

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI



METİNLERARASILIK/GÖSTERGELERARASILIK BAĞLAMINDA
2020 YILI CAPS'LERİ VE TARİH İLİŞKİSİ

HAZIRLAYAN
ESRA ÇALLI

Yüksek Lisans Tezi

DANIŞMAN
DOÇ. UFUK UĞUR

ORDU-2022

TEZ KABUL SAYFASI

ESRA ÇALLI tarafından hazırlanan “Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık Bağlamında 2020 Yılı Caps’leri ve Tarih İlişkisi” başlıklı bu çalışma, 06.12.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan	Doç. Ufuk UĞUR Ordu Üniversitesi/Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza
Üye	Doç. Mehmet Fatih YELMEN Ordu Üniversitesi/Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza
Üye	Doç. Dr. Adem YÜCEL Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi/Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi	İmza

ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarımı kabullendiğimi beyan ederim.

ESRA ÇALLI

ÖZET

SİNEMA VE TELEVİZYON

YÜKSEK LİSANS TEZİ

METİNLERARASILIK/GÖSTERGELERARASILIK BAĞLAMINDA 2020 YILI CAPS'LERİ VE TARİH İLİŞKİSİ

ESRA ÇALLI

İnsanlık tarihi kadar uzun bir geçmişe sahip olan iletişim, gelişimini sürdürmeye devam etmektedir. İletişim araçlarından biri olan bilgisayar ve internetin entegre olması ve yayılması ile sosyal iletişim pratiklerimizde değişime uğramaktadır. Sevinçlerimiz, kutlamalarımız, yaslarımız, “buluşmalarımız”, eğlence pratiklerimiz ve uzamımız değişmiştir. Eğlence ve eleştiri dili olan mizah en eski ifade biçimlerimizdendir. Vodviller, orta oyunları, tiyatro ve sinema gibi türlerde mizaha oldukça sık rastlamaktayız. Toplumsal olay ve olguları, gelenek ve görenekleri, siyasi gündemi mizah aracılığı ile eğlenceli bir üslupla eleştirisi yapılmaktadır. Web 2.0 teknolojisi ile birlikte başlayan sayısallaşma, mizahı da dijital formlara dönüştürmüştür. Postmodernizm sonrası metinlerarası ilişki yöntemlerinin alanının gelişmesi ile sanat eserlerinin çok parçalı, çok sesli dil yapısı, çözümleme alanını da beraberinde genişletmiştir. Disiplinlerarası alışverişi elverişli hale getiren postmodern üretim teknikleri göstergelerarası çözümleme ile saptanabilmektedir. Mizah, dijital uzamda yeni bir yaratıcı dile dönüşmüştür. İnternet meme'leri adı verilen bu form, ülkemizde caps olarak adlandırılmaktadır. Bu çalışmada kültürün en önemli taşıyıcı noktası olan dil ve iletişim pratiklerinin dönüşümleri, 2020 yılı covid pandemisi konulu caps'ler üzerinden göstergelerarasılık ve metinlerarasılık bağlamında çözümlenmeye çalışılmış, örnekleme oluşturan caps'ler aracılığıyla tarihsellik ilişkisi kurulmaya çalışılmıştır. Görülmüştür ki geçmiş ile şimdi arasında tarihsel bir köprü oluşturma noktasında caps'ler, çok sesli gösterge dizgelerinden oluşmaktadır. Pastiş, parodi, alaycı dönüştürüm gibi metinlerarasılığın da üretim yöntemleri ile üretilmiş caps'ler çok sesli gösterge dizgelerinden oluşmaktadır. Bu hem parçası alınan yapının hatırlatıcılığını hem de yeni bağlamında ifade ettiklerini güçlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Metinlerarasılık, Göstergelerarasılık, Kültür, İletişim, Caps

ABSTRACT

CINEMA AND TELEVISION

MCs THESIS

THE RELATIONSHIP OF THE CAPS OF THE YEAR 2020 WITH HISTORY IN THE CONTEXT OF INTERTEXTUALITY/INTERSECTIONALITY

ESRA ÇALLI

Communication, which has a long history until the history of humanity, continues to develop. The integration of computers and the internet, which is one of the communication tools, is rapidly changing in our social communication practices. Our joys, our celebrations, our mourning, our “meetings,” our entertainment practices and our space have been changed. Humor, the language of entertainment and criticism, is one of our oldest forms of expression. We come across humor quite often in genres such as vaudeville, medium plays, theater and cinema. Social events and phenomena, traditions and customs, political thoughts are criticized with humor and an entertaining style. Digitalization, which started with Web 2.0 technology, has also transformed humor into digital form. The findings of postmodernist intertextual relations and the multi-part, polyphonic language structure of works of art have also expanded the analysis. Postmodern production, which can achieve interdisciplinary exchange, can be determined by measurement-inter-measurement analysis. Humor has turned into a new creative language in digital space. This form, called internet memes, is called hidden capitals. Transformation of language and practical communication, which is the most important point of departure from this group, was tried to be resolved through caps on the 2020 covid pandemic, and inter-signature and intertextual conflict were tried to be resolved, and a historical relationship was tried to be established throughout the caps that constitute the sample. It has been seen that creating a bridge between the past and the past is made up of caps, polyphonic indicator strings. Caps, which are produced with the production methods of intertextuality such as pastiche, parody and sarcastic transformation, consist of polyphonic indicator strings. This strengthens both the reminder of the piece taken from the work and the expression of the new structure.

Key Words: Intertextuality, Intersemiotics, Culture, Communication, Caps

ÖNSÖZ

Kültürü taşıyıcı yapı olan iletişim ve dil'in gösterilenlerin ötesine uzanan çok sesliliği geçmişten günümüze araştırma konusu olmuştur. Bu çok sesliliğin çözümleme yöntemlerinden metinlerarasılık ve göstergelerarasılık tezin kuramsal dayanağını oluşturmaktadır. İletişim araçlarında yaşanan gelişmeler neticesinde yaşanan dijitalleşme olgusu, iletişim araçları ile beraber pek çok olgu ve olayı da dijitalleştirmiştir. Geleneksel medya araçları diye adlandırılan gazete, radyo, televizyon da bu dijitalleşmeye maruz kalmıştır. Görsel, işitsel, yazılı iletişimi bir arada barındıran web 2.0 aynı zamanda iletişimde zaman ve uzam kavramlarının da sınırlılığını ortadan kaldırmıştır. Bu bağlamda oluşan, yaratıcı dil sayılabilecek 2020 yılı caps'leri çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Göstergeler dizgesinden oluşan bu caps'ler metinlerarası ve göstergeler arası çözümleme yöntemleri ile tarihsellik ilişkileri ve çok sesli yapılarının incelenmesi amaçlanmaktadır.

