Tuna] geri almak istiyor.

Heyecan verici durum başlığıyla verilen karikatür serisinin bir parçası olan bu karikatürün tasarımcısı Camillo'dur. Rusya'nın büyüklüğünden ve gücünden dolayı çoğunlukla ayı imgesi ile tasvir edildiği araştırma sürecinde tespit edilmiştir. Osmanlı İmparatorluğu ile barış sürecinde olmasına rağmen Tuna Prenslükleri konusunda gözünün hala Osmanlı'nın üzerinde olduğunu gösteren bu karikatürde, Osmanlı figürü hem eski hem de yeni tip denilebilecek şekilde giyimli, boynunda hilal sembolü bulunan, genç, kemerli burunlu, kaytan bıyıklı ve araştırmadaki diğer imgelere kıyasla daha güçlü görünmektedir. Ellerinin oldukça büyük tasvir edilmesi, imparatorluğun elini bu topraklardan çekmeyeceği ve halihazırda bu topraklar üzerinde bir gücü olduğunu işaret etmektedir. Görselin ikonisite ve anlam aktarım düzeylerinin, karikatürize anlatım diline rağmen, anlamın metaforik aktarımı konusunda yüksek olduğu düşünülmektedir.



Görsel 15. Başlıksız parça karikatür
(*Lo Spirito Folletto*, 1866, 7 Haziran, s. 992)

Karikatür metni: A. Stefani'nin gönderilerine göre, Ruslar ve Türkler kesinlikle sınırları geçmiş.

Agenzia Stefani, İtalya'daki bir haber ajansıdır. 19. yüzyılın ortalarından II. Dünya Savaşı'na kadar hizmet veren ajans, savaşın sonunda kapanmıştır (Enciclopedia Treccani, 2024). Aktif olduğu dönemde önemli haber ajanslarından biri olan A. Stefani, döneminde İtalya'da basın dünyasının güvenilir bir haber kaynağı olarak kabul edilmiştir. A. Stefani'nin geçtiği bir haber görseli olan bu karikatürde Osmanlı figürü, eski tip giyimli, genç ve güçlü görünmektedir (görsel 15). Karşısında yer alan Rus figürü de gençtir ve ikisi de birbirlerinin özel alanlarına geçmeye çabalamaktadır. Her iki figürün de ellerinde kendilerine ait silahlar bulunmaktadır. Rus figürün -bir asker olduğu düşünülmektedir- elinde tüfeği ve süngüsü varken, Osmanlı figürün bir elinde kılıç, diğer elinde hançer bulunmaktadır. Hilal, yine ayırt edici bir sembol olarak tıpkı diğer karikatürlerde olduğu gibi sarığın üzerinde yerini almıştır. Karikatürün ikonisite düzeyi, anlaşılabilirliği bakımından yüksek, anlam aktarım düzeyi ise eski tip giyimli Osmanlı figüründen dolayı orta olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 16. Başlıksız parça karikatür
(*Lo Spirito Folletto*, 1866, 5 Temmuz, s. 1020)

Karikatür metni: Hohenzollern Prensi Prusya'dan geçerek Romanya tacını Bâb-ı Âli'nin sakalına taktı.

Yılın üç çeyreği başlığıyla söz konusu süreci özetleyen karikatür serisinin Osmanlı İmparatorluğu ile ilgili olan bölümünde (görsel 16), Hohenzollern Prensi'nin 19. yüzyıl boyunca siyasi durumları netleşmeyen Romanya (Eflak ve Boğdan) Prenslikleri meselesinde, Romanya Domnitoru olarak yaptığı hamle konu alınmaktadır. Hohenzollern, 18. yüzyılda Prusya Krallığı'nı, 19. yüzyılda da Almanya Krallığı'nı kuran hanedan ve kraliyet ailesidir (Britannica, 2024). Domnitor ise 1862-1881 yılları arasında Romanya hükümdarının resmi unvanıdır. Moldova ve Eflak hükümdarları bu terimi devlet başkanı olarak yetki unvanları için kullanmışlardır (Enciclopedia României, 2024). Romanya Prensliklerinin bağımsızlığını ilan ettiği bu gelişmenin ardından, 1877-78 Osmanlı-Rus Savaşı (93 Harbi) sonrasında Osmanlı İmparatorluğu, bağımsız Romanya Krallığı'nı tanıyacaktır.

Karikatürde genç, dinamik ve hareketli olarak görülen Osmanlı figürü, kendisini müdahalede bulunamadığı bir trapez gösterisinin ortasında bulmuş gibidir. Hohenzollern Prensi'nin yaptığı kıvrak hareketlerle etkinliğini kaybettiği görülen figürün, eski tip giyimli, sarığının üzerinde hilal bulunan görüntüsü İtalya'daki Osmanlı algısının bir kültürel kod olarak hilali sembolleştirdiğini işaret etmektedir. Karikatürün ikonisite düzeyinin anlatım dilinin sade olmasından dolayı yüksek olduğu, ancak karikatürize özelliğinin ön planda olması ve Osmanlı figürü eski tip giyimli tasvir etmesi sebebiyle anlam aktarımı düzeyinin yetersiz kaldığı ve düşük olduğu söylenebilir.

Betimlenen on iki adet karikatürün ikonisite ve anlam aktarım düzeyleri ile ortaya konmaya çalışılan araştırma bulguları (örnek ve detay imgeler oldukları için görsel 1, 3, 4 ve 7 hariç) Tablo 1'de özetlenmektedir. Bulgulara göre, karikatürlerin ikonisite düzeylerinin çoğunlukla yüksek olmasına rağmen, anlam aktarımı düzeyleri düşük, orta ve yüksek olarak dağılım göstermiştir. Bu da karikatürlerin resimsel yani sanatsal ve görsel mesaj verme açısından başarılı; anlamlı bir mesaj ve bilgi verme ve bu bilgiyi yorumlayabilme açısından ise zayıf olduğunu ortaya koymaktadır.

