



# journal of arts

International Peer-Reviewed and  
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık  
Erişimli Elektronik Dergi

ISSUE/SAYI

1

VOLUME/CİLT: 7  
YEAR/İL: 2024

E-ISSN : 2636-7718  
DOI : 10.26809/arts



HOLISTENCE  
publications



# journal of arts

E-ISSN: 2636-7718

DOI: 10.31566/arts

**International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal**  
**Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi**

Volume / Cilt: 7

Issue / Sayı: 1

Year/Yıl: 2024

WEB: <https://journals.gen.tr/arts>

E-mail: [jarts.editorial@gmail.com](mailto:jarts.editorial@gmail.com)

Address: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 29, D. 119  
Merkez-Çanakkale/TÜRKİYE

# ABSTRACTING & INDEXING DİZİN & İNDEKS

International Institute of Organized Research (I2OR)  
MIAR (Information Matrix for the Analysis of Journals) (ICDS2021: 3.2)  
Georgian International Academy of Sciences: GIAS  
Scientific Indexing Services (SIS)  
Academic Research Index: ResearchBib  
International Services For Impact Factor and Indexing (ISIFI)  
EuroPub  
Infobase Index  
Journal TOCs  
Advanced Science Index  
Directory of Research Journals Indexing (DRJI)  
Google Scholar  
Paperity  
CiteFactor  
Academic Journal Index (AJI)  
Scipio-ro  
International Institute of Organized Research (I2OR)  
CROSSREF  
ROOT Indexing  
Sciencegate  
ROAD  
Acar Index  
ASOS Index  
Bielefeld Academic Source Engine: BASE  
OCLC WorldCat  
EZB (Electronic Journals Library)  
Idealonline  
The European Reference Index (ERIHPLUS)  
Cosmos Impact Factor  
Scimatic  
IJIFactor  
CNKI Scholar  
Dergipark

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# ABOUT THE JOURNAL

## Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566) is an international peer-reviewed and periodical journal. It aims to create a forum on arts. In this framework, high quality theoretical and applied articles are included. It brings together the views and studies of academicians, researchers and professionals working in all branches of arts. The Journal publishes research papers in the field of arts.

Articles published in the journal; It can be freely accessed, readable, downloaded, copied, distributed, printed, scanned, linked to full text, indexed, transmitted as data to the software, and used for any legal purpose without financial, legal and technical barriers.

The publication language of the journal is Turkish and English.

The articles are sent electronically via the Manuscript Submission System.

### Owner

Holistence Publications

### Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi

No: 29, D.119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE

WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>

E-mail : jarts.editorial@gmail.com

GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp

# DERGİ HAKKINDA

## Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566), uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Dergi, sanatın temellerinin tartışıldığı bir forum oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Sanat alanlarında çalışan akademisyenler, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmaları dergide bir araya getirilmektedir. Journal of Arts, bütün sanat alanlarında yapılmış çalışmalara yer vermektedir.

Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dizinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.

Derginin yayın dili Türkçe ve İngilizce'dir

Yazılar, Makale Takip Sistemi üzerinden elektronik ortamda gönderilmektedir.

### Sahibi

Holistence Publications

### İletişim Bilgileri

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi

No: 29, D.119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE

WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>

E-mail: jarts.editorial@gmail.com

GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp

# EDITORS

## EDITOR-IN CHIEF

*Evren KARAYEL GÖKKAYA*

Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: karayevren@gmail.com

## CO-EDITORS

*Tuba KORKMAZ*

Assoc. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Çan Vocational School, Handicrafts Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: krkmztb@gmail.com

## SECTION EDITORS

### *Sculpture and Conceptual Art*

*Arzu PARTEN ALTUNCU*

Assoc. Prof., Kocaeli University, Faculty of Fine Arts, Department of Sculpture, Kocaeli, TÜRKİYE,  
e-mail:partenonarzu@gmail.com

### *Theater / Theater History And Theory*

*Vecihe Özge ZEREN*

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department of Theater, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: vozgezeren@comu.edu.tr

### *Cinema / Television*

*H. Çağlar DOĞRU*

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Communication, Department of Radio, Cinema and Television, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: caglardogru@comu.edu.tr

### *Graphic Design Editor*

*Özlem UYAN*

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University GSF Graphic Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: ozlemue@hotmail.com)

## *Ceramics and Glass Department*

*Yeşim ZÜMRÜT*

Doç., Çanakkale Onsekiz Mart University Ceramics and Glass Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: zumrutyesim@gmail.com

## *Music*

*Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY*

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, State Conservatory, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: fm.kucukaksoy@comu.edu.tr

## MANAGING EDITOR

*Ayşe EKICI*

Res. Assist., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: ayseekici@comu.edu.tr

## DESIGNER

*İlknur HERSEK SARI*

Holistence Academy, TÜRKİYE,  
e-mail: holistence.dizgi@gmail.com

## Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi  
No: 29, D. 119,  
Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE  
GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp,  
e-mail : jarts.editorial@gmail.com

# EDİTÖRLER

## BAŞ EDİTÖR

*Evren KARAYEL GÖKKAYA*

Prof., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: karayelevren@gmail.com

## YARDIMCI EDİTÖRLER

*Tuba KORKMAZ*

Doçent, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çan MYO, El Sanatları Bölümü Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: krkmzbt@gmail.com

## ALAN EDİTÖRLERİ

*Heykel ve Kavramsal Sanat*

*Arzu PARTEN ALTUNCU*

Doç., Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE,  
e-mail: partenonarzu@gmail.com

*Tiyatro/Tiyatro Tarihi ve Teorisi*

*Vecihe Özge ZEREN*

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: vozgezeren@comu.edu.tr,

*Sinema / Televizyon*

*H. Çağlar DOĞRU*

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema, Televizyon Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: caglardogru@comu.edu.tr,

*Grafik Tasarım Editörü*

*Özlem UYAN*

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi GSF Grafik Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: ozlemue@hotmail.com)

*Seramik ve Cam Bölümü*

*Yeşim ZÜMRÜT*

Doç., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Seramik ve Cam Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: zumrutesim@gmail.com

*Müzik*

*Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY*

Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: fm.kucukaksoy@comu.edu.tr

**YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ**

*Ayşe EKİCİ*

Arş. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: ayseekici@comu.edu.tr

**TASARIM**

*İlknur HERSEK SARI*

Holistence Academy, TÜRKİYE,  
e-mail: holistence.dizgi@gmail.com

**İletişim**

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMU Sarıcaeli Yerleşkesi

No: 29, D. 119,

Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE

GSM: +90 535 848 12 12 / WhatsApp,

e-mail : jarts.editorial@gmail.com

## EDITORIAL BOARD / EDİTORYAL KURUL

### **Velimir VUCICEVIC**

Prof., Art University of Belgrade, Ceramic- Sculpture Department,  
SERBIA e-mail: vvukicevic@sbb.rs

### **Tim HILTABIDDLE**

Prof., Salem State University, Graphic Design, USA, e-mail: timhilt@  
yahoo.com

### **Juan Bernardo PINADA**

Prof., Zaragoza University, Dance Department, SPAIN

### **Jerzy WYPYCH**

Prof., Adama Mickiewicz University, Department of Education in Fine  
Arts, POLAND, e-mail: jwypych@amu.edu.pl

### **F. Deniz KORKMAZ**

Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and  
Design, Department of Visual Arts, Eskişehir, TÜRKİYE, e-mail:  
fdenizkorkmaz@ogu.edu.tr

### **H. Esra ÇİZMECİ AVCI**

Assoc. Prof. Dr., Canakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine  
Arts, Department of Ceramic and Glass, Çanakkale, TÜRKİYE, e-mail:  
esracizmec@comu.edu.tr

### **Elif AVCI**

Assoc. Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art  
and Design, Department of Visual Arts, Eskişehir, TÜRKİYE, e-mail:  
elifavci@ogu.edu.tr

### **Yıldız GÜNER**

Assist. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Department of  
Sculpture, İstanbul, TÜRKİYE, e-mail: yildiz.guner@msgsu.edu.tr

### **Milos DJORDJEVIC**

Assoc. Prof. Dr., University in Kragujevac, Faculty of Education,  
Printmaking Study, Belgrade, SERBIA



## REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ

**Ali Kılıç,**

Assoc. Prof. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, Türkiye

**Duygu Sabancılar Iştın,**

Assoc. Prof. Dr., Balıkesir University, Türkiye

**Esra Çizmeci Avcı,**

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

**Umut Germeç,**

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

**Mehmet Göktepe,**

Assoc. Prof. Dr., Van Yüzüncü Yıl University, Türkiye

**Ebru Aracı,**

Assist. Prof. Dr., Mimar Sinan Güzel Sanatlar University, Türkiye

**Mert Yavaşca,**

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

**Onur Aşkın,**

Assist. Prof. Dr., Doğuş University, Türkiye

**Seza Soyluçiçek Vurgun,**

Assist. Prof. Dr., Hacettepe University, Türkiye

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# CONTENTS / İÇİNDEKİLER

Tiyatro oyuncularının ezberleme ve unutma deneyimleri: Bellek ve temsil ilişkisi üzerine bir inceleme

1

*Memorization and forgetting experiences of theater actors: A study on the relationship between memory and performance*

Yiğit Kocabıyık

Batı resim sanatında mimari yansımalar

17

*A reading on imitation in Architectural reflections in western painting*

Güliz Baydemir Katkar

Bağımsız dijital oyunlarda annenin temsili

29

*Representation of mothers in independent digital games*

Zeynep Burcu Kaya Alpan

The role of digitalization in today's art: A perspective from NFT and artificial intelligence

43

*Sanatın dijitalleşmesinin günümüz sanatındaki yeri: NFT ve yapay zeka perspektifi*

Kerem Düzenli & Nazım Ziya Perdahçı

*"This page is left blank for typesetting"*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Tiyatro oyuncularının ezberleme ve unutma deneyimleri: Bellek ve temsil ilişkisi üzerine bir inceleme

## *Memorization and forgetting experiences of theater actors: A study on the relationship between memory and performance*

Yiğit Kocabıyık 

Araş. Gör. Dr., Iğdır Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye, e-mail: [kocabiyikyigit@gmail.com](mailto:kocabiyikyigit@gmail.com)

### Öz

Performansın eksiksiz ve hatasız bir şekilde gerçekleştirilmesi ilkesine dayanan tiyatro sanatında oyuncuların replik ezberleme ve unutma deneyimleri temel unsurlardan biridir. Bu çalışmanın amacı, tiyatro oyuncularının oyun metnini ezberleme, unutma deneyimleri ve algılarını araştırmak, bellek deneyiminin temsil pratiği ile ilişkisini incelemektir. Nicel yöntem temel alınan araştırmada betimsel tarama ve anket uygulanması yoluyla mevcut durum ortaya konmaya çalışılmıştır. Araştırmanın evreni, Türkiye’de 2022-2023 tiyatro sezonu içinde performans icra etmiş oyunculardan oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini, çalışma evreni üzerinden alınan toplam 322 oyuncudan oluşmaktadır. Çalışmanın bulgularına göre; oyuncular arasında ezberleme yeteneklerinin farklılık gösterdiği görüşü çoğunluktadır. Ayrıca replik unutma problemleri sadece bellek kapasitesine bağlı tutulmamaktadır. Monolog ve diyalog ezberleme konusunda oyuncular diyalog ezberlemenin daha zorlu olduğunu düşünmektedir. Oyuncular deneyim kazandıkça replik unutma eğiliminin azaldığına inanılmaktadır. Prova sürecinde oyuncular, çeşitli ezber tekniklerini kullanarak replik unutmayı minimize etmeye çalışmaktadır. Bunun yanı sıra oyuncular yeterli prova süresinin unutma eğilimini azalttığına inanılmaktadır. Performans sırasında, çoğu oyuncu, replik unutmanın performanslarını veya oyunun bütünlüğünü olumsuz etkilemediği görüşündedir. Oyuncuların ezberleme ve unutma süreçlerine yönelik görüşlerinde eğitim seviyesi, deneyim, yaş ve cinsiyet gibi faktörlerin farklılıklara sebep olduğu gözlemlenmiştir. Özellikle, özel akademilerden mezun olan oyuncuların ezber tekniklerini daha fazla benimsedikleri görülmüştür. Deneyim düzeyi, oyuncuların replik unutma eğilimlerini nasıl değerlendirdikleri konusunda belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmıştır. Yaşın replik unutma ve sahne performansına etkisi olduğu görülmüştür. Kadın oyuncuların ezber tekniklerinin replik unutma sorunlarına etkili bir çözüm olabileceğine inandıkları gözlemlenmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Tiyatro, Oyunculuk, Unutma, Ezber, Bellek.

**Citation/Atf:** KOCABIYIK Y. (2024). Tiyatro oyuncularının ezberleme ve unutma deneyimleri: Bellek ve temsil ilişkisi üzerine bir inceleme. *Journal of Arts*. 7(1): 1-15, DOI: 10.31566/arts.2338

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Yiğit Kocabıyık  
E-mail: [kocabiyikyigit@gmail.com](mailto:kocabiyikyigit@gmail.com)



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Abstract

In theatre, flawless stage performances are essential, and actors' memorization and forgetting experiences play a crucial role. This research investigates theater actors' experiences and perceptions of memorizing and forgetting their lines, examining the connection between these memory experiences and representation practices. Using a quantitative approach with surveys as the primary data collection method, the study focuses on actors participating in the 2022-2023 theater season in Turkey, with a sample size of 322 actors selected from this universe. The majority of actors think that the ability to memorize lines varies greatly between individuals. Differences of opinion exist among actors regarding the memorization of monologues and dialogues, with most actors finding dialogues more difficult to memorize. It is a common belief among actors that accumulated experience is associated with a reduced tendency to forget lines. During rehearsals, actors often use a variety of memorization techniques to minimize the risk of forgetting lines, believing that adequate rehearsal time reduces the likelihood of forgetting. Factors such as educational attainment, experience, age, and gender contribute to differences in actors' perspectives on the memorization and forgetting processes. Notably, actors with academic training from specialized academies tend to more readily embrace memorization techniques. Experience level is identified as a pivotal determinant in how actors evaluate their inclination to forget lines. Actors with limited experience tend to hold the belief that their propensity for forgetting lines will decrease with accumulating experience, while actors with five or more years of experience exhibit a more ambiguous stance on the matter.

**Keywords:** Theater, Acting, Forgetting, Memorization, Memory.

## 1. GİRİŞ

Oyuncular için ezberleme, oyunculuk sanatının temel bileşenlerinden birini oluşturur. Oyuncu, söz temelli bir performans sergiliyorsa, öncelikle repliklerini hatırlamalı, kendini sahnelemek istediği kurgusal dünyanın içinde hissetmeli ve sanatını icra etmelidir (Knebel, 2021). Ayrıca, oyuncu, fiziksel bir performans sırasında sahnede var olan koreografiyi ve hareket düzenini hafızasında tutmalıdır. Müzikle veya partnerle uyum içinde hareket etmeyi gerektiren, doğaçlama olmayan, yani bir dizi belirli hareketi içeren performanslarda, hafıza en kritik araçlardan biridir.

Konservatuvarlar ve Güzel Sanatlar Fakülteleri oyunculuk yetenek sınavlarında, oyuncudan genellikle belirli bir tiradı (bir oyunda, oyuncunun bir defada söylediği uzun parça) belirlenen süre içinde ezberlemesi ve bu tiradı icra etmesi beklenir. Benzer bir zorunluluk, sınavın hareket, dans ve şan bölümlerinde de bulunmaktadır. Özellikle hareket tekrarı veya ezgi tekrarı gibi aşamalarda, verilen hareketin veya ezginin sadece teknik açıdan doğru olması yeterli değildir; doğru sırayla icra edilmesi de hayati önem taşır.

Oyunculuk alanındaki tüm bu unsurlar, oyuncu ve hafıza ilişkisinin belirgin göstergeleridir. Ayrıca, performans sırasında unutma durumuyla başa çıkma yeteneği de önemlidir. Olası bir unutma durumunda, performansın kesintiye uğramadan ve oyunun bütünlüğünün korunarak devam etmesi için oyuncunun konsantrasyonunu sürdürebilme becerisi gereklidir. Bu nedenlerle, oyuncuların ezberleme ve unutma deneyimlerini incelemek, bu alandaki önemli bir konu olarak görülmektedir.

Konu özelinde bir literatür taraması yapıldığında özellikle ülkemizde sayıca sınırlı çalışmaya rastlanmaktadır. Türkiye'de, Genco Erkal tarafından 1965 yılında gerçekleştirilen 'Tiyatro Oyuncularında Hafıza ve Ezber Teknikleri' adlı tez, bu alandaki dikkat çekici bir çalışma örneğidir (Erkal, 1965). Erkal, İstanbul'da çalışan 50 oyuncunun hafıza ve ezberleme tekniklerini incelemiş ve bu konuda farklılıkların motivasyon, cinsiyet, çalıştıkları yer ve yaş faktörleri ile nasıl ilişkilendirilebileceğini araştırmıştır. Bu çalışmanın ardından ülkemizde oyuncular için oyun metni ezberleme konusunda bilimsel bir çalışmanın olmaması ilginçtir. Diğer yandan, yurtdışında bu konu üzerine birçok kitap ve deney odaklı araştırmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalardan en kapsamlısı, oyuncuların

ezber sürecinde fiilen kullandıkları öğrenme stratejilerinin belirlenmesini amaçlamaktadır (Noice, 1992; Noice and Noice, 2006). Oyuncuların ezber süreçlerini inceleyen bir başka çalışma (Oliver ve Ericsson, 1986), role ilişkin çalışmalar yapıldıktan ve profesyonelce icra edildikten sonra, rolün çeşitli bölümlerinin erişilebilirliğini ve hatırlanma hızını araştırmıştır. Bu konudaki bir diğer çalışma (Intons-Peterson ve Smyth, 1987) ise oyuncuların ezberleme yeteneklerini incelemiştir. Bu çalışmalar, oyuncuların sahne performanslarında ezberleme motivasyonlarını, ezber süreçlerini, tekniklerini ve stratejilerini incelemesi açısından oldukça önemlidir.

Bu çalışmanın amacı; tiyatro oyuncularının oyun metnini ezberleme, unutma deneyimleri ve algılarını araştırmak, bellek deneyiminin temsil pratiği ile ilişkisini incelemektir. Çalışma, ezberleme ve unutmaya ilişkin algı ve deneyimi merkeze aldığı için daha önceki çalışmalardan içerik ve yöntemsel açıdan farklılaşmaktadır.

“Oyuncuların ezberleme ve hafızada tutmaya dair deneyimleri ve algıları nasıldır?” sorusundan yola çıkan çalışma, aşağıdaki sorulara cevap aramaya çalışmaktadır.

- Oyuncuların ezberlemeye dair genel algıları nasıldır?
- Prova sürecinde oyuncuların ezberleme ve hafızada tutmaya dair deneyimleri nasıldır?
- Temsil sırasında oyuncuların ezberleme ve hafızada tutmaya dair deneyimleri nasıldır?
- Yaş, cinsiyet, sezonda yer alınan temsil sayısı, oyunculuk deneyimi ve mesleki eğitim gibi faktörlerin oyuncuların ezberleme ve hafızada tutmalarına etkileri nelerdir?

Bu sorulara yanıt arayan çalışmanın kapsamı tiyatro oyuncuları ve tiyatro performansı ile sınırlı tutmuştur. Dizi ve sinema oyuncululuğu farklı parametrelere sahip olduğu için bu çalışmanın içeriğine dahil edilmemiştir.

## 2. YÖNTEM

Bu başlıkta araştırmanın evreni ve örnekleminin yanı sıra, veri toplama aracının geliştirilmesi, verilerin toplanması, analiz ve yapılan istatistiksel işlemler yer almaktadır. Araştırmada

nicel yöntem temel alınmıştır. Nicel yöntem, belirli bir örneklem grubundan elde edilen verilerden yola çıkarak, değişkenler arasındaki ilişkileri ve farklılıkları ortaya koyarak, elde edilen bulguları objektif bir şekilde genellenebilir hale getirmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır (Gall vd. 1996). Araştırmada betimsel tarama ve anket uygulanması yoluyla mevcut durum ortaya konmaya çalışılmıştır.

### 2.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, Türkiye’de 2022-2023 tiyatro sezonu içinde performans icra etmiş oyunculardan oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini, çalışma evreni üzerinden alınan toplam 322 oyuncudan oluşmaktadır. Hinkin (1995), bir çalışma için yeterli örneklem sayısının belirlenmesinde soru formunda bulunan ifadelerin en az 10 katına ulaşılmasının yeterli olacağını ifade etmiştir. Soru formunda 20 ifade bulunmasından dolayı, çalışma için gerekli örneklem sayısının en az 200 olması gerektiği görülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışma kapsamında ulaşılan örneklem sayısının 322 kişi olduğu düşünüldüğünde bu sayının yeterli düzeyde olduğu söylenebilir. Araştırmaya konu olan birey, nesne ya da olayları kendi koşulları içerisinde olduğu gibi tanımlanması ve araştırmada geçmişten günümüze var olan bir durumun olduğu gibi betimlenmesi amaçlandığı için tarama modeli yaklaşımı benimsenmiştir (Karasar, 2002). Oyuncuların ezberleme ve unutma deneyimlerinin belirlenebilmesi amacıyla literatür taraması yapılmış ve likert tipi anket kullanılarak betimlenmeye çalışılmıştır.

### 2.2. Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi ve Toplanması

Veriler 20 maddeden oluşan bir anket yolu ile toplanmıştır. Oyuncuların ezberleme ve unutma deneyimlerinin belirlenebilmesi amacıyla geliştirilen 5’li likert tipi anket örnekleme alınan oyunculara uygulanmıştır. Anket maddeleri, literatür taraması sonucunda elde edilen bilgiler ile farklı alanlardaki benzer uygulamalara ilişkin yapılan çalışmalardaki anket formları incelenerek belirlenmiştir. Daha sonra alan uzmanlarının görüşü alınarak ankette yer alacak ifadelerle ilişkin 35 soruluk bir madde havuzu oluşturulmuştur. Madde havuzundaki ifadeler

için uzman görüşleri de alınarak bu maddeler daha sonra 20'ye indirilmiştir. Araştırmada kullanılan likert tipi ölçeğin geçerlilik katsayısı (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy) KMO = 0.85 ve güvenilirlik katsayısı Cronbach Alpha = 0.75 olarak hesaplanmıştır.

Ayrıca gönüllülük esasına dayalı maddenin olumsuz olarak işaretlenmesi nedeniyle 1 anket formu araştırma kapsamına alınmamıştır. Toplamda 322 oyuncunun görüşleri araştırma kapsamına dahil edilmiştir.

### 2.3. Verilerin Analizi

Anketlerden Google Forms yoluyla elde edilen veriler, Statistical Package for Social Science for Mac (SPSS 29.0) programı kullanılarak bilgisayar ortamına aktarılmış ve yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma, anlamlılık testi gibi istatistiksel işlemler yapılmıştır. Verilerin analizi için aşağıdaki istatistiksel işlemler kullanılmıştır.

Oyuncuların kişisel özellikleri ile ilgili (yaş, cinsiyet, 2022-2023 sezonu yer alınan temsil sayısı, oyunculuk deneyimi, mesleki eğitim) tanımlayıcı istatistiksel analizler için frekans ve yüzde alma teknikleri kullanılmıştır. Oyuncuların farklı boyutlardaki beklentilerinin ezberleme ve unutma deneyimlerini etkilemesine yönelik oyuncu görüşleri arasında yaşa, cinsiyete, 2022-2023 sezonu yer alınan temsil sayısına, oyunculuk deneyimine ve mesleki eğitime göre anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla ikili gruplarda Bağımsız Gruplar t-testi uygulanmıştır.

Uygulanan likert tipi ölçek beşli değerlendirme şeklinde hazırlanmış olup buna yönelik olarak aralıklar seçeneklere ayrılarak analiz için uygun hale getirilmiştir. Ortalama karşılaştırmalara esas olmak üzere; tamamen katılıyorum 4,20-5,00, katılıyorum 3,40-4,19, kararsızım 2,60-3,39, katılmıyorum 1,80-2,59, hiç katılmıyorum 1,00-1,79 şeklinde puanlandırılmıştır (Taşdemir, 2003, s. 295).

Çalışma bulgularında "Tamamen katılıyorum" ve "Katılıyorum" düzeyindeki maddeler birlikte yorumlanarak katılımcıların maddeye katıldıkları ifade edilmiştir. "Tamamen katılmıyorum" ve "Katılmıyorum" düzeyindeki maddeler birlikte yorumlanarak katılımcıların

maddeye katılmadıkları ifade edilmiştir. "Kararsızım" düzeyindeki madde ise tek başına yorumlanmış, bu maddeyi tercih eden katılımcıların yeterli düzeyde katılmadıkları ifade edilmiştir.

## 3. BULGULAR

Bulgular bölümünde örnekleme yer alan oyuncuların demografik verilerinin yanı sıra belirlenen araştırma sorularına yönelik bulgular yer almaktadır.

### 3.1. Örnekleme İlişkin Demografik Veriler

Örnekleme yer alan oyuncuların demografik verileri Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1. Örnekleme ilişkin demografik veriler

| Oyuncuların Cinsiyete Göre Dağılımı                                       |            |              |
|---|------------|--------------|
| Cinsiyet  | N          | %            |
| Kadın   | 141        | 43.8         |
| Erkek   | 181        | 56.2         |
| <b>Toplam</b>   | <b>322</b> | <b>100.0</b> |
| Yaşa Göre Dağılımı  |            |              |
| Yaş Aralığı   | N          | %            |
| 18-24 arası   | 36         | 11.2         |
| 25-34 arası   | 121        | 37.6         |
| 35-44 arası   | 107        | 33.2         |
| 45-54 arası   | 49         | 15.2         |
| 55 ve üzeri   | 9          | 2.8          |
| <b>Toplam</b>   | <b>322</b> | <b>100.0</b> |
| 2022-2023 Sezonunda Gerçekleştirdiği Toplam Temsil Sayısına Göre Dağılımı |            |              |
| Temsil Sayısı Aralığı   | N          | %            |
| Sezonda 1-5 arası   | 109        | 33.9         |
| Sezonda 5-10 arası  | 29         | 9.0          |
| Sezonda 10-15 arası   | 29         | 9.0          |
| Sezonda 15 ve üzeri   | 155        | 48.1         |
| <b>Toplam</b>   | <b>322</b> | <b>100.0</b> |
| Oyunculuk Deneyime Göre Dağılımı  |            |              |
| Yıl Aralığı   | N          | %            |
| 0-2 yıl arası   | 23         | 7.1          |
| 2-5 yıl arası   | 34         | 10.6         |
| 5 yıl ve üzeri  | 265        | 82.3         |
| <b>Toplam</b>   | <b>322</b> | <b>100.0</b> |
| Eğitim Duruma Göre Dağılımı   |            |              |
| Tür   | N          | %            |
| Eğitim almayanlar   | 25         | 7.8          |
| YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan okuldan alanlar                             | 58         | 18.0         |
| YÖK ya da MEB'e bağlı olan okuldan alanlar                                | 239        | 74.2         |
| <b>Toplam</b>   | <b>322</b> | <b>100.0</b> |



Örnekleme yer alan 322 oyuncudan 141'i kadın, 181'i erkektir. Oyuncuların yaş dağılımına bakıldığında, 18-24 yaş aralığında 36 kişi, 25-34 yaş aralığında 121 kişi, 35-44 yaş aralığında 107 kişi, 45-54 yaş aralığında 49 kişi, 55 ve üzeri yaş aralığında 9 kişi bulunmaktadır. Örneklemedeki oyuncuların 2022-23 sezonunda oynadıkları oyun temsillerinin sayısına göre dağılımı ise şöyledir: 1-5 temsil arası 109 oyuncu, 5-10 temsil arası 29 oyuncu, 10-15 temsil arası 29 oyuncu ve 15 ve üzeri oyun temsiliinde yer alan oyuncu sayısı 155'tir. Bir temsil, bir oyunun seyirci karşısında sahnelendiği her bir gösteridir. Yani, bir oyunun bir kez sahnelenmesi bir temsil olarak adlandırılır. Örneğin, bir tiyatro oyunu hafta boyunca her gün sahneleniyorsa, o hafta boyunca her gün yapılan gösterimler ayrı ayrı temsil olarak kaydedilir. Dolayısıyla, "oyuncuların 2022-23 sezonunda oynadıkları oyun temsillerinin sayısı" ifadesi, her oyuncunun belirli bir süre içinde sahneye koyulan oyunlarda kaç kez performans icra ettiğini ifade etmektedir.