Çalışma süresince pozitif enerjisini, desteğini ve bilgilerini esirgemeyen danışman hocam Doç. Dr. Ufuk Uğur'a, lisans öğrenimimizden bu yana her türlü desteğini sunan arkadaşım Şeyda Yılmaz'a, yol göstericiliği, dostluğu ve desteği için Öğr. Gör. Elif Bayer'e ve eşi Mert Bayer'e teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tez yazım süreci boyunca tüm aksilikleri ve aksiliklerimi, benimle birlikte göğüsleyip desteğini esirgemeyen aileme, özellikle anneme ve hayat arkadaşım Ataberk Sönmez'e içten teşekkürlerimi sunarım.

Esra ÇALLI

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL SAYFASI	ii
ETİK BEYANI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	viii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR DİZİNİ	x
1.GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1.İletişim Araçları Bağlamında Toplumsal Tarih	5
2.1.1.Analog Medya.....	6
2.1.2. Dijital medya.....	9
3. KURAMSAL TEMELLER	15
3.1. Kültür	15
3.1.1. Kültürel süreçler	16
3.1.2. Kültür ve temsil olgusu.....	17
3.1.3. Popüler kültür	18
3.1.4. Dijital kültür.....	21
3.2. Modernizm ve Postmodernizm	23
3.2.1. Metinlerarasılık ve Göstergelerarasılık.....	27
3.3. Postmodern Görsel Kültür	31
3.4. Mizah Kavramı ve Tarihçesi.....	36
3.5. Meme Kavramı ve Özellikleri	39
3.5.1. Türkiye’de meme/caps kavramı.....	43
3.6. Analiz.....	46
4.SONUÇ	56
KAYNAKÇA	60
ÖZGEÇMİŞ	65

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 3.1 Halusinatif Haller Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	46
Tablo 3.2 halusinatif haller etiketli caps'in gösterge tablosu	47
Tablo 3.3 son akşam yemeği etiketli caps'in çözümleme tablosu.....	48
Tablo 3.4 Son Akşam Yemeği Tablosu Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu	48
Tablo 3.5 Distopya Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	49
Tablo 3.6 Distopya Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.....	49
Tablo 3.7 Coronavirüs Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu	50
Tablo 3.8 Coronavirüs Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu	50
Tablo 3.9 Here's Corona!! Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	51
Tablo 3.10 Here's Corona!! Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.....	51
Tablo 3.11 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	52
Tablo 3.12 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu	52
Tablo 3.13 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	53
Tablo 3.14 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu	53
Tablo 3.15 Seçimini Yap Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu	54
Tablo 3.16 Seçimini Yap Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu	54
Tablo 3.17 The Plavnohut Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.....	55
Tablo 3.18 The Plavnohut Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.....	55

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 3. 1 Düşlerin Anahtarı/Magritte	33
Görsel 3. 2 Leonardo Da Vinci, Son Akşam Yemeği Tablosu.....	34
Görsel 3. 3 Jiang Fanzhi, Son Akşam Yemeği Tablosu,2001	34
Görsel 3. 4 A. Greiman, 1986, "Desing Quaterly" Dergisi Afiş Tasarımı	35
Görsel 3.5 Michael Lee, "Chin Crystal", Toronto/Kanada.....	35
Görsel 3. 6 Lolcat Örneği	42
Görsel 3. 7 William Dyce'in The Meeting Of Jacob And Rachel Tablosu.....	43
Görsel 3. 8 Popüler Karakterler Kullanılarak Caps	43
Görsel 3. 9 Bobiler.Org'un Kapatılması İle İlgili Instagram Paylaşımları.....	45
Görsel 3. 10 Halusinatif Haller Etiketli Caps	46
Görsel 3. 11 Son Akşam Görüşmesi Etiketli Caps	47
Görsel 3. 12 Distopya Etiketli Caps.....	48
Görsel 3. 13 Coronavirüs Etiketli Caps	49
Görsel 3. 14 Here's Corona!! Etiketli Caps.....	50
Görsel 3. 15 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps	52
Görsel 3. 16 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps.	53
Görsel 3. 17 Seçimini Yap Etiketli Caps	54
Görsel 3. 18 The Plavnohut Etiketli Caps.....	54

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

TDK	: Türk Dil Kurumu
yy.	: Yüzyıl
www	: World Wide Web – Dünya Çapında Ağ
web	: Ağ

1.GİRİŞ

İletişim olgusu ve pratikleri çağlar boyunca dönüşümlere uğrayarak gelişimini sürdürülmüştür. İletişim araç ve pratiklerindeki bu dönüşümler, fikir, düşünce ve olgulara yaklaşımlarda da gelişmelere neden olmuştur. Kültürün taşıyıcısı olan dil, tarihsel kodları içinde barındıran bir izlek durumundadır. Yaşanan gelişmeler sonucu ortaçağa hakim olan skolastik düşünceye karşı çıkan ve yenilikçi tavrı ile akılcılığı temel alan modernizmin doğuşu, geleneksel norm ve değerleri reddetmiş yerine akılcılığı ve bilimsel pratikler getirilmiştir. Sanat yapıtlarına estetik biçimler ve kurallar atfeden modernist teori, otoriterleri yok sayarak onun karşısına aklı koymaktadır. Her şeyin akıl ile açıklanabileceği tek bir gerçek cevabın olduğunu savunan modernizm, tanrı ve dinin yerine akıl ve bilimi koymaktadır. Sanayileşme ile birlikte gelişen endüstrileşme ile kitlesel yaşam tarzı oluşmuştur. Kitle kültürü, popüler kültür gibi kültür çeşitlerinin oluşmasına neden olan bu değişimler postmodernist düşüncenin itici gücü olmuştur. Düşünürlerce kelime anlamı olarak modernizmden sonrası anlamına geldiği de söylenen postmodernizm için yaklaşım farklılıklarından doğan farklı açıklamaları yapılmıştır.