Karikatürler	İkonisite düzeyi			Anlam aktarım düzeyi		
	Düşük	Orta	Yüksek	Düşük	Orta	Yüksek
Müessesenin harika gösterisi (görsel 2)		✓		✓		
Doğu sorunu (görsel 5)		✓			✓	
Aktüalite (görsel 6)			✓			✓
Başlıksız karikatür (görsel 8)			✓	✓		
Aktüalite (görsel 9)			✓			✓
Başlıksız parça karikatür (görsel 10)			✓		✓	
ve Türk... (görsel 11)		✓		✓		
Başlıksız parça karikatür			✓	✓		

(görsel 12)						
Başlıksız parça karikatür (görsel 13)			✓			✓
Başlıksız parça karikatür (görsel 14)			✓			✓
Başlıksız parça karikatür (görsel 15)			✓		✓	
Başlıksız parça karikatür (görsel 16)			✓	✓		

Tablo 1. Karikatürlerin ikonisite ve anlam aktarım düzeyleri

Sanat eserleri gibi tarihin görgü tanıkları olarak karikatürler de şüphesiz öznel üretimlerdir ve sanatçıların öznel algıları doğrultusunda şekillenmişlerdir. Tarih boyunca farklı kültürlerle ait milletler hakkındaki görsel imgelerde, bazı özellikler abartılıp ön plana çıkartılırken bazı özellikler ise görmezden gelinip gösterilmemiştir (Burke, 2017). Ancak unutulmamalıdır ki, karikatürler kendi başlarına herhangi bir tarihi olay hakkında bilgi vermezler. Bilinen somut gelişmeler üzerine inşa edilirler. Dolayısıyla tarih çalışmalarında ana kaynakları tamamlayıcı bir özelliğe sahiptirler (Alkan, 2016, s. 9). Her biri birer sanat eseri ve görsel iletişim aracı olan ve betimsel analizleri yapılan bu görsel kültür ürünlerinin, doğrudan bir haber ya da bilgi vermekten ziyade, haberi destekleyici nitelikte, insanları ve toplumları anlama ve anlatma aşamasında önemli veriler oldukları söylenebilir.

Sonuç

İtalyan *Lo Spirito Folletto* gazetesinde yayımlanan ve Osmanlı İmparatorluğu'nu konu alan karikatürlere odaklanan bu araştırmanın iki perspektiften değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu perspektiflerden ilki, İtalya'nın Osmanlı'yı ve dönemin olaylarını tanımladığı bakış açısidir. İkinci perspektif ise döneminde Osmanlı'nın, günümüzde ise Türkiye'nin kendisine baktığı, "öteki"nin gözüyle gördüğü, bakış açısidir. Araştırmanın bulguları sanatsal açıdan resimselliğin ifadesi olan ikonisite düzeyleri çerçevesinde her iki perspektiften de olumlu sonuçlar vermiştir. Türkiye perspektifinden bulgular, incelenen on iki adet karikatürden üçünün orta, dokuzunun ise yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar, imgelerin açık, anlaşılır ve net biçimde tasvir edildiklerini ve iletmeyi hedefledikleri mesajı doğru şekilde kodladıklarını işaret etmektedir. İkonisite düzeyinin düşük olması, imgelerin algılanması aşamasında bir karmaşa ya da anlaşmazlığa sebep olacağından, bir resimli gazetede yayımlanması beklenemeyeceği gibi, karikatürlerin üretildikten sonra bir editör kontrolünden geçerek gazetede yayımlanmış olmaları, onların ikonisite düzeylerinin İtalya açısından da yüksek olarak kabul edilmesine sebep olmaktadır. Dolayısıyla karikatürlerin gerek sanatsal gerekse görsel iletişimin temel unsurları olan hızlı ve kolay anlaşılabilirlik açısından yüksek değere sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

Anlam aktarımı düzeyi çerçevesinde farklı iki millet ve kültürden kaynaklanan karmaşıklık düzeylerinden söz edilebilmektedir. Türkiye açısından bu düzey, beş adet düşük, üç adet orta, dört adet de yüksek olarak dağılım göstermiştir. Düşük ölçekte

değerlendirilen karikatürlerde Osmanlı imgesi eski tip giyimli, -karikatürlerin konusu itibariyle de olsa- kontrolünü yitirmiş, aciz, pasif ve kötü huylu olarak tasvir edilmiştir. İmgelerin düşük ölçekte değerlendirilme sebepleri Türkiye perspektifinden olumsuz görünen bu yönleri değil, aktüel olmayan bir anlam üreten nitelikleridir. Şüphesiz karikatür bir hiciv sanatıdır ve enformasyona ulaşmak için birincil yol değildir. Ancak dönemin resimli gazetelerinin -mizah gazetesi de olsa- kitleler üzerindeki etkisi düşünüldüğünde tüm görsel metinler önem taşımaktadır. Farklı kültürlerin "öteki" tanımlarının da kendilerine özgü olduğu unutulmamalıdır. Çünkü abartılmış "öteki", öznel biçimde belli kalıplara sokulmuştur. Bu bağlamda araştırmada yer alan karikatürler, okuyucuyu/izleyiciyi kendilerine özgü olma halini göz ardı eden bir sonuca da ulaştırabilmektedir. Dolayısıyla bulguların Osmanlı ve İtalya özelinde dönemin resim, müzik ve edebiyat gibi kültürel ve sanatsal dinamikleri üzerinden farklı araştırmalara da zemin hazırladığı düşünülmektedir. Analizde Osmanlı İmparatorluğu temsili, anlamsal olarak aciz, komik ya da dezenformatif nitelikte olmasına rağmen, doğru anlam aktarımına zemin hazırlayıp enformatif nitelik taşıdığı için üç adet imge orta düzeyde değerlendirilmiştir. Modern Osmanlı imgesinin yer aldığı ve enformatif nitelikteki dört karikatür ise, doğru anlam üretmesi açısından yüksek anlam aktarımı düzeyinde değerlendirilmişlerdir.

İtalya perspektifinden bu düzeyler şüphesiz farklı değerlendirilecektir. Üretim amaçları doğrultusunda tüm bu imgeler birer karikatürdür ve mizah ya da hiciv için üretilmişlerdir. İtalyan sanatçıların Osmanlı İmparatorluğu'nu kalıplaşmış Osmanlı imgesine ait eski tip giysiler içerisinde tasvir ederken, sarık, çarık, Zülfikar kılıcı ve özellikle hilal sembolünü yoğun şekilde kullanmaları, bu detayları birer kültürel kod ve Osmanlı'yı tanımlayan unsurlar olarak değerlendirilmelerinden kaynaklanıyor olabilir. Şüphesiz bu durum olumsuz bir algı oluşturmak için manipülatif bir tutum da olabilir ancak karikatür sanatçıları, hangi milletten ya da kimlikten olursa olsun bir konunun doğal özelliklerinden yararlanarak; örneğin kişinin büyük olan burnunu abartarak ya da saç stili seçimi veya tavırları gibi tuhaflikları varsa bunların üzerinde oynayarak grotesk bir dille aktarmışlardır. Osmanlı imgesinin diğer milletlerle birlikte gösterildiği karikatürlerde de bu durum açıkça görülmektedir. Tarih boyunca özellikle imgelerle abartılan ve grotesk bir dille temsil edilen "öteki"nin, medyada kalıplaşmış, genel kültürel kodlar içeren unsurlarla sunulması olağandır. Kendileri dahil Avrupa ülkelerini de manipülatif ve grotesk olarak yansıtan İtalyan sanatçıların, kendilerine özel bir Osmanlı imgesi ürettikleri ve Osmanlı İmparatorluğu'nu tasvir ederken kullandıkları görsel dilin anlamda tutarlı olduğu sonucuna varılmaktadır. İtalyan halkının yüzyıllardır iletişim ve etkileşim içerisinde olduğu Osmanlı İmparatorluğu ile olan ilişkisi de düşünüldüğünde, tüm karikatürlerin anlam aktarımı düzeylerinin İtalya perspektifinden yüksek çıkması anlamlı bulunmaktadır.