Oyuncuların deneyimlerine bakıldığında, 0-2 yıl arası deneyime sahip 23 oyuncu, 2-5 yıl arası deneyime sahip 34 oyuncu, 5 yıl ve üzeri deneyime sahip 265 oyuncu bulunmaktadır. Eğitim durumuna göre ise, oyunculuk alanında eğitim almayan 25 oyuncu, YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan okullardan eğitim alan 58 oyuncu ve YÖK ya da MEB'e bağlı okullardan eğitim alan 239 oyuncu mevcuttur.

### 3.2. Oyuncuların Ezberlemeye Dair Genel Algıları

Araştırma kapsamında uygulanan anketin ilk dört maddesiyle yedinci ve dokuzuncu maddeleri oyuncuların ezberlemeye dair genel algılarını incelemektedir. Ezberlemeye dair genel algılara ilişkin görüşler Tablo 2'de yer almaktadır.

Oyuncuların büyük bir çoğunluğu (%87,6), "Bazı insanlar daha kolay ezberler ve daha güçlü hafızalara sahiptir" görüşünü desteklemektedir. Ancak, "Ezberlemek bir yetenek işidir" görüşüne çoğunluk (%47,2) katılmamaktadır. Ayrıca, "Replik unutmaya sıklığımla belleğimin kapasitesiyle alakalıdır" görüşüne de çoğunluk (%69) katılmamaktadır. Diğer bir taraftan,

oyuncuların çoğunluğu (%52,8), "Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutmaya eğilimim azalır" görüşünü desteklemektedir.

Oyuncuların genel algılarını inceleyen üçüncü ve dördüncü sorular, monolog ve diyalog ezberleme konularına odaklanmaktadır. Bu bağlamda, oyuncuların çoğunluğu (%73,9) monolog ezberlemenin kolay olduğunu düşünürken, diyalog ezberlemenin kolay olduğunu düşünenlerin oranı (%49,7) daha düşüktür.

### 3.3. Prova Sürecinde Oyuncuların Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimleri

Araştırma anketinin onuncu ve on birinci maddeleri, prova sürecindeki deneyimleri incelemektedir. Oyuncuların ezberleme ve hafızada tutma konusundaki görüşleri Tablo 3'te sunulmuştur.

Oyuncuların büyük çoğunluğu (%62,1), "Ezber teknikleri kullanarak replik unutmamaya en aza indirme çabası gösteririm" görüşünü desteklemektedir. Ayrıca, yeterli prova süresi olduğunda, oyuncuların büyük çoğunluğu (%91,9), "Replik unutmaya eğilimim azalır" görüşünü desteklemektedir.

### 3.4. Temsil Sırasında Oyuncuların Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimleri

Araştırma kapsamında uygulanan anketin beşinci, altıncı, sekizinci maddeleri ve son sekiz maddesi ezberleme ve hafızada tutmaya dair deneyimleri araştırmaktadır. Temsil sırasında oyuncuların ezberleme ve hafızada tutmaya dair deneyimlerine ilişkin görüşler Tablo 4'te yer almaktadır.

'Replik unutmaya endişesi nedeniyle sahip olduğum potansiyeli tam olarak gösteremem' görüşüne oyuncuların çoğunlukla (%64,6) katılmadıkları gözlemlenmektedir. 'Replik unutmaya anında yaşadığım stres düzeyi yüksektir' görüşüne katılanlarla (%41,2), katılmayanlar (%41,9) arasındaki değerler birbirine çok yakındır. 'Her temsilde repliklerimden bazılarını unutmurum' görüşüne oyuncuların büyük bir çoğunluğunun (%81,3) katılmadıkları görülmektedir. 'Uyguladığım ezber teknikleri

repliklerimi hatırlamama yardımcı olur' görüşüne oyuncuların büyük bir çoğunluğunun (%79,5) katıldığı gözlemlenmektedir. 'Replik unuttuğumda dikkatim dağılır' görüşüne oyuncuların çoğunluğunun (%64,6) katılmadığı görülmektedir.

'Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir' görüşüne yine oyuncuların çoğunluğunun (%57,1) katılmadığı gözlemlenmektedir. 'Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım' görüşüne oyuncuların çoğunluğunun (%62,4) katılmadığı görülmektedir. 'Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır' görüşüne oyuncuların

neredeyse yarısının (%49,1) katılmadığı tespit edilmiştir. 'Replik unuttuğumda kendime olan güvenimi kaybederim' görüşüne oyuncuların çoğunluğunun (%71,7) katılmadığı, 'Replik unutmak, performansındaki ritmi ve tempoyu etkiler' görüşüne ise oyuncuların neredeyse yarısının (%44,1) katıldığı görülmektedir. 'Seyircinin varlığını hissettiğim zamanlarda replik unutmaya eğilimim artar' görüşüne oyuncuların büyük bir çoğunluğunun (%77,3) katılmadığı gözlemlenmiştir. 'Teknik hatalar replik unutmama neden olur' görüşüne oyuncuların yarısının (%50) katılmadığı görülmektedir.

**Tablo 2.** Ezberlemeye Dair Genel Algılara İlişkin Veriler

| Ezberlemeye Dair Genel Algılar                                       | Tamamen Katılmıyorum |      | Katılmıyorum |      | Kararsızım |      | Katılıyorum |      | Tamamen Katılıyorum |      | Ort. |
|--|----------------------|------|--------------|------|------------|------|-------------|------|---------------------|------|------|
|  | f                    | %    | f            | %    | f          | %    | f           | %    | f                   | %    |      |
| 1. Bazı insanlar daha kolay ezberlerler ve hafızaları daha güçlüdür. | 2                    | 0.6  | 16           | 5.0  | 22         | 6.8  | 200         | 62.1 | 82                  | 25.5 | 4.07 |
| 2. Ezberlemek bir yetenek işidir.                                    | 27                   | 8.4  | 125          | 38.8 | 65         | 20.2 | 91          | 28.3 | 14                  | 4.3  | 2.81 |
| 3. Diyalog ezberlemek kolaydır.                                      | 2                    | 0.6  | 38           | 11.8 | 44         | 13.7 | 183         | 56.8 | 55                  | 17.1 | 3.78 |
| 4. Monolog ezberlemek kolaydır.                                      | 11                   | 3.5  | 84           | 26.1 | 67         | 20.8 | 135         | 41.9 | 25                  | 7.8  | 3.25 |
| 7. Replik unutmaya sıklığımla belleğimin kapasitesiyle alakalıdır.   | 75                   | 23.3 | 147          | 45.7 | 57         | 17.7 | 36          | 11.2 | 7                   | 2.2  | 2.23 |
| 9. Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutmaya eğilimim azalır.     | 25                   | 7.8  | 81           | 25.2 | 46         | 14.3 | 125         | 38.8 | 45                  | 14.0 | 3.26 |

**Tablo 3.** Prova Sürecinde Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimlere İlişkin Veriler

| Prova Sürecinde Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimler                     | Tamamen Katılmıyorum |     | Katılmıyorum |      | Kararsızım |      | Katılıyorum |      | Tamamen Katılıyorum |      | Ort. |
|---|----------------------|-----|--------------|------|------------|------|-------------|------|---------------------|------|------|
|   | f                    | %   | f            | %    | f          | %    | f           | %    | f                   | %    |      |
| 10. Ezber teknikleri kullanarak replik unutmaya en aza indirme çabası gösteririm. | 20                   | 6.2 | 61           | 18.9 | 40         | 12.4 | 159         | 49.4 | 41                  | 12.7 | 3.44 |
| 11. Yeterli prova süresi olduğunda replik unutmaya eğilimim azalır.               | 4                    | 1.2 | 9            | 2.8  | 12         | 4.0  | 164         | 50.9 | 132                 | 41.0 | 4.28 |

**Tablo 4.** Temsil Sırasında Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimlere İlişkin Veriler

| Temsil Sırasında Ezberleme ve Hafızada Tutmaya Dair Deneyimler                           | Tamamen Katılmıyorum |      | Katılmıyorum |      | Kararsızım |      | Katılıyorum |      | Tamamen Katılıyorum |      | Ort. |
|--|----------------------|------|--------------|------|------------|------|-------------|------|---------------------|------|------|
|  | f                    | %    | f            | %    | f          | %    | f           | %    | f                   | %    |      |
| 5. Replik unutmama endişesi nedeniyle sahip olduğum potansiyeli tam olarak gösteremem.   | 92                   | 28.6 | 116          | 36.0 | 45         | 14.0 | 55          | 17.1 | 13                  | 4.0  | 2.32 |
| 6. Replik unutmama anında yaşadığım stres düzeyi yüksektir.                              | 38                   | 11.8 | 97           | 30.1 | 48         | 14.9 | 110         | 34.2 | 29                  | 9.0  | 2.98 |
| 8. Her temsilde repliklerimden bazılarını unutmam.                                       | 99                   | 30.7 | 163          | 50.6 | 23         | 7.1  | 31          | 9.6  | 6                   | 1.9  | 2.01 |
| 12. Uyguladığım ezber teknikleri repliklerimi hatırlamama yardımcı olur.                 | 5                    | 1.6  | 24           | 7.5  | 37         | 11.5 | 190         | 59.0 | 66                  | 20.5 | 3.89 |
| 13. Replik unuttuğumda dikkatim dağılır.   | 24                   | 7.5  | 125          | 38.8 | 76         | 23.6 | 81          | 25.2 | 16                  | 5.0  | 2.81 |
| 14. Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir.         | 41                   | 12.7 | 143          | 44.4 | 69         | 21.4 | 60          | 18.6 | 9                   | 2.8  | 2.54 |
| 15. Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım. | 49                   | 15.2 | 152          | 47.2 | 60         | 18.6 | 49          | 15.2 | 11                  | 3.4  | 2.44 |
| 16. Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır.  | 37                   | 11.5 | 121          | 37.6 | 76         | 23.6 | 76          | 23.6 | 10                  | 3.1  | 2.69 |
| 17. Replik unuttuğumda kendime olan güvenimi kaybederim.                                 | 78                   | 24.2 | 153          | 47.5 | 41         | 12.7 | 42          | 13.0 | 7                   | 2.2  | 2.21 |
| 18. Replik unutmak, performansındaki ritmi ve tempoyu etkiler.                           | 20                   | 6.2  | 96           | 29.8 | 63         | 19.6 | 121         | 37.6 | 21                  | 6.5  | 3.08 |
| 19. Seyircinin varlığını hissettiğim zamanlarda replik unutmama eğilimim artar.          | 97                   | 30.1 | 152          | 47.2 | 35         | 10.9 | 36          | 11.2 | 2                   | 0.6  | 2.05 |
| 20. Teknik hatalar replik unutmama neden olur.   | 33                   | 10.2 | 128          | 39.8 | 88         | 27.3 | 62          | 19.3 | 10                  | 3.1  | 2.65 |

### 3.5. Oyuncuların Unutma ve Ezberleme Deneyimlerini Etkileyen Faktörlerin Analizi

Çalışmada oyuncuların eğitim düzeyi, deneyim süreci, yaş ve cinsiyet gibi temel faktörlere göre verdiği cevaplar ve bu değişkenlerin oyuncuların unutma, ezberleme deneyimlerine olan etkisi araştırılmıştır. Bu faktörlerin oyuncuların performansları üzerindeki etkisini daha iyi anlamak, sahne sanatlarının eğitimi ve pratiği açısından da önemli görülmektedir. Eğitim faktörüne göre anlamlılık düzeyi açısından farklılık bulunan maddeler Tablo 5'te yer almaktadır. Farklılık bulunmayan maddeler değerlendirmeye alınmamıştır.

Eğitim faktörüne ilişkin anlamlı farklılıkların bulunduğu maddeler incelendiğinde, 'Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutma eğilimim azalır' görüşüne eğitim almayan ve YÖK ya da MEB'e bağlı olan oyunculuk eğitim kurumlarında eğitim alan oyuncuların kararsız olduğu gözlemlenmiştir. Öte yandan, YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan özel akademilerden mezun olan oyuncuların bu görüşe katıldıkları görülmektedir.

'Ezber teknikleri kullanarak replik unutmayı en aza indirme çabası gösteririm' görüşüne yine eğitim almayan ve YÖK ya da MEB'e bağlı olan oyunculuk eğitim kurumlarında eğitim alan oyuncuların kararsız olduğu gözlemlenmektedir. YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan özel akademilerden mezun olan oyuncuların ise bu görüşe katıldıkları görülmektedir.

'Replik unuttuğumda dikkatim dağınık' görüşüne ise eğitim alanlar ve almayan arasında anlamlı bir farklılık görülmektedir. Eğitim alanların bu konu özelinde kararsız olduğu görülürken, eğitim almayanların görüşe katılmadığı tespit edilmiştir.

Deneyim faktörüne göre anlamlılık düzeyi açısından farklılık bulunan maddeler Tablo 6'da yer almaktadır.

'Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutma eğilimim azalır' görüşüne ilişkin deneyim faktörü incelendiğinde, beş yıldan az deneyimi olan oyuncuların bu görüşü desteklediği, yani deneyimsiz oyuncuların deneyimleri

Tablo 5. Eğitim faktörü

| Maddeler  | Değişkenler  | f   | Anlamlılık Düzeyi |
|---|--|-----|-------------------|
| 9. Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutma eğilimim azalır.                    | Oyunculuk alanında eğitim almadım.   | 25  | 3.28              |
|   | Oyunculuk alanında özel atölye, YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan okullarda eğitim aldım/almaktayım. | 58  | <b>3.52</b>       |
|   | Oyunculuk alanında YÖK ya da MEB'e bağlı olan okullarda eğitim aldım/almaktayım.                 | 239 | 3.20              |
| 10. Ezber teknikleri kullanarak replik unutmayı en aza indirme çabası gösteririm. | Oyunculuk alanında eğitim almadım.   | 25  | 3.40              |
|   | Oyunculuk alanında özel atölye, YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan okullarda eğitim aldım/almaktayım. | 58  | <b>3.60</b>       |
|   | Oyunculuk alanında YÖK ya da MEB'e bağlı olan okullarda eğitim aldım/almaktayım.                 | 238 | 3.40              |
| 13. Replik unuttuğumda dikkatim dağınık.  | Oyunculuk alanında eğitim almadım.   | 25  | <b>2.56</b>       |
|   | Oyunculuk alanında özel atölye, YÖK ya da MEB'e bağlı olmayan okullarda eğitim aldım/almaktayım. | 58  | 2.62              |
|   | Oyunculuk alanında YÖK ya da MEB'e bağlı olan okullarda eğitim aldım/almaktayım.                 | 239 | 2.89              |

artıkça replik unutmaya eğilimlerinin azaldığına inandıkları gözlemlenmektedir. Diğer taraftan, beş yıl ve üzeri deneyime sahip oyuncuların bu görüşe kararsız kaldığı görülmektedir.

'Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir' görüşüne yönelik olarak deneyim faktörü incelendiğinde, beş yıldan az deneyime sahip olan oyuncuların kararsız görüşte olduğu görülmektedir. Beş yıl ve üzeri deneyime sahip olan oyuncuların ise bu görüşe katılmadığı tespit edilmiştir.

'Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım' görüşüne beş yıldan az deneyime sahip olan oyuncuların kararsız kaldığı, beş yıl ve üzeri deneyime sahip olan oyuncuların ise katılmadıkları gözlemlenmektedir.

Sezonda oynanan temsil faktörüne göre anlamlılık düzeyi açısından farklılık bulunan maddeler Tablo 7'de yer almaktadır.

'Oyunculuk deneyimim artıkça replik unutmaya eğilimim azalır' görüşüne dair deneyim faktörü incelendiğinde, sezonda beş ve üzeri temsilde oynayan oyuncuların bu görüşe katılmadıkları, beş temsilden daha az oynayan oyuncuların kararsız görüş bildirdiği tespit edilmiştir.

'Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır' görüşüne sezonda on ve daha az temsilde oynayan oyuncuların kararsız kaldıkları, on ve üzeri temsilde oynayan oyuncuların katılmadığı görülmüştür.

Yaş faktörüne göre anlamlılık düzeyi açısından farklılık bulunan maddeler Tablo 8'de yer almaktadır.

'Ezberlemek bir yetenek işidir' görüşüne dair yaş faktörünün incelendiği bu durumda, 55 yaş ve üzeri oyuncuların bu görüşe katıldıkları, 55 yaş altındaki oyuncuların kararsız kaldığı görülmektedir. 'Her temsilde repliklerimden bazılarını unuturum' görüşüne 55 yaş ve üzeri oyuncuların kararsız kaldığı, 55 yaş altındaki oyuncuların katılmadıkları görülmektedir. 'Replik unuttuğumda dikkatim dağınık' görüşüne 55 yaş ve üzeri oyuncuların katılmadığı, 55 yaş altındaki oyuncuların ise kararsız kaldığı görülmektedir.

'Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım,' 'Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir,' ve 'Replik unuttuğumda kendime olan güvenimi kaybederim' görüşlerine ilişkin veriler analiz edildiğinde benzer özelliklere sahip olduğu

**Tablo 6. Deneyim faktörü**

| Maddeler   | Değişkenler   | f   | Anlamlılık Düzeyi |
|--|---------------|-----|-------------------|
| 9. Oyunculuk deneyimim artıkça replik unutmaya eğilimim azalır.                          | 0-5 yıl arası | 57  | <b>3.56</b>       |
|  | 5 yıl üzeri   | 265 | 3.20              |
| 14. Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir.         | 0-5 yıl arası | 57  | <b>2.79</b>       |
|  | 5 yıl üzeri   | 265 | 2.49              |
| 15. Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım. | 0-5 yıl arası | 57  | <b>2.79</b>       |
|  | 5 yıl üzeri   | 264 | 2.37              |

**Tablo 7. Sezonda Oynanan Temsil Faktörü**

| Maddeler  | Değişkenler            | f   | Anlamlılık Düzeyi |
|---|------------------------|-----|-------------------|
| 9. Oyunculuk deneyimim artıkça replik unutmaya eğilimim azalır. | Sezonda 1-5 arası      | 109 | <b>3.45</b>       |
|   | Sezonda 5-10 yıl arası | 29  | 3.48              |
|   | Sezonda 10-15 arası    | 29  | 2.97              |
|   | Sezonda 15 ve üzeri    | 155 | 3.14              |
| 16. Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır.               | Sezonda 1-5 arası      | 108 | <b>2.84</b>       |
|   | Sezonda 5-10 arası     | 29  | <b>2.83</b>       |
|   | Sezonda 10-15 arası    | 29  | 2.52              |
|   | Sezonda 15 ve üzeri    | 154 | 2.59              |

görülmektedir. 18 ve 24 yaş aralığındaki oyuncuların bu üç maddeye kararsız görüş bildirdikleri gözlemlenmiştir. Öte yandan, 25 yaş ve üzeri oyuncuların bu görüşlere katılmadıkları tespit edilmiştir.

'Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır' görüşüne 45 yaş ve üzeri oyuncuların katılmadıkları, 45 yaş altındaki oyuncuların kararsız kaldıkları görülmüştür. 'Replik unutmak, performansındaki ritmi ve tempoyu etkiler' görüşüne 18 ve 24 yaş aralığındaki oyuncuların katıldıkları, 24 yaşından büyük oyuncuların bu görüşe kararsız görüş bildirdiği tespit edilmiştir.

Cinsiyet faktörüne göre anlamlılık düzeyi açısından farklılık bulunan maddeler Tablo 9'da yer almaktadır.

'Ezber teknikleri kullanarak replik unutmayı en aza indirme çabası gösteririm' görüşüne kadın oyuncuların katıldıkları, erkeklerin kararsız görüş bildirdiği tespit edilmiştir.

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Çalışmada tiyatro oyuncularının replik ezberleme ve unutmaya konularına dair genel algıları, prova ve temsil sırasındaki deneyimleri incelenmiş, bu görüşlerin oyuncuların deneyim, eğitim, yaş ve cinsiyet gibi faktörlere göre nasıl değiştiği analiz edilmiştir.

Tablo 8. Yaş Faktörü

| Maddeler   | Değişkenler | f   | Anlamlılık Düzeyi |
|--|-------------|-----|-------------------|
| 2. Ezberlemek bir yetenek işidir.  | 18-24       | 36  | 3.06              |
|  | 25-34       | 121 | 2.69              |
|  | 35-44       | 107 | 2.76              |
|  | 45-54       | 49  | 2.94              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | <b>3.56</b>       |
| 8. Her temsilde repliklerimden bazılarını unuturum.                                      | 18-24       | 36  | 2.03              |
|  | 25-34       | 121 | 1.92              |
|  | 35-44       | 107 | 2.03              |
|  | 45-54       | 49  | 2.02              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | <b>3.00</b>       |
| 13. Replik unuttuğumda dikkatim dağılır.   | 18-24       | 36  | 3.03              |
|  | 25-34       | 121 | 2.90              |
|  | 35-44       | 107 | 2.77              |
|  | 45-54       | 49  | 2.65              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | <b>2.22</b>       |
| 14. Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir.         | 18-24       | 36  | <b>2.75</b>       |
|  | 25-34       | 121 | 2.60              |
|  | 35-44       | 107 | 2.48              |
|  | 45-54       | 49  | 2.47              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | 2.22              |
| 15. Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım. | 18-24       | 36  | <b>2.67</b>       |
|  | 25-34       | 121 | 2.52              |
|  | 35-44       | 107 | 2.36              |
|  | 45-54       | 48  | 2.29              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | 2.22              |
| 16. Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır.  | 18-24       | 35  | 3.00              |
|  | 25-34       | 120 | 2.69              |
|  | 35-44       | 107 | 2.72              |
|  | 45-54       | 49  | <b>2.49</b>       |
|  | 55 ve üzeri | 9   | <b>2.22</b>       |
| 17. Replik unuttuğumda kendime olan güvenimi kaybederim.                                 | 18-24       | 36  | <b>2.64</b>       |
|  | 25-34       | 120 | 2.21              |
|  | 35-44       | 107 | 2.15              |
|  | 45-54       | 49  | 2.08              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | 2.00              |
| 18. Replik unutmak, performansındaki ritmi ve tempoyu etkiler.                           | 18-24       | 36  | <b>3.58</b>       |
|  | 25-34       | 120 | 3.08              |
|  | 35-44       | 107 | 3.05              |
|  | 45-54       | 49  | 2.88              |
|  | 55 ve üzeri | 9   | 2.78              |

Araştırmanın bulgularına göre, oyuncuların büyük bir çoğunluğu, ezberleme yeteneğinin bireyler arasında farklılık gösterdiğine inanmaktadır. Bu, oyuncuların bazı insanların ezber yapma yeteneğine ve daha güçlü bir hafızaya sahip olabileceğine inandığını göstermektedir. Ezberleme geliştirilebilir, dolayısıyla bu yeteneği geliştiren bir oyuncunun daha kolay ezberlemesi mümkün görünmektedir. Güçlü hafızaya sahip olma durumu kişiden kişiye farklılık gösterebilir ve birçok faktöre bağlıdır. İnsanların hafıza kapasiteleri genetik, çevresel, eğitimsel, yaşsal ve psikolojik faktörlere bağlı olarak değişebilir. Özellikle yaşa bağlı olarak bellek kapasitesi üzerine yapılan araştırmalar (Hedden ve Gabrieli, 2004; Nilsson ve ark., 1997), bellek performansının 35 yaşından sonra kademeli olarak azalmaya başladığını göstermiştir. Türkiye’de gerçekleştirilen bir araştırma, farklı yaş ve eğitim seviyelerinden katılımcıların bellek performansının en yüksek olduğu yaşın 18 olduğunu ve bu yaşın ardından performansın yaşla birlikte azaldığını bulmuştur (Karakaş, Yalın, Irak ve Erzen, 2002). Bu araştırmalar ışığında, bazı bireylerin çeşitli faktörlere dayalı olarak daha güçlü hafızalara sahip olabileceği açıkça anlaşılmaktadır. Bu nedenle, oyuncuların bu konudaki görüşlerinin bilimsel kanıtlarla uyumlu olduğu söylenebilir.

Ayrıca oyuncuların çoğunluğu, ezberlemenin bir yetenek işi olmadığına inanmaktadır. Oyuncuların neredeyse yarısının bu görüşe katılmamaları, ezberlemenin sadece doğuştan gelen bir yetenekle sınırlı olmadığına işaret etmektedir. Ayrıca bu bulgu, oyuncuların ezberlemenin öğrenilebilir bir beceri olduğuna inandıklarını göstermektedir. Yapılan araştırmalar, belleği geliştirmenin sadece bellek egzersizleriyle sınırlı olmadığını göstermiştir (Gobet, 1988; Kimball ve Holyoak, 2000; Magnussen ve ark., 2006). Özellikle, satranç gibi belirli sporlarda yüksek performans

gösteren kişilerin, bu yeteneklerinin genellikle sadece uzmanlık alanlarıyla sınırlı olduğu bulunmuştur (Waters, Gobet ve Leyden, 2002). Yani bir kişinin satrançta yüksek performans göstermesi, diğer zihinsel görevlerde aynı başarıyı göstermesini garantilememektedir. Bu bağlamda, bazı deneysel çalışmalar, öğrenmeyi öğrenme veya pratik yapmanın bellek performansını olumlu bir şekilde etkileyebileceğini göstermiştir (Tulving ve Craik, 2000). Ancak bu etkilerin, kullanılan deneysel görevin türüne bağlı olduğu sonucuna varılmıştır. Yani, herhangi bir kişi bellek yeteneğini geliştirmek istiyorsa, sadece bellek egzersizlerine değil, aynı zamanda hangi tür görevler üzerinde çalıştığına da dikkat etmelidir. Bu bağlamda oyunculardan alınan görüşler bilimsel araştırmalarla uyumlu bir perspektifi yansıtmaktadır. Ezberlemenin sadece doğuştan gelen bir yetenekle açıklanamayacağını ve geliştirilebilir bir beceri olduğunu kabul eden oyuncuların görüşlerinin bu konudaki bilimsel verilerle uyumlu olduğu söylenebilir.