Modern sürecin bitmediğini dolayısı ile postmodern dönemin başlayamayacağını, postmodernizmin modern düşüncenin gelişimi niteliğinde devamı olarak değerlendirilmektedir. Bu yaklaşımların yanı sıra modernizmin baskıcı, otoriter yapısı ve endüstrileşme ile modernizmin sonuna gelindiğini, özgürlükçü ve yenilikçi yaklaşımı ile postmodern çağın başladığını savunan görüşler de yer almaktadır. Postmodernizmin gösterge dizgelerindeki çeşitlilik yapısalcı çözümlenmelerde de gelişmelere neden olmuştur. Metinlerarası çözümlenme yöntemlerinin disiplinlerarası alışveriş ilişkisini destekleyen ve meşrulaştıran postmodern üretim yöntemleri göstergebilim çerçevesinde, göstergelerarası okuma ile çözümlenmeye çalışılmıştır. Yazınsal metnin, iki ya da daha fazla metin arasındaki alışverişi ifade eden metinlerarası kavramı özünü Baktin'in söyleşimcilik kuramından almaktadır. Baktin'in söyleşimcilik olarak aktardığı çok seslilik metinlerarası alışverişin dışında metnin oluşturulduğu dönemin sosyo-politik, sosyo-kültürel yapısından de izler taşındığı işaret etmektedir.

Kristeva 1960-1970 yılları arasında yazın eleştirisi alanında sıkça kullanılan metinlerarası kavramını ortaya atmaktadır. Baktin'in söyleşimcilik kuramını metinlerarası kavramı özelinde göstergebilimsel bir bakış açısıyla tanımlamaktadır. Metni doğrudan bir bilgi verme amacıyla sözü eşsüremlilik olarak öteki sözcüklerle ilişkilendirerek dili dönüştüren 'dilbilim-ötesi' bir

aygıt olarak tanımlar. Metnin, gösterenlerin yeniden dağıtılması işlevi sonucu yeni metinler oluşmaktadır (Aktulum,2014: 40).

Göstergebilimsel analizin amacı, her türlü yapısal unsurun, incelenen olguların bir taslağını ortaya koymaya yönelik olarak, dilin dışındaki anlamlandırma yapılarının inşasını belirlemek ve incelemektir. Göstergeler dizgesi olarak tanımlanan bu inşa sadece dilsel kodları değil görsel, işitsel, yazınsal kodları da içine almaktadır. Disiplinlerarası alışveriş pratikleri sonucu oluşturulan yaptın gösterge parçalarının çözümlenebilmesini sistemimize etmektedir.

Tezin aradalanını oluşturan konu başlıkları ile ilgili literatür taraması çalışma kapsamı içinde yapılmaya çalışılmış ilerleyen başlıklarda daha detaylı ve öz bir biçimde anlatılmaya çalışılmıştır. Özetle; çalışmanın birinci bölümünde iletişim araçlarında yaşanan dönüşümün sosyo-kültürel pratiklerimizi nasıl şekillendirildiği ile ilgili bulgulara yer verilmektedir. Bu bölüm ile tezin sorunsallarından biri olan kültürünün ve pratiklerinin dijitalleşme ile dönüşümü yaklaşımına temel oluşturması amaçlanmıştır. İkinci bölümde tezin kuramsal çerçevesini oluşturan metinlerarasılık, göstergelerarasılık, modernizm, postmodernizm kavramları ve çalışmanın besleyiciliği açısından kültür olgusu ayrıntılı olarak ele alınmaktadır. Son başlıkta ise örnekleme oluşturan caps'ler bahsedilen kuramsal çerçeveden yararlanılarak metinlerarası/göstergelerarası çözümlenmesi yapılmaya çalışılmıştır.

Amacı: Gelişen iletişim teknolojileri ile birlikte günlük hayatımızın bir parçası haline gelen yeni medya, birçok alanda değişim ve dönüşüm yaratmaktadır. İnternet ile birlikte ortadan kalkan zaman-mekan sınırlılığı ve etkileşimlilik özelliği ile birlikte küresel ölçekte kültürel aktarımlara da olanak sağlamaktadır. Son dönemlerde bu kültürel etkileşimlerden biri sayılabilecek, küresel çapta ortak bir mizah biçimi ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya platformlarında dolaşımı yaygınlaşan dijital mizah örneği olan caps'ler yeni medya çalışmalarında yeni bir araştırma alanı açmaktadır. Çalışmanın amacı; Bobiler.org internet sitesinde kullanıcıların postmodern üretim teknikleri ile ürettikleri caps'lere metinlerarası/göstergelerarası bağlamda; güncel olay/olguları yeni bir düzlemde, kendinden önce ki eserlere yükledikleri yeni anlamlar ve caps'lerin tarih ilişkisi ortaya konacaktır.

Önemi: İletişim teknolojileri ve gelişen medya geniş bir araştırma alanı sunmaktadır. Son yıllarda sosyal medya platformlarında küresel ölçekte bir mizah biçimi oluşmaktadır. Caps adı verilen kullanıcı katkılı bu içerikler ile ilgili ülkemiz alan yazınına bakıldığında

sınırlı sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın kendinden önce yapılmış az sayıdaki çalışmalardan farklı bir bakış açısıyla konuyu ele alması dolayısıyla kendinden sonraki çalışmalara yeni bir bakış açısı kaynağı olması umulmaktadır.

Varsayımlar: Aşağıdaki varsayımların doğru olduğu düşünülerek bu çalışma yürütülmüştür.

1. Dilin kültür aktarımındaki önemi bağlamında caps'lerin tarihsellik ilişkisinden söz edilebilmektedir.
2. Postmodern teknikler ile üretilen caps'ler göstergelerarası ilişkiler kurarken çok sesli gösterge dizgeleri oluşturmaktadır.
3. Toplumsal gerçekliğin yeniden üretimi açısından caps'ler metinlerarası ve göstergelerarası ilişkiler kurarak yaratıcı bir dil oluşturmaktadır.