Sonuç olarak araştırmadaki karikatürlerin, Osmanlı İmparatorluğu'nun İtalya Krallığı'ndaki imgesel algısının yanı sıra dönemin uluslararası ilişkileri ve olayları bağlamında şekillendikleri açıktır. Dönemin aktüel gelişmelerine göre farklılaşan Osmanlı imgelerinin bu değişken yapısı, ürettikleri anlam çerçevesinde imgesel bağlamlar oluşturmuştur. Bu bağlamlar; yerleşmiş, kalıplaşmış ve benimsenmiş Osmanlı

imgesinden modern Osmanlı imgesine uzanan bir sürecin yanı sıra imparatorluğun bir aktör olarak siyasi ve askeri etkinliğini de ortaya koymaktadır. Bu farklılaşma, Osmanlı İmparatorluğu'nun aktüel olaylardaki tavır ve tutumu ile Osmanlı-İtalya arasındaki karşılıklı iletişim ve etkileşim sonucunda şekillenen algının ürünüdür. Konuları itibariyle değerlendirildiğinde, Avrupa ülkelerini kapsayan karikatürlerdeki Osmanlı imgeleri, karikatürlerin çoğunda görülen kültürel kodlarla kendini göstermiştir. Genel olay ve ortamlardaki yaşlı, yorgun ve zor durumdaki Osmanlı imgesinin, özel olaylarda ya da ikili ilişkilerde daha modern görünüme sahip olması dikkati çekmektedir. Dolayısıyla geleneksel kalıplaşmış algıyla klasik Osmanlı imgesi Avrupa siyasetindeki pasif bir aktörü, modern Osmanlı imgesi ise Osmanlı İmparatorluğu'nun güncel olaylar karşısındaki olumlu ya da olumsuz pozisyonunu ortaya koymaktadır. Her ne kadar karikatürlerin kendine özgü bir anlatım dili olsa da içerdikleri imgeler, sanatçıların yaratıcılıklarının yanı sıra ideolojik açıdan "öteki"yi ortaya çıkarmaktadır ki bunlar Osmanlı imgesiyle sınırlı değildir. Milli bağımsızlıkların söz konusu olduğu siyasi ve askeri ortamda, hegemonya alanlarını genişletmeye çalışan tüm Avrupa ülkeleri birbirleri için öteki konumundadırlar ve bunların imgesel tasvirleri de buna göre üretilmiştir. Dolayısıyla karikatürlerdeki Osmanlı imgelerinin, "öteki"den ziyade evrensel bir "öteki" tutarlılığı üzerine inşa edildiği sonucuna varılmaktadır.

Teşekkür Appreciation

Bu makale, Sapienza Università di Roma'da gerçekleştirdiğim doktora sonrası araştırma kapsamında üretilmiştir. Araştırma sürecindeki desteğinden dolayı değerli hocam Doç. Dr. Fabio L. Grassi'ye teşekkür ederim *This article was produced as part of my postdoctoral research at Sapienza Università di Roma. I would like to thank my supervisor Assoc. Prof. Dr Fabio L. Grassi for his support during the research process*

Extended abstract

This research aims to reveal how the Ottoman Empire was presented to the reader/viewer through caricatures about the empire in illustrated newspapers published in Italy. The scope of the research is limited to a period of years 1860-1870 when the attempt to establish the political unity of Italy was put into practice and a large number of Italian nation states united to form the Kingdom of Italy. The research was not conducted digitally but physically in the city of Rome, in the National Library of Rome. Therefore the scope of the research includes the issues of the illustrated caricature newspaper *Lo Spirito Folletto* in the National Library of Rome and its caricatures about the Ottoman Empire.

The caricatures, which are the data of the research were reached through document research, and the caricatures were analyzed with the descriptive analysis method and evaluated in the context of the levels of iconicity (pictoriality) and meaning transfer. The findings of the research, which were reached as a result of the analysis of the data, show the perception of the Ottoman Empire in the 19th century by the Kingdom of Italy, which provided political unity, and also reveal the ways of seeing produced by historical images.

The research needs to be evaluated from two perspectives: Turkey and Italy. The first of these perspectives is the perspective from which Italy defines the Ottoman Empire and the events of the period. The second perspective is the perspective from which the Ottoman Empire at the time, and Turkey today, looks at itself, seen through the eyes of the "other". The findings of the study yielded positive results from both perspectives within the framework of iconicity levels which is the expression of pictoriality in artistic terms. The findings from the Turkish perspective show that three of the twelve caricatures examined were medium and nine were high. These results indicate that the images were depicted in a clear, understandable and precise manner and that they correctly coded the message they aimed to convey.

Since the low level of iconicity would cause confusion or disagreement during the perception of the images, it would not be expected to be published in an illustrated newspaper and the fact that the caricatures were published in the newspaper after being produced and checked by an editor causes their iconicity levels to be accepted as high from the Italian perspective. Therefore it was concluded that caricatures have high value from both perspectives in terms of rapid and easy comprehensibility which are the basic elements of both artistic and visual communication. Within the framework of the level of meaning transfer, it is possible to talk about the levels of complexity originating from two different nations and cultures. For Turkey, this level was distributed as five low, three medium and four high. From the Italian perspective, these levels will undoubtedly be evaluated differently because in line with their production purposes, all these images are caricatures and are produced for humor or satire.

As a result, it is clear that the caricatures of the research were shaped in the context of the international relations and events of the period, as well as the imaginative perception of the Ottoman Empire in the Kingdom of Italy. Although caricatures have their own

unique narrative language, the images in the caricatures reveal the "other" in terms of ideology as well as the subjective imaginative creativity of the artists and these "others" are not limited to the Ottoman image. In the political and military environment where national independence is in question, all other European countries that are trying to expand their hegemony areas as much as possible are also other for each other and their imaginative depictions are produced in this way. Therefore it can be concluded that the Ottoman images in this research are on a universal "other" consistency rather than the "other".