Ayrıca, oyuncuların monolog ve diyalog ezberleme konularında farklı görüşlere sahip oldukları görülmektedir. Diyalog ezberlemenin oyuncular tarafından daha zorlayıcı olduğu düşünülmektedir. Monolog ezberleme ve diyalog ezberleme konularındaki analizler, oyuncuların gözünde diyalog ezberlemenin monolog ezberlemeye göre daha zorlayıcı bir süreç olduğunu göstermektedir. Bu, diyalog sahnelerinin diğer oyuncularla etkileşim içinde gerçekleştirildiği için daha fazla koordinasyon ve hızlı hatırlama gerektirdiği fikrini yansıtabilir. Oyuncuların monolog ezberlemeyi daha kolay bulması monolog ezberlemede kişinin tek başına çalışabilmesi ve gerekli koordinasyonu daha kolay göstermesinden kaynaklı olabilir.

**Tablo 9.** Cinsiyet Faktörü

| Maddeler  | Değişkenler | f   | Anlamlılık Düzeyi |
|---|-------------|-----|-------------------|
| 10. Ezber teknikleri kullanarak replik unutmayı en aza indirme çabası gösteririm. | Kadın       | 140 | 3.55              |
|   | Erkek       | 181 | 3.35              |

Oyuncuların replik unutmama sorunlarını sadece bellek kapasitesine bağlamadıkları tespit edilmiştir. Bu, oyuncuların bu sorunların altında yatan farklı nedenleri olduğunu düşündüklerini ortaya koymaktadır.

Oyuncular genellikle deneyim kazandıkça replik unutmama eğiliminin azaldığına inanmakta ve deneyimin bu alandaki olumlu etkisi oyuncular arasında kabul görmektedir. Bu görüş, oyuncuların deneyiminin repliklerin daha iyi ezberlenmesine ve hatırlanmasına yardımcı olduğunu göstermektedir. Pratik deneyimin bu alandaki olumlu etkisi oyuncular arasında kabul görmektedir.

Çalışmada prova sürecinde oyuncuların çoğunluğunun, replik unutmama en aza indirme çabası göstermek için ezber tekniklerini kullandığı görülmektedir. Bu, oyuncuların repliklerini daha iyi hatırlayabilmek için ezber tekniklerine başvurduğu ve bu tekniklerin olumlu bir etkisi olduğunu düşündüğünü göstermektedir. Ayrıca, oyuncular yeterli prova süresinin replik unutmama eğilimini azalttığına inanmaktadırlar. Bu, daha fazla prova süresinin oyuncuların performanslarını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Bu iki görüş birlikte analiz edildiğinde, oyuncuların repliklerini daha iyi hatırlamak ve unutmama riskini azaltmak için hem ezber tekniklerini kullanmaya çalıştıkları hem de yeterli prova süresinin önemli olduğuna inandıkları gözlemlenmektedir.

Temsil sırasında, oyuncuların çoğunluğu replik unutmamanın performanslarını ve oyunun bütünlüğünü etkilemediğini düşünmektedirler. Buna göre, unutmama dair endişenin oyuncuların performanslarını büyük ölçüde etkilemediğini göstermektedir. Ayrıca, seyircinin varlığının replik unutmama eğilimini artırmadığına inanılmaktadır. Bu, oyuncuların seyirci karşısında unutmama dair bir odak problemi yaşamadıklarını veya bu durumun unutmama eğilimlerini artırmadığını gösterebilir.

Çalışmada eğitim seviyeleri, deneyim, yaş ve cinsiyet gibi çeşitli faktörler olmaksızın analiz edilen verilerin bilimsel olarak tutarlı olduğu ve şaşırtıcı sonuçların ortaya çıkmadığı

görülmüştür. Ancak eğitim seviyeleri, deneyim, yaş ve cinsiyet gibi çeşitli faktörlerin oyuncuların ezberleme ve unutmama süreçlerine etkisi incelendiğinde önemli farklılıkların görüldüğü ve şaşırtıcı sonuçların ortaya çıktığı söylenebilir.

Eğitim faktörü göz önüne alındığında, oyuncuların eğitim aldıkları kurumabağılı olarak farklı görüşlerde oldukları tespit edilmiştir. Özel akademilerden mezun olan oyuncular, eğitim almayanlara göre ezber tekniklerini daha fazla kullanma eğilimindedirler. Bu, özel akademilerden mezun olan oyuncuların, ezber tekniklerine dair bilinçli olduklarını ve profesyonel kariyerlerinde diğer oyunculara göre ezber tekniklerini daha fazla kullanmış olabileceklerini göstermektedir.

Özel akademilerden mezun olan oyuncuların ‹Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutmama eğilimim azalır› görüşüne katıldıkları görülmüştür. Bu görüş, eğitim faktörünün oyunculuk deneyimi ve replik unutmama eğilimi üzerinde etkisi olabileceğine işaret etmektedir. Özel akademilerden mezun olan oyuncuların daha az deneyime sahip oldukları söylenebilir. Buna ek olarak eğitim kurumları, deneyim ve replik unutmama eğilimi arasındaki ilişki daha fazla araştırma gerektirebilir.

Deneyim seviyesi, oyuncuların replik unutmama eğilimine yönelik önemli bir faktör olarak ortaya çıkmıştır. Daha az deneyimli oyuncular, deneyimleri arttıkça replik unutmama eğiliminin azalacağına inanmaktadır. Ancak, beş yıl ve üzeri deneyime sahip oyuncular bu konuda kararsızdır. Bu, daha fazla deneyime sahip olan oyuncuların deneyimleri arttıkça replik unutmama eğiliminin azalmayabileceğini gösterebilir.

‘Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir’ görüşüne yönelik olarak deneyim faktörü incelendiğinde, beş yıldan az deneyime sahip oyuncular arasında kararsızlık görülmektedir. Bu durum, deneyim eksikliği nedeniyle bu oyuncuların görüşü kabul etmekte zorlandıklarını veya deneyimsizlikleri nedeniyle konuda karar veremediklerini göstermektedir. Öte yandan, beş yıl ve üzeri deneyime sahip oyuncuların



bu görüşe katılmamış olmaları, daha fazla deneyime sahip oyuncuların bu düşüncenin sahne performanslarına etki etmediğini düşündüklerini göstermektedir.

'Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım' görüşüne beş yıldan az deneyime sahip olan oyuncuların kararsız kaldığı, beş yıl ve üzeri deneyime sahip olan oyuncuların ise katılmadıkları gözlemlenmektedir. Buna göre, oyuncuların deneyim seviyelerinin, replik unutmada karakterlerinin duygusal durumunu ve derinliğini koruma konusundaki inançlarını etkileyebileceğini göstermektedir. Daha az deneyimli oyuncuların, replik unutmada karakterlerinin duygusal durumunu ve derinliğini koruma konusunda kararsız olmaları, deneyim kazandıkça bu konuda daha özgüvenli hale gelebileceklerini düşündürebilir.

'Oyunculuk deneyimim arttıkça replik unutmaya eğilimim azalır' görüşüne dair deneyim faktörünün incelendiği durumda, sezonda beş ve üzeri temsilde oynayan oyuncuların bu görüşe katılmadıkları görülmüştür. Bu, sezonda daha çok temsilde yer alan oyuncuların, oyun deneyimi arttıkça replik unutmaya eğiliminin azalmayabileceğine inandıklarını gösterebilir. Öte yandan, beş temsilden daha az oynayan oyuncular arasında kararsızlık görülmesi, bu grup oyuncuların daha az sahne deneyimi kazanmış olmaları nedeniyle bu konuda bir karar vermek için daha fazla deneyim gerektiği anlamına gelebilir.

'Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır' görüşüne sezonda on ve üzeri temsilde oynayan oyuncuların katılmadığı görülmüştür. Bu, sezonda daha çok temsilde yer alan oyuncuların, oyun deneyimi arttıkça replik unutmada içsel motivasyonlarında herhangi bir azalma olmadığına inandıklarını gösterebilir. Öte yandan, on temsilden daha az oynayan oyuncular arasında kararsızlık görülmesi, bu grup oyuncuların daha az sahne deneyimi olması nedeniyle unutmada içsel motivasyonlarını kontrol altına alamadıkları anlamına gelebilir.

'Ezberlemek bir yetenek işidir' görüşüne dair yaş faktörünün incelendiği durumda, 55 yaş ve üzeri oyuncuların bu görüşe katıldıkları görülmektedir. Bu, yaşça daha büyük oyuncuların ezberlemenin bir yetenek gerektirdiğine inandıklarını ve bu yeteneğin yaşla birlikte gelişebileceği veya yaşla birlikte kazanılabileceği düşüncesini yansıtabilir. Öte yandan, 55 yaş altındaki oyuncuların bu görüşe kararsız kalmış olmaları, bu yaş grubundaki oyuncuların ezberlemenin yetenekle sınırlı olmayabileceği veya daha fazla deneyim kazandıkça bu konudaki düşüncelerinin netleşebileceğini yansıtabilir.

'Her temsilde repliklerimden bazılarını unutturum' görüşüne 55 yaş ve üzeri oyuncuların kararsız kaldığı görülmektedir. Bu, yaşça daha büyük oyuncuların replik unutmada deneyimlerinin ve yaşlarının bu eğilimi etkileyip etkilemediği konusunda kararsız olduklarını veya yaş ilerledikçe unutmaya eğiliminin olduğunu gösterebilir. Ayrıca bu, 55 yaş altı oyuncuların 55 yaş üstü oyunculara göre repliklerini daha iyi hatırladıklarını gösterebilir. Sonuç olarak, bu görüşlerden yola çıkıldığında yaşın replik unutmaya etkisinin olduğu ortaya çıkmaktadır.

'Replik unuttuğumda dikkatim dağınık' görüşüne 55 yaş ve üzeri oyuncuların katılmadığı görülmektedir. Bu, yaşça daha büyük oyuncuların replik unutmada dikkatlerinin dağılacığına inanmadıklarını ve bu konuda kararlı bir görüşe sahip olduklarını göstermektedir. Öte yandan, 55 yaş altındaki oyuncuların bu görüşe kararsız kalmaları, bu yaş grubundaki oyuncuların replik unutmada dikkatlerinin nasıl etkileneceği konusunda tereddütte olduklarını veya bu konudaki düşüncelerinin netleşmediğini yansıtabilir.

'Replik unuttuğumda karakterin duygusal durumunu ve derinliğini korumakta zorlanırım,' 'Replik unuttuğumda performansımın akışı bozulur ve oyun bütünlüğü etkilenir,' ve 'Replik unuttuğumda kendime olan güvenimi kaybederim' görüşlerine ilişkin veriler analiz edildiğinde benzer özelliklere sahip olduğu görülmektedir. 18 ve 24 yaş aralığındaki

oyuncuların bu üç maddeye kararsız görüş bildirdikleri gözlemlenmiştir. Bu, genç yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmada durumunda karakterin duygusal durumu ve derinliği, performans akışı ve oyun bütünlüğü ile kendilerine olan güvenin nasıl etkilendiği konusunda henüz net bir görüşe sahip olmadıklarını veya bu konuda deneyim kazanmaya devam ettiklerini gösterebilir. Öte yandan, 25 yaş ve üzeri oyuncuların bu görüşlere katılmadıkları tespit edilmiştir. Bu, bu yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmanın sahne performansı ve karakterlerinin duygusal derinliği üzerinde olumsuz etkisi olmadığına ve kendine olan güvenlerini kaybetmediklerine inandıklarını göstermektedir. Ayrıca oyuncuların yaş aldıkça ve deneyim kazandıkça replik unutmanın olumsuz etkilerinin azaldığını düşündükleri söylenebilir.

'Replik unuttuğumda içsel motivasyonum azalır' görüşüne 45 yaş ve üzeri oyuncuların katılmadıkları görülmüştür. Bu yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmanın içsel motivasyonlarını azaltmadığına inandıklarını göstermektedir. Öte yandan, 45 yaş altındaki oyuncuların bu görüşe kararsız kaldıkları görülmüştür. Bu, bu yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmanın içsel motivasyonlarını nasıl etkilediği konusunda henüz net bir görüşe sahip olmadıklarını yansıtabilir.

'Replik unutmak, performansındaki ritmi ve tempoyu etkiler' görüşüne 18 ve 24 yaş aralığındaki oyuncuların katıldıkları tespit edilmiştir. Bu, genç yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmanın sahne performansındaki ritim ve tempo üzerinde nasıl bir etki yarattığını anlamış olabileceklerini veya bu etkiyi deneyimlemiş olabileceklerini göstermektedir. Ayrıca bu yaş grubundaki oyuncular için sahne üzerinde replik unutmanın performansa olumsuz bir etkisi olduğundan bahsedilebilir. Öte yandan, 24 yaşından büyük oyuncuların bu görüşe kararsız görüş bildirdiği tespit edilmiştir. Bu yaş grubundaki oyuncuların, replik unutmanın sahne performansındaki ritim ve tempo üzerindeki etkisinin ne kadar

olduğu konusunda tereddütte olduklarını veya bu konuda net bir görüşe sahip olmadıklarını yansıtmaktadır.

'Ezber teknikleri kullanarak replik unutmaya en aza indirme çabası gösteririm' görüşüne kadın oyuncuların katıldıkları tespit edilmiştir. Bu, kadın oyuncuların, ezber tekniklerinin replik unutmaya karşı etkili bir çözüm olabileceğine inandıklarını gösterebilir. Öte yandan, erkeklerin bu görüşe kararsız kaldıkları tespit edilmiştir. Bu, erkek oyuncuların, ezber tekniklerinin replik unutmaya karşı etkisiz olabileceği veya ezber tekniklerini kullanıp kullanmama konusunda tereddütte olduklarını yansıtabilir.

Sonuç olarak, tiyatro oyuncularının replik ezberleme ve unutmada konularındaki genel algıları, prova sürecindeki deneyimleri ve temsil sırasındaki deneyimleri incelendiğinde, farklı faktörlerin, özellikle eğitim seviyeleri, deneyim, yaş ve cinsiyetin, oyuncuların görüşleri üzerinde etkili olduğu gözlemlenmiştir. Sonuçlar, tiyatro oyuncularının bu konulardaki görüşlerinin genel olarak birbiriyle uyumlu olduğunu, ancak belirli faktörlerin bu görüşleri etkileyebileceğini göstermektedir.

## Notlar

Tablolardaki "X" aralık değerleri; 1-1.80 çok düşük, 1.81-2.60 düşük, 2.61-3.40 orta, 3.41-4.20 yüksek, 4.21-5.00 çok yüksek düzeyde güçlük olarak tanımlanmıştır. f: Frekans (İfadeye katılan katılımcı sayısını göstermektedir.)

## KAYNAKÇA

- ERKAL, G. (1965). *Tiyatro Oyuncularında Hafıza ve Ezber Teknikleri* [Yüksek Lisans Tezi] İstanbul Üniversitesi.
- GALL, M. D., BORG, W. R., & GALL, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. NY, İngiltere: Longman Yayıncılık.
- GOBET, F. (1998). Expert memory: A comparison of four theories. *Cognition*, 66, 115-152.
- HEDDEN, T. & GABRIELI, J. D. (2004). Insights into

the ageing mind: A view from cognitive neuroscience. *Nature Neuroscience Reviews*, 5, 87-96.

HINKIN, T. R. (1995). A Review of Scale Development Practices in the Study of Organizations. *Journal of Management*, 21 (5): 967-988.

INTONS-PETERSON, M. J. & SMYTH, M. M. (1987). The anatomy of repertory memory. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 13, 490-500.

KARAKAS, S., YALIN, A., IRAK, M. & ERZENGİN, Ö. U. (2002). Digit span changes from puberty to old age under different levels of education. *Developmental Neuropsychology*, 22, 423-453.

KARASAR, N. (2002). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.

KIMBALL, D. R. & HOLYOAK, K. J. (2000). Transfer and expertise. E. Tulving ve F. I. M. Craik, (Ed.), *The Oxford handbook of memory* (109-122). Oxford, UK: Oxford University Press.

KNEBEL, M. (2021). *Active analysis* (A. Vassiliev, Ed.; I. Brown, Trans.). Routledge.

MAGNUSSEN, S. & ARK. (2006). What people believe about memory. *Memory*, 14, 595-613.

NİLSSON, L. G., BACKMAN, L., ERNGRUND, K., NYBERG, L., ADOLFSSON, R., BUCHTH, G. & diğer. (1997). The Betula prospective cohort study: Memory, health and ageing. *Aging, Neuropsychology and Cognition*, 4, 1-32.

NOICE, H. (1992). Elaborative memory strategies of professional actors. *Applied Cognitive Psychology*, Volume 6, Issue 5.

NOICE, H., & NOICE, T. (2006). What Studies of Actors and Acting Can Tell Us About Memory and Cognitive Functioning. *Current Directions in Psychological Science*, 15(1), 14-18.doi:10.1111/j.0963-7214.2006.00398.x

OLIVER, W. L. & ERICSSON, K. A. (1986). Repertory actors' memory for their parts. In *Proceedings of the Eighth Annual Conference of the Cognitive Science Society* (pp. 399-406). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

TAŞDEMİR, M. (2003). *Eğitimde planlama ve değerlendirme*. Ankara: Ocak Yayınları.

TULVING, E. & CRAIK, F. I. M. (2000). *The Oxford handbook of memory*. Oxford, UK: Oxford University Press.

WATERS, A. J., GOBET, F. & LEYDEN, G. (2002). Visuospatial abilities of chess players. *British Journal of Psychology*, 93, 557-565.

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# Batı resim sanatında mimari yansımalar

## *Architectural reflections in western painting*

Güliz Baydemir Katkar 

Dr. Öğr. Üy., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye, e-mail: [gulizbaydemir@comu.edu.tr](mailto:gulizbaydemir@comu.edu.tr)

### Öz

Resim ve Mimarlık arasındaki etkileşim yüzyıllar öncesine dayanan ve önemini koruyan çok yönlü bir kavramdır. Batı Resim Sanatında Rönesans'tan günümüze değin mimariye dair öğelerin temsillerini içeren resimler ve sanatçıların bu mimari formları ele alış biçimleri bu makalede kronolojik olarak işlenmiştir. Antik dönemden günümüz sanatına değin rasyonellikten ruhaniliğe kadar çeşitli anlamlar yüklenen bir sembolizm diline dönüştüğü izlenen mimari formların resimlerdeki betimlemeleri, biçimsellikten evrensel arketiplere uzanan yaklaşımlarla irdelenmiş olup; Raffaello Sanzio, Il Canaletto, Hubert Robert, Claude Monet, Giorgio de Chirico, Ludwig Meidner, Iain Macnab, David Hockney gibi ressamların eserlerinden örnekler ele alınmıştır. Makalede literatür tarama ve eser inceleme yöntemleri kullanılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Sanat, Resim, Mimari, Manzara, Kent

### Abstract

The interaction between Painting and Architecture is a multifaceted concept that dates back centuries and maintains its importance. Paintings containing representations of architectural elements in Western Painting from the Renaissance to the present day, and the ways in which their artists handled these architectural forms, are discussed chronologically in this article. The depictions of architectural forms in paintings, which have been observed to have transformed into a language of symbolism with various meanings from rationality to spirituality, from ancient times to today's art, have been examined with approaches ranging from formalism to universal archetypes. Examples from the works of painters such as Raffaello Sanzio, Il Canaletto, Hubert Robert, Claude Monet, Giorgio de Chirico, Ludwig Meidner, Iain Macnab, David Hockney were discussed. Literature scanning and work review methods were used in the article.

**Keywords:** Art, Painting, Architecture, Landscape, City

Citation/Atf: BAYDEMİR KATKAR G. (2024). Batı resim sanatında mimari yansımalar. *Journal of Arts*. 7(1): 17-27, DOI: 10.31566/arts.2357

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:  
Güliz Baydemir Katkar  
E-mail: [gulizbaydemir@comu.edu.tr](mailto:gulizbaydemir@comu.edu.tr)



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## 1. GİRİŞ

“Mimari” doğa içerisinde belirli bir alanın sınırlandırılarak, izole edilerek bu doğal mekanın veya onun bir parçasının bu yapım aracılığı ile farklı bir mekana dönüştürülmesidir. Binalar insanlar tarafından birçok amaç için inşa edilir, ancak esas olarak korunma ve barınma sağlamak içindir. (Thomson,2018,14) Neo-Klasisizm’in en eski ve en önemli teorisyenlerinden biri olan Marc-Antoine Laugier (1713-1769) *Essai sur l’Architecture* (1753) adlı eserinde barınma ihtiyacının mantıklı ve doğrudan bir ifadesi olarak ortaya çıkmış olan, bir yapıyı destekleyen ağaç gövdelerinden oluşturulan İlkel kulübeden türetilen Klasisizmin rasyonel yorumunu ortaya koyar. (Curl, 2006)

“\*Mimarlığın kökenini bulmak, antik dönemde Marcus Pollio Vitruvius ile başlayan ve kendini ‘ilkel kulübe’ teriminde var eden bir sorgulama sürecini tariflemektedir. Bu sorgulama süreci, özellikle Aydınlanma Çağı ile beraber analitik ve rasyonel sorgulama içerisinde, Quatremere de Quincy, Viollet-le-Duc, William Chambers, Jacques-François Blondel ve Claude Nicolas Ledoux, gibi birçok önemli figür tarafından en çok tartışılan kavramlardan biri olmuştur. Ancak bu isimler arasında iki önemli mimarlık kuramcısı Marc-Antoine Laugier ve Jean-Nicolas-Louis Durand, mimarlığın kökenini kurguladıkları ilkel kulübenin oluşum sürecine dair iki farklı kurgu sunmuşlardır. “ (Kürel,2016,111)

Mimarlığın en temel uğraşı mekan yaratmak olmuştur. Mekanın algılanmasını sağlayan fiziksel boyutlanma, hacim, yüzey, ışık, doku gibi özelliklerinin oluşmasında, içinde yaşanan dönem, toplum, kültürel ortam ve ekonomik değerlerin etkisi olmakla birlikte ‘mekan algılatma yöntemleri’nde, Antik dönemlerden bu yana fazla bir değişim gözlenmediği savlanır (Demirel,2004). Vitruvius (M.Ö.90-20) “*De Architecture*” adlı eserinde mimarlığı tanımlarken çeşitli ilkelere bahseder: “Mimarlık, Yunanca “taksis” adı verilen düzenleme (ordinatio), yine Yunanlıların “diathesis” dedikleri tasarım (dispositio); ahenk (eurythmia), simetri (Symmetria), uygunluk (decor) ve Yunanca “oikonomia” adı verilen dağıtımdan (distributio) meydana

gelir.” der (Vitruvius, Çev. Dürüşken:2021, 31). İnsanoğlunun barınma ve konfor ihtiyacıyla çeşitli pratikler sonucunda oluşturduğu yapısal elemanlar soyut geometrinin bir ürünüdür ve bu rasyonel biçimler geçmişte ve günümüzde aynı öneme sahip olmayı korur. Platon’a (M.Ö.427-347) göre bu evrensel rasyonel geometrik birincil biçimler aynı zamanda estetik güzelliğe sahip biçimlerdir. Geometri etik eğitiminin kurucu bir parçası olduğundan bu nedenle esasen güzeldir. (Tauchmann, 2022,2)

Christian Norberg Schulz (1926-2000) Mimarlığın peyzaj, yerleşmeler ve binalar ilişkisinden oluşan somut bir gerçeklik olduğunu ifade eder. Mimarlık, bütün bir yapı çevredir. İtalyan mimar ve tasarımcı Aldo Rossi (1931-1997)’ye göre ise mimarlık insanlığın kalıntılarıdır ve mimarlık tarihin çekirdeğini kendi merkezinde toplar. Mimarlığın, barınma ve mesken hafızasının ötesine geçen, hafızayı uyandırma konusunda uzun bir geleneğe sahip olduğunu savunan Rossi’ye göre bireysel hafıza bir şehirdeki parçaların tipolojisinin anlamına dair deneyimler edinir. (Jo,2002, 231) Rossi, zanaatkarlık aşamasında bir nesnenin bir mesaj taşıyıcısı olduğunu, ya da o nesnenin zanaatkarın fikrinin taşıyıcısıyken daha sonraki bir aşamada ise iletişimsel değer, sanatçının fikrinin ifadesi olarak değil, bu değerleri bünyesinde barındıran bir temsil sistemi olarak sanatsal biçimlerde varlığını sürdürdüğünü düşünmektedir. (Jo,2002,236)

Peyzaj mimarlığı doğa-insan-yapı ilişkisini kuvvetlendiren bir unsur olarak karşımıza çıkar.“Descartes ve Newton ile temellenen bilim devrinde ortaya çıkan barok bahçeler insanın aklı ile doğaya müdahale edebileceğinin, doğayı matematiksel araçlarla bir bütün olarak kavrayabileceğinin göstergesiydi. İngiliz enformel bahçeleri romantik bir tahayyülün yansımalarıydı.” (Gürkaş,2009, 171)

Doğa, her alanda mimarlığa ilham kaynağı olurken 20. Yüzyılda mimari ve doğa arasındaki bağın giderek azaldığı görülür. Mimari, bir metafor olarak değerlendirildiğinde ise Postmodernizmin kökeni olarak görülebilir. “Keza yine bir kavram olarak anlaşılan ‘yapı’ nun da mimari bir kavram olduğu açıktır; gerçekten

de mimari metaforlar, yapısalcılığın ve post-yapısalcılığın çeşitli söylemlerinde geniş ölçüde kullanılmıştır” (Karatani:1995).

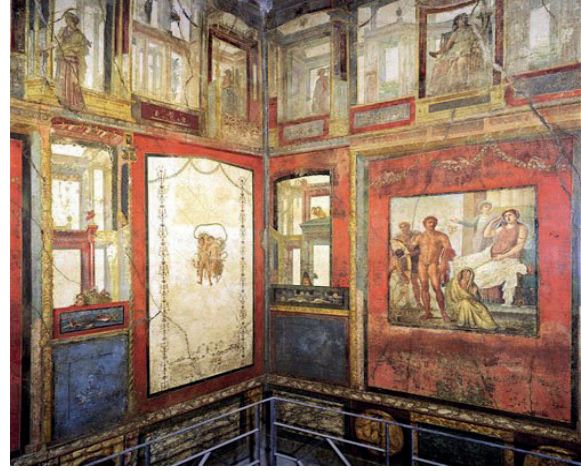
## 2. RESİM SANATINDA MİMARİ

Farklı sanat dalları arasındaki etkileşim çok eskiye dayanan, çok yönlü ve eklemli bir kavramdır ve yüzyıllardan beri özellikle resim ve mimarinin birleşiminde öne çıktığı görülür. Örneğin ünlü İtalyan Rönesans ustaları Michelangelo Buonarroti ve Raphael Sanzio gibi çok yönlü sanatçı-mimar figürler bulunduğu gibi eserlerin kendilerinde de bu tür bir geçişme mevcuttur.