Problem: Yaratıcı bir dil sayılan caps'lerin, postmodern üretim teknikleri ile toplumsal gerçekliği yeniden üretim biçimleri, küresel mizah formu oluşturması noktasında kültürel etkileşimlere etkisi ve sosyal pratiklerin iletişim araçları ile dönüşümü çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

Sınırlılıklar: Çalışmanın evrenini; kullanıcıların film, dizi, haber video ya da ekran görüntülerinin (screenshot) çeşitli bilgisayar programları ile montajlayarak yeni bir bağlam üzerinde anlam ürettikleri caps'leri paylaştıkları bir platform olan bobiler.org oluşturmaktadır. İlk olarak 1976'da Richard Dawkins'in Gen Bencildir (The Selfish Gene) adlı kitabında geçen Meme; "Kültürel iletilerin transferini sağlayan birim" olarak tanımlanmaktadır. Meme kavramı dijitalleşmeden önce tanımlanmış olsa da zaman ve mekan sınırlılığının ortadan kalktığı ağ ortamında yaygın bir ifade biçimi haline dönüşmüştür. Kullanıcıların güncel, toplumsal ve popüler olan konular ile ilgili fikirlerini fotoğraf, video ve yazı ile postmodern üretim teknikleriyle ürettikleri caps aracılığı ile ifade etmektedir. Bobiler.org sitesinde paylaşılan caps çalışmaları arasında çalışmanın örnekleme oluşturulurken amaçlı örnekleme yöntemleri arasında ölçüt örnekleme tekniği uygulanacaktır. Amaçlı örnekleme; zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen olay ve olguların derinlemesine çalışılmasına, olay ve olgular arasındaki ilişkinin anlaşılmasına olanak vermektedir (Yıldırım & Şimşek, s. 118). Bu çalışmada örnekleme oluşturacak caps çalışmaları; 2020 yılı içerisinde paylaşılan ve bir ya da birden fazla filminden alınan fotoğraf ya da tablo/resim ile oluşturulmuş olması, site içerisinde 2020 yılı

içerisinde paylaşılan kullanıcılar tarafından en çok oyu alan ve toplumsal olay/olgular ile ilgili olması çalışmanın sınırlılığını belirlemektedir.

Yöntem: Öncelikle literatür taraması yönteminden yararlanılan bu tezde elde edilen bilgiler sonucunda örneklem içerisinde yer alan caps'lerin gösterge dizgeleri saptanmaya çalışılmıştır. Literatür taraması yapılırken çeşitli dergi, makale, tez ve kitaptan yararlanmaya çalışılmış ancak literatür de sınırlı kaynağa sahip olan metinlerarasılık ve göstergelerarasılık kavramları hakkında, başvuruları zorunlu olarak Kubilay Aktulum'un çalışmalarına yönlendirmiştir. Ulaşılabilen kaynakların tez ile ilgili kısımlarından çalışmada yararlanılmıştır. 2020 yılı içerisinde paylaşılan, ölçüt örnekleme kriterleri içerisine giren caps'lerin sayısının, sınırlı tez çalışma alanında analizinin yapılamayacak kadar çok olması nedeni ile söz konusu evren dahilinde rastgele örneklem seçim tekniğinden de yararlanılarak 9 Caps'e düşürülmüştür. Seçilen caps'lerin göstergeler dizgesi bağlamında analizleri yapılmış ve metinlerarası ilişki yöntemleri saptanmaya çalışılmıştır. Pastiş, parodi, alaycı dönüştürüm yöntemleri ile yeniden üretilen caps'ler ilişki kurdukları ana yapıtı tekrar gün yüzüne çıkarma, hatırlatma işlevi de göstermektedirler. Ana metinlerin üretildiği dönemin tarihsel koşullarında oluşturulan anlamları yapı bozumuna uğratarak günümüz şartlarını yansıtan anlam dizgeleri ile iç içe geçmiş çok sesliliği barındırmaktadırlar. Oluşturulan caps'ler ile yeni bir kültürel ifade biçimi yaratılmış, telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojilerinin sunduğu global sanal uzam aracılığı ile kültürler arası etkileşim araçlarından biri haline gelmiştir. Bir mizahi form olarak kabul edilebilecek LOLcat caps formu, kullanıcılar tarafından global ölçekte kabul edilmiş ve mizahi üretim formu olarak defalarca üretilmiştir.

2. GENEL BİLGİLER

İletişim araçlarının gelişimi, sosyal pratiklerimizi ve kültürel kodlarımızı da değiştirip geliştirmektedir. Bu bağlamda birinci bölümde iletişim araçlarının gelişimi ile birlikte sosyal ve kültürel pratiklerimizdeki değişim irdelenmeye çalışılmıştır. Tezin ana sorunsalı olan sosyal pratiklerin iletişim araçları ile dönüşümü özelinde kronolojik bir izlek oluşturmanın, çalışmanın besleyiciliği açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bölümde analog ve dijital medya üzerine araştırma yaparken teknolojik gelişmelerin toplumsal ve sosyolojik etkilerini ele almak amaçlanmaktadır.

2.1.İletişim Araçları Bağlamında Toplumsal Tarih

İnsan temelli bir edim olan iletişim, bireylerin etkileşim alanını geliştirme çabaları sonucu günümüzdeki halini almıştır. Teknolojinin gelişmesi ve sayıca fazla insan ile haberleşme ihtiyacı sonucu ortaya çıkan iletişim araçları vasıtası ile kitle iletişimi söz konusu olmuştur. Araştırmanın da ilgi alanı olan iletişim ve kültür, insanlık tarihinin başlangıcına denk düşmektedir. Crowley ve Heyer (2014)'ın ifade ettiği üzere insanın kendi tarihini üretme macerası aynı zamanda iletişimin tarihini oluşturmaktadır. İnsan, varoluşunu devam ettirmek ve geliştirmek için çevresinde olup biteni anlamlandırma güdüsü ile kendisiyle, diğer insanlarla ve doğa ile iletişim halinde olagelmiştir.