Kaynakça

- Alkan, N. (2016). Karikatürlerle oryantalizm: Avrupa'nın Türk ve Türkiye algısı (1. baskı). Selis.
- Bal, H. (2016). Nitel araştırma yöntem ve teknikleri (1. baskı). Sentez.
- Bayav, D. (2009). Resim sanatında ve sanat eğitiminde imge. Trakya Üniversitesi sosyal bilimler dergisi, 11(2), 105-122. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/321632>
- Berger, J. (1999). Görme biçimleri (7. baskı) (Çev. Y. Salman). Metis.
- Bilgin, N. (2014). Sosyal bilimlerde içerik analizi (3. baskı). Siyasal.
- Birbudak, T. S. (2018). 1853-1856 Kırım Harbi'nde Osmanlı - Avusturya ilişkileri. Belleten. 82(293), 241-264. <https://doi.org/10.37879/belleten.2018.241>
- Britannica. (2024). Hohenzollern. <https://www.britannica.com/topic/Hohenzollern-dynasty>
- Buck-Morss, S. (1989). The dialectics of seeing Walter Benjamin and the arcades project (2. baskı). The MIT. <https://www.culturematters.org.uk/wp-content/uploads/2020/05/the-dialectics-of-seeing.pdf>
- Burke, P. (2017). Afişten heykele minyatürden fotoğrafa tarihin görgü tanıkları (6. baskı) (Çev. Z. Yelçe). Kitap.
- Cambridge. (2024). Isolationism. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/isolationism>
- Camillo. (1866, 25 Ocak). Dansın tarihi ve gelişimi [Karikatür]. Lo Spirito Folletto, 243, 842-843.
- Camillo. (1866, 22 Şubat). Başlıksız [Karikatür]. Lo Spirito Folletto, 247, 870.
- Camillo. (1866, 31 Mayıs). Başlıksız [Karikatür]. Lo Spirito Folletto, 261, 978.
- Clark, T. (2023). Sanat ve Propaganda: Kitle Kültürü Çağında Politik İmge (4. baskı) (Çev. E. Hoşsucu). Ayrıntı.
- Çekiç-Akyol, A. ve Akyol, M. (2012). Reklam araştırmalarında metinsel analiz yöntemi ile anlamların inşası ve yapıbozumu. Ö. Güllüoğlu. (Ed.), Görsel metin çözümleme (1. baskı) (s. 234-267). Ütopya.
- D'Allea, A. (2015). Sanat tarihi nasıl yazılır? (2. baskı) (Çev. E. A. Aksoy). Literatür.
- daumier.org. (____). La Caricature Magazine. <https://www.daumier.org/reference/newspapers-journals/la-caricature/>
- Elleström, L. (2017, 29 Temmuz). Visual iconicity in the light of media modalities. https://lisa.gerda-henkel-stiftung.de/visual-iconicity-in-the-light-of-media-modalities?nav_id=7079

Enciclopedia Românei. (2024). Domnitor.

https://enciclopediaromaniei.ro/wiki/Index:Domnitori_ai_Moldovei

Enciclopedia Treccani. (2024). Agenzia Stefani.

<https://www.treccani.it/enciclopedia/agenzia-stefani/>

Fischer, S. (2023). Hieronymus Bosch. The complete works (40. baskı). Taschen.

G. Gorra. (1861, 4 Temmuz). Müessesenin harika gösterisi [Karikatür]. *Lo Spirito Folletto*, 5, 34-35.

Giulio (1861, 18 Temmuz). Aktüalite [Karikatür]. *Lo Spirito Folletto*, 7, 51.

Greppi (1861, 28 Kasım). Başlıksız [Karikatür]. *Lo Spirito Folletto*, 26, 203.

Gültekin G. (2023, 23 Ekim). İmge. İletişim ansiklopedisi.

<https://zenodo.org/records/10035004>

İşıldak, R. S. (2008). Yaratmada ilk adım: İmge ve imgelem. Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi elektronik fen ve matematik eğitimi dergisi (EFMED), 2(1), 64-69.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/balikesirnef/issue/3366/46485>

Kaya, A., Rottmann, S. B., Gökalp-Aras, N. E. ve Şahin-Mencütek, Z. (2021). Koruma, kabul ve entegrasyon Türkiye’de mültecilik (1. baskı) (Çev. A. Ç. Deniz) İstanbul Bilgi Üniversitesi.

<https://bilgiyay.com/wp-content/uploads/2021/05/korumakabulveentegrasyon.pdf>

Kendall, L. N., Raffaelli, Q., Todd, R., Kingstone, A., ve Cohn, N. (2020). Show me how you feel: Iconicity and systematicity in visual morphology. P. Perniss, O. Fischer, ve C. Ljungberg (Ed.), Operationalizing iconicity: Iconicity in language and literature series (1.baskı) (s. 214-229). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/ill.17.13ken>

Kriegeskorte, W. ve Arcimboldi, G. (1994). Giuseppe Arcimboldo 1527-1593 (1. baskı). Taschen.

Libreria Antiquaria Gozzini (____). *Lo Spirito Folletto*.

<https://www.gozzini.it/product/spirito-lo-folletto-giornale-umoristico-illustrato-mensile-anno-xxiii-1883-dal-fascicolo-1180-di-gennaio-al-fascicolo-1191-di-dicembre-nella-sequenza-mancano-i-fascioli-1188-agosto-e-1190-no/?lang=en>

Lo Spirito Folletto. (1861, 11 Temmuz). Doğu Sorunu [Karikatür]. 6, 43.

Lo Spirito Folletto. (1861, 1 Ağustos). Başlıksız [Karikatür]. 9, 67.

Lo Spirito Folletto. (1861, 14 Kasım). Aktüalite [Karikatür]. 24, 187.

Lo Spirito Folletto. (1866, 19 Nisan). Başlıksız [Karikatür]. 255, 930.

Lo Spirito Folletto. (1866, 7 Haziran). Başlıksız [Karikatür]. 262, 992.

Lo Spirito Folletto. (1866, 5 Temmuz). Başlıksız [Karikatür]. 266, 1020.

Merriam, S. B. (2023). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber (3. baskı) (Çev. E. A.

Aksoy). Nobel.

Mitolog. (2024, 1 Mart). Neptün ve Triton. <https://mitolog.com/roma-mitolojisinde-deniz-neptun-ve-tritonun-hikayeleri/>

National Gallery. (____). William Hogarth. <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/artists/william-hogarth>

Oxford Bibliographies. (2024). Iconicity. <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199772810/obo-9780199772810-0182.xml>

Poroy, S. (2004). Karikatür ve mizah. R. Koç, N. Danyal ve S. Sabur (Ed.), Karikatür ve mizah (1. baskı) (s. 111). Karikatür Vakfı.