Resim ve mimarinin birlikteliğine dair en eski örnekler, binaların mermer sütunlarını taklit ederek bir trompe l’oeil yaratmayı amaçlayan Antik Yunan ve Roma yapılarının duvar resimlerinde görülebilir. Vitruvius (M.Ö.90-20), çeşmeler, kanallar, tiyatro binası gibi mimari yapıların resimleriyle donatılan Fresklere dair şunları anlatır:

“odalar için (...) eskiler gerçekten var olan şeyleri konu alan belirli resim teknikleri geliştirdi. Çünkü resim , olan ya da olması mümkün olan şeylerin temsilidir; (...). Dolayısıyla eskiler duvarları resmetmeye giriştikleri dönemlerde ilkin mermer taklidi kapıları çeşitli desenlerde ve çeşitli şekillerde duvara yerleştirerek (...) işe başladılar. Ardından da binaların şeklini, sütunların, alınlıkların öne doğru taşan çıkıntılarını taklit edecek kadar işi ilerlettiler. Sohbet mekanları (exedra) gibi havadar bölümlerin duvarları geniş olduğu için, buralarda tragedya, komedyaya ve yergi konularını betimleyen tiyatro binasının ön cephesini resmettiler.” (Çev. Dürüşken, 2021, 278-279)

**Resim 1.** Anonim, House of Vettii – Punishment of Ixion bölümü, MS 79’dan önce, Fresk, Pompeii, İtalya.



Resim tarihi boyunca mimari betimler, Rönesans döneminden itibaren görüldüğü gibi çoğunlukla bir arka plan meydana getirmek için olduğu gibi kompozisyon oluşturmak, ritm oluşturmak üzere ya da perspektifi vurgulayarak derinlik duygusu yaratmak için kullanılmıştır. Bir tür olarak “Mimari Resim” ise, hem dış hem de iç manzaralar dahil olmak üzere ağırlıklı olarak mimariye odaklanılan resim biçimidir.

Batı’da Resim ve mimarinin birleştiği başyapıtlara örnek olarak “Meryem Ana’nın Düğünü” adlı Rönesans eserleri gösterilebilir: Raphael, panel üzerine yağlıboya bir tablosu olan “Meryem Ana’nın Düğünü” (1504) adlı eserinde ön planda Yuhanna Kitabı’nda yer alan, birçok talip arasından Yusuf’un seçilmesini ve ardından Meryem Ana ile aralarındaki evliliği anlatan düğün sahnesini, arka planda ise Rönesans tarzında bir mimari manzarayı resmetmiştir. Merkezi planlı yapılar Rönesans’ta takip edilen ideal güzelliğin somut bir manifestosunu temsil ettikleri için ek bir mesaj taşımaktadır. Tasvir edilen mimari yapıların düzenli geometrik ilişkileri, evrensel uyumlu yapıya ve ilahi mükemmelliğe gönderme yapmayı amaçlar.

**Resim 2.** Raffaello Sanzio, “Meryem Ana’nın Düşünü”, 1504. Panel üzerine yağlıboya, 170×117 cm., İtalya, Milano: Pinacoteca di Brera.



Mimari resim türüne dahil edilebilecek bir başka Rönesans başyapıtı da “İdeal Şehir”dir (1480 - 1490), Urbino’daki Santa Chiara Manastırı’ndan gelen ve şu anda Galleria Nazionale delle Marche’de muhafaza edilen eser, pek çok sanatçıya atfedilmektedir; bunların başında, çok titiz bir usta ve Klasik mimari unsurları “İdeal Şehir”in konusuna çok benzeyen Urbino’daki Dükük Sarayı’nın tasarımcısı olan mimar Luciano Laurana da gelmektedir. Rönesans’ın mükemmellik ve uyum ideallerini yeniden önermeyi amaçlayan çalışma, kaldırımın geometrik tasarımıyla açıkça ortaya konan, merkezi perspektifin bilimsel ilkelerini benimseyerek mükemmel simetrik bir şehir sunar. Merkezi doğrusal perspektifle resmedilmiş meydanın ortasında heybetli bir dairesel kilise bulunmaktadır. Her iki tarafında ise eşit bir şekilde uzanan oldukça simetrik bir dizi bina tasvir edilmiştir.

**Resim 3.** İtalyan Sanatçı, “İdeal Şehir”, 1480 – 1490, panel üzerine yağlıboya, 67.7 x 239.4 cm. İtalya, Urbino: Marche Ulusal Galeri.



Batı sanatında bağımsız bir tür olarak, 16. yüzyılda Flanders ve Hollanda’da gelişerek 17. yüzyıl Hollanda Altın Çağı’nın önde gelen türlerinden biri haline gelmiş olan “Mimari Resim”ler ve şehir manzaraları özellikle 18. yüzyıl İtalya’sında popüler hale gelmiştir. Bu eserlerde, yalnızca binaların stil ve karakterlerinin güvenilir bir şekilde aktarılması değil, aynı zamanda perspektifin belirleyici bir rol oynadığı mekansal açılımların net sunumu da belirleyicidir.

Yüzyıllar boyunca, Batı uygarlığının başlıca yönlendirici gücü olan Hristiyanlığın gücü 18. Yüzyılın ortalarına doğru gerilemiş bunun yerini doğa kültü almıştır. “Bu dönemde doğa insanın yaratmadığı ama duygularıyla kavrayabileceği bir evren olarak anlaşılmaktadır” (Germaner,1995,61) Doğa betimlemeleri, Çağ içinde pek çok resme arka plan oluştururken anıların yardımıyla, bu duyarlılığın bir simgesi olmuştur. Romantik manzara resminde süblim ve pitoreskten farklı olarak pastoral manzaralarda insanlığın doğa üzerindeki hakimiyetini vurgulayan insan eliyle yapılmış tarlaların, bahçelerin, çiftliklerin resmedildiğini görürüz.

“Yeni doğa kavramının somut bir örneği olarak park ve bahçe düzenlemeleri ilgi çekicidir. (...) Klasik park düzenlemeleri uzaktan seyretmek içindir ve geometrik düzen, simetri egemendir. (...) 18. Yüzyıl Avrupası’nda manzara kavramı pastoral mazaranın yanısıra kent görünümünü de içermektedir. İtalya’da Venedik ve Roma, manzara resmine farklı yönlerden kaynaklık etmiş iki kenttir. Kenti ve kent yaşamını konu alan resimlere “Vedute” denilmektedir.” (Germaner,1995,63)



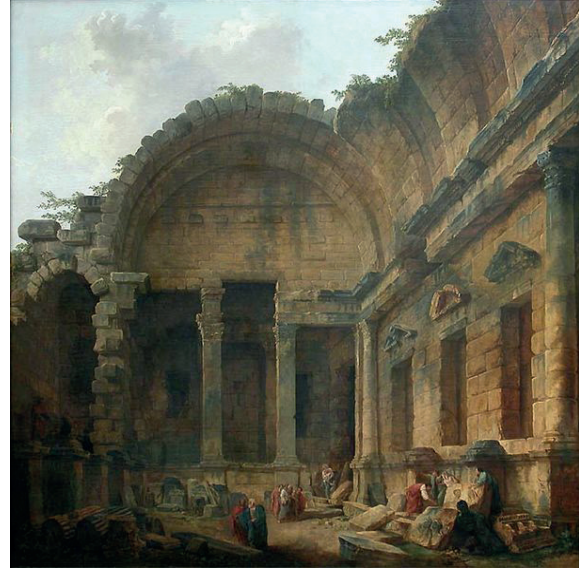
**Resim 4.** Il Canaletto, "St Paul Katedrali", 1754, 52,1x61,6 cm, Yale Üniversitesi.



Bu dönemde sanatçılar gezginler için anıtablolar üretmişlerdir. İngiltere’de manzara resminin gelişmesine de neden olacak olan Canaletto (1697-1768) ve Guardi (1712-1793) bu sanatçılara örnektir. Vedutist ressamlar ayrıca bir açıklamaya gerek bırakmadan yalnızca görüneni yansıtmak istemişlerdir. “Bir Vedute, öncelikle, bilimsel bir araştırma gibi gözleme dayanmaktadır. Sanatçı, resmini yapacağı konuyu bir tür Camera oscura” aracılığıyla gözlemlerdi.” (Germaner,1995,64) Bir aynada olduğu gibi sanatçının gözüne yansıyan görüntü -belki biraz derin bir perspektifle düzenlenmiş ve sınırlanmış olarak görünürdü.

18. Yüzyılda ressamlar, kent görünümüleri, meydanlar ve limanları konu almış, Roma gibi antik kentlerde Vedute’lerin diğer bir kolu olan “Harabe Resmi” ön plana çıkmıştır. Mimarlar için olduğu gibi ressamlar için de önemli bir model olan Roma kalıntıları o dönem Roma’ya yerleşen Hubert Robert (1733-1808)’in de resimlerinin ana ögesi olmuştur. Sanatçı, Antikiteyi resimlerinde geçmişe geri dönmek arzusuyla değil, içinde gerçek bir yaşamın sürdüğü dekor olarak kabul etmiş, yaşamın sürekliliğini göstererek onlara yeni bir yaşantı kazandırmıştır.

**Resim 5.** Hubert Robert, “Nimes’te Diane Tapınağı”, 1793, 242x242cm, Paris Louvre Müzesi.

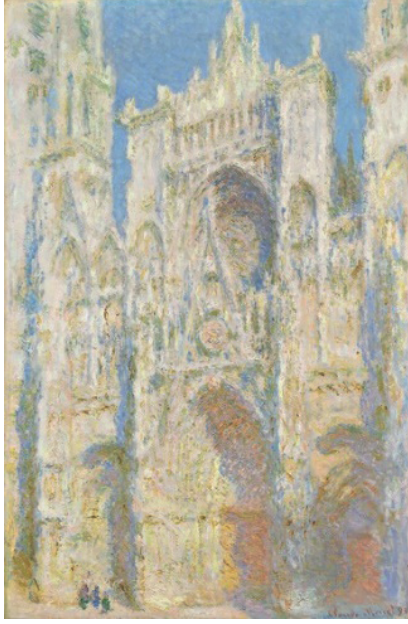


19. Yüzyıla gelindiğinde Amerikalı Empresyonist Ressam Colin Campbell Cooper (1856-1937) Avrupa ve Asya’daki simgesel yapıların ve özellikle New York City, Philadelphia ve Chicago’daki gökdelenlerin mimari resimlerini içeren eserleriyle tanınırken Fransız Empresyonist ressam Claude Monet (1840-1926)’nin eserlerinde de mimarının özellikle büyük şehir tasvirlerinde çok belirgin bir rol oynadığı görülür.

Monet, kariyeri boyunca Paris, Londra, Amsterdam, Rouen, Venedik ve Normandiya’da kentler, köyler ve sahillerdeki binalardan Avrupa’nın en ünlü anıtlarına kadar zamanının modern, tarihi, sade ve görkemli mimarisini resmetmiştir. Kimi zaman mimarlarının ismi günümüze ulaşmamış olan “Rouen Katedrali” gibi Ortaçağ kiliselerini resmetmiş, kimi zaman Normandiya kayalıklarında yerel taş ustaları tarafından inşa edilen, izole edilmiş gümrük memuru kulübesi gibi mütevazı yapıları duvarlar ve pencereler, kapı ve eğimli çatı gibi önemli mimari unsurlarıyla ele almıştır. (Thomson,2018,13) 1892 yılının Ocak sonu veya Şubat başında Monet, Rouen Katedrali’nin karşısındaki odaları kiralamış İlkbahara kadar orada kalarak binanın görünen cephesini birçok kez resmetmiştir. Sonraki kış yeniden katedralin remini yapmak için geri dönmüş ve otuzdan fazla versiyonunu yapmıştır. O dönemde

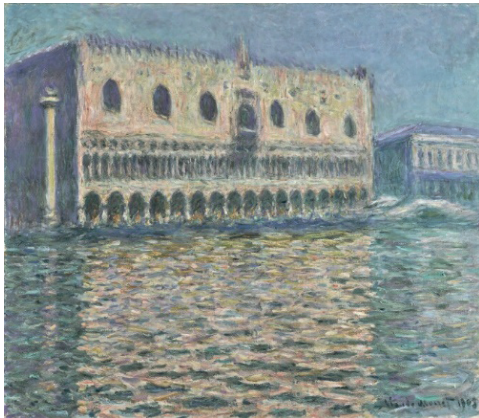
mimari aynı zamanda bir modernlik ölçüsü de sunmaktadır; Monet'nin resimlerinde bir tren istasyonunun galvaniz çatılı iç görünümü ya da bir köprünün demir kirişleri endüstriyel ve güncelliğin bir göstergesi olmuştur.

**Resim 6.** Claude Monet, "Rouen Katedrali", 1894, tuval üzerine yağlıboya, Chester Dale



Claude Monet, 1 Ekim 1908'de Venedik'e gelmiş ve gördüklerinin görkemi karşısında etkilenerek, şehrin resmedilemeyecek kadar güzel olduğunu ifade etmiştir. Şehrin büyüüne kapılan Monet, kaldığı üç ay boyunca büyük bir kısmı dünya çapındaki müzelerin duvarlarını süsleyen kırk kadar tuval resmi üretmiştir. Doge sarayının tarihi Gotik cephesinin 9 adet tasvirini yapmıştır. (Thomson, 2018, 200)

**Resim 7.** Claude Monet, "The Doges's Palace", 1908, tuval üzerine yağlıboya, 81x99.1cm Bruklin müzesi.



20. yüzyıl başlarında İtalyan ressam Giorgio de Chirico (1888-1978)'nin resimlerinde mimari öğeler özel bir öneme sahip olarak karşımıza çıkmaktadır. Metafizik resimlerinde yer verdiği arkatlar, meydanlar, binalar, havuz ve duvarlar gibi mimari elemanları bir içeriksel motife dönüştürerek sık sık tekrarlamıştır. Chirico, klasik mimarının, sütunların, heykellerin ve kulelerin kırılma ve çaresizlik duygusunu vurguladığı, insanlardan arındırılmış, sessizlik ve yalnızlıkla dolu bir dünyayı resmeder. Klasik mimari rüya ürününe benzeyen, zamansız bir manzara yarattığı bu dünyayı tuhaf şeylerle dolu uçsuz bucaksız bir müzeye dönüştürür.

ODTÜ Mimarlık Bölümü mezunu sanat tarihçi Ali Artun, "De Chirico'nun Perspektifi" adlı konferansında sanatçının eserlerinde mimarlığın doğadan üstün olduğunu çünkü onun için doğanın kaosu temsil ettiğini söyler ve açıklar; Chirico doğaya rasyonalizme, bilime (physis)e karşıdır ve ona göre doğanın kaosunu kozmosa dönüştüren, onu büyüştüren, şiirselleştiren ve kutsallaştıran şey mimarlıktır. Bunu aritmetik (sayılar) ve geometri (formlar) sayesinde yapar. Artun, Neo-Platonik düşünceye göre evrende mükemmel olan herşeyin sayısal ve geometrik düzende belirlendiğine değinir. Platon'un kurduğu Akademi'nin kapısında "Geometri Bilmeyen giremez" yazar. Evren bilgisini taşıyan sayılar ve formlar mimarlıkta cisimleşir. (Form etimolojik olarak ide, fikir anlamına gelir.) Chirico'nun doğa yerine mimari peyzajlardan hoşlandığını dile getirir. (Claude Lorein gibi...) Chirico, kendi hafızasıyla, kendi mitolojisiyle mimariyi eklemeler. İroni ile görünenin ardındakini keşfetmek ifşa etmek ister. Artun "De Chirico'nun Mimari Evreni" adlı makalesinde, bir Chirico araştırmacısı olan Baldacci'den şunları aktarır: "De Chirico'nun tekrar eden mimari fragmanlarla kurduğu sembolik dilin en tipik, en baskın bileşeni arkatlardır. Ona göre, "bütün enigmalar arasında arkatınki gibisi yoktur". O "kaderin enigmasıdır". Arkatlar "Roma icadıdır ve büyümlü Roma şiiriyle dolu enigmalarla konuşurlar". De Chirico'nun gözünde "arkatlar, gayet açık olarak, kentin, felsefeye dalmak için, derin düşünceler üzerinde yoğunlaşmak için inşa

edildiği izlenimini verirler". Bunu en güzel ifade eden, "Sokağın Gizemi ve Melankolisi" dir (1914)." (Artun, 2016)

**Resim 8.** Giorgio de Chirico, "Sokağın Gizemi ve Melankolisi", 1914, tuval üzerine yağlıboya, 85x69 cm, Paris, Fransa, Özel koleksiyon.



De Chirico mimarlığı metafiziğin temeline oturtmaktadır. Çünkü mimar doğada geometrik düzen yaratır ve tüm gerçeklik geometri yoluyla elde edilir. Bu durumun sanata yansması ise perspektifle mümkündür. Mimari formlar ve sayıların resimlerine şiirsel bir anlam kattığına inanır. En önemli esin kaynağı aslında kendi deneyim ve anıları olmakla birlikte, özellikle Torino ve Floransa gibi meydanlara odaklandığı resimlerinin özünde İtalyan mimarisinin izlerini görmek mümkündür. (Ululuşık, 2019)

**Resim 9.** Ludwig Meidner, "Köşe Ev" (Villa Kochmann, Dresden), 1913, panel üzerine monte edilmiş tuval üzerine yağlıboya, 97,2x78 cm, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid.



Modernlik büyük şehrin, metropolün çağdaş koşullarını ele almak ihtiyacı duyar. Berlin bu dönemde önemli bir metropoldür. Ludwig Meidner (1884-1966) modern bir şehri geleneksel perspektifin önemini kaybettiği modern bir üslup olan kübizme resmetmek istemiştir ve 1914'te "Metropol Resimleri Yapmak için Talimatlar" Berlin'de yayınlanmıştır. (Harrison,Wood, 2011, 193) "Şehirlerimize baktığımız zaman matematik savaşlarından başka ne görüyoruz? Caddelere bakın bize hangi üçgenler, daireler ve çokgenler saldırıyor. Cetvelle dört bir yana uçuşuyor. Dört bir yandan açısallıkla parçalanmış durumdayız." (Harrison,Wood, 2011,196)

20. Yüzyılın en önemli sanat akımlarından biri olan Fütürizmde modern kentlerdeki yaşamın, dinamizmin, hızın vurguandığı yüksek ve modern binaların ritmik çizgiler ve geometrik formlarla oluşturulduğu resimlerini görürüz. Iain Macnab (1890-1967) "Arka Bahçeler, Lizbon" adlı baskiresminde çizgisel ve lekesel bir kompozisyonla kent yaşamının günlük sıradan bir sahnesinde iç içe geçmiş evlerin arka

bahçesini, balkon ve pencereleri gibi mimari öğeleri göçün getirdiği sıkışmışlık hissini Vortisist tarzda biçim ve kompozisyonun netliği ile yansıtmıştır. (Kılıç, 2022,187)

**Resim 10.** Iain Macnab, "Arka Bahçeler, Lizbon"  
Ağaç Gravür, 15.5x21.9 cm, 1959.



1937 doğumlu Amerikalı Pop Art sanatçısı ressam David Hockney Kaliforniya güneş ışığı ve yaşam tarzından etkilenerek mimari elemanları egzotik paletiyle resmetmiştir. En çok portreleri ve manzaralarıyla tanınan Hockney'in iç mekan ve dış mekan çalışmaları, konu çevre olduğunda detaylara verdiği önemi gözler önüne serer. "Contrejour In The French Style" ve "Home" gibi eserlerde, ister parke zemin, ahşap panjurların çitaları, balkonun demir parmaklıkları veya zarif detaylı duvar kağıdı olsun tüm mimari yapı elemanlarına eşit derecede önem verdiği görülür. Kimi resimlerinde mimari yapıların sadeliği ile tropik bitkilerin organik formları tezat oluştururken, masalar ve sandalyeler, kemerler ve bitkileri kimi zaman da bir yüzme havuzunu aynı kadrajda resmetmektedir. Hockney'in çalışmaları aynı zamanda "A Rake's Progress" te görüldüğü gibi Los Angeles'ın düşük pastel renkli modernist binaları ya da New York'un baş döndürücü gökdelenleri aracılığıyla dış mimariyle de yakından ilişkilidir. "French Shop" gibi eserlerinde, sade sıvalı cephesiyle klasik bir Avrupa binasını çok keskin, illüstre eden bir üslupla tasvir ettiği görülür. (King )

**Resim 11.** David Hockney "Daha Büyük Bir Sıçrama", 1967, Tate.



1967'de yapmış olduğu, Los Angeles'ta bol güneş alan bir yüzme havuzunu tasvir eden "A Bigger Splash" adlı tablosu David Hockney'in belki de en ikonik, en bilinen sanat eseridir. Yapıldıktan yarım asır sonra bile modern görünümünü korumaktadır. Resimde havuzun arkasında pembe modernist bir bina ve boş bir sandalye yer alır. Komşu evlerin silüetleri binanın büyük penceresine yansır. İki cılız palmiye ağacı ve düzgün bir çim sınırı, seçkin bakımlı bahçeleri akla getirir. Hockney'in bu döneme ait tablolarında olduğu gibi, görünürde kimseler yoktur ve sahne su sıçraması dışında neredeyse tamamen hareketsizdir. Her ne kadar rüya gibi bir yerin baştan çıkarıcı bir tasviri olsa da, "A Bigger Splash" sadece bundan ibaret olmakla kalmaz Hockney'e göre asıl konu, sıçramanın tuval üzerinde donmuş saniyelik anıdır. Hockney, resmi başka biri tarafından çekilen bir su sıçramasının fotoğrafından yola çıkarak yapmış, daha sonra, sıçramanın iki saniye sürmesine ve bir binanın kalıcı olarak orada olmasına rağmen, sıçramayı boyamak için arkasındaki evden çok daha uzun zaman harcadığını söylemiştir. Ve bu çelişki onu büyüler. "Suya dalan kişinin gösterilmemesi, onun herhangi birinin olabileceği hissini artırır; havuz kenarındaki boş sandalyede oturan ve serin, durgun suya atlayan biz bile olabiliriz!" (Tate)

Mimarlıktaki sembolik anlamlar gibi varoluşsal ifadeler de tepki verdiğimiz imgeleri oluşturur. Bu, çevremizi fiziksel olarak kullanmadan önce psikolojik olarak 'kullandığımız' anlamına gelir. Bu durum H. Wollflin gibi mimarlık teorisyenleri tarafından da dile getirilmektedir (Thiis-Evensen). Aslında tüm dış dünyayı kendi bedenlerimizden aşına olduğumuz ifade sistemine göre yorumlarız. Örneğin bir odanın diğer tarafında bir kapı görürsek, gerçekte bunu yapmadan önce zihnimizde o kapıdan geçeriz. Kapı, geçmiş deneyimlerimiz yoluyla zihnimizin inandırılması sonucunda bir geçit olarak kullanıldığına dair bir sembol görevi görmektedir. Bununla birlikte, kapı aralığından geçmenin gerçek deneyimi, onun yüksek ya da alçak olmasına, geniş ya da dar olmasına, sağlam bir duvarın parçası olmasına ya da iskelet duvar sisteminde bir öge olarak var olmasına vb. bağlıdır (Thiis-Evensen).

Postmodernizm büyük ölçüde bu tür kültürel spesifik çağrışımlara dayanmaktadır. Charles Jenck'in 1977 tarihli "The Language of Postmodern Architecture" adlı kitabı böyle bir teorinin örneğidir (Thiis-Evensen). Mimari formları sembolik ifadeler olarak görmek hem özel hem de sosyal deneyim düzeylerinin karakteristik özelliğidir. Bu kitabın amacı, özel ve toplumsal düzeylerin yanı sıra üçüncü düzeydeki deneyimi incelemektir. Kültürel belirleyicilerden büyük ölçüde bağımsız olan bu düzeye evrensel düzey denilebilir. Bu paylaşılan deneyimlere işaret etmek zordur çünkü bunlar mimariye karşı spontane ve bilinçsiz tepkilerimizdir. Sembolik çağrışımlarından bağımsız olarak, mimari formların doğal yapısına verdiğimiz tepkilerle tanımlanırlar (Thiis-Evensen).

Varoluşsal ifadenin, sembolik anlamdan ayrı bir nitelik olarak değil, onun bütünleşik bir parçası olarak mimari deneyimlerimiz üzerinde temel bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Tıpkı bir mimarın tasarıma başlamadan önce formun ifade edici özelliklerini tanıyarak amaçlanan ifadeye uygun olan formları seçebilmesi gibi sanatçılar da benzer şekilde çalışmalarını aracılığıyla belirli formların belirli ruh hallerini oluşturabileceği sonucuna varmışlardır. Bu

temel formlara mimarinin arketipleri denilebilir. Arketip kelimesinin orijinal Yunanca anlamı 'ilk biçim' veya daha sonraki tüm varyasyonlar ve kombinasyonlar için temel oluşturduğu için 'orijinal model'dir. "Hançerlioglu felsefe ansiklopedisinde *arketipi*; ilk örnek, özdeksel nesnelere varlaşmasına örneklik eden ruhsal model, olarak tanımlamıştır. Platon, duyulur nesnelere evrensel us tarafından bu ruhsal örnekler göre yapıldığını var saymış ve bu ilk örnekler Yunanca *paradeigmata* (*ilkörnek*) adını vermiştir" (Baydemir, 2009, 21). Tarihteki birçok biçimin çokluğunun arkasında, mimarlığın grameri diyebileceğimiz basit bir arketipler dizisi yatmaktadır. Bu arketipler, hem mimari biçim ve işlev, hem de teknolojiyle ilişkili olarak tanımlanabilecek görüntüler olarak anlaşılabilir. Mekansal sınırlamanın unsurlarını oluşturan arketipler zemin, duvarlar ve çatı olarak sınırlandırılabilir. Küp, küre, silindir, koni gibi hacimler uzay içinde sınırlandırılmışlardır. Mimari formların varoluşsal ifadeleri, o formların sahip olduğu hareket, ağırlık ve madde ile tanımlanabilir (Thiis-Evensen).

Arketiplerin çeşitli biçimlerde sanatçıların eserlerine yansıdığı görülür. "Arketip" terimi ilk olarak psikoloji alanında, insan psişesini bilinç ve bilinçdışı, bilinçdışını ise bireysel ve kolektif olarak ikiye ayıran Carl Gustav Jung tarafından kullanılmıştır. "Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı denilen evrensel bilinç ya da ortak hafıza varsayımına göre, bireysel semboller kolektif bilinçdışının varlığını gösterirler, kolektif bilinçdışı yoluyla evrensel olur ve bu yolla arketipler haline gelebilirler" (Topçu, 1968, 62). Mimari teori içerisinde ise arketip terimi ilk kez Paul Zucker tarafından "Kasaba ve Meydan" (1959) adlı kitabında sistematik olarak kullanılmış olup 1960'larda daha da geliştirilmiş; Aldo Rossi'nin 1966 tarihli "The Architecture of the City" adlı kitabı ileriye doğru atılan önemli bir adım olmuştur. (Thiis-Evensen)

### 3. SONUÇ

Antik çağlardan günümüze insanların doğa ile olan ilişkisinin mimari üzerinden şekillendiği söylenebilir. Karl Marx insan doğası teorisinde,

homo faber (bilge adam, alet yapan) 'ın bir ölçüde kendi doğasını oluşturma veya şekillendirme yeteneğine sahip olduğunu belirtir. O'na göre insanlar çevrelerini üretirler. Bunu fiziki ihtiyaçla karşı karşıya olmaları da yaparlar, aslında 'doğanın bütünü' üretirler. Ve hatta güzellik yasalarına uygun yaratabilirler. Neolitik dönemden bu yana şehirler inşa ederek konfor alanını genişletmekte olan, kendini ve tüm çevresini örgütleyebilen insanoğlunun günümüzde endüstrileşmeyle birlikte vardığı nokta olan doğaya yabancılaşması, günümüz sanatçıların resimlerinde mimari temsiller üzerinden irdelediği konulardan biri olmuştur. Evrendeki düzensizliğe gidiş yasası entropi olarak adlandırılmaktadır.