İnsanların, birlikte yaşam pratikleri oluşturmaya başladığı dönemlerde ilk toplumlar da oluşmaya başlamıştır. İnsanlar içinde buldukları toplum ile sözlü iletişim aracılığıyla toplumsal bağ kurmuşlardır. Kayıt altına alma, daha fazla kişiye ulaşma ihtiyacı ve yazının bulunuşu ile iletişim pratikleri de değişim göstermektedir. Görüntü ve sesin de iletişim araçlarına eklenmesi, iletişim araçlarının gelişmesi, toplumsal yapılarda değişimi ve çoksesliliği beraberinde getirmektedir. Yaşanan bu gelişmeler toplumların değişimi ve gelişimini sağlayan ekonomik, politik, sosyolojik, kültürel ve sanatsal gelişmeleri de beraberinde getirmiştir. Günümüzde teknolojik gelişmelerin beslediği iletişim araçlarının halen gelişimi devam etmektedir. İnsanların haber alma-haber verme ihtiyaçlarının karşılanmasına araçlık eden medya aygıtları aynı zamanda görüş ve fikirlerin, kültürel pratiklerin paylaşım aracı olmaktadır.

2.1.1. Analog Medya

İnsanlık tarihi kadar eski olan iletişim tarihi, insanlığın gelişen ve değişen dünyaya uyum sağlayabilmek adına kendi düşünce (iletişim) araçlarını da beraberinde geliştirmişlerdir. Mağara duvarlarına çizdikleri resimler, önemli olay/olguları kaydetmek için kullandıkları çentik tabloları ya da arazilerini çevreledikleri taşların üzerindeki semboller dönemin iletişim araçları olarak sayılabilmektedir. İletişimde ve araçlarında önemli olan süreçtir. Bu süreç içinde değişen sosyal yapı, ekonomik durum gibi fiziki yapıya göre iletişim alanı genişletilme ihtiyacı doğmuş ve yeni iletişim araçlarının bulunmasına zemin hazırlamıştır.

Belirli bir coğrafya parçasında, aynı doğa koşulları içinde varlıklarını sürdürmek için araç ve gereçler bulan, bu konuda çeşitli bilgiler üreten, bunları belirli iş bölümü yöntemlerine göre kullanan, kendi aralarındaki bu iş bölümünden kaynaklanan farklılaşmaları haklılaştırmak için değerler ve inançlar üreterek toplumun farklı kesimlerini ortak üst kimlikler içinde kaynaştırmayı amaçlayan insanların etkinliğidir iletişim (Oksay, 2020, s. 23).

Kabaca bir düşünce değiş tokuşu olarak ifade edebileceğimiz iletişim döngüsü, daha kalıcı ve daha fazla kişiye ulaşabilmek amacı ile evirilmeye devam etmektedir. İletişim araçlarının evrilmesini; kil tabletler, papirüs, kâğıt, matbaa, telgraf, radyo, kablolu yayın-TV ve günümüzde internet teknolojileri olarak sıralanabilir.

Tarım topluluklarının oluşumundan önce avcı-toplayıcı topluluklarının iletişim araçları görece sınırlıdır. Kültürel aktarımın sözlü iletişim aracılığı ile yapıldığı bu dönemde arkeologlar ve tarihçiler, o döneme dair bulguların, insanlığın yaşanan olay/olguların imgelerini kurma ve simgesel kayıtlar tutma çabası olarak yorumlamaktadırlar. Toplumsal örgütlenme düzeyine ulaşan insanlık daha karmaşık simgesel kültür oluşturmuştur. “Bu simge ve imgelerin kullanılma şekilleri, görünüşe göre bizim bugün onları kullanma şeklimize benziyor; Ritüel ve törenlerin ayırt edilmesi, yaş, cinsiyet ve statü farklarının belirtilmesi ve mitlerle öykülerin bazı parçalarının temsil edilmesi” (Crowley & Heyer, 2014, s. 22,26). Bir dil olarak kullanılan simgeler, düşünceleri, olayları anlatmamızı, anlamamızı sağlayan kodlardır. Toplumların oluşturduğu bu simgesel kültür öğeleri bir iletişim biçimi olarak önemli bir yere sahiptir. Bu semboller ve onlara yüklenen kültürel kodlar antik dünyada önemli haberleşme kaynağıdır. Yazılı iletişim keşfedildikten sonra da okuma yazma bilmeyenler için baskın bir şekilde kullanılmaya devam eden simgeler, insanlar için önemli bir haberleşme aracıdır. Bu durum ortaçağda didaktik bir sanat anlayışının oluşmasına neden olmaktadır. “Ortaçağ katedrallerinde ağaca, taşa ve bronzla oyulan ve mozaik-cam pencerelere resmedilen