Punch. (____). A Brief History. <https://magazine.punch.co.uk/p/a-brief-history>

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2010). Sanat kavram ve terimleri sözlüğü (20. baskı). Remzi.

Szawerna, M. ve Cohn, N. (2023). Iconicity in the visual lexicons of comics. O. Fischer, K. Akita ve P. Perniss (Ed.), The Oxford Handbook of Iconicity in Language (Baskı öncesi) (s. 1-18). Oxford University.

Şenyapılı, Ö. (2003). Neyi, neden, nasıl anlatıyor karikatür, kim niye çiziyor (1. baskı). ODTÜ Geliştirme Vakfı.

Topuz, H. (1986). İletişimde karikatür ve toplum (1. baskı). Anadolu Üniversitesi.

Ümer, E. (2017). Görsel kültür ve resim sanatında imge. İdil dergisi, 6(33), 1535-1553. <https://doi.org/10.7816/idil-06-33-06>

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (5. baskı). Seçkin.

Yoltaş, N. (2004). Karikatür ve mizah. R. Koç, N. Danyal ve S. Sabur (Ed.), Karikatür ve mizah (1. baskı) (s. 87). Karikatür Vakfı.

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

Benzerlik taraması *Similarity check*

iThenticate

Dizinleme bilgisi *Indexing information*

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF

An interview on museum and society with Richard Sandell

Yıldız Öztürk | Independent researcher, ph.d. | Yıldız Technical University (Graduated),
İstanbul, Turkey | yldz78@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-3981-4963>

Citation

Öztürk, Y. (2025). An interview on museum and society with Richard Sandell. ARTS, 13, 167-180.

Submission: 03.02.2025 | Acceptance: 26.02.2025

Abstract

The study focuses on the theoretical and practical meaning of the museum as an institution that has influenced and been influenced by social relations since its foundation. The interview with Professor Richard Sandell is based on the question "what is the social role of the museum from past to present?". In this context, current museological approaches, social inclusion, access to culture and the museum's relationship with universities and other institutions are discussed. Concluding the interview, Professor Sandell, who is one of the directors of the Research Centre for Museums and Galleries at the University of Leicester, expounds on the initiatives and projects undertaken by the centre, underscoring the societal advantages that emerge from the symbiotic relationship between academic institutions and museums.

Keywords

contemporary museology, museum and society, access to culture, sociology of art

Richard Sandell ile müze ve toplum üzerine bir söyleşi

Yıldız Öztürk | Bağımsız araştırmacı, doktor | Yıldız Teknik Üniversitesi (Mezun),
İstanbul, Türkiye | yldz78@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-3981-4963>

Atıf

Öztürk, Y. (2025). Richard Sandell ile müze ve toplum üzerine bir söyleşi. ARTS, 13, 167-180.

Geliş: 03.02.2025 | Kabul: 26.02.2025

Öz

Çalışma, kuruluşundan bu yana toplumsal ilişkileri etkileyen ve bu ilişkilerden etkilenen bir kurum olarak müzenin teorik ve pratik anlamına odaklanıyor. Profesör Richard Sandell ile yapılan söyleşi, "geçmişten günümüze müzenin toplumsal rolü nedir?" sorusuna dayanmaktadır. Bu bağlamda söyleşide güncel müzecilik yaklaşımları, sosyal içerme, kültüre erişim ve müzelerin üniversiteler ve diğer kurumlarla ilişkileri ele alınıyor. Son olarak, Leicester Üniversitesi Müzeler ve Galeriler Araştırma Merkezi'nin yöneticilerinden biri olan Profesör Sandell, merkez tarafından yürütülen girişim ve projeleri anlatarak, akademik kurumlar ve müzeler arasındaki simbiyotik ilişkiden doğan toplumsal faydanın altını çiziyor.

Anahtar kelimeler

çağdaş müzecilik, müze ve toplum, kültüre erişim, sanat sosyolojisi

Introduction¹

Since the early 1990s, the idea that museums should be accessible and open to all social groups has been much discussed both in academia and in museum practice. The relationship between museums and society represents the central topic of discussion. This relationship encompasses a range of issues, including museum management, curatorial policies, the relationship between visitors and objects, the working conditions of experts, access to culture, and the profile of museum visitors. The necessity for museum administrations to develop inclusive policies has arisen as a consequence of the transformation of museological approaches and the emergence of criticism from the grassroots. The question of the purpose of museums, and the question of who museums are for, has become one of the most significant issues in the development of exhibition policies. We engaged in discourse with Professor Richard Sandell regarding transformations in the museum paradigm, the significance of inclusive museology, the decentralisation of museums and current projects at the University of Leicester.

What is the social role of the museum from past to present?

This interview was conducted with Professor Sandell, a globally renowned academic figure in the domain of museology, whose research has spanned three decades, encompassing the study of museum and social relations. The objective of this interview was to facilitate a comprehensive understanding of the historical evolution of the museum and its contemporary implications for social inclusion practices. The findings presented in this text were derived through the implementation of a semi-structured interview, a qualitative research technique. Prior to the interview, I attended Professor Sandell and Professor Suzanne MacLeod's Designing for Creative Lives course at the University of Leicester Museum Studies and I read Professor Sandell's texts on the subject and researched his projects. I asked the open-ended questions I had prepared in advance during the face-to-face interview, and I transcribed the audio-recorded interview. I would like to express my gratitude to Professor Sandell for taking the time for the interview, answering my questions sincerely and sharing his inspiring ideas.

The museum has been a subject of interest not only in the realms of art and aesthetics but also in the fields of sociology and politics for a considerable period. In this regard, the museum is approached from various disciplines and contexts, encompassing aspects ranging from architecture to modes of exhibition, from representation policies to the demographics of visitors. For instance, when viewed through a socio-political lens, art historian Carol Duncan suggests that museums were designed until the mid-20th century in

¹ This study was conducted as part of a project supported by TÜBİTAK (The Scientific and Technological Research Council of Turkey) 2219 International Postdoctoral Research Fellowship Program.

a manner akin to ceremonial monuments. These institutions were seen as part of a series of secular rituals, making social positioning visible within them. Has the museum, which was previously associated with a "temple" impression, managed to emancipate itself from such connotations in contemporary times? What are the current functions and roles of museums?

This is a fantastic question, and it really got me thinking. So, your question is about whether or how the museum has emancipated itself from the idea of a temple, and what might be the current functions, roles and priorities of museums. I think museums still have wide ranging roles depending on a whole range of contextual factors. If you ask people in different museums, some of them might emphasize tourism and, cultural regeneration whilst others might point to education and learning, social cohesion or the advancement of inclusion and equity.