“Evren tükenişe doğru giderken bunun içinde sınırlı bir bölüm, bütün evrenin tersine geçici olarak bir düzenlilik ve ayrışma eğilimi gösterebilir. Hayat kendisini bu sınırlı odacıklarda oluşturur. İnsanın bilgi oluşturmada, düzenlilik yaratmada, konut, çevre, sanat yapmada bu eğilim ve çabanın payı vardır.”(Norbert,18)

Kendi düzenini yaratmaya çalışan modern insan, güvendenmiş gibi hissettiği kendi parmaklıkları ardında kurgusal olarak özgür ve doğal bir yaşam taklidi, sahte bir cennet inşasını kentlerde, binalar arasında ve içerisinde yaratmaya çalışır. Mimari semboller sanatçıların resimlerinde kimi zaman kişisel, kimi zaman da toplumsal belleğin en önemli unsurlarından bir gösterge olarak önemli bir yer tutar.

## KAYNAKÇA

- ARTUN, A. (2016) De Chirico'nun Perspektifi. Mart 2016 Konferans Pera Müzesi İstanbul <https://www.peramuzesi.org.tr/etkinlik/de-chiriconun-perspektifi-ali-artun/4035>
- ARTUN, A. (2016). De Chirico'nun Mimari Evreni. 2/5/2016/ skopbülten / <https://www.e-skop.com/skopbulten/de-chiriconun-mimari-evreni/2923>
- CAMPBELL, J. (2022). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*.

Çevirmen: S. Gürses. İstanbul: İthaki Yayınları, On Birinci Baskı, ISBN: 978-605-375-691-0

CURL, J. S. (2006). *A Dictionary of Architecture and Landscape Architecture*. London: Oxford University Press, eISBN: 9780191726484

DEMİREL, E. (2004). Mekan Kurgusu Boşluğun Mimarisi, *Mimarlık Dergisi* Sayı 27 <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=27&RecID=320>

EVENSEN, T.T. (1987). Archetypes in Architecture, Scandinavian University Press IDUNN. <https://www.idunn.no/doi/10.18261/9788215046419-2020-2>

GERMANER, S. (1996). 18. *Yüzyıl Avrupa Resmi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, ISBN 975-7942-62-6.

GÜRKAŞ, T. (2009). Bir Mimarlık Tarihi Alanı Olarak Türkiye'de Peyzaj Mimarlığı Tarihi ve Peyzaj Mimarlığı. *Devlet İdeolojisi İlişkisi*. Sayı: 13, 171 - 190, 01.05.2009 Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/653855> HARRISON, C. & WOOD, P. (2011). *Sanat ve Kuram*. Çeviren: S. Gürses. İstanbul: KüreYayıncılık, ISBN 978-605-5383-01-5.

KARATANI, K. (2021). *Metafor olarak Mimari*. 5. Basım, İstanbul: Metis Yayınları, ISBN 13: 978-975-342-551-3.

KILIÇ, G. A. (2022). Fütürizm Işığında Baskiresim: Grosvenor Modern Sanat Okulu Örneği. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, Cilt 7, Sayı 2, Haziran <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijhar/issue/69624/1107068>

KING, E. 10 Facts About David Hockney's Interiors & Exteriors, My Art Broker Magazine, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254/understanding-david-hockneys-bigger-splash>

KOO JO, S. (2002). Aldo Rossi, Architecture and Memory. *Journal of Assian Architecture and Building Engineering*. [https://www.jstage.jst.go.jp/article/jaabe/2/1/2\\_1\\_231/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jaabe/2/1/2_1_231/_pdf)

KÜRELİ, E. (2016). Laugier vs Durand: Revisiting Primitive Hut in the Classical Architectural Discourse. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 15, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203794>

KÜRELİ, E. (2016). Laugier vs Durand: Revisiting Primitive Hut in the Classical Architectural Discourse, *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, Kış 2016, Sayı 15, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203794>

NORBERT, W. (1975). *Emek, Sibernetik ve Toplum*. Ankara: Özgün Yayınları

TAUCHMANN, M. (2022). Why Plato Thinks That Geometry Is Beautiful. Master Essay in Philosophy, University of Oslo, Department of Philosophy,

Classics, History of Art and Ideas [https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/96829/Masteressay\\_Michal-Tauchmann.pdf?sequence=1](https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/96829/Masteressay_Michal-Tauchmann.pdf?sequence=1)

THOMSON, R. (2018). *Monet and Architecture*, National Gallery Company, London: Yale University Press, ISBN 9781857096170.

TOPÇU, N. (1968). *Bergson*, İstanbul: Hareket Yayınları.

ULUIŞIK, İ. (2019). A Look at Architecture in the Metaphysical Paintings of Giorgio De Chirico. 4 Eylül 2019 [https://illustrarch.com/articles/2982-a-look-at-architecture-in-the-metaphysical-paintings-of-giorgio-de-chirico.html#google\\_vignette](https://illustrarch.com/articles/2982-a-look-at-architecture-in-the-metaphysical-paintings-of-giorgio-de-chirico.html#google_vignette)

URL <https://www.sothebys.com/en/articles/claude-monets-enchanted-vision-of-venice-to-appear-at-auction-for-the-first-time>

URL, <https://www.artmajeur.com/en/magazine/5-art-history/architecture-captured-by-art/331957>

URL <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100053864> Abbé Marc-Antoine Laugier- Oxford Reference

VITRUVIUS. *Mimarlık Üzerine*, Çevirmen: Ç. Dürüşken, (2021). İstanbul: Alfa, 6. Basım, ISBN 978-605-171-443-1

## RESİMLER LİSTESİ

**Resim 1:** Anonim, House of Vettii – Punishment of Ixion bölümü, Pompeii, İtalya, MS 79'dan önce, Fresk, <https://www.exploringart.co/ancient-roman-art-punishment-of-ixion/> (Erişim tarihi: 08.02.2024).

**Resim 2:** Raphael Sanzio, “Meryem Ana'nın Düğünü”, 1504. Oil on panel, 170×117 cm. Milan: Pinacoteca di Brera [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Raffaello\\_-\\_Spozalizio\\_-\\_Web\\_Gallery\\_of\\_Art.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Raffaello_-_Spozalizio_-_Web_Gallery_of_Art.jpg) (Erişim tarihi: 05.02.2024).

**Resim 3:** Central Italian painter, “The Ideal City”, 1480 - 1490. Oil on panel, 67.7 x 239.4 cm. Urbino: National Gallery of the Marches <https://www.artmajeur.com/en/magazine/5-art-history/architecture-captured-by-art/331957> (Erişim tarihi: 05.02.2024).

**Resim 4 :** Il Canaletto, “St Paul Katedrali”, 1754, 52,1x61,6 cm, Yale Üniversitesi [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Canaletto\\_-\\_St\\_Paul%27s\\_Cathedral\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Canaletto_-_St_Paul%27s_Cathedral_-_Google_Art_Project.jpg) (Erişim tarihi: 06.02.2024).

**Resim 5:** Hubert Robert, “Nimes'te Diane Tapınağı”, 1793, 242x242cm, Paris Louvre Müzesi [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Int%C3%A9rieur\\_du\\_Temple\\_de\\_Diane\\_%C3%A0\\_N%C3%A9mes\\_-\\_28Hubert\\_Robert,\\_Louvre%29.jpeg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Int%C3%A9rieur_du_Temple_de_Diane_%C3%A0_N%C3%A9mes_-_28Hubert_Robert,_Louvre%29.jpeg) (Erişim tarihi:

06.02.2024).

**Resim 6:** Claude Monet, “The Doge's palace” , 1908. <https://www.economist.com/1843/2018/04/17/monets-eye-for-architecture> (Erişim tarihi: 07.02.2024).

**Resim 7:** Claude Monet, “Rouen Katedrali”, Batı Cephesi, Güneş Işığı , 1894, tuval üzerine yağlıboya, Chester Dale Koleksiyonu, 1963.10.179 [https://www.nga.gov/features/slideshows/claude-monet.html#slide\\_3](https://www.nga.gov/features/slideshows/claude-monet.html#slide_3) (Erişim tarihi: 06.02.2024).

**Resim 8:** Giorgio de Chirico, “Sokağın Gizemi ve Melankolisi”, 1914, Paris, Fransa, tuval üzerine yağlıboya, Özel koleksiyon 85x69 cm [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Bir\\_Sokagın\\_Melankoli%26Gizemi.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Bir_Sokagın_Melankoli%26Gizemi.jpg) (Erişim tarihi: 07.02.2024).

**Resim 9:** Ludwig, “Köşe Ev” (Villa Kochmann, Dresden) 1913 Panel üzerine monte edilmiş tuval üzerine yağlıboya. 97,2x78 cm Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/meidner-ludwig/corner-house-villa-kochmann-dresden> (Erişim tarihi: 07.02.2024).

**Resim 10:** Iain Macnab, “Arka Bahçeler, Lizbon” Ağaç Gravür, 15.5x21.9 cm, 1959, <https://artuk.org/discover/artworks/back-gardens-lisbon-garrett-20-233767/> (Erişim tarihi: 08.02.2024).

**Resim 11:** David Hockney “Daha Büyük Bir Sıçrama”, 1967 Tate <https://www.myartbroker.com/artist-david-hockney/collection-interiors-and-exteriors> (Erişim tarihi: 08.02.2024).

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*



# Bağımsız dijital oyunlarda annenin temsili

## *Representation of mothers in independent digital games*

Zeynep Burcu Kaya Alban 

Doktora Öğr., İstinye Üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İstinye Üniversitesi, Türkiye  
Yarı Zamanlı Öğr. Gör., Bahçeşehir Üniversitesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, Türkiye., Türkiye, e-mail: zeynepburcukaya@gmail.com

### Öz

Bu çalışmanın amacı, bağımsız dijital oyunların anne rollerini nasıl sunduğunu, cinsiyet tek tipleştirilmesi açısından incelemektir. Bu amaçla, ilk önce toplumsal cinsiyet rolleri ve anne temsiline, ardından Rogue benzeri oyunlar özelinde dijital oyun tasarımının öğeleri ve anlatı ile oynanış ilişkisinden bahsedilecek, son olarak da elde edilen örneklem üzerinden bağımsız dijital oyunlarda cinsiyet rolleri ve tek tipleştirmeleri analiz edilecektir. Rogue-benzeri oyunlar, 1980 tarihli Rogue isimli oyuna benzer mekanikler sunan dijital oyunlardır. Rogue, sıra tabanlı, kalıcı ölüm, prosedüral oluşturulan zindanları keşfetmeye dayalı, ASCII tabanlı bir rol yapma oyunudur. Rogue'un özgün mekaniklerinden ilham alan, bu özelliklerin birkaçını taşıyan oyunlar rogue-benzeri (Roguelike) veya Rogue-andıran (Roguelite) olarak ifade edilir. Bu oyun türünün tipik mekanikleri, son dönemde bağımsız oyun geliştiricileri arasında popüler oyun tasarımı öğeleri haline gelmiştir. Kendine özgü anlatı ve oynanış ilişkisi ve bu türe doğan yaygın ilgi sebebiyle örneklem olarak 2013-2023 yılları arasında yayımlanan rogue-benzeri oyunlar arasından anlamlı bir anne temsili bulunan oyunlar seçilerek oynanış ve anlatı yönünden nitel içerik analizine tabi tutulmuştur. Örneklemi oluşturan dijital oyunlar, rogue-benzeri türünde olan ve anne temsili içeren Hades (2020), Children of Morta (2019), The Binding of Isaac: Rebirth (2014) isimli 3 oyundur. Bu 3 oyun; anne karakterinin anlatıdaki rolü, anne ve oynanabilir karakterin anlatsal ilişkisi ve anne karakterinin oynanabilirliği üzerinden incelenmiştir. Çalışmanın bulguları; bağımsız dijital oyunlarda itaatkâr anne (Children of Morta), canavar anne (The Binding of Isaac), kayıp anne (Hades) şeklinde farklı temsillerin yer aldığını ortaya koymuştur. Bu da bağımsız dijital oyunlarda annenin temsiline toplumsal cinsiyet rollerine dair tek tipleştirme görülse de birbirinden çok farklı temsiller olduğuna işaret etmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Toplumsal cinsiyet, Dijital oyunlar, Anne temsili, Oyun tasarımı, Roguelike oyunlar

Citation/Atf: KAYA ALPAN Z. B. (2024). Bağımsız dijital oyunlarda annenin temsili. *Journal of Arts*. 7(1): 29-42, DOI: 10.31566/arts.2248

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:  
Zeynep Burcu Kaya Alban  
E-mail: zeynepburcukaya@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Abstract

The purpose of this study is to examine how independent digital games portray maternal roles in terms of gender stereotyping. To achieve this, firstly gender roles and maternal representation will be discussed, followed by elements of digital game design and their relationship to narrative and gameplay, with a specific focus on Roguelike games. Finally, gender roles and stereotypes in independent digital games will be analyzed using a sample obtained from the period between 2013 and 2023. Roguelike games are digital games that offer mechanics similar to the 1980 game "Rogue." Rogue is a turn-based, procedurally generated dungeon exploration game with ASCII graphics and permadeath mechanics. Games that draw inspiration from Rogue's unique mechanics and incorporate some of these features are referred to as Roguelike or Roguelite games. The typical mechanics of this game genre have become popular game design elements among independent game developers in recent years. Due to the genre's distinctive narrative and gameplay relationship and the widespread interest it has generated, a qualitative content analysis on games that feature meaningful maternal representation from a sample of Roguelike games published between 2013 and 2023 has been conducted. The sample consists of three digital games that belong to the Roguelike genre and feature maternal representation: Hades (2020), Children of Morta (2019), and The Binding of Isaac: Rebirth (2014). These three games were examined with a focus on the role of the maternal character in the narrative, the narrative relationship between the mother and the playable character, and the playability of the maternal character. The findings of the study reveal that there are different representations of mothers in independent digital games, including the obedient mother (Children of Morta), the monster mother (The Binding of Isaac), and the lost mother (Hades). This suggests that while there may be gender stereotyping in the representation of mothers in independent digital games, there is a wide variety of representations among indie games.

**Keywords:** Gender, Digital games, Maternal representation, Game design, Roguelike games.

## 1. GİRİŞ

2020'li yıllarda dijital oyunlar, kültürel endüstrisinin önemli parçası haline gelmiştir. Hem anaakım geliştiriciler hem de bağımsız geliştiricilerin oyunları çok geniş ve çeşitli bir oyuncu kitlesi tarafından oynanmaktadır. Bağımsız geliştiricilerin kendi yayınladıkları veya yayıncılardan gelen talepler doğrultusunda geliştirdikleri oyunlarla, anaakım oyun şirketlerinin yayınladığı oyunlar arasında şirket yapısı, geliştirdikleri oyun türleri, oyunun içeriği ve oyunun temsil ettiği gruplar gibi açılardan farklılaşma olduğu söylenebilir. Bu durum toplumsal cinsiyet temsiliyetine de yansımaktadır.

Bağımsız oyunlarla toplumsal cinsiyet anlamında anaakıma göre daha geniş bir temsil alanı sağlandığı ve daha az kalıp yargı kullanılabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı, The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) örnekleri üzerinden, bağımsız oyunların temsil açısından çeşitlilik gösterip göstermediğini incelemektir. Bu amaçla, bu oyunlardaki anne karakterinin nasıl temsil edildiği, bu temsilin

çeşitlilik gösterip göstermediği incelenecektir.

Düşünür Wittgenstein'in (1953) aile benzerliği teorisine getirdiği açıklamadan anlaşılacağı üzere oyun kavramını tanımlamak oldukça zordur. Bu açıklamada Wittgenstein, dillerin birbirine benzerliği ve aile üyelerinin birbirine benzerliği arasında bağ kurar. Oyunlardan örnek vererek, oyunların bir ailenin farklı üyeleri gibi benzerlikler taşıdığını ifade eder. Oyunlar arasındaki benzerlikleri, bir ailenin üyeleri arasındaki benzerlikler üzerinden kurmuştur: "Bu benzerlikleri karakterize etmek için 'aile benzerlikleri'nden daha iyi bir ifade düşünemiyorum. Bir ailenin üyeleri arasındaki çeşitli benzerlikler: yapı, özellikler, göz rengi, yürüyüş, mizaç, vb. aynı şekilde örtüşür ve çaprazlanır. Ve şunu söyleyebilirim: 'oyunlar' bir aile oluşturur" (Wittgenstein, §67, 1953).

Bu benzerlikler bazen genel hatlardaki benzerlikler, bazense detaydaki benzerlikler şeklinde görülür. Bir ailenin iki üyesi birbirine saç rengi olarak da benzeyebilir, gülüş şekli olarak da. Oyunun alt kolu olarak dijital oyunlar da, oyunlar gibi birbirlerinden çok farklı özellikler gösterir. Oyun analizi de bu sebeple kendine

özgü zorluklar içerir (Daneels vd, 2022). Dijital oyun tasarımı sürecini basitçe tanımlamak, dijital oyunları tek bir kategoriye yerleştirerek incelemek zordur. Aceleci bir yaklaşım, eksik hatta yanlış sonuçlara yönlendirebilir.

Bu çalışmada kullanılan ana yaklaşım, dijital oyunların ortaya çıkış şeklinin, oyunun tasarımının şekillenmesinde önemli rol oynadığı varsayımı üzerinden kurulmuştur. Dijital oyun denilen bu "aileyi" incelemek istediğimizde, ortaya çıkış hikayesini dinlemek önemli olacaktır.

## 2. BAĞIMSIZ DİJİTAL OYUNLAR

2020'li yıllara gelindiğinde, artık dijital oyunlar kültürel endüstrinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Hem ana akım geliştiriciler hem de bağımsız geliştiricilerin oyunları çok geniş ve çeşitli bir oyuncu kitlesi tarafından oynanmaktadır. Ancak bağımsız oyunlar ve ana akım oyunlar arasında gözlemlenebilir farklar bulunmaktadır. Egemen endüstri ile karşılaştırıldığında, bağımsız oyun geliştirme altkültürü oyun prodüksiyonu ve tüketimi için daha eşitlikçi bir model sunabilir (Higgins, 2015). Oyunların ortaya çıkış şekli, onların tasarımının şekillenmesinde önemli rol oynar. Buna bağlı olarak bağımsız oyunlar takım kompozisyonu, cinsiyet temsili ve oyun tasarımı dahil olmak üzere çeşitli yönlerden anaakım oyunlardan farklılaşır. Bu farkların bir kısmından ve toplumsal cinsiyet gibi temsillere olası etkisinden bahsedilecektir.

Bağımsız geliştiricilerin oyunları, şirketin yapısı, geliştirdikleri oyun türleri, oyunun içeriği ve temsil ettiği gruplar bakımından ana akım oyun şirketlerinin yayınladığı oyunlardan farklılaşır. Bu farklılıklar, araştırma kapsamında ekip yapısı, farklı oyun türleri ve içerikleri ve oyuncu katılımlı tasarım olmak üzere üç başlık altında kategorize edilmiştir. Bu farklılıklar ve doğurduğu sonuçlar sayesinde bağımsız oyunlar, ana akım oyunlara kıyasla daha çeşitli ve kapsayıcı temsiller sergileme potansiyeline sahiptir.

Ancak bağımsız oyunlar ve bağımsız oyun kültürü, kapsayıcı (inclusive) olmak zorunda değildir. Nitekim Fisher ve Harvey'in (2013) Toronto'da ilk oyunlarını geliştiren kadınlara

yönelik hizmet veren kuluçka merkezi ile ilgili yaptığı çalışmaları göstermektedir ki, bağımsız oyun kültürü, ana akım oyun kültürünü aynalayarak kadınların katılımını engelleyebilir.

### 2.1. Ekip Yapısı

Bağımsız oyunların ufak, esnek, düşük bütçeli yapısı kendine özgü avantaj ve potansiyeller içerebilir. Bağımsız oyunlar genellikle daha küçük ekipler tarafından geliştirilir, hatta bazen tek bir kişiden veya küçük bir grup tutkulu kişiden oluşur. Bu ekip yapısı, karar verme süreçleri kolaylaştırıldığı ve büyük anaakım oyun stüdyolarına kıyasla daha az hiyerarşiye sahip olduğu için daha fazla yaratıcı özgürlük ve esneklik sağlayabilir.

Bağımsız oyunların nispeten küçük ekip yapısı, iş birliği kültürünü teşvik ederek daha yenilikçi ve çeşitli oyun deneyimlerine yol açabilir. Daha az hiyerarşik yapıyla, bağımsız geliştiriciler alışılmadık fikirleri keşfetme ve risk alma özgürlüğüne sahip olabilir, bu da sınırları zorlayan ve yeni bakış açıları sunan oyunlarla sonuçlanabilir.

Ekip içindeki cinsiyet dağılımı çıkan ürünü etkileyebilir. Bağımsız oyun stüdyosunda, ana akım bir oyuna kıyasla daha geniş bir yelpaze temsil edilebileceği gibi, oyun endüstrisinin geneline hakim olan erkek egemen yapı da sürdürülebilir (Fisher ve Harvey, 2013, ).

### 2.2. Farklı Oyun Türleri Ve İçerikler

Daha küçük ekip boyutu, bağımsız geliştiricilerin ilginç fikirlerle denemeler yapmasına, yaratıcı riskler almasına ve kitlesel çekiciliğe odaklanan ana akım stüdyolar tarafından göz ardı edilebilecek niş türleri veya oyun mekaniklerini keşfetmesine olanak tanıyabilir.

Farklı türlerdeki 6 farklı ana akım oyunda kadın ve erkek temsili ve toplumsal cinsiyet işaretlerini inceleyen Onay ve Kıyhoğlu (2021), bu oyunlarda kadınların pasif ve güçsüz, erkeklerinse aktif ve güçlü şekilde temsil edildiğini, kadın bedeninin bir cinsel obje gibi temsil edilerek metalaştırıldığını ortaya koymuşlardır. Ana karakterleri kadın olan 3 bağımsız oyunu ele alan bir çalışmanın ortaya koyduğu üzere; bağımsız oyunlar erkek-

egemen, ana akım bir kitleye “hesap vermek zorunda olmadığı için”, kadınların hikayelerini ilişkisel ve sarmalayıcı bir şekilde anlatmalarına izin verir (Perreault vd., 2021). Bağımsız oyunlar, ana akım oyunlarda bulunan kalıplaşmış yaklaşımlardan saparak, farklı oyun tasarımı öğelerine öncelik vermeleriyle öne çıkabilir.

Bağımsız geliştiriciler sıklıkla farklı sanat stilleri, oyun mekaniği ve hikaye anlatma teknikleri ile deneyler yaparlar. Kitlese ilgiye odaklanan ana akım stüdyoların aksine, henüz şirketleşmemiş, ikinci bir iş olarak çalışan ekiplerin yaratıcı riskler alma, oyuncuların ilgisini çeken niş türlere odaklanma, farklı mekanikler deneme imkanları vardır. Yenilikçi oyun özellikleri, doğrusal olmayan anlatılar veya deneysel sanat stilleri içerebilir, özgün estetikler ortaya koyabilirler. Yerleşik pazar beklentilerine bağlı kalma baskısı olmadan bağımsız oyunlar, ana akım oyun geliştiriminin kısıtlamalarına uymayabilecek yeni konseptler sunarak oyun tasarımının sınırlarını zorlayabilir.

### 2.3. Oyuncu Katılımlı Tasarım

Bağımsız oyunlarda, henüz oyunun geliştirme süreci tam olarak tamamlanmadan oyuncuya sunulduğu katılımcı bir yöntem uygulanmaktadır. Oyunlar, oyuncuların oynayıp hataları bildirmesi, öneriler ve katkılar sunması için erken yayımlanmaktadır. Bu yöntemde kalite kontrol sürecindeki oyun, erken sürümüyle genellikle indirimli bir fiyatla satışa sunulur. Geribildirim veren oyuncular, katkılarıyla kalite kontrol sürecini kısaltırken bir yandan da takipçi kitle (fan base) oluşur. Takipçileriyle yakın teması kaybetmeyen firma, iletişim stratejisini kullanarak bir yandan maliyeti azaltıp, bir yandan takipçi listesi oluşturmuş, bir yandan da kalite kontrol sürecini kısaltmış olur.

Bu gibi sebeplerden ötürü bağımsız oyunlar daha çeşitli ve kapsayıcı cinsiyet temsili sergileme potansiyeline sahiptir. Bağımsız oyunlarda, ana akım oyunlara kıyasla geleneksel toplumsal cinsiyet normlarına meydan okuyan farklı anlatılar ve karakterler daha fazla görülebilir (Perreault vd., 2021, Higgins, 2015). Bağımsız geliştiriciler kısmen de olsa geleneksel toplumsal cinsiyet klişelerine meydan okuyarak farklı

anlatıları ve karakterleri keşfetme özzerkliğine sahiptir. Bağımsız oyunlar, cinsiyet normlarına meydan okuyan veya daha geniş bir kimlik yelpazesi sergileyen kahramanlar veya yardımcı karakterler içerebilir. Bunlara örnek olarak, Celeste (2018), Gris (2018), Transistor (2014) Her Story (2015), Night in the Woods (2017) ve Queer Quest serisi (2014-2019) verilebilir.

### 2.4. Rogue-benzeri Oyunlar

Rogue-benzeri (roguelike) türü, bağımsız oyunlar kapsamında dikkate değer bir türdür. Halen yükselen bir trendde olan bu oyun türü, geleneksel normlara meydan okuyan yapısı sebebiyle araştırmacıyı ilginç alanlara yönlendirme potansiyeline sahiptir. Rogue-benzeri oyunlar; prosedürel olarak oluşturulan seviyeler, kalıcı ölüm (permadeath) ve genellikle yüksek bir zorluk seviyesi ile karakterize edilir (RogueBasin, 2022). Kalıcı ölüm, oyuncu karakteri öldüğünde oyuna en baştan başlaması mekaniğidir. Seviyelerin prosedürel oluşturulması gibi rastgelelik içeren öğeler sayesinde oyuna her yenilgide baştan başlansa da oyuncu oyundan sıkılmaz, aksine oyuna çekilir. Rogue-benzeri oyun türü, yeniden oynanabilirliğe ve belirmiş (emergent) oynanış deneyimine önem verir.

Belirmiş oynanış tasarımı, oyuncuyu, tasarımcının önceden planlamadığı oynanış biçimleri keşfetmeye teşvik eder. Sistemin içindeki elemanlar birbirleriyle etkileşime girerek tasarımcının önceden tanımlamadığı etkileşimler ortaya koyar. Bu tür oyunlar oyuncuyu deneysel olmaya ve yeni oynanış şekilleri keşfetmeye yönlendirir.

Bağımsız oyunlar alanında roguelike türü, birçok bağımsız geliştiricinin roguelike mekaniklerini benimseyip tasarımlarına dahil etmesiyle önemli bir büyüme ve popülerlik kazanmıştır. Bu tür, birçok ana akım oyundaki kronolojik ve doğrusal (linear) anlatı ile senaryo odaklı yapıdan farklı olarak dinamik, öngörülemeyen ve sürekli değişen oyuncu deneyimleri sunar. Önceden belirlenmiş bir hikayeyi takip etmek yerine, roguelike oyunlar oyuncuların seçimleri, eylemleri ve oyun dünyasının öngörülemeyen doğası aracılığıyla kendi hikayelerini

oluşturmalarına odaklanır.

Ana akım oyunlarda genellikle oyuncuların kontrol noktaları, kayıtlar veya daha kolay zorluk ayarları aracılığıyla bir başarı ve ilerleme hissi yaşaması ön plandadır. Buna karşılık, roguelike oyunlar oyuncuları başarısızlıktan ders çıkarmaya teşvik eder. Ve tekrara dayalı oyun dinamiğiyle oyuncunun becerilerinin geliştirmesini şart koşarak ona ustalaşma hissi sağlar.