imgeler, etkili bir iletişim sistemi oluşturdu” (Briggs & Burke, 2011, s. 16-17). İletişim olgusunun ortaya çıkışındaki itici güç olan belgelemek ve haberleşmek ihtiyacı ortaçağın skolastik düşünce etkisi altında öğretici-eğitici bir üslup kazanmıştır. Sembollerin ve sözlü iletişimin hakim olduğu bu çağda önemli en önemli iletişim pratiği ritüellerdir. Ritüellerde, anlatılmak istenen destansı hikayelerle kurulup, güçlü jest ve mimikler ile sunulmaktadır. Ritüellerde etkili, kalıcı bir şekilde bilgiyi paylaşmak ve ikna etmek amacı ile sözlü iletişim görsel bileşenlerle anlatım güçlendirilmiştir. Tarım ile gelişen ekonomi ve karmaşıklaşan toplumsal düzen yazıyı gerekli kılmıştır. Modern yazının bulunuşuna denk toplumlar kültürel aktarımını sözlü iletişim sayesinde kurmaktadır. Yazı bu süreçte sınırlı bir işleve sahiptir, taş ve kil tabletlere yazılan çivi yazıları ekonomi ve siyasi içerikli tutanaklar olarak kaydedilmiş, kültürel ve düşünsel bir olgu kaydedilmemiştir. Belge niteliği taşıyan metinlerden oluşan yazılar üretilen bu dönemde sosyal gelişimlerin analitik temelli ilerlediği düşünülebilir. Hiyerarşik bir sosyal düzen yapısında tarım ürünlerinin üretimi, elde edilen ürün miktarı vb. kayıtlar tutulmaktadır. Lologram ve sembollerden oluşan bu yazı daha sonra yerini sesçil alfabelere bırakmış ve propaganda, efsane gibi metinler yazılmaya başlanmıştır. İnsanlar tecrübelerini, bildiklerini akıllarında tutmaktan kurtuldu soyut ve karmaşık uzun mesajlar oluşturulabildi, zaman ve mekana yayılan sosyal ilişkiler kurmak mümkün olmuştur. Yazının daha sınırlı bir kullanım alanında kalmasını isteyen Eski Sümer Kralları yazının bir sanat ürünü ortaya çıkarılması amacı ile kullanılmasını amaçlamıyordu. (Diamond, 2018, s. 274). İletişim araçlarının kullanım pratikleri kralın yönetiminde ve sınırlıdır. Sayıca fazla insana ulaşma ihtiyacının doğması taş ve kil tabletlerin yerine daha hafif ve taşınabilir iletişim araçlarının bulunmasına sebep oldu. Nil deltasında yetişen *cyperus papyrus*'den elde edilen papirüs ile düşünce hafiflik kazandı. Bireyin iletişim “sınırlarını” genişletme arzusu okuma-yazma bilme oranını arttırmıştır. Elle yazma ve okumadaki dikkat çekici artış yazın alanına dünyevi konularında dahil olmasına neden olmuştur. İnsanların gözlem yeteneği, düşünme, sorgulama becerileri ve bunun sonucu oluşan tecrübelerini kağıda aktarma pratikleri gelişmiştir. Dini metinlerin, resimlerin dışında sanat eserlerinin üretilmesi ve bireyler arasında dolaşımı ile düşünce-fikir çeşitliliğinin dolaşımının zemini oluşturuldu.

Basım devriminin, saatin icadından sonra toplumların gelişimi açısından önemli ikinci buluş olarak sayılan matbaanın keşfi ile somut olarak başladığı söylenebilir. Ahşap oymalar, hareketli metal levhalar ve günümüzde insan müdahalesinin en aza indiği

makineler, gelişimini hala devam ettirmekte olan bu buluş, toplumların bilgiyi üretme ve sunma biçimlerini beraberinde değiştirmektedir. Kendinden sonraki teknolojileri tetiklediği noktada genel bir görüşe sahip olunan matbaa, modern dönemin hazırlayıcılarından biri olarak kabul edilebilir. 1450 yılında matbaanın gelişi ile birlikte el yazması metinlerin üretimi mekanikleşmiştir. Kaligrafi sanatı yerini tipografiye dayanan seri üretilen bilgi yerini aldı (Crowley & Heyer, 2014, s. 129). El yazması metinlere oranla daha fazla metin üretilmiş, edebi türlerin çeşitliliği artmıştır. El yazması metinlerde kullanılan kaligrafi fermanlar, duyurular gibi alanların dışında bir sanat uğraşına da dönüştürülmüştür. Gutenberg'in hareketli hurufatından sonra yazı zanaatkârları (batı sanatında kaligrafi sanatçıları, doğu sanatında hüsnü hat sanatçıları) güzel yazı geleneğinin mekanikleşmesinden ve kendilerine duyulan ihtiyacın ortadan kalkmasından rahatsız olmuşlardır.

Matbaa ile birlikte üretilen metinlerde çeşitliliğin yanı sıra kendinden önceki metinlerin mekanik olarak yeniden üretimi söz konusuydu. El yazmalarına oranla sayıca daha fazla üretilmeleri daha fazla kişiye ulaşmasını ve dolaşımın fazla olması gibi etkenlerin toplumda kültürel etkileşimlerin yaşanmasına da zemin oluşturmaktadır. Basım devrimi okuryazarların anlama pratiklerinde de değişiklikler yaşatmıştır. Okuma alanları denilen okuma odaları, kitabevleri gibi kamusal alanlarda yapılan yüksek sesli okuma kültürü, sessiz okuma pratiklerine dönüşmüştür. Bilginin işlenmesi ve ulaşılabilirliği insanlarda gündemi takip etme ve haberdar olma isteğini pekiştirmiştir. 18. yüzyılın sonlarında süreli haber yayınlarının çıkması ile bilgi toplumu denebilecek bir sosyal yapı oluşmaktadır. Bu dönemde bir araya gelip haberler hakkında konuşmak kültürel bir etkinlik haline gelmiştir. İletişim araçları kullanıldığı topluma ve toplumun sahip olduğu sosyo-ekonomik duruma göre farklı özellikler göstermektedir. İçinde bulunduğu şartlara göre bilgi üretimi, dolaşımı ve alımlama pratikleri gelişmektedir ve bu sistemin denetim yolları oluşmaktadır. Bir başka deyişle matbaanın bulunuşu ve onun yayılışı bu iletişim aygıtının gittiği kültürlerde yeni anlam ve kültür üretim biçimlerini de içine alacak şekilde gelişim göstermektedir.

Matbaa beraberinde okuryazar sayısını da arttıran faktörlerden biri olmaktadır. Bilgiye direkt olarak (görece) ulaşabilme imkanı bireylerin köleleşmeyi reddetmesi ve yeni yönetim sistemleri arzularını açığa vurmasını sağlamıştır. Yazılı kültür sanatları olarak sayılabilecek kaligrafi sanatı ve el yazmalarının süslü yapısı matbaanın mekanikliği ile yerini tipografiye bırakmıştır. Bu değişim aynı zamanda yazarın ne yazacağıyla ilgili

denetimin ortadan kalkıp kültürel ve sosyal metinlerin oluşması mümkün olmuştur. Yazılı metinlerin sınıf ayrımını ortadan kaldırıp, her sınıftan insana hitap edebilme özgürlüğüyle eserler üretebilmiş, dünya kültürleri denebilecek kültürel öğeleri yazıya, sembole dökülebildiğince okura sunma imkanı doğmuştur. Okura zaman ve mekan kavramlarını yeniden yorumlayabildiği bir zemin sunmuştur.