So I think there are wide ranging and continually evolving roles and this is one of the things that makes museums so interesting. My interest, of course, and it has been for over 30 years, really, is in the role and potential of the museum as an active agent in shaping society. There has been a growing body of research and scholarship exploring how museums reflect norms and values in society. My primary interest is in how they can not only reflect societal norms but are also be active in shaping ideas, shaping meanings and shaping the kinds of conversations we might have as a society. One of the things that has been exciting for me, working in this field for over 30 years, is seeing that notion –the idea that museums are active in shaping society– as it has migrated from the margins of museum thinking and practice and perhaps where it has been viewed as a function which only certain kinds of museums have attended to (such as sites of conscience or human rights museums) to really be at the heart of museum thinking and practice.

So, today we find very mainstream and quite conservative organizations talking about their potential to be active in shaping more inclusive or equitable societies. This has not been a linear or uniform transition across all museums, but I think, in broad terms, we can see growing recognition of the museum as an active agent in society, which I think is exciting and, I would say, we need that more than ever before. I am less familiar with Turkish society and politics, but I know in the UK and certainly many parts of the world, we are fearful of a sort of polarized world, of a world where there is division and uncertainty and a lack of humanity in many ways. I am 57 this year and I have lived in the UK most of my life and I have never felt that I have worked or even lived in a world that has felt like basic ideas about human rights and democracy are being challenged like never before and so I am more and more interested in what contribution museums can make to the good society, a more progressive society.

The dual process of development you mentioned is making its presence felt in museum practice in Turkey, albeit slowly. Museum workers are also pushing

institutions to make museums more inclusive. In addition to exhibitions, public programmes also contribute to this process. Before moving on to the other question, and actually in connection with it, I would like to say that I find the case of the British Museum interesting: The *Desire, Love and Identity* project of the British Museum, which is both a mainstream museum and tries to produce inclusive policies, is quite remarkable. This is a project that explores LGBTQIA+ histories. It is also very valuable to see the continuity of queer experiences in different parts of the world from thousands of years ago in the ordinary course of history?

That is such a lovely example to bring up, because, of course, as you say, the British Museum stands for so many things. It is such an iconic, large institution, and yet and I sometimes use this case with students here because –especially students from outside the UK– perceive and understand the role of the British Museum as very conservative. I like to point out that, even in those mainstream organizations, this idea of inclusion, equity, social cohesion, social progressiveness, is shifting from being something that only campaigning or social justice museums do, but increasingly now you see these practices in museums of all kinds and even in museums that have not necessarily been at the forefront of that work. Today, you could visit museum in the UK and I think you would be hard pressed to find one that has not been influenced by this turn towards telling more diverse and inclusive stories. 30 years ago, when I started here at the University of Leicester, it was possible you could find museums that were quite resistant and, impervious to some of those changes. They held on to something quite traditional. And, of course, those forces are still at play, you go to lots of museums where there are elements of traditional thinking and practice. But today, it would be hard to find a museum that has not in some way either changed its displays, who it works with, the kinds of stories it tells to try and be more relevant, more inclusive, more equitable, more diverse in what it does.

Speaking of the Leicester Museum, it could also be described as a relatively traditional museum. However, the *Casta: The Origins of Caste* exhibition, curated by Tara Munroe, took place there from September to December 2023. This was an exhibition that examined racism based on social stratification in relation to art and society. This multifaceted exhibition can also be seen as a kind of social history narrative. The statement "a picture tells a thousand words, but who controls the narrative?" on the door at the entrance to the exhibition invited viewers to engage with social history?

It is another brilliant example. I like that you bring that in, and I am thrilled you spoke to Tara because her exhibition practice vividly embodies this idea of an inclusive methodology. There is no doubt that that exhibition would not happen without the outside grassroots influence and agitation of Tara and her team. But I think it is often coupled these days with a kind of growing recognition inside the museum that this kind of work needs to happen and that maybe we need to work not with closed walls and boundaries, but we need to reach out and work differently. We need to work with organizations that bring rich professional and disciplinary knowledge, but also lived experience, that might be the lived experience and expertise derived from being part of a racially minoritized group or a member of the queer community or whatever, but that it is that methodological turn away from museums doing things in isolation, in recognition that we need to have a flow of knowledge in and out of the museum. I think one of the questions that remains live for me around that would be, when is it necessary and appropriate for the museum to hand over power and allow other people to be in control of their own stories and their own narratives?

Then what should an inclusive museum methodology entail? Currently, it is observed that museums are approaching their archives within the context of critical historiography. What are your thoughts on this matter?

I think there are many, many situations where that leap towards giving up power is really important but I am also interested in the other situations where the museum stays at the table. Rather than handing over power, it stays close to the practice and works differently, works to be more humble, works to be more empowering of others, and also cultivates a willingness to look in on the museum and change things and learn from that process a more inclusive way of working. The reason I say that is that you can see examples of museums that, in response to social change, realize they need to program differently or give an artist a platform to say something. But often that giving up of power or handing over of a platform is quite temporary, and it leaves the museum unchanged. So sometimes that is necessary, but I am equally interested in what happens when both parties come together in a more equitable, less hierarchical, more mutually learning relationship. What can happen then? I am interested in that too.

I would like to ask you this in connection with your last statement. It can be asserted that a museum is a living institution. While the exhibited objects may pertain to the past, the manner in which they are displayed carries societal and political implications for the present and future, even if these objects are historical artifacts. In this context, how are curatorial policies that take into account issues such as class, ethnicity, gender, sexual orientation, and other forms of inequality generated?

The question of how curatorial policies might address issues of class, ethnicity and gender is also a highly pertinent and current one. In the Research Centre for Museums

and Galleries, we increasingly use what we call ethical frameworks to do this kind of work. There are many examples of these frameworks available on our website. The point of working ethically is because we now know from numerous studies that when we tell a story in a museum or when we present a history (so if you take the *Casta* exhibition, for example), you can not only look back and try and present that history by looking back - you have to understand that the story is encountered in the present day. The visitors come in and find that exhibition. They may have been reading the news that morning around Black Lives Matter. They may have experienced or observed, racism in their own lives. All of those things change the way that narrative is encountered.