### 2.5. Rogue-benzeri Türünün Temsil Potansiyeli

Rogue-benzeri oyunların prosedürel doğası, doğrusal olmayan anlatılara olanak sağlar. Birçok roguelike oyun, oyuncunun her oynayıta farklı karakterler ve hikayelerle karşılaşmalarını sağlar. Bu prosedürel yapı, kalıcı ölüm özelliğinin tekdüze, sıkıcı bir oynayış deneyimine sebep olmasını engeller.

Beaubien (2017), araştırması kapsamında aralarında 2 tanesi rouge-benzeri olan 15 bağımsız oyunun cinsiyet temsilini ve oyun geliştirici ekip yapısını incelemiştir. Her ikisinin de geliştirici ekibi erkeklerden oluşmaktadır ve varsayılan oyuncu karakteri erkektir. Bununla birlikte her iki oyun da çok çeşitli oynanabilir karakter seçeneklerine sahiptir. Hatta Rogue Legacy oyununda karakterler prosedürel oluşturulmaktadır. Karakter özellikleri rastgele çaprazlandığı için kalıp yargılara uymayan kaslı kadın karakterlerle oynanabilmektedir. Kadın ve erkek karakterler arasındaki farklar sadece isim, ünvan ve kadın karakterlerin saç tokasından ibarettir. Beaubien'e göre kadın ve erkek karakterlerin aynı şekilde temsil edilmesi, geliştirici ekibin tamamen erkeklerden oluştuğu bilgisi ile birlikte değerlendirildiğinde, ekibin erkek-merkezci (androcentric) dünya görüşünden, "kahramanlar erkek olmalıdır" varsayımından kaynaklanmaktadır.

Bununla birlikte prosedürel oyun tasarımı, tek ve sabit anlatıyla sınırlı olmadığı için, farklı cinsiyet temsillerinin ve etkileşimlerin keşfedilmesine olanak tanıma potansiyeline sahiptir. Ve ana akım oyun kültüründe fazla rastlanmayan, kapsayıcı ve çeşitlilik sunan cinsiyet kimliklerinin ve ifadelerinin temsil edilmesi için alana sahip olduğu anlamına gelir.

Ancak bu potansiyelin varolması, oyun tasarımcıları ve oyun kültürü tarafından kullanıldığı anlamına gelmemektedir. Bağımsız oyunlar içinde Roguelike türü, geleneksel cinsiyet tek tipleşmelerini sorgulama potansiyeline sahip olsa da, bu bir kesinlik taşımaz. Temsil, diğer medya türlerinde olduğu gibi, oyuncuların ve oyun geliştiricilerin kültürüyle yakından bağlantılıdır. Ekip yapılarında kadınların ve kuir bireylerin sayısı arttığında, bağımsız oyunların sahip olduğu keşif ve deney potansiyelini kullanarak kendi hikayelerini anlattıkları, geleneksel cinsiyet normlarının altüst edilmesine ve daha kapsayıcı ve çeşitli temsillerin yaratılmasına yol açabilir.

### 3. ANNE

Oyunların da bir parçası olduğu medya kültüründe, "anne"nin temsili tarihsel olarak kısıtlı olmuş ve genellikle belirli kalıplara veya klişelerin sınırları içine düşmüştür (Stang, 2019). Medyanın yeniden ürettiği ataerkil anne anlatısı, toplumsal normlar, sektördeki cinsiyete bağlı eşitsizlik, nüfus politikaları, toplumsal bilinçdışı kodları (Bozkur ve Taylan, 2020) gibi farklı unsurlardan kaynaklanmaktadır.

Edebiyat, film ve televizyon gibi medya türlerinde annenin temsili tipik olarak iki uç arasındaki bir çizgide yer alır. Bir uçta, özveri, şefkatli, besleyici özellikler, çocuklarına karşı sarsılmaz bir sevgi gibi sahibi olarak idealize edilen ve kutsanan annelerin betimlemeleri bulunmaktadır (Bozkur ve Taylan, 2020). Bu karakterler genellikle ahlaki rehberler veya destek sütunları olarak sunulurlar.

Diğer uçta ise marjinalleştirilen, olumsuz veya kötücül anne tasviri vardır ve bu tarafta ihmal, istismar veya zarar verici davranışlar gösterilir. Bu temsiller, toplumsal kalıp yargıları pekiştirmek veya annelikle ilgili toplumsal kaygıları ortaya koymak gibi etkilere sahiptir. Çocuğunu terk eden bir anne, toplum tarafından kabul görmesi zor bir kişidir. Medya bu olumsuz örnekleri göstererek toplumda olumsuz duygular tetikler. Oysa fedakâr anne, toplumun anne algısına daha iyi oturur ve daha olumlu duygular uyandırır.

Oyunlar söz konusu olduğunda, annenin temsili

dikkate değer şekilde sınırlı olmuş ve genellikle destekleyici rollerle veya arka plan hikayeleriyle sınırlanmıştır. Dijital oyunlarda anne temsili araştırılan bir akademik çalışma bulunamamıştır. Babalar ve babaların çocuklarıyla ilişkisi bu tür oyunlarda çok belirginken buna karşıt şekilde anne bir o kadar ortada yoktur (Stang, 2019).

Poligon dergisi yazarı Colin Campbell (2016), makalesinde hikaye tabanlı 40'tan fazla oyun üzerinden anne temsillerini incelemiştir. Oyun hikayesinin başlamasından önce ölmüş olan anneler oldukça sıktır. Bazen de oyun, annenin ölümüyle veya kaçırılmasıyla başlar veya sonlanır. Olumlu bir rol model olan anneyle karşılaştığında ise, bu kişinin biyolojik anne olmadığı görülebilir. Nadir durumlarda ise anne, çocuğunu öldürmek veya ölümünü sağlamak için uğraşır. Cannot be Tamed isimli Youtube kanalında yayınladığı video formatlı makalede Pam (2018), belli bir fonksiyonu tamamlayan anne rolüne "yardımsever otomat" adını verir. Bu anne tiplmesi, çocuğuna oyunda yardımcı olarak öğeleri sağlamakla sorumludur, ancak anne kimliği üzerinden anlamlı bir katkı sunmaz. Korku oyunlarında öne çıkan temalardan öne çıkanlar arasında, bedensel korku öğeleri olan hamilelik-fetus-doğum vardır.

Oyunlarda anneler sıklıkla ortada yok, ölmüş veya baş kahramanın yolculuğunun bir motivasyon kaynağı olarak sunulurlar. Oyunlarda baba-çocuk ilişkisi anlamlı bir şekilde oyunun olaylarını ve sonuçlarını etkilerken, anne-çocuk ilişkisinde buna neredeyse hiç rastlanmamaktadır. Oynanabilir anne karakteri de bir o kadar az bulunmaktadır.

Annelerin oyunlardaki kısıtlı tasviri, genellikle sektörün erkek egemen olması, çocukluğunda dijital oyun oynayarak büyüyen kitlenin baba olduğunda bu kimliği araştırmak istemesi, kültürel cinsiyet kodları ve oyun anlatıcılığında yaygın olarak bulunan anlatı kalıpları gibi bir dizi faktöre bağlanabilir.

Bu anlamda bağımsız oyunlar içerisinde rogue-benzeri türüne ait olan oyunlar içerisinde bir örneklem seçilip, anne karakterinin temsili incelenecektir. Anne karakterinin temsil edilmesinin tek tiplleşmeye dayalı olup olmadığı, nasıl bir

içerik taşıdığı araştırılacaktır. The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) örnekleri kullanarak, bağımsız oyunların temsil açısından çeşitlilik gösterip göstermediğine bakılacaktır. Ekip yapılarının yanında, oyun tasarımı ve anlatısında annenin yeri incelenecektir.

#### 4. ARAŞTIRMA

Kendine özgü anlatı ve oynanış ilişkisi ve bu türe doğan yaygın ilgi sebebiyle örneklem olarak son 10 yılda yayımlanan ve Rogue benzeri öğeler içeren oyunlar içerisinde anlatı ağırlıklı oyunlar taranmıştır. İçlerinde anlamlı bir anne temsili bulunan oyunlar içerisinde seçilerek anlatı yönünden nitel içerik analizine tabi tutulmuştur. Anlatının içerisinde aile, anne ve kadın üzerine yoğunlaşan anlamlı bir içerik olup olmadığına bakılmıştır.

The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) isimli 3 oyun seçilmiştir. Bu 3 oyun; anne karakterinin anlatıdaki rolü ve anneyle oynanabilir karakterin anlatısal ilişkisi üzerinden incelenmiştir.

##### 4.1. The Binding of Isaac: Rebirth

The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Edmund McMillen tarafından tasarlanmış, Nicalis tarafından yayımlanmıştır. Büyük ölçüde dini temalardan etkilenen karanlık ve ürkütücü bir anlatı sunar. Oyunun özgün görsel tarzı hem çocuksu hem korkunç hem de duygu yüklüdür. Dini saplantı, çocuk istismarı ve akıl sağlığıyla ilgili zorlu konuları ele alır. The Binding of Isaac serisi, ana akım oyunlarda çok yüzeysel bakılan veya hiç bakılmayan hassas konuları apaçık ve düşündürücü keşfiyle dikkat çeker. Bu, bağımsız oyun endüstrisinin sınırları zorlama ve karmaşık konuları ele alma eğilimini yansıtır.

The Binding of Isaac: Rebirth'de, anne-çocuk ilişkisi oyunun öyküsünde merkezi bir role sahiptir. Ne yazık ki bu oldukça sorunlu bir ilişkidir. Protagonist olan Isaac, ufak bir çocuktur ve annesi onu kurban etmesi için Tanrı'dan bir mesaj aldığına inanmaktadır. Annesi, dini fanatizm tarafından yönlendirilen canavarlaşmış bir figür olarak tasvir edilir. Bu temsil, oyunun genelindeki korkunç tonunu vurgulayan, çarpık

ve ürkütücü bir anne figürünü yansıtır.

Oyuncu, Isaac karakterini kullanarak türlü türlü organlar, beden sekresyonları, atıklar, pislikler, böcekler ve çeşitli canavarlar ile dövüştür (Şekil 1). Bunların çoğu Isaac'ın kendi bedeninin parçaları olarak okunmalıdır. Isaac, oyun boyunca annesi ve annesinin uzuvlarına karşı dövüştür. Oyunun anlatısı, oyunun başlangıcında ve ara sahnelerde gösterilen sahnelerle aktarılır. Bu göstergeler anlatıyı güçlü bir şekilde desteklemektedir.

The Binding of Isaac, McMillen ve Florian Himsl tarafından 2011'de Flash oyunu olarak geliştirilmiştir. Rebirth ise yaklaşık 20 kişilik bir ekip tarafından geliştirilerek 2014 yılında yayınlanmıştır. Bu 20 kişinin isimleri ve internetteki fotoğraflarına bakıldığında hepsinin erkek olduğu düşünülmüştür.

Oyunun tasarımcısı McMillen, oyunun karanlık temaların babasının ailesi tarafından geldiğini

ifade eder. Annesi üzerinden babası hakkında öğrendiği hikayelerden esinlenmiştir. Oyun geliştirme sürecinde deneyselliğe ve "kendinden bir parça ortaya koymaya" kararlılığını aktaran McMillen, özgünlüğü cesareti ve başarısıyla bağımsız oyun geliştiricileri için bir rol model olmuştur.

The Binding of Isaac oyunu iki, burada ele alınan versiyonu olan The Binding of Isaac: Rebirth ise tek kişi tarafından tasarlanmıştır. Bu kişi bir erkektir, ve hayatındaki başka bir erkeğin annesiyle olan ilişkisinden esinlenerek psikoloji temelli bir, öznel ve özgün bir oyun ortaya çıkarmıştır. Anne karakteri son derece sorunludur, irrasyonel, sevgisiz ve çok güçlüdür. Bir canavar olarak resmedilmiştir. Bu sebeple çalışma çerçevesinde "canavar anne" olarak tanımlanmıştır.

Şekil 1. The Binding of Isaac: Rebirth (2014) Oyun İçi Düşmanlar

### Bölüm Sonu Canavarları



O yaşıyor  
(It lives)



Gorda Ana  
(Mama Gorda)

### Oyun Sonu Canavarları



Annenin Kalbi  
(Mom's Heart)



Anne  
(Mom)

## 4.2. Children of Morta

Texas bazlı, İran kökenli bağımsız oyun geliştirme stüdyosu Dead Mage (2023b) tarafından geliştirilen Children of Morta (2019), topraklarını yaklaştırmakta olan kötülüğe karşı korumaya ve kurtarmaya çalışan kahramanlarla dolu bir ailenin hikayesini anlatır. Oyun, karakter gelişimi ve hikaye anlatımına büyük önem verir, oynanabilir aile üyelerinin güçlü ve zayıf yönlerini hikaye ile vurgular. Oyunda 6 oynanabilir karakter bulunmaktadır (Şekil 2). Oyunun hikaye odaklı yaklaşımı, karakterlerin daha derinlemesine keşfedilmesine olanak sağlar.

Children of Morta, aile dinamiğine büyük önem

verir ve annenin rolü öyküde merkezi bir yer tutar. Mary, oyunun öyküsünde fedakâr, şefkatli, sürekli çocuklarını düşünen ve sürekli ailesi için endişe eden bir annedir. Oyundaki bir diğer anne de bilge babaannedir. Babaanne, çeşitli anlarda aileye yardım eder, onların gelişimine katkıda bulunur. Masallardaki bilge, vahşi cadı gibi temsil edilmektedir. Özgür, savaşçı ruhludur. Oyunun sonunda Mary'yi kurtarıırken kahramanca ölür (Şekil 3). Ailedeki birçok karakter oynanabilir iken Mary de babaanne de oynanabilir değildir.

Children of Morta, hikaye anlatımına ve karakter gelişimine önem veren bir oyundur. Bu da aile içinde bireylerin rollerini vurgulayan diyaloglar, bireysel karakter özellikleri, bu

Şekil 2. Oynanabilir karakterler için seçim paneli (Children Of Morta, 2019)



Şekil 3. Oyun içi görseller: Babaanne kendisini feda ediyor (Children Of Morta, 2019)





özelliklerin oynayış tarzlarına olan yansımaları, oyun süresince olan olaylar ve bu olaylara farklı karakterlerin verdiği tepkiler, oyun içerisinde okunabilen arka plan hikayeleri ile açığa çıkar.

Children of Morta'daki Mary karakteri, İncil'deki Meryem'le başta ismi olmak üzere benzerlikler paylaşır. Mary, sadık ve koruyucu anne figürüyle geleneksel cinsiyet rolüyle uyumlu özellikleri sergiler. Mary dört çocuk annesidir ve beşinciye hamiledir (Şekil 4). Sık sık çocukları ve ailesi için kaygılanır. Annelik rolü dışında bir görüş belirttiğine pek rastlanmaz. Ailesine olan sadakati ve bağlılığı, kalıplaşmış cinsiyet rollerini yansıtır. Oyunun arka hikayesi üzerinden, zamanında kocasıyla tanışmalarının kaçırılması sayesinde olduğunu öğrenilir. Oyunun arka plan hikayesinde öğrenildiği üzere daha önce kaçırıldığında onu John kurtarmıştır, oyun içerisinde kaçırıldığında da yine başkaları tarafından kurtarılır. Bu da Mary'nin ne kadar edilgen, pasif bir karakter olarak çizildiğini göstermektedir. Bu sebeplerden ötürü Mary,

çalışma çerçevesinde "itaatkâr anne" olarak tanımlanmıştır.

Oyun, 14 kişilik bir ekip tarafından geliştirilmiştir (Unity, 2018). Dead Mage stüdyosunun ekip üyelerinin cinsiyet bilgilerine tam olarak erişilememiştir, ancak kariyer siteleri ve haber yayınları incelendiğinde karşılaşılan ekip üyelerinin hepsinin erkek olduğu gözlemlenmiştir. Güncel olarak kariyer sitesinde ekip üyesi olarak isim ve fotoğrafı görülen 32 kişinin 26'sı erkek, 2'si kadındır (Dead Mage, 2023).

#### 4.3. Hades

Hades (2020), bağımsız oyun geliştirici ve yayımcısı Supergiant Games (2023a) tarafından geliştirilmiş, Yunan mitolojisi evreninde geçen bir oyundur. Oyunda, oyuncu Zagreus karakterini oynamaktadır. Zagreus oyun boyunca her biri kendi benzersiz kişiliğine, güçlere ve zayıflıklara sahip karakterlerle tanışır ve karşılaşır. Bu oyunda çeşitli toplumsal cinsiyet

Şekil 4. Oyun içi görseller: Mary doğum yapıyor (Children Of Morta, 2019)



rolleri ve göstergeleri, çeşitli cinsiyet kimlikleri ve cinsel yönelimler sergilenir. Bu temsillerin her biri oyun dünyasının merkezinde olmasa da, akıcı bir şekilde öyküye entegre edilmeleriyle kapsayıcı ve gerçekçi bir oyun dünyası yaratılır. Hades, sembolik bir jest olmaktan öte bir şekilde çeşitlilik temsiline nasıl öncelik verilebildiğini başarılı bir şekilde göstermektedir.

Oyun, ana karakter Zagreus ile annesi Persephone arasındaki ilişki de dahil olmak üzere çeşitli ilişkileri konu alır. Ancak oyuncu Persephone ile ancak oyunu “bitirdiğinde” tanışabilir. Çünkü oyunda oyuncu karakter Zagreus, oyunun kalıcı ölüm özelliği sebebiyle hedefine ulaşmadan sürekli olarak ölmektedir. Hades’in oğlu Zagreus, babasıyla anlaşamaz ve çeşitli sebepler üzerine sürekli yeraltı dünyasından kaçmaya çalışır. Sandığı gibi Nyx’in oğlu olmadığını öğrenir ve yeraltı dünyasından kaçarak annesi Persephone’yi bulmaya çalışır. Zagreus, kaçabilmek için defalarca Hades’le dövüşür. Sonunda kaçıp Persephone’ye ulaştığında oyun bitmez, ansızın tekrar ölür ve sorularına yanıt bulması için tekrar kaçması gerekir. Dolayısıyla oyunun hikayesi boyunca Persephone kayıptır, gizemlerle doludur. Ulaşılmaya çalışılır. Bu sebeple çalışmada “kayıp anne” olarak tanımlanmıştır.

Oyunda anne olarak Persephone’nin temsiliyeti çok yönlüdür. Kendi seçimlerini yapan güçlü ve bağımsız bir karakter olarak tasvir edilir. Zagreus ile olan ilişkisi süre olarak kısa olsa da oyunun anlatısının merkezi bir unsurudur. Etkileşimleri anlamlıdır. Diyalogları duygusal derinlik sağlar ve kahramanın motivasyonlarını yönlendirir. Persephone, duygulu, nazik, kendi kararlarını alan, güçlü bir figür olarak sunulur. Her ne kadar doğa sevgisi gibi tek tipleştirilmiş kadın ve anne özellikleri vurgulansa da, bunlar mitolojiden yola çıkılarak kurgulanan özelliklerdir ve Persephone’nin güçlü, kendi kararlarını alan karakter yapısıyla çelişmez.

Biyolojik annesi olmasa da anne-oğul ilişkisi özelliği olduğu için Nyx ile Zagreus’un ilişkileri de önemlidir (Şekil 6). Nyx ona yardım eder fakat gizli motivasyonu, birbirinden kopmuş olan Olimpos tanrıça ve tanrıları ile yeraltı tanrısı Hades’i barıştırmak, aileyi biraraya getirmektir. Aile bütünlüğünü sağlayacak olanın Zagreus olduğunu düşünmektedir. Persephone’nin Zagreus’un annesi olduğunu bilmeyen Olimposlu Tanrı ve Tanrıçalar da ona yardım eder.

Nyx, Zagreus’a yardım etse de ondan pek çok şeyi gizler, kendi amaçlarını ön plana koyar. Oyun boyunca en çok diyalog kurulan ve

Şekil 5. Nyx ve Zagreus (Hades, 2020).



bilgi alınan karakterlerden biri Nyx'tir. Ve bu karmaşık ilişki de, oyunda anne kavramının derin bir yorumlaması yapıldığını gösterir.

Bir başka önemli anne-çocuk ilişkisi ise, mitolojide de çok önemli olan Demeter- Persephone ilişkisidir. Oyundaki tüm diyaloglar Zagreus'la gerçekleştiğinden dolayı bu ilişkiyi bir anne-kız ilişkisi olarak oyun için diyaloglar üzerinde tanık olamasak da, gelişmeler Zagreus'un konuşmalarından takip edilmektedir. Şekil 7'de Demeter, Zagreus'a "Annelik bir lanettir, genç Zagreus" der. Bu da anne-çocuk ilişkilerinin çok yönlü ve derinlikli olarak ele alındığını göstermektedir.

Örneklemede geliştirici ekip üyeleri arasında kadınların görünür olduğu tek oyun Hades'tir. Yaklaşık 20 kişilik ana geliştirici ekip içerisinde 5'i kadındır (Hades, 2020). Gerek bağımsız gerek ana akım oyunlarla karşılaştırıldığında çok yönlü ve derinlikli karakterleri, karakterler arası karmaşık ve dinamik ilişkileri, farklı cinsel yönelimlerinin temsil edilmesi gibi özelliklerle öne çıkmaktadır.

## 5. SONUÇ

Sonuç olarak, bu örnekler rogue-benzeri oyunlarda annenin temsiline birer bakış sunar ve bağımsız oyunların temsil potansiyelini ve gücünü gözler önüne serer. The Binding of Isaac: Rebirth, Isaac ve annesi arasındaki karmaşık ilişkiyi kısa sinematik ara sahneler, düşmanların görselliği ve oynayış şekliyle ifade eder. Children of Morta, Mary üzerinden tek tipleşmiş, pasifleştirilmiş, eylemliliğe sahip olmayan bir anne ortaya koyar. Hades, Yunan mitolojisinin altında yatan aile yapısını vurgularken Persephone ve Zagreus arasındaki karmaşık anne-oğul ilişkisini samimi konuşmalarla keşfeder ve birbirlerine olan özlemlerini ve bir araya gelme kararlılıklarını ortaya koyar.

Bu karakter tiplerini isimlendirmek, gelecek çalışmalara hazırlık olması açısından olumlu bir deneme olabilir. Bu maksatla, pasifleştirilmiş, eylemlilik sahibi olmayan Mary'ye "itaatkâr anne", kendi oğluna işkence eden ve onu her anlamda yok eden Isaac'ın annesine "canavar anne", oyunlarda çok rastlanılan bir anlatı aracı olan, oyunun çoğunda görmediğimiz ama diğer karakterlerin motivasyonlarının kaynağı olan Persephone'ye "kayıp anne" betimlemesi uygun görülmüştür (Tablo 1).

Şekil 6. Demeter ve Zagreus arasındaki diyalog (Hades, 2020).



Her üç hikayenin de geri planında mitolojik ve dini arka plan vardır. Bu arka plan miti içinde anne-çocuk ilişkisi önemli yer tutmaktadır. The Binding of Isaac ve Hades bilinen anlatıları direk olarak konu alır. Children of Morta'da direk bir dini ve mitik anlatı olmasa da anlatının arka planını oluşturan mitsel bir öykü vardır. Oyun boyunca savaşılan ve karşı konulan kötülüğün gelmesinin sebebi, eril olan gücün dişil olan güçten çocuğunu ve eşinin çocuğuna gösterdiği ilgiyi kıskanmasıdır. Baba, çocuğuna olan ilgiyi kıskandığı için lanet koymuştur ve kötülük buradan doğar. Burada da hikayenin temelinde yine anne-çocuk ilişkisinin bulunduğu görülmektedir. Buna ek olarak, İran bazlı geliştiriciler tarafından tasarlanan, iyi ve kötü arasındaki savaşı konu alan bu oyunda, İran temelli Zerdüştlük inancının izleri okunmaktadır.

Tablo 2'de ortaya konulduğu üzere, The Binding of Isaac: Rebirth ve Children of Morta'da ekip üyelerinin tamamının, Hades'in ise 4'te 3'ünün erkek olduğu 14-20 kişilik ekipler tarafından geliştirildiği görülmektedir (LinkedIn, 2023a; LinkedIn, 2023b, Unity, 2023, ).

Konu itibarıyla de The Binding of Isaac oldukça öznelken, diğer iki oyunun daha jenerik temalar ve anlatılarla ilgilendiği söylenebilir. The Binding of Isaac: Rebirth, temelde tek bir kişi tarafından tasarlanmıştır. Ufak bir ekip tarafından geliştirilmesi ve oyunun teması, anlatısı ve oynanışında kendi babasının travmatik geçmişinden esinlenmiş olması, oyun geliştirici ekibin deneyimlerinin oyuna ne kadar etkisi olabileceğini ortaya koymaktadır. Oyun medyumunu kendini ifade aracı olarak kullanmış, ana akım bir oyunda pek de mümkün olmayan özgünlükte bir eser meydana getirmiştir.

Bu üç oyundaki ekip üyesi sayısına bakıldığında, ekip üyesi sayısı arttıkça konunun daha genelleştiği, öznelikten uzaklaştığı gibi bir varsayımda bulunulabilir. Bu bir rastlantı olabileceği gibi, başka çalışmalarla test edilmeye değer olabilir.

Bağımsız oyunlar, benzersiz temaları keşfetme, hassas konuları ele alma ve daha kapsayıcı temsiller sunma konusunda ana akım oyun endüstrisi normlarından ayrılmaktadır. Bağımsız geliştiriciler, daha büyük yaratıcı özgürlüğü

**Tablo 1.** Karakter Tipolojisi

| Oyun İsmi                            | Karakter   | Karakter Tipi |
|--------------------------------------|------------|---------------|
| <i>The Binding of Isaac: Rebirth</i> | Mom        | canavar anne  |
| <i>Children of Morta</i>             | Mary       | itaatkâr anne |
| <i>Hades</i>                         | Persephone | kayıp anne    |

**Kaynak:** Tablo bu çalışma kapsamında oluşturulmuştur.

**Tablo 2.** Ekip Yapısı Analizi

| Oyun İsmi                            | Geliştirici Ekip Üyesi Sayısı | Kadın Ekip Üyesi Yüzdesi |
|--------------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| <i>The Binding of Isaac: Rebirth</i> | 20                            | 0                        |
| <i>Children of Morta</i>             | 14                            | 0                        |
| <i>Hades</i>                         | 20                            | %25                      |

**Kaynak:** Tablo bu çalışma kapsamında oluşturulmuştur.

benimseyerek, kalıpları sorgulayabilir, temsiliyeti genişletebilir ve oyunculara daha geniş bir perspektif ve deneyim yelpazesi sunabilir.