19. yüzyılda elektriğin dünyayı dolaşması ile posta teşkilatına hizmet eden raylı sistemler telgraf teknolojisini mümkün kılmıştır. İletişim tarihinin ilk zamanlarından beri insanların bilgi üretim çabalarının bir getirisi olan iletişim araçları, teknolojinin de getirileri ile birlikte bilginin taşınabilirliği üzerine aygıtlar bulunmaya devam etmiştir. Telgrafa kadarki süreçte bilginin taşınması aracında taşınması anlamına geliyorken telgraf ile birlikte bilginin taşınması mümkün olmuştur. Sonrasında geliştirilen telefon ve televizyon habercilik, gazete ve dergi içeriklerinin çeşitlenip zaman ve mekan sınırlarının aşıldığı bir içerik yelpazesine sahip olmaktadır. İletişim aygıtlarının kişilerden kitlelere hitap etme gücü ile birlikte iletişim pratikleri de değişim yaşamaya başlamaktadır. Sözlü iletişim döneminde büyük toplanma salonlarında, amfilerde geniş kitlelere fiziki ortamı da paylaşarak yapılan haberleşme zaman içerisinde yaşanan gelişmelerle birlikte küçük bir telefon ekranına sığdırılmıştır. Yüksek sesle kitap okuma pratikleri sessiz ve bireysel kitap okuma biçimine dönüşmüş günümüzde basılı olmasının dışında elektronik kitap olarak da ulaşılabilir olmuştur. Fiziksel formunun ya da sunduğu imkanların dışında hepsinin ortak bir amacı söz konusudur: Mesaj. Kişi ya da grupların içinde buldukları dönemin sosyo-kültürel, ekonomik zeminin etkileriyle oluşan bilgi, fikir ve düşüncelerinin paylaşılmasıdır.

2.1.2. Dijital medya

İnsanın haber alma- haber verme, duygu, durum veya olguları kayıt altına alma ihtiyacından doğan iletişim araçları, kitle iletişimini oluşturmuştur. Zaman, mekan ve uzaklık kavramlarının fiziki sınırlılıklarının aşıldığı bir iletişim biçimine dönüşmüştür. “Eski Yunancada “tele” sözcüğü “uzakta” anlamına gelir. ”Fon”un anlamı “ses” veya “konuşma”; “graf”ın anlamı ise “yazma” ya da “çizim”dir. Böylece telekomünikasyon (uzaktan haberleşme), telefon (uzaktan konuşma), televizyon (uzaktan görme), Telgraf (uzaktan yazma) gibi terimler türetilmiştir” (Taşkın, 2018, s. 1). Bilgisayar ve ağ teknolojileri ile iletişim ve kitle iletişim uygulamalarında dönüşüm ve gelişmeler yaşanmıştır. Bilgisayarlar başlangıçta farklı birçok iletişim ağının (ARPANET, Packet

Radio, Packet Satellite gibi) birbirine bağlanması ile orduda, bilimsel arařtırmalarda, idari kurumlarda kullanılmaktaydı. 1980’li yıllarda iletiřim ađlarının dzenlenip birleřtirmesiyle ve toplumun eriřimine sunulup “internet” adını aldı. Bilgisayar teknolojilerinin geliřmesi ve internetin birleřimi iletiřim olgu ve sürecinde deđiřimlere yol ađtı. Bu deđiřimlerin getirileri 20.yzyyla “İletiřim Çađı” olarak anılmasına neden oldu.

Haberleřme, iletiřim kurma, bilgi edinme ve bilgiyi kayıt etme isteđi iletiřim araçlarının geliřiminin itici gücü olmuřtur. Kiřilerin dűřünce üretme ve paylařma pratiklerinin de beraberinde deđiřim gösterdiđi iletiřim olgusu haberleřme ve iletiřim etkinliklerinin birleřmesi ile telekomünikasyon olgusunu oluřturmaktadır. Telekomünikasyon; “Haber, yazı, resim, sembol veya her çeřit bilginin tel, radyo, optik vb. elektromanyetik sistemlerle iletilmesi, bunların yayımı veya alınması, uz iletiřim.” (TDK, Türk Dil Kurumu Sözlükleri, 2021). İletiřim pratiklerinde yařanan bu deđiřim bilginin çeřitliliđini de beraberinde getirmiřtir. Telekomünikasyon da yařanan küreselleřme bilginin ölçeđini deđiřtirip küresel çapta etkileřime sokmuřtur. Kiřisel bilgisayarların ve internetin kullanımının yaygınlařması ile dűnyanın ekonomik, kültürel, politik çehresi de deđiřime uđramıřtır. “İnternet, veri paketleri veri paketlerine ulařabileceđimiz bilgisayarlařtırılmıř aletleri birbirine bađlayan kablolar deđildir yalnızca, aynı zamanda bunları kullanan insanları birbirine bađlayan küresel bir ađdır” (Blum, 2013). Farklı konumlarda yařayan bireyleri aynı uzamda buluřturarak bir aradalık siműlasyonu yaratmaktadır. Aynı fiziksel ortamı paylařarak yüz yüze yapılan görűmeler bu siber uzam aracılıđı ile dijital forma dűnűřtürűlmektedir. Bu bađlamda bireyler bu küresel ađda da kimlikler ve topluluklar oluřturmaktadır. Oluřturulan bu kimlikler, topluluklar bu siber uzamın ortak kültürű sonucu biçimlenmektedir.

Tönnies (1963) tarafından kavramsallařtırılan topluluk, tanımlayıcı ve kapalı somut insan iliřkilerini içerirken, toplumdan bahsederken bu kapalı ve tanımlayıcı iliřkilerin bulunmamasıdır. Analog medya araçlarının sunduđu içerikler bireyleri buldukları toplumun/topluluđun sosyo-ekonomik kültürel alt yapısı çerçevesinde gündelik ve kültürel aktivitelerini etkilemektedir. İnternet ve bilgisayar teknolojileri ile birlikte kiřilerin gündelik hayat pratikleri ve kültürel aktivitelerinde etkiler dijital medya platformlarında řekillenmektedir. Kiřiler buldukları fiziki ortamdan bađımsız bir řekilde bir aradadırlar. “Sosyo-ekonomik statű, eđitim altyapısı, ırk, etnik köken, cinsiyet, yař, cinsel seçim gibi gerçek dűnyada etkili olan sosyal faktörler internet bađlılıđına da

yansır.” (Chayko, 2018, s. 2). Bireyler bu çevrimiçi dünyada kaygılarını, endişelerini, farklılıklarını ya da benzerliklerini daha net bir şekilde görebilir öyle ki bunları ifade edebilecekleri dijital kamusal alanlar oluşturur.