We have to understand contemporary inequalities in order to understand how to tell those stories in ways that are experienced well or in ways that try and tackle those inequalities and not pretend that they do not exist. I think there is something really important there, and that is why we use these ethical frameworks. The frameworks are comprised of different ethical principles or coordinates, they might say things like, 'you need to work in full awareness that the stories you tell will have effects today'. We developed an ethical framework for a project –*Everywhere and Nowhere*– which explores how to ethically research and publicly present histories of disability. This is the first time the National Trust had sought to tell stories of disability in a substantive way. We worked with a group of disabled experts to create this ethical framework, which is free to download and access. The framework is comprised of a series of coordinates that can help ensure that when we tell those stories for the first time at the National Trust, they do good, not harm. For example, if you look at the archive, if you look at the collections in the National Trust in relation to disability and in any museum, you typically find many, many stories of oppression and discrimination and prejudice, and those stories are important. They need to be told publicly. But if you are the National Trust, so you have millions of visitors, you have 500 sites. You are recognized as a major storyteller of British heritage. If in 2024, you tell disability histories for the first time and the only stories you tell are stories of prejudice and oppression and discrimination because those are the ones that appear easily in your archive, what does that do today for disabled visitors, for non-disabled visitors, for constructing the kind of narratives and discussions we want to have about disability today? There is a danger that that could be really harmful. So in our ethical framework, we urge a prioritizing of stories of joy and affirmation, not to negate the importance of telling all the stories and a richness of stories, but it recognizes that if you are a member of the disabled community and you are excited to learn the National Trust is telling those stories today, if they are all negative or if they reinforce negative stereotypes, you are left feeling, you are you have been erased the fullness of your life is not present. So these kinds of coordinates help us work differently, help us make sure that we make the right decisions about the stories that get told. And that way, we can disseminate stories like the *Desire, Love and Identity* at the British Museum, like the *Casta* project, like *Everywhere and Nowhere* that can accomplish certain things.

Told, well, told ethically, they can challenge people's negative views. They can open up people's minds to new ways of looking. They can foster empathy and understanding. They can be affirming for groups that are traditionally left out of the national story. They

can do all of that good stuff and still be historically accurate and authentic and deeply researched but told in ways that have positive effects.

Thank you. I have downloaded the ethical framework and other reports from the Research Centre for Museums and Galleries website. Very insightful and inspiring publications for researchers and museums interested in the subject. How do you develop the framework?

Each framework is different, bespoke to the context. For example, the one we developed for Trans-Inclusive Culture is different to the one we developed around disability and ant-ableism, although there are similarities in our approach. We have developed them around all sorts of other projects, and they are particular to the time and the place and the issue. So what is ethical for disability in the National Trust in 2024 is different to what is ethical with another issue or another organization. We believe that these ethical principles, can work more widely than the context in which they were developed, they can work in Turkey, they can work in China, they can work in Latin America. This does not mean that they can be directly transplanted from one context to another but –by centering lived experience and bringing it into conversation with ethics scholarship– they hold ethical insights that have a wider relevance. Although they are rooted in a particular context, they can also speak to and, stimulate thinking in other settings and other contexts.

Literally just this morning with this project, we did a webinar with NEMO, the Network of European Museum Organisations, and we had people from all over Europe exploring our work on trans-inclusion. We explained that the ethical framework that lies at the heart of this project definitely has relevance wherever you are in the world. There are some ideas in there that will be relevant, but they might also need adapting and embedding and changing. We were joined by a colleague from ICOM Italy who was saying, yes, this is really relevant to Italy. Even though it was generated in the UK, it has relevance to Italy, but also some things need to be adapted, it needs to have a life of its own. For example, because Italian language is gendered, because you have a different legal context or different equality legislation, adaptations will be required, but the ethical framework at the heart of the project still holds. We are not precious about keeping them fixed. We try and give them life so they can go out and be adapted and used, more widely.

What kind of collaborations with which stakeholders do inclusion require? At this point, what kind of responsibilities fall on educational institutions especially the museology departments of universities?

We would describe them as non-hierarchical. We know that there are often hierarchies between museum and community, between university and museums, or where different forms of knowledge, different forms of expertise are given greater weight or lesser weight. Of course, it is easy to say collaborations should be equitable, it is easy to say they

should be non-hierarchical. What we have to do is work quite hard to make those relationships work in these ways. How do you ensure a non-hierarchical relationship? For example, again, in the *Everywhere and Nowhere* project, you have got views from experts in disability, and then you have got the university researchers, and you have got the National Trust, we say we want everyone to input, we want to cocreate and coproduce these guidelines, but this requires us all to work differently to ensure diverse forms of expertise are genuinely brought together we you have to hold. The power of the organization is so strong that you have to work very hard to foster a non-hierarchical relationship. You have to ensure disabled peoples' voices are prioritised in all ways and at all stages of the project. There are lots of methods you can use to really destabilize hierarchies of expertise and work very, very hard to ensure that the power shifts. So that is one of the things we are interested in, and we work quite hard on, in our projects. The other thing you can do is to ask which stakeholders are most heavily impacted by the work of the museum, and ensure their perspectives are centered.

For example, it matters to trans communities that they have the agency to tell the stories on their own terms. And so, identifying people from those communities who have not just lived experience, but professional expertise because they are the ones that are most closely affected. That is why it is important that their voice is particularly strong, how can museums ensure that they working with and do not speak for communities. If you want to delegate power and delegate responsibility, for example, to an, disabled artist to come in and disrupt and, challenge and critique, that's great. That does something really important. But when the exhibition finishes, how is the museum changed? And that's been our big concern. What we try and do is center and prioritize the knowledge, experience and perspectives of marginalized stakeholders, but we also insist that the museum is part of that process, that it makes changes, that it reflects on its own working practices at the same time.

There is a link between the decentralisation of museums and the functioning of participatory practices. How do you adapt your projects to this perspective?

Museums typically see themselves at the center of things, reaching out to communities around them. To deeply understand what you mean to a community and how you could work differently, you have to work to decenter the institution and its internal priorities. You have to work nonhierarchically. We put methods and practices and principles in place to guide a project as it progresses. We try to attend very closely to those principles, and you are continually checking and reminding and observing and reflecting as you move forward so that you do not slip back to institutionally centered ways of working and you strive to maintain a decentered philosophy and practice.

What strategies and initiatives do museums employ to ensure accessibility and inclusivity for various demographic groups, and how do these efforts influence social cohesion and diversity appreciation?

My thoughts here are around how accessibility is still quite widely viewed in cultural organizations and in universities and in society more generally as the need to make a series of accommodations which you add on to make something accessible. You add subtitles. You add large print. You add on different accessibility features. And I think the kinds of work we are interested in is moving away from this kind of bolted on access to work in ways where fully equitable experiences are non-negotiable. They are the starting point and the end point of everything you do.

You do not create something and then make it accessible. You deeply commit to accessibility from the start. And I think that also involves another kind of decentering because I think museums still think about their audiences as a sort of idealized typical regular audience, and then you have got your different audiences which you need to accommodate accessibility for. To challenge this way of thinking you need to decenter all sorts of norms. You need to fully recognize differences, they might be around disability or ethnicity or sexuality or they might be economic –that they are part and parcel of every life. So why would you have a kind of center– an imagined, idealised norm , and then set this up in relation to all sorts of peripheries, a kind of us and them which is very othering and harmful another. When you decenter that, really interesting things happen.