Annelerin oyunlardaki temsili eksikliği, sektör içindeki daha geniş cinsiyet dengesizliklerinin bir yansımasıdır. Kadınların oyun geliştirme rollerinde yetersiz temsil edilmesi, oyun hikayelerine farklı perspektiflerin ve yaşanmış deneyimlerin entegre edilmemesine etki etmiştir. Bu devam ettiği sürece, annelik konusunda klişe ve sınırlı tasvirleri sürmesi muhtemeldir. Gerek bağımsız gerek ana akım olsun oyun sektöründe cinsiyet eşitliği ihmal edilmekte olan toplumsal bir konudur. Medyanın hegemonik ataerkil anlatıyı yeniden üretmesi sebebiyle giderek büyüyen bir temsiliyet problemi oluşmuştur. Annenin temsili, bu büyük problemin ufak ama önemli bir işaretidir. Oyunlar da dahil olmak üzere tüm medya kanallarında annelik hakkında çeşitli ve kompleks temsiliyet gereklidir. Annelerin karşılaştığı zorlukları, hayatlarındaki karmaşıklıkları gösteren ve yaşadıkları kişisel büyümeyi keşfetmelerine ortak olan, onları kendi hedeflerine, kusurlarına ve eylemliliklerine sahip olan çok yönlü bireyler olarak tasvir eden medya ürünleri artmalıdır. Bu da ancak bu deneyimleri yaşayanların ya da yakınlarının mevcut oyun kültürünü benimsemesi, sahiplenmesi ve değiştirmesiyle mümkün olabilir.

## Notlar

Oyun araştırmasında yardımcı olan Tuğrul Işık Güven ve Pınar Horozoğlu'ya teşekkürlerimle.

MASS Symposium 2023'te bildiri olarak sunulmuştur.

## KAYNAKÇA

BEAUBIEN, J. (2017). Save the princess: Depictions of gender in indie video games [Yayımlanmamış tez]. Texas State University, San Marcos, Texas.

BOZKUR, B. & TAYLAN, A. (2020). Medyada Annelik Temsili: Ana Akım ve Alternatif Medyada Anneliğin

Sunumuna Yönelik Karşılaştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 34, 45-65. DOI: 10.31123/akil.781227.

CAMPBELL, C. (2016). Where are all the Moms in Video Games? *Polygon*. 7 Temmuz, <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms> [Erişim Tarihi: 25.08.2023]

CANNOT BE TAMED. (2018). Where are all the Moms in Video Games? *YouTube*. 24 Mayıs <https://www.youtube.com/watch?v=VglzkGiYdJc&t=1s> [Erişim Tarihi: 20.08.2023]

CHILDREN OF MORTA (2019). PS4 [Oyun]. Dead Mage, Austin.

DANEELS, R., DENOO, M., VANDEWALLE, A., DUPONT, B. & MALLIET, S., 2022. The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a guide for reflexive and transparent game analyses. *Game Studies*, 22(2).

HADES (2020). Nintendo Switch [Oyun]. Supergiant Games, San Francisco.

HARVEY, A., & FISHER, S. (2013). Intervention for inclusivity: Gender politics and indie game development.

HIGGINS, A. (2015). Cuties Killing Video Games: Gender Politics and Performance in Indie Game Developer Subculture [Undergraduate thesis, Ohio University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=ouhonors1429206684](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ouhonors1429206684)

LINKEDIN (2023b). Dead Mage Kişiler. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/company/dead-mage/people/> [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

LINKEDIN (2023a). Supergiant Games Kişiler. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/company/supergiant-games/people/> [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

ONAY, C. Z. & KIYLIOĞLU, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsiline toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993.

PERREAULT, M. F., PERREAULT, G., & SUAREZ, A. (2021). What Does it Mean to be a Female Character in "Indie" Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games and Culture*, 17(2), 244-261. <https://doi.org/10.1177/155541202111026279>

ROGUEBASIN (2022) Berlin Interpretation [çevrimiçi]. [https://www.roguebasin.com/index.php/Berlin\\_Interpretation](https://www.roguebasin.com/index.php/Berlin_Interpretation) [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

STANG, S. (2019) "The Broodmother as Monstrous-

Feminine: Abject Maternity in Video Games", *Nordlit*, (42), pp. 233–256. doi: 10.7557/13.5014.

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (2014). PC [Oyun]. Nicalis, Santa Ana.

UNITY, (2018). Children of Morta: A Unity for 2D games case study. <https://unity.com/case-study/children-of-morta> [Erişim Tarihi: 20.08.2023]

WITTGENSTEIN, L. 2009 [1953]. *Philosophische Untersuchungen / philosophical investigations*, G. E. M. Anscombe, P.M.S. Hacker, & Joachim Schulte (eds.). Oxford: Blackwell.

# The role of digitalization in today's art: A perspective from NFT and artificial intelligence

Kerem Düzenli<sup>1</sup> 

Nazım Ziya Perdahçı<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Master's Student, Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Science, Department of Informatics, Computer Aided Art and Design, Türkiye, e-mail: [krmdznl@hotmail.com](mailto:krmdznl@hotmail.com)

<sup>2</sup>Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Department of Informatics, Türkiye, e-mail: [nazim.ziya.perdahci@msgsu.edu.tr](mailto:nazim.ziya.perdahci@msgsu.edu.tr)

## Abstract

Digital technologies have increased our ability to process images. Artists in the past had fewer tools at their disposal to create their artworks. There is a revolution in art today thanks to development of computer technologies. Activities of artists using new technological tools that emerge with digitalization can be defined as digital art. All branches of art where art and technology combine are within the scope of digital art. The main difference between traditional art and digital art is the medium where the artwork is created. In traditional art, a musician uses a musical instrument to display his work, or a painter produces his work with canvas and brush. In digital art, this occurs using technological devices. Many applications, from digital graphic arrangements to video installations, from virtual realities to artificial intelligence applications, fall within the scope of digital art.

This article's goals are to investigate how technology has affected art throughout history and to look at how digital art is created and sold. In this article, the impact of artificial intelligence on today's art and artists will be examined. NFTs, another controversial artwork of today, will be focused on and information will be given about the variants of these new technologies in today's art. Literature review and compilation were chosen as the method. According to the findings, artists who closely follow technological developments are the pioneers of the digitalization and dissemination of art. With the evolution of artificial intelligence from its first applications to the present day, artificial intelligence has now turned into a productive tool that can produce works that have never existed before, beyond being just an algorithm. In addition, it has been observed that, thanks to NFTs, digital art can escape the authority of art institutions, create its own autonomous space in a decentralized environment, and present itself as a digital asset open to everyone.

**Keywords:** Art, Digitalization, New media, NFT, Artificial intelligence.

**Citation/Atf:** DÜZENLİ K. & PERDAHÇI, N. Z. (2024). The role of digitalization in today's art: A perspective from NFT and artificial intelligence. *Journal of Arts*. 7(1): 43-59, DOI: [10.31566/arts.2291](https://doi.org/10.31566/arts.2291)

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Kerem Düzenli  
E-mail: [krmdznl@hotmail.com](mailto:krmdznl@hotmail.com)



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## 1. INTRODUCTION

Throughout history, the development of art has been directly proportional to the development of technology. These two concepts also appear as two concepts that distinguish humans from other beings. With the development of technology, human beings have engaged in art production using different techniques. Some technologies that did not exist in the past have encouraged artists to produce art with new techniques today. With the introduction of computers, reality has gained a new dimension. Virtuality has begun to replace reality in many areas and has begun to come to the fore in art production.

The digitalization of art began with the emergence of digital technologies and because of artists creating works using these new tools. With the rapid development and spread of computer technologies, especially after the 1960s, artists now have new tools, unlike their previous peers. By combining certain algorithms created with mathematics and logic with an electronic calculator, artists have created digital art. The term digital art, which emerged in this period, later appeared with different names such as “computer art”, “multimedia art” or “cyber art”. Nowadays, the term “media art” is generally used more widely (Miroshnichenko, 2021).

With digitalization, changes have been seen in many areas of art. These changes provide new opportunities for art and artists. On the one hand, the ongoing classical contemporary art production exhibits its works of art on websites with the effect of digitalization. In this respect, digital art enables better documentation and distribution of traditional works of art (Groys, 2017). Artists have had the opportunity to store their productions in the memory of computer with beginning of using computer for creating art works. In this way, it has become possible to reformat the work and make some changes on it. Especially with the widespread use of the internet and the development of computer technologies, artists have had the opportunity to disseminate their works to larger audiences.

The increasing influence of artificial intelligence in recent years brings with it many doubts

about the fate of artists. People to whom the title of creativity was attributed in ancient times were artists. Nowadays, a new rival for artists may have arisen. Because artificial intelligence, which was previously seen as just an algorithm, now appears with the ability to compile the information it contains or access and create a new product.

## 2. EVOLUTION OF DIGITAL ART FROM PAST TO PRESENT

Digital art is a new field of art that interacts with new media and pushes the boundaries of tradition. Digital art has been in an ever-changing form since its first appearance and appears under several different names. Between 1960 and 1990 it was called computer art, and towards the end of the 20th century it was called new media art. The name new media comes from the fact that this art is mostly used in fields such as photography, video, and painting. The word new mentioned here actually stems from the fact that this art does not introduce a new technique, but rather the techniques used in the past are reconsidered with the help of new technological devices (Paul, 2023).

It is possible to examine art from past to present in three stages: “traditional method”, “mechanical reproduction” and “digital method”. With the industrial revolution, some works of art produced by traditional methods became reproducible through mechanization and managed to reach large audiences. Especially after the 1830s, with the invention of photography, the reproduction of some traditional works became easier, and their spread accelerated. With the invention of the computer, the first steps of the digital era in art were taken. With this period, digital transformation accelerated, and engineers, programmers and artists began to work together.

It is thought that the origins of digital art lie in the Dadaism art movement that started in the 1920s. The reactions of Dadaist artists such as Marcel Duchamp and Tristan Tzara to World War I, industrialization and the bourgeoisie helped start this movement. Dadaism practices, which include photomontage, collage, object, or a performance based on political action, have



taken their place in digital art works (Erkayhan and Belgesay, 2014). The concept of Dadaism emerged simultaneously in New York and Zurich in the 1915s. In this movement, the concept of "Anti-Art" was emphasized. For example, Raoul Hausmann's sculpture "Mechanical Head (Spirit of the Time)", produced in 1920, stands in contrast to Georg Hegel's claim that "everything is mind" (Figure 1). Hannah Höch's "Cut with the Kitchen Knife Dada Through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch of Germany" contained a combination of dada and anti-dada elements. In this work, Höch wanted to show the role of women in the context of Germany and Dadaism. The artist made a collage with pieces cut from the current newspapers and magazines of that day (Figure 2). In this work, the artist used his works to express his disappointment that although many male Dadaist artists advocated gender equality, they did not act this way in practice (*Artland Magazine*, 2023).

**Photo 1.** Raoul Hausmann, Mechanical Head (The Spirit of our Time), 1920



**Source:** (*Artland Magazine*, 2023)

**Photo 2.** Hannah Höch, Cut with the Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany, 1919



**Source:** (Chadwick, 2006)

Another important impact on art is the digitalization of art with the development of digital technologies. Digitalization started with the emergence of computer technologies. Especially with the development of the internet, it has now become a part of our lives. After the 1980s, with the spread of computer technologies and the internet, the digitalization movement in art gained momentum. During this process, digitalization has also shown its impact in art.

With digitalization, art appears in new forms throughout history. In the article "The Work of Art in the Age of Technological Reproducibility" written by Walter Benjamin in 1936, the difficulties faced by art in the age of technical reproducibility were expressed for the first time. At that time, especially after the invention of the camera, the idea that photography could kill the visual arts became widespread. But this never happened, and rather than becoming a rival to the visual arts, photography carved out its own ecological niche (Miroshnichenko, 2021).

Many areas of art have been affected by technological developments. Not only visual

productions, but also other artistic productions have been affected positively or negatively. For example, works based on video and audio production have accelerated their transfer to the digital world with the transition of cameras from analog to digital environment. Works done with digital devices can be stored in smaller areas and reproduced more easily, as well as being shared unlimited times on computer networks and the internet. Moreover, network technologies have begun to create their own culture and have begun to be shared by users through different internet platforms and these networks. With digital art, the artist can produce his work personally in the digital environment, while works of art produced using traditional methods have the opportunity to reach large audiences on the internet.

### **2.1. Integration of New Media and Art**

Nowadays, with the more widespread use of technology, the digitalization trend in art has gained momentum. Many museums and institutions focus on the exhibition and acquisition of new media art. These spaces not only serve as places where art is exhibited, but also as places where these works are recorded. Digital art was not only exhibited in these institutions, but also mediated the participants' interactive interaction with the artwork.

Digital art appears in many areas, from original software to virtual environments and organisms, from robots and body-worn implementations to machines. Recently, with the active entry of artificial intelligence into our lives, many works, from pictures to textual narratives obtained with a certain data set, are considered digital art. After computer technologies began to be actively used by artists, fields such as painting, sculpture, industrial design products and music began to be digitalized. Animations and similar types of video content have become widespread rapidly, and special units have begun to be allocated for such works in museums. It has paved the way for the use of photographic elements instead of paint and canvas in areas such as video installations and three-dimensional designs (Ersöz Karakulakoğlu and Demir Askeroğlu, 2018).

Christiane Paul examines the concept of digital art under three headings (Paul, 2023):

1. Digital technology as a tool: Artworks created with the use of digital technologies fall into this field. The computer is at the center of this production. Nowadays, it brings about some debates in the fields of photography and video. For example, there are debates over whether landscape paintings that used to be drawn by painters with brushes and canvases are now taken with a camera and whether these photographs are considered real works of art. In addition, the reproducibility of digital works of art is seen as a situation that prevents the uniqueness of the work of art. On the other hand, making the work of art more easily accessible to the masses also enables democratic sharing. In addition, in digital artworks, the artist can easily make some additions and deletions to his work if he wishes.

2. Digital technologies as media: Artworks developed in the digital environment are becoming increasingly common today. In these environments, participants not only can participate interactively, but also could experience art in a different environment. Recently, it is possible to come across digital media works that appear in many fields, from music to interactive films.

3. Digital technologies as content: This area contains works specific to the digital theme. Many themes fall into this field, from artificial intelligence to metaverse structures and some of the works exhibited in these structures. In addition, augmented reality and virtual reality technologies can be cited as examples of this field of art in terms of providing an experience in the digital environment.

### **2.2. The Role of Personal Computers in Digital Art Evolution**

In today's world, where computers and the internet are rapidly evolving, the contributions of information and communication technologies to design practice have significantly influenced our perception and ability in design (Düzenli and Perdahçı, 2023b). The emergence of new materials and production technologies

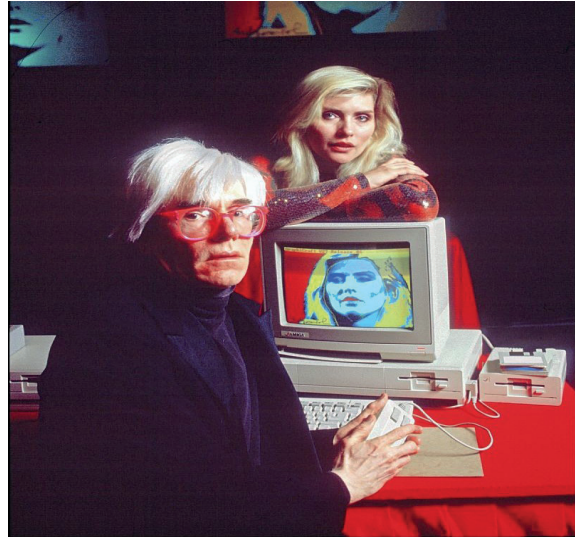
because of scientific developments, along with increased cross-cultural interaction facilitated by the internet, have had a significant impact on shaping design (Yazıcıoğlu, 2011). With development of computer technologies, many fields in human life started to change. In the beginning, computers were big machines helping us to calculate difficult problems, especially used in military purposes. However, since technology improves and miniaturizes, the concept of smaller computers occurred and so the personal computers.

Until 1984, computers were just machines which only a few people can communicate and use. A reason behind that, computers back then didn't have any interface, it was possible to use them just with the knowledge of coding or having the instructions of operating system. In the same year, Apple released the Macintosh, a groundbreaking personal computer that featured with a graphical user interface and a mouse (Eliuseev, 2021). The integration of hardware and software was so seamless, it was very organic drive to understand how to use this operating system with mouse.

The Macintosh made its mark on the art world in unexpected ways, like avant-garde artist Andy Warhol who known as revolutionary artist. He encountered this breathtaking technology at the birthday party thrown by Yoko Ono for her son Sean. Steve Jobs was among the guests, and he brought along one of Apple's new Macintosh computers as a gift for Sean. As Sean explored the capabilities of the Macintosh, drawing shapes and lines with the mouse, Warhol, along with other guests like Keith Haring, was drawn to the new technology (Marshall, 2018). Warhol's encounter with the Macintosh symbolized the intersection of art and technology in the digital age. Despite initially struggling to grasp the concept of using a mouse, Warhol's fascination with the device was evident as he began to experiment with drawing on the screen. This moment epitomized the transformative potential of personal computing in unleashing artistic creativity and expanding the boundaries of traditional artistic practices. Warhol's involvement with personal computer continued. Warhol incorporated the Macintosh

into his "Ads" series of paintings.

**Photo 3.** Andy Warhol with Debbie Harry at the 1985



Source: (Diggins, 2015)

### 2.3. The Impact of Digital Technology Use in Art

Today, technological reproduction has accelerated with the rapid development of communication technologies. Reproduction in art has become possible with devices such as computers and smartphones. This situation has led to the production of digital artworks in new environments and media art has progressed. Thus, new media and art came together to create new media art. New media art has enabled the development of different interactions between the work of art and the audience. Traditional works of art can now be created in the computer environment with new formatting methods. Thanks to these new tools, even people without art education have gained the ability to engage in artistic activities. At the same time, different branches of art have been brought together and the way has been opened to combine them around new digital technologies (Ersöz Karakulakoğlu and Demir Askeroglu, 2018).

Digital technologies have made it possible to produce art and to reproduce artworks indefinitely in digital form. Nonetheless, some groups believe that this circumstance could compromise the originality of the artistic creation. When a photograph is copied once, for instance, it is no longer possible to tell which

one is the original. It is possible to argue that art now serves a different purpose from this angle. Conversely, certain social media platforms facilitate the dissemination of artistic endeavors by granting non-professional users the ability to capture and manipulate images. The Instagram app can be used as an illustration of these social media settings.

Instagram, which was first developed for IOS (iPhone-iPad) platforms by Kevin Systrom and Mike Krieger in October 2010, has become widespread in a short time thanks to its user-friendly interface and easy-to-apply photo filters. These easy-to-apply photo filters attracted so much attention that this feature was considered the most important feature of Instagram that enabled it to spread faster than other platforms. In this way, many users have the ability to transform the photo they simply took into a professional looking work by using ready-made filters in a much shorter time, by using ready-made filters. Numerous users have benefited from the chance to enhance and share their own photographs that they have taken.

### **3. INTERNET, BLOCKCHAIN, NFT AND ART**

The Internet is an interactive environment that has a complex network structure and works with a specific data transmission method. This environment is seen as a network structure containing nodes and connections. Data transfers are made between these nodes based on the TCP/IP protocol. This network structure, which had no specific center when it first emerged, enabled the development of the www (World Wide Web) in the early 1990s. This structure, which was initially designed to enable several universities to communicate with each other and share resources, was later used for military infrastructures. We can say that internet art started around the same time that the internet became widespread and used worldwide in 1995 (Kareva, 2020).

Blockchain technology is a type of ledger where data is recorded encrypted in a digital environment (*What is Blockchain Technology?*, 2023). Today, many cryptocurrencies work based on this new technology. The most well-

known of these is Bitcoin. Nowadays, blockchain technology is seen as an important development that will affect our daily lives. This technology, which is seen as a significant evolution in the security of personal data and storage of data records, is among the new methods expected to be used more frequently in the future. In this method, blocks are connected to each other and work as a new and secure recording tool. In this decentralized and transparent system, security problems are minimized.

#### **3.1. The Role of Blockchain in the Art World**

Blockchain technology is a revolution in issues such as the protection of works of art and copyrights of artists, especially for digital works of art. Today, NFTs produced using blockchain infrastructure appear as a way of storing digital works of art. NFT ensures that digital assets are protected by recording them in the blockchain infrastructure. It is also a certificate representing the rarity and ownership of the artwork (Düzenli and Perdahçı, 2023a). While NFT is in favor of digital art, it also serves as a vital safeguard against potential injustices to artists. It is generally accepted that the digital economy will play a significant role in the idea of digital art. In terms of the interoperability of art and technology, NFT and similar new technologies are candidates for supporting digital art. Thanks to NFT, artists now have the ability to sell all their works publicly and without intermediaries, while also preserving their copyrights.

With the rapid advancement of digitalization and technology, there is a transformation in the field of art, as in other fields. The concept of digital art has entered our lives with art developed with computer support and produced in virtual form. Digital art has added a new dimension to the creation and exhibition of works. NFT (Non-Fungible Token), which uses the blockchain infrastructure and means non-fungible token, is today seen as a tool for storing and exhibiting works of art. NFT; It protects the ownership of digital assets such as pictures, videos, photographs, music, virtual creations with smart contracts by recording them in the blockchain infrastructure. With NFT, ownership of the work is ensured, and the blockchain protects

this ownership. With decentralized blockchain technology, ownership remains with a single person, while at the same time everyone else can access the digital artwork (Yurdabak, 2022).

### 3.2. Digitalized Art and NFT

With the beginning of the computer age, computer programmers gained a special place in the field of art. Since the early 2010s, it has been observed that software developers have a special place in the art environment rather than curators, gallery owners, art critics and dealers. This is especially effective in the context of NFT technologies becoming widespread and artificial intelligence learning to create digital works of art. At first, the high sales figures of NFT works, rather than their aesthetic dimension, attracted the attention of societies more. With this new paradigm, the idea that works of art can be a digital output instead of a physical work has been adopted by some circles (Miroshnichenko, 2021). However, it is argued that a new form of materialism emerged in this process.

The destruction of the physical original of a work of art in a particle shredder as a performance by the artist is a representation of the new form of materialism. Banksy's *Girl with Balloon* painting was sold for 1.04 million pounds (\$1.4 million) at an auction in London. British anonymous graffiti artist Banksy published a video on his social media accounts stating that he placed a secret shredder on the painting a few years before the sale in case this painting was sold at auction. The artist also published Picasso's words on his social media account: "The urge to destroy is also a creative urge." (Preuss, 2018).

**Photo 4.** Banksy's *Girl with Red Balloon* painting



Source: (Preuss, 2018)

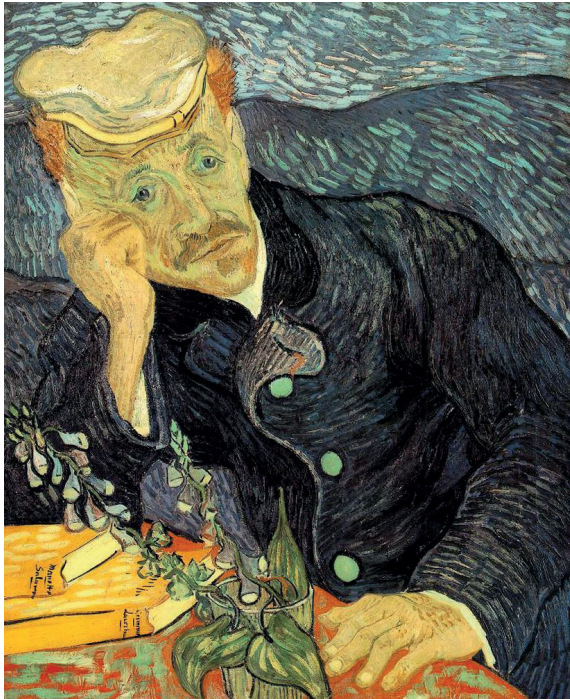
NFTs initially impacted auctions and the commercial sector of the art community. Auctioneers saw this technology to draw more attention to themselves and generate additional revenue from high-priced sales. But in such institutions, NFTs have some contradictions. For example, an NFT work may have thousands of owners and there may be some legal situations for digitally exhibiting the work.

### 3.3. NFT and Ownership of Artworks

While NFTs protect the ownership of the works, they also give the copyrights of the work to the owner. In the past, paintings made by famous painters were sold in small amounts, and the artist only received the fee for the first sale of the work. Thanks to NFTs, artists can also have the right to receive a share from the next sales of their works. For example, Vincent Van Gogh, one of the most famous painters of today, was able to find a buyer for only one of his works during his lifetime. From this sale, the artist earned only 400 Francs (1000 American dollars). Exactly 100 years after the death of the artist, who created over 2000 works throughout his

life, “Dr. His work titled “Portrait of Dr. Gachet” was sold at an auction for 82.5 million US dollars (Balkır, 2020). The artist’s family could not earn any income from the work, which was purchased by a famous Chinese businessman. It is possible to come across many such examples in the art world. NFTs have the potential to solve this problem. Thanks to the smart contracts contained in NFT technology, the artist has the right to receive a commission from each sale of the work in a certain amount. As an alternative to the traditional, NFTs act as a kind of notary. The blockchain infrastructure on which NFT is created secures the existence of the work. The correct use of these technologies will bring many benefits in the future. For example, selling and buying the work can be done safely and quickly with the cryptocurrency in the blockchain where the work exists. This method also ensures that the owner of the work protects the rights he has determined on the work and that future generations can earn a certain income from this work of art (Dowling, 2022).

**Photo 5.** Van Gogh, Portrait of Dr. Gachet, 1890



Source: (Balkır, 2020)

Items displayed in the physical world, at auctions and other markets, are often works of art with a long trading history or rare trade items

of historical value. In the digital world, it is very difficult to verify the accuracy and originality of the exhibited works. For this reason, these items have not been easy to trade or auction until now. NFTs are emerging as a new tool for artists to authenticate an original work of art and eliminate contradictions. This situation is seen as the beginning of a new era for digital art (Ante, 2021).

NFT started for the first time in 2017 in the CryptoKitties virtual game, with the token-based auction of in-game characters. NFT entered our lives with the trading of virtual credits within the game. An NFT associated with a digital artwork is stored in the artist’s digital wallet. This is the cryptographic signing of the work to symbolize its uniqueness and ownership. These transactions, which operate in the blockchain system, take place without intermediaries and securely. During the yellow manes protests in Paris, a graffiti representing the situation was drawn by French street painter Pascal Boyart. In this work, the artist was influenced by the work called “La liberté guidant le peuple”, which was made by Eugène Delacroix in 1830 and is currently exhibited in the Louvre Museum. Boyart turned his graffiti work into an NFT in case it disappears one day (Yurdabak, 2022).

**Photo 6.** Graffiti Work that Pascal Boyart converted into NFT



Source: (Boyart, 2020)

Artist Refik Anadol, who produces works in which we can observe the integration of technology and art and focuses on the interaction of visual arts with artificial intelligence, has produced some of his works as NFTs and offered

them for sale in the digital environment. One of these, his work titled *Machine Hallucinations – Nature Dreams*, was sold for 1.2 million dollars on OpenSea, an NFT sales platform (Yurdabak, 2022).

**Photo 7.** A frame from Refik Anadol's *Machine Hallucinations – Nature Dreams*



Source: (Anadol, 2021)

#### 4. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND CREATIVITY

The act of creativity is considered a uniquely human characteristic. However, if we consider how creativity occurs, we can see that the human brain is in the business of producing a work by interpreting information that it has learned. From this angle, enabling a machine created by humans to manufacture specific items using the same method will enable the machine to carry out the same function. Today, artificial intelligence is quite advanced in terms of being able to produce a new product by examining the data set given to it through certain algorithms and mathematical rules.

Artificial intelligence can be used to generate new ideas and complete specific tasks. The production function of artificial intelligence can be used with 3 different techniques. These; the new data obtained because of synthesizing already produced ideas can be grouped as the discovery of the potential of conceptual fields and the production of ideas that were not possible before (Boden, 1998).

##### 4.1. Meeting of Artificial Intelligence and Art

In recent years, generative networks and machine learning have led to the emergence of algorithms that can create their own images by

analyzing a sample dataset given to them. The work titled “Portrait of Edmond de Belamy”, sold at Christie’s auction in 2018, is a product of artificial intelligence. Contrary to the auction house’s estimate of \$7,000 to \$10,000, the painting was purchased by an anonymous person for \$432,500. This artificial intelligence algorithm, created by the Parisian artist collective Obvious, has ten other paintings created using this method, apart from this work. Portals of the series feature members of the fictional Belamy family. The artificial intelligence developed by the group is of the generative adversarial network type. This algorithm is trained on 15,000 portraits from the 14th to 20th centuries (Hartlmaier, 2018). The artwork is signed with part of his algorithm: “min max Ex [log(D(x))] + Ez [log (1 – D(G(z)))]”. Whether artificial intelligence can be considered a true creator is a controversial issue. Hugo Caselles-Dupré said the following on this subject (*Is artificial intelligence set to become art’s next medium?*, 2018):

*“If the artist is the one that creates the image, then that would be the machine. If the artist is the one that holds the vision and wants to share the message, then that would be us.”*

**Photo 8.** Portrait of Edmond Belamy created by GAN (Generative Adversarial Network)



Source: (Pamputt, 2018)

After the sale of the portrait, different opinions emerged. Those who viewed technology

optimistically experienced the joy of artificial intelligence reaching the last limit held by humans: creativity. However, some believed that machine art would diminish the value of the work produced by human artists.

Artificial neural networks, despite the many theories regarding artificial intelligence, are algorithms that can generate something within the constraints of the data they are given but are not capable of independent thought. Unlike humans, they do not produce something new by learning known images, they create a model based on statistical matches. This feature of artificial intelligence reflects the features of human visual perception, but it does not have the ability to interpret as in humans. The difference between machines and humans is that the result produced by the machine depends on the classification structures, structural features and facts specified to it by the human. These features are not ethically, aesthetically, or politically neutral. Today's artificial intelligence is limited to the facts given to it by humans and is not in the position of a creative subject.

#### 4.2. Integration of Artificial Intelligence and Art

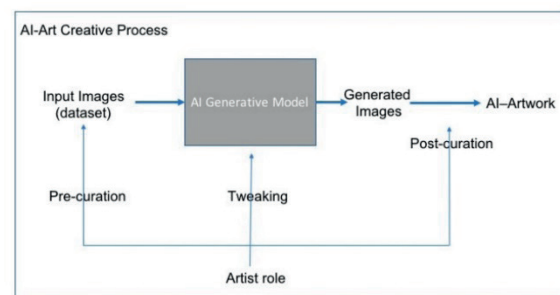
The fact that artificial intelligence can produce a new work by analyzing a certain series of works using a certain data set has led to discussions in some circles about reconsidering art and the artist. In some studies, it has been revealed that artificial intelligence is successful in its studies and can produce new works by analyzing a certain art-making style or detecting a large-scale style pattern in art history. GAN (generative adversarial networks) can be given as an example of artificial intelligence algorithms that enable the production of such works.

Some algorithm experiments have been made by different people from past to present. Harold Cohen and his program AARON are pioneers of algorithmic art (aaronshome.com). American artist Lillian Schwartz is another pioneer in using computer graphics in art, experimenting with artificial intelligence (lillian.com). However, with the development of GAN algorithms in recent years, the number of examples we see in this field has increased. This new application

of artificial intelligence has ushered in a new wave in algorithmic art (Schneider and Rea, 2018). Unlike traditional algorithmic art, in this new wave, artists no longer must write detailed algorithms specifying the rules of the desired aesthetic. Instead, a specific data set determined by the artist is given to the artificial intelligence algorithm, allowing the algorithm to scan this set and synthesize it using the machine learning method. The algorithm then starts producing certain images from this synthesis (Mazzone and Elgammal, 2019).

Art with artificial intelligence has accelerated with the development of GAN algorithms. According to the working principle of GAN algorithms, the artist feeds this algorithm with works of art from a certain collection or period. Then, the algorithm examines the works given by the machine learning method. In the last part, the artist can run the algorithm repeatedly until he finds the work, he likes best and enable him to produce new works. Here, the creative process takes place in the selection of the works given to the algorithm by the artist and the adjustment of the algorithm.

**Photo 9.** A block diagram showing the artist's role using the AI generative model in making art



**Source:** (Mazzone and Elgammal, 2019)

Regarding works produced with artificial intelligence, many are skeptical about whether these works are creative activities. There are also those who think that the works created with the help of artificial intelligence are not interesting. Because the outputs generated are ultimately a slight imitation of the inputs given to the algorithm. But the creative process here is not only in the outputs, but also in the stage of adjusting the algorithm and controlling the



inputs, the artist reveals his creative talent. In this respect, these works are evaluated in the category of conceptual art. It is thought that AI-produced works will become more sophisticated in the future as more artists use AI tools and discover how to manipulate the practices, they perform in the process of creating art.

**Photo 10.** Examples of images generated by training a generative adversarial network (GAN) with portraits from the last 500 years of Western art. The distorted faces are the algorithm's attempts to imitate those inputs



Source: (Upadhyay, 2021)

Some large technology companies have developed their own GAN algorithms and have attempted to produce some works of art using them. For example, Google's pattern finding software, DeepDream, has developed rapidly since 2015. The initial works were not rich enough and did not attract the attention of the art world. However, it can be said that with the advancement of technology in recent years, more successful results have emerged. These new studies attracted a lot of attention because the developed GAN algorithms can be trained to produce new and dramatic images that did not exist before.

Although works of art produced with artificial intelligence have attracted a lot of attention, some circles view these developments as just an exaggerated trend. Mario Klingemann, an artist working with GAN algorithms, states that although artificial intelligence can produce new works of art as if they existed, it is just a tool for artists and says (Schneider and Rea, 2018):

"Because they create instant gratification even if you have no deeper knowledge of how they work and how to control them, they currently attract charlatans and attention seekers who ride

on that novelty wave,"

**Photo 11.** A Vincent van Gogh-inspired Google Deep Dream painting



Source: (Cascone, 2016)

## 5. DISCUSSION

### 5.1. How Technology Transforms Art

With developing technology, our world is going through a radical change. Digitalization is one of the most popular topics currently on the agenda. Generally, digitalization is tried to be explained by comparing it with the industrial age. However, it is obvious that thinking of everything as a series of cogwheels is not valid in today's world. In the 21st century, with the widespread use of the Internet and the instant transfer of information, many things happen instantly. With this new structure, people exist as nodes in digital networks. In this way, a new understanding of social reality is created (Naveau, 2020). In this social reality, artists gain the ability to express themselves in a different environment and with different tools.

As technology transformed art, new forms of expression emerged, and these forms of expression began to push the boundaries in the art world. Art has always moved with the age it is in and used what existed in that age. The development of tools over time has also caused a transformation in art. The most striking thing about the point art has reached today is that art has now created its own autonomous field. Because in digital art, the nodes where artists exist operate like another social space with its

own rules.

A piece of art could previously only be deemed to be such if it was authorized by art authorities and shown to the public in settings that were suitable for it. But thanks to digital art, artists can use new media guidelines to share their creations with the entire world online. Moreover, by ensuring immutability and uniqueness with NFT, the rights of the artist can be protected and guaranteed. With the opportunities provided by this new decentralized structure, digital artworks can continue to exist in this environment. At the same time, in this environment free of intermediaries, the value, meaning and idea contained in the work of art can be directly determined by the end user and purchased without intermediaries.

Digitalized art is bought and sold within its own ecosystem, where intermediaries disappear, and the art buyer can meet the artwork directly. Especially recently, many high-priced sales in the NFT world have led to the question, which brings to mind the question "Is the most expensive work the most valuable work?" At this point, it is thought that the concept of value will be better determined in the future with the new rules of digital art. Therefore, artists learning these new media rules and acting within these rules can usher in a new era for digital art.

## 5.2. NFT Impact on Art - Opportunities and Challenges

While NFT offers a lot of new features for the artists, there are some considerations to discuss. From ethical issues to environmental threats, NFT and the changes it brings along with has a lot of effects on today's art and artists.

One of the main concerns with NFT art is the accessibility of the technology to everyone. Although the potential for democratizing art, this technology serves for the people who have resources to access in NFT markets. Additionally, for many artists who created their artworks as a NFT, they announced their work through support of famous art institutions. Without these support and investment, many of artists such as Refik Anadol, could not be able to show and present their artwork to the world even if

their artwork is fully digitalized and existed in blockchain environment.

NFTs are very useful mediums for storing the artwork secure. However, this feature can be exploited by certain entities. For example, Injective Protocol and Unique One Art Marketplace have been known to convert physical artworks into NFTs and subsequently destroy them to emphasize the importance of NFTs and boost the value of digital assets. This action disregards the emotional significance of physical artworks and solely focuses on enhancing their digital value (Shaw, 2021). Conversely, the act of destroying the physical form of an artwork to convert it into an NFT underscores the irreversibility of this transformation (Ennis, 2021). This notion is exemplified in Murat Pak's "burn.at" project, where individuals must burn their NFTs to earn cryptocurrency. This act signifies the complete removal of the artwork from the blockchain, highlighting the potential for NFTs to be destroyed by their legal owners (Oduncu, 2022). Additionally, the rights afforded by NFTs, such as the artist's entitlement to a percentage of each subsequent sale, are now also being recognized in traditional art auctions (Ditrychová and Kozáková, 2019).

The art world is evolving rapidly due to the digital age, and Non-Fungible Tokens (NFTs) play a pivotal role in this transformation. Platforms like OpenSea have amassed over 250,000 active users in the NFT market, indicating a significant interest among art enthusiasts. However, it's crucial to acknowledge the challenges associated with this digital revolution. For instance, the sale of artist Pak's "The Merge" artwork for a staggering \$91.8 million highlights the immense potential of NFTs, while collections such as the "Bored Ape Yacht Club" boast a transaction volume exceeding \$2.5 billion, underscoring the substantial value of NFT collections. Despite these promising figures, the ecological footprint of NFT technology cannot be ignored. A single transaction on the Ethereum blockchain consumes approximately 77 kilowatt-hours of energy, equivalent to a month's energy consumption of an average television (NFT Market Statistics 2021-2023, 2023). The annual energy consumption of the Ethereum blockchain alone is estimated to be

around \$6 billion, resulting in approximately 22 tons of carbon dioxide emissions. However, efforts are being made to address this issue. Ethereum 2.0, for example, significantly reduces energy consumption compared to Ethereum 1.0. Moreover, alternative blockchain networks like Solana, Cardano, and Polkadot, equipped with smart contract technology, are actively working to minimize energy consumption (TabTrader Team, 2023). According to the Crypto Carbon Ratings Institute's 2022 report, the energy consumption of these networks stands at 1,967,930 kWh, 598,755 kWh, and 70,237 kilowatt-hours, respectively, further emphasizing the industry's focus on energy efficiency (Crypto Carbon Ratings Institute: CCRI, 2022).

The rise of Non-Fungible Tokens (NFTs) has transformed the art world, offering both opportunities and challenges. While NFTs empower artists to showcase and safeguard their work, concerns about accessibility and exploitation require attention. Additionally, the environmental impact of NFTs, especially in energy consumption, highlights the need for sustainable solutions. Nonetheless, NFTs hold significant potential in democratizing art and empowering creators. Collaboration among stakeholders can navigate these issues and build a more equitable and environmentally conscious future for the arts.

### 5.3. The Future of the Relationship between Art and Technology

The advancement of digital art and technology is of great importance for the future perspective, as the relationship between art and technology will affect the future. Technological developments have a great impact on the transformation of art. The transformation of digital art is progressing in parallel. Artists have benefited from the opportunities of developing technology while producing art. This also applies to digital art. The difference of digital art is that it does not have to emulate the traditional to exhibit its own existence. Digital art has created its own ecosystem with developing technology, provided its own methods and its own economic existence (Vargün, 2023).

The development of digital art will develop in parallel with technological advances. The development and spread of computer and virtual reality technologies will affect the lifestyles of societies and will also cause changes in art. Mark Tribe, one of the founders of the rhizome.org website, which emerged in 1996 and works on the preservation of digital art and culture, has identified 4 methods of preserving digital art (Wands, 2006).

1. Documentation: Documenting diagrams, installations, or descriptions from the artist's work by capturing screenshots.
2. Migration: Translating an old work into new technology and file formats through updating efforts.
3. Emulation: Updating the product with software that will enable it to work with newer hardware.
4. Re-creation: Recreating the work of art in a new environment.

These methods are used to preserve the work of art in accordance with changing technological conditions and to transfer it to future generations.

Artists can now securely store their works in the blockchain infrastructure thanks to NFTs, a byproduct of blockchain technology. The owner of an artwork previously acquired the rights to it upon purchase when an artist offered their creations for sale and a buyer was found. Because of this, neither the owner nor his family was entitled to a portion of the proceeds from the sale when the piece was sold years later for a price that was significantly higher than the original purchase price. With NFTs, the artist retains the right to receive a determined percentage share from the future sales of the work. In addition, the blockchain where the NFT resides may also contain its own cryptocurrency. In this way, the owner of the work can sell his work in cryptocurrency on this network, and then exchange this cryptocurrency for physical money or another cryptocurrency. However, this situation is confused with the token containing the NFT. NFTs document the authenticity of artworks thanks to non-fungible tokens, the technology in which cryptocurrency is used. These tokens cannot be traded with each other because each token is unique. In addition, many blockchain networks support NFT creation.

Examples of this include blockchain networks such as Ethereum, Solana, Polygon. However, an NFT artifact can only be stored in one network at a time and cannot be found in any other network. For the buying and selling of these products, virtual wallets containing the cryptocurrency of that network are needed. From the artist's publication of his work to the sale of the work and many other transactions take place directly between the artist and the art observer, completely without intermediaries. With this feature, crypto art finds its place as a unique field where decentralization prevails (Düzenli and Perdahçı, 2023b).

#### 5.4. Artist and Artificial Intelligence

Artificial intelligence is a set of algorithms produced to function in areas such as decision making, image recognition, language understanding and creativity, which were previously considered uniquely human activities. According to Aaron Hertzmann, artificial intelligence may be a tool designed for art production, but it is never an artist. Art is produced by social actors and therefore computers cannot be seen as artists (Hertzmann, 2018). Hermann sees AI as a tool of the artist, like a painter's brush. However, there are also circles that argue against this view. According to those who hold the opposite view, artificial intelligence is not an unchanging and inanimate object like a brush. A brush does not have the ability to change and progress, and it cannot make inferences or learn new things based on past drawing experiences. However, in this regard, modern artificial intelligence is highly developed. Because artificial intelligence can gather and extracting information, one of its most potent features is that it gets better with use.

Many artists and art historians are reluctant to see works created with artificial intelligence as art. Because, according to many, the figure of the modern artist is a necessary element for the definition of art. That being said, it is a relatively recent understanding to define art as the unique expression of the artist. For many centuries, artists have created works of art for a variety of reasons. Naturally, a machine cannot produce

art in the same way that a human can or emulate human experience. After all, the motivation to create art differs between humans and machines. The machine is motivated to create art because it has been given the task of doing so. Even though machines and humans create art in different ways, a machine's creation that is deemed artistic after a distinct process cannot be discounted (Mazzone and Elgammal, 2019).

Over time, artists will gain experience in using the possibilities of artificial intelligence better. With this new tool, the art world may have been offered a new environment to realize art. These algorithms are still quite new. It is believed that as mathematics, hardware, and software all advance over time, artificial intelligence will likewise grow. More people in this field are needed in order to fully comprehend the role that machines play in the creative process. Though many works created and displayed today use artificial intelligence algorithms, it is believed that as artists and computer scientists gain more knowledge, artificial intelligence will be used in art even more in the future.

## 6. CONCLUSION

Unlike the past, when artists had limited tools to exhibit their works, today many new tools are available to artists. The invention of the computer and the development of digital technologies in the last century have led to the emergence of a new era of art. The age of digital art has begun in the art world because of the integration of digitalization with new media. Covering a wide range of areas, from digital graphic design to video installations, from virtual reality to artificial intelligence applications, digital art has enabled artists to create and publish their works in new ways, thanks to the use of technology. In this way, a new art form has emerged that is not limited to traditional methods and mediums.

With the impact of digitalization, studies in the field of machine learning have accelerated. Thanks to advanced algorithms, machines have evolved into a form of artificial intelligence and have become able to interpret a certain data set in line with the user's request. Although artificial intelligence is still in its early stages,

it appears to have use areas in the art world. Although artists have begun to use these new tools to create new art forms, this technology is still in its development stage. Although there are many works of art produced through artificial intelligence today, it is thought that artificial intelligence will be a more powerful tool for artists in the future as mathematicians develop new algorithms, hardware becomes stronger, and software becomes more sophisticated. However, to better understand the role of machines in the creative process, the number of people working in this field needs to increase.

It can be said that with the spread of the internet and the expansion of its usage area, a new environment for artists to perform and exhibit art has emerged. Some studies are being carried out on systems that will solve the problems of today's internet and eliminate central authorities. Blockchain technology appears as a solution in this field. With the influence of digitalization, traces of blockchain technology are also seen in the field of art. NFT (non-fungible token) technology, which uses blockchain infrastructure, is a topic that has begun to be discussed in the art world. NFTs allow digital art to create its own autonomous space in an independent and decentralized environment, beyond the authority of art institutions. In this way, artists could safely exhibit their works, offer them for sale without losing their copyrights, and store them in an unalterable manner. In addition, with the smart contract feature of NFT, artists have the right to receive commission from the subsequent sales of their works. With the development of technology, NFT is expected to become more widespread in the art community.

As a result, it can be said that with the integration of art with technology, the boundaries of traditional art have been surpassed and a new era of art has emerged. In this new era, with the use of technology, a new tool was added to the production methods of art, a new environment was created in which art could take place, and art had the opportunity to be distributed and reach the observer within the framework of a more democratic structure. It is expected that artists will use artificial intelligence and other technologies more actively in the future to create

new art forms. With the use of NFTs, digital art could exist in its own autonomous space in a decentralized environment.

## REFERENCES

- ANADOL, R. (2021) 'Machine Hallucinations - Nature Dreams'. Berlin: König Galerie. Available at: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/> (Accessed: 14 November 2023).
- ANTE, L. (2021) 'The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum', *Blockchain Research Lab*, 20.
- Artland Magazine* (2023) 'What is dadaism, dada art, or a dadaist?' Available at: <https://magazine.artland.com/what-is-dadaism/> (Accessed: 19 November 2023).
- BALKIR, S. (2020) 'Art-Artist and Art Work as a Meta Object', *Journal of Arts*, 3(1), pp. 31–44. Available at: <https://doi.org/10.31566/arts.3.004>.
- BODEN, M.A. (1998) 'Creativity and artificial intelligence', *Artificial Intelligence*, 103(1), pp. 347–356. Available at: [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1).
- BOYART, P. (2020) *Liberty Mural*, *opensea.io*. Available at: <https://opensea.io/assets/ethereum/0x41b459f1f57f8b043a5926e9b15446adf4f1110e/4> (Accessed: 21 November 2023).
- CASCONE, S. (2016) *Google's 'Inceptionism' Art Sells Big at San Francisco Auction*. Available at: <https://news.artnet.com/market/google-inceptionism-art-sells-big-439352> (Accessed: 17 November 2023).
- CHADWICK, S. (2006) *Introduction to Dada*, *Khan Academy*. Available at: <https://pl.khanacademy.org/humanities/art-1010/dada-and-surrealism/dada2/a/introduction-to-dada> (Accessed: 21 November 2023).
- Crypto Carbon Ratings Institute: CCRI* (2022). Available at: [carbon-ratings.com](https://carbon-ratings.com) (Accessed: 25 December 2023).
- DİGGİNS, S. (2015) *Watch: How Andy Warhol's Lost Computer Art Was Finally Found*, *stevediggins.com*. Available at: <http://stevediggins.com/2015/10/09/watch-how-andy-warhols-lost-computer-art-was-finally-found/> (Accessed: 1 February 2024).
- DİTRYCHOVÁ, T. & KOZÁKOVÁ, D. (2019) *Art Law in Czech Republic, HAVEL & PARTNERS*. Available at: <https://www.havelpartners.com/art-law-in-czech-republic/> (Accessed: 2 February 2024).

- DOWLING, M. (2022) 'Is non-fungible token pricing driven by cryptocurrencies?', *Finance Research Letters*, 44, p. 102097. Available at: <https://doi.org/10.1016/J.FRL.2021.102097>.
- DÜZENLİ, K. & PERDAHÇI, N.Z. (2023a) 'Metaverse ve NFT'nin Mimarlığa Etkileri: Geleceğin Yapıları Nasıl Şekillenecek?', *EKSEN Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.58317/EKSEN.1286569>.
- DÜZENLİ, K. & PERDAHÇI, N.Z. (2023b) 'Teknolojinin Tasarım ve Sanat Pratiğine Etkisi: NFT ve Metaverse Örneği', *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 109, pp. 1–14. Available at: <https://doi.org/10.7816/idil-12-109-01>.
- ELIUSEEV, D. (2021) *The 1984 Apple Macintosh, UX Collective*. Available at: <https://uxdesign.cc/the-1984-apple-macintosh-how-does-it-look-today-d08dde79da05> (Accessed: 1 February 2024).
- ENNIS, P. (2021) *NFT art: the bizarre world where burning a Banksy can make it more valuable, The Conversation*. Available at: <https://theconversation.com/nft-art-the-bizarre-world-where-burning-a-banksy-can-make-it-more-valuable-156605> (Accessed: 25 December 2023).
- ERKAYHAN, Ş. & BELGESAY, M.Ç. (2014) 'Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler', *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14), pp. 45–62. Available at: <https://doi.org/10.18603/STD.57178>.
- ERSÖZ KARAKULAKOĞLU, S. & DEMİR ASKEROĞLU, E. (2018) 'A Study on Transforming Art and Generations Under the Influence of Digitalization'.
- GROYS, B. (2017) 'Akışta: İnternet Çağında Sanat', *KOÇ ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI* [Preprint]. Available at: <https://press.ku.edu.tr/kitap/akista/> (Accessed: 14 November 2023).
- HARTLMAIER, B. (2018) *Künstliche Intelligenz: Christie's versteigert Bild einer KI für 432.500 US-Dollar*. Available at: <https://www.gq-magazin.de/auto-technik/article/ki-generiertes-bild-bringt-432-500-dollar-ein> (Accessed: 14 November 2023).
- HERTZMANN, A. (2018) 'Can Computers Create Art?', *Arts*, 7(2). Available at: <https://doi.org/10.3390/arts7020018>.
- Is artificial intelligence set to become art's next medium?* (2018) *CHRISTIE'S*. Available at: <https://www.christies.com/en/stories/a-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-0cd01f4e232f4279a-525a446d60d4cd1> (Accessed: 23 November 2023).
- KAREVA, L. (2020) *Art and the Internet*. Available at: <https://spectate.ru/net-art-of-internet/> (Accessed: 13 November 2023).
- MARSHALL, C. (2018) *When Steve Jobs Taught Andy Warhol to Make Art on the Very First Macintosh, open-culture.com*. Available at: <https://www.openculture.com/2018/09/steve-jobs-taught-andy-warhol-make-art-first-macintosh-1984.html> (Accessed: 1 February 2024).
- MAZZONE, M. AND ELGAMMAL, A. (2019) 'Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence', *Arts*, 8(1). Available at: <https://doi.org/10.3390/arts8010026>.
- MİROSHNICHENKO, M. (2021) *What is digital art*. Available at: <https://postnauka.org/longreads/156882> (Accessed: 13 November 2023).
- NAVEAU, M. (2020) 'The Logic of Participation in Digital Art and Network Culture', *Shifting Interfaces: An Anthology of Presence, Empathy, and Agency in 21st-Century Media Arts* [Preprint]. Available at: <https://kunstuni-linz.at/The-Logic-of-Participation-in-Digital-Ar.19510+M54a708de802.0.html> (Accessed: 19 November 2023).
- NFT Market Statistics 2021-2023* (2023) *metav.rs*. Available at: <https://metav.rs/blog/nft-market-statistics-2021-2023/> (Accessed: 22 December 2023).
- ODUNCU, S. (2022) 'Kripto Sanat Eserleri Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme ve Vandalizmin Eşiğindeki NFT Yaklaşımı', *Yedi*, (28), pp. 67–81. Available at: <https://doi.org/10.17484/yedi.1039170>.
- PAMPUTT (2018) *File: Edmond de Belamy.png, Wikimedia Commons*. Available at: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edmond\\_de\\_Belamy.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edmond_de_Belamy.png) (Accessed: 21 November 2023).
- PAUL, C. (2023) *Digital Art*. Thames and Hudson Limited (World of Art). Available at: <https://books.google.at/books?id=46K7EAAAQBAJ>.
- PREUSS, A. (2018) *Banksy painting 'self-destructs' moments after being sold for \$1.4 million, cnn.com*. Available at: <https://edition.cnn.com/style/article/banksy-painting-self-destructs-auction-trnd/index.html> (Accessed: 14 November 2023).
- SCHNEIDER, T. & REA, N. (2018) *Has Artificial Intelligence Given Us the Next Great Art Movement? Experts Say Slow Down, the 'Field Is in Its Infancy'*. Available at: <https://news.artnet.com/art-world/ai-art-comes-to-market-is-it-worth-the-hype-1352011> (Accessed: 17 November 2023).
- SHAW, A. (2021) 'Art enthusiasts' burn a Banksy print then sell it as an NFT, *The Art Newspaper*. Available at: <https://www.theartnewspaper.com/2021/03/04/art-enthusiasts-burn-a-banksy-print-then-sell-it-as-an-nft> (Accessed: 25 December 2023).
- TabTrader Team (2023) *Ethereum'un En Büyük Rakiple-*

ri: *Solana vs Cardano vs Polkadot*, *tabtrader.com*. Available at: <https://tabtrader.com/tr/academy/articles/top-eth-rivals-solana-vs-cardano-vs-polkadot-vs-ethereum> (Accessed: 25 December 2023).

UPADHYAY, S. (2021) *Ai-Da has an existential crisis.*, *medium.com*. Available at: <https://medium.com/@thunder-blip/ai-da-has-an-existential-crisis-26a2df13a12a> (Accessed: 21 November 2023).

VARGÜN, Ö. (2023) 'Transformation of technology and art: Digital art', *Journal of Arts*, 6(1), pp. 49–54. Available at: <https://doi.org/10.31566/arts.1968>.

WANDS, B. (2006) 'Art of the digital age', in. Available at: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:191250085>.

*What is Blockchain Technology?* (2023). Available at: <https://www.ibm.com/topics/blockchain> (Accessed: 14 November 2023).

YAZICIOĞLU, D.A. (2011) 'Bilgisayar Teknolojilerinin Günümüz Tasarım Anlayışına Olan Etkileri', *Sanat Tasarım Dergisi*, pp. 5–18. Available at: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1202> (Accessed: 18 April 2023).

YURDABAK, M.K. (2022) 'NFT: A New Perspective in Digital Art and A Review on the Opportunities It Brings', *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), pp. 143–153. Available at: <https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1107687>.



journal  
of arts