We worked with the Wellcome Collection in London on their exhibition called Being Human, and it is an exhibition about health and medicine and well-being in the world today. But we brought in a group of disabled artists and thinkers and activists to help us shape that gallery, and we moved away from simply adding in the perspectives of disabled people to completely rethink our approach. So there are the perspectives of disabled people in there, but they are not held up as an addition or a critique. They are just there, and they are part of the society, part of the whole society and part of the story that gets told. It's an approach to decentering which proved to be very powerful and we used it in terms of the objects we selected, the interpretation, and the stories we told. But there is also this wonderful example I like to share. As we had developed this gallery, we started to look at the design of the physical space, and Tony Heaton, who is a disabled artist and activist, he is part of our group. He said, one of the things I despise about art galleries in particular, is if you are watching a video on the wall, you have a bench in front of it that is perfectly centered. And if you are a wheelchair user, you can only see that screen from the side, because the gallery is designed with the bench for people who can walk in and sit down right in the middle and get the perfect optimal view of that artwork. Tony said –as a disabled person– I am physically and symbolically pushed to the side. The Wellcome Collection, working with their designers, just moved the bench. And now if you are in a wheelchair, you can sit with your disabled or nondisabled companion, and you can both enjoy the perfect view. It is a really subtle but very powerful shift in design, which means that you are not privileging one body and one form of experience over another. You are genuinely creating fully equitable and accessible experiences for everybody, whether you are disabled or not. That shifts everything.

How does the economic sustainability of museums impact their ability to serve and engage with society,

and what models or practices are being employed to ensure their longevity? Could you give an example of this?

My colleague Suzanne MacLeod writes about this in her book *Design for Creative Lives* where she discusses the economisation of culture. This has been really transformative for us because she draws attention to the way in which culture is monetized, reduced to the financial and the economic. And, of course, sustainability, longevity, these are important things for museums. But she points to the ways in which that starts to drive unethical decision making, when we start to prioritize money over people. Suzanne points out how that is harmful and damaging and is also unnecessary. You can still have an economically sustainable model, but one which centers ethics and centers humans and centers accessibility and inclusion, these things are not necessarily mutually exclusive.

Could you tell me about the modules offered at the University of Leicester, Museum Studies to enhance museum and community relationships? Additionally, could you provide a brief overview of the research activities conducted at the Research Centre for Museums and Galleries?

We have three main programs at the University of Leicester, a master's in museum studies and an MA in socially engaged practice in museums and galleries, and another MA in art museum and gallery studies. One of the enjoyable things about working here is that I am like you - I am a sociologist by background - but I am next door to an expert in paleobiology or over the corridor, there is an art historian, and round the corner, there is a learning technologist and so on. So it is incredibly interdisciplinary, and everyone has their own research and practice to bring. I think Leicester programs are characterized by a progressive concern for the issues we've been talking today and have been a part, a really joyful part, of that shift in museums. I am excited by that. And then there is the research center. We are quite unique in the university environment. We are 25 years old this year, and our unique selling point, is that we research with, not on, cultural organizations. We do not go out and research and come back to the University. We research with cultural organisations. So we build research teams with our cultural partners, and we research together. We think and take action together. As well as coming up with ideas and concepts and publishing, we always do action research. We are changing institutions, we are building projects. We are doing things in and with and for people, and that is very exciting. We would call this collaborative action research and we do this around a whole set of socially engaged themes, and that enables us to get close gets close to the work. We do not have an academic distance. We jump right in and deal with the realities that organizations are facing. That is quite exciting, I think and it has kept me here for a long time. I am very lucky that we get to work with such a wide variety of organizations that are interested in and are open to change, to doing things differently. At the moment, we are working with the National Portrait Gallery to help them, take up their role as a kind of convener of conversations in Britain, conversations about identity

and belonging. We are working with the London Museum on a project around challenging embedded whiteness. We are taking forward the next phase of trans inclusion. It is a busy and lively time, but one that we are really excited about.

Thank you very much for answering my questions sincerely. It was a great pleasure to meet you. Finally, is there anything you would like to add?

I would add that it is really important to us that we make our research outputs publicly available output on every project we do and we make these openly available Thank you for helping us, spread the word about the research center and about Leicester. It has been a real pleasure talking with you, meeting with you. You can stay in touch with us even as you are back in Turkey and wherever your exciting work takes you. Thank you very much.

It seems a bit hard to leave Leicester, you are quite right. The lectures I attended during my year here were very impressive and inspiring, especially your lecture with Suzanne MacLeod. The seminars organised by the department have also been stimulating. I will definitely keep in touch with you.

Conclusion

As with all institutions, the roles of museums have undergone a process of change and development throughout history. While museums were previously at the forefront of educational and informative functions, they have evolved into cultural indicators that also include entertainment. Despite these changes in function, museums remain an institution with direct ties to society.

Nowadays, museums aspire to be accessible to diverse social groups, and in alignment with this objective, they collaborate with numerous institutions, particularly universities, to overcome economic, physical, social, cognitive and psychological barriers. For example, in the museum studies departments of universities, there has been an update of curricula with courses that emphasise the social responsibilities of the museum. In addition, centres such as the Research Centre for Museums and Galleries at the University of Leicester contribute to the development of democratic and egalitarian museology. As Sandell emphasises, the museum paradigm should include making museums accessible as an intrinsic element, rather than it being adapted as an afterthought. This viewpoint has prompted a shift in contemporary museology towards an audience-centred approach, emphasising collaboration with a diverse range of stakeholders.

Teşekkür *Appreciation*

TÜBİTAK (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) 2219 Uluslararası Doktora Sonrası Araştırma Burs Programı tarafından desteklenen bir proje kapsamında yürütülen bu çalışma için

TÜBİTAK'a şükranlarımı sunmak isterim *I would like to express my gratitude to TÜBİTAK (The Scientific and Technological Research Council of Turkey) for this study, which was carried out within the scope of a project supported by the TÜBİTAK 2219 International Postdoctoral Research Fellowship Program*

Lisans ve telif *License and copyright*

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Değerlendirme *Review***

Editör kararı *Editorial decision*

Çıkar çatışması *Conflict of interest*

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

Finansal destek *Grant support*

Çalışma TÜBİTAK (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) 2219 Uluslararası Doktora Sonrası Araştırma Burs Programı tarafından desteklenen bir proje kapsamında yürütülmüştür *The study was conducted as part of a project supported by TÜBİTAK (The Scientific and Technological Research Council of Turkey) 2219 International Postdoctoral Research Fellowship Program*





MAÜ
PRESS