Başlangıçta veri kayıt, idari işlerin düzenlenişi ve araştırma çalışmaları için kullanılan internet ve bilgisayar teknolojileri zaman içinde gösterdiği gelişim ile bireylerin iletişim ve sosyal pratiklerinde analog medyanın sınırlılıklarını aşan yeni bir iletişim aygıtı olmuştur. Analog medya ve dijital medya arasında farklar elbette mevcuttur ancak dijital medya, daha önceki iletişim araçlarında da söz konusu olduğu gibi içerisinde kendinden önceki iletişim araçlarını barındırmaktadır. Dijital medya kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, cep telefonları ve ağ teknolojilerinin gelişmesinden sonra özellikle 2000’li yılların sonuna doğru ortaya çıkan “sosyal medya platformları” aracılığı ile bireylerin dijital içerik üretimine olanak tanınması bireyleri tüketici konumundan çıkarıp üretici konumuna getirmiştir. Kendi içeriğini kendi üretebilmek, bilgiye anında ulaşabilmek, kişiler arası iletişimin yanında gruplar arası iletişimin de mümkün olduğu birden çoğaktan çoka iletişim modeli söz konusu olmuştur. İnsanların bir aradalık arzusu, haber alma-bilgi verme isteği iletişim araçlarının gelişimini ve bu araçların kullanım pratiklerini şekillendirmektedir. Bu isteğin karşılanması, zaman ve mekan kavramlarının sınırlılıklarını aşma çabaları sonucu iletişim tarihi boyunca medya araçlarında dönüşüme sebep olmuştur. Bu bağlamda Bilgi Teknolojileri, Telekom ve Medya arasında yaşanan yakınsama dijital medya platformlarını oluşturmaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısında Bilgi Teknolojileri ile Telekom sektörleri arasındaki yakınlaşma, ağ üzerindeki herhangi bir noktaya (bilgi ya da kişiye) erişim sürecini kısaltmış ve kullanıcıların eş zamanlı ya da eş zamansız bir şekilde ve birebir, birden-çoka veya çoktan-çoka biçimlerinde etkileşim sağlayabilmeyi mümkün kılmıştır (Polat, 2016, s. 415).

Dijital medyanın analog medyadan ayrılan en belirgin özelliği nesnelere dijitalleştirilmesidir. Resim, ses, görüntü, yazı, para gibi unsurların dijitalleşmesini temel alır. Sosyal hayatımızı şekillendiren iletişim ve pratiklerini de dijitalleştirerek değişime uğratmaktadır. İletişim teknolojilerinin gelişiminde önemli gelişme olarak atfedeceğimiz matbaanın bulunuşu bilginin somutlaştırılması açısından önemli bir yer tutmaktadır. Telekomünikasyon teknolojileri ve ağ teknolojisinin birleşmesi ile birlikte somutlaştırma sadece bilgi işlemlerinde yaşanmadı. Elektrik ağı dünyayı sardı ve iletişim pratiklerimizi etkileyen “yakınlık” sınırlılığı ortadan kalkarak dünya küresel köy haline geldi ve küresel kültür diyebileceğimiz sosyal pratikler oluşturuldu. Marshall McLuhan’ının matbaanın

icadından sonra bireyselleşmeye başlayan toplumun elektriğin devreye girişi ile tekrar yakınlaşmaya başlamasını ifade eden küresel köy tanımı, internet teknolojilerinin gelişmesi ve yayılmasıyla küresellik olgusu daha da artmış, bireyler “her an her yerde”, topluluk içinde olabilmektedir.

Medya dönüşüm çağı bu doğrultuda medyanın geleneksel kullanım alışkanlıklarını ve tüketimini de dönüştürmüştür. Medyadaki dönüşüm başlangıçta medya içeriğine erişim sağlayan alıcıların tanımlamasını değiştirmiştir. Geleneksel alıcılar kullanılan medyaya göre izleyici, dinleyici, okuyucu veya tüketici olarak tanımlanırken günümüzde dinleyici, izleyici, okuyucu yerine kullanıcı; tüketici yerine ise üretici kavramı kullanılmaktadır (Öztürk, 2013, s. 18).

Kullanıcıların oluşturdukları içerikler diğer kullanıcılar tarafından tüketilmekte ve kullanıcılar bu durumda kendi içeriklerinin hem üreticisi hem de tüketicisi konumdadırlar. Kullanıcı katkılı bu içerik uzamı, enformasyon çeşitliliğine ve sayıca fazla olmasına neden olmaktadır. Sosyal medya platformlarında ‘akış’ adı verilen bu bilgi paylaşım yığınları sınırsız ve zamansız bir şekilde üzerimize yağmaktadır.

Rogers (2003) dijital medyanın etkileşim, kitlesizleştirme ve eşzamanlılık olarak 3 temel özelliğinden bahseder. Etkileşim yeni medyayı analog medyadan ayıran en önemli özelliktir. Kullanıcı ile içeriği yakınlaştıran, edilgen durumdan çıkıp maruz kaldığı içeriği yönlendirme olanağı sunan bir yapıya sahiptir. Dijital medya da etkileşim birey-birey etkileşimi, birey-kitle etkileşimi, birey-teknoloji/içerik etkileşimi gibi farklı şekillerde gerçekleşebilir. Birey-birey etkileşimi; farklı zaman ve mekan da olan iki kişi arasında oluşturulan iletişim, görüntülü konuşma, elektronik posta gibi. Birey-Kitle etkileşimi; kullanıcıların sosyal medya platformlarında paylaşılan içerikleri farklı mekan ve zaman dilimlerinde görüp, bu içeriklere “beğeni”-“yorum yapma” gibi etkileşimlerde bulunmaları gibi bireylerin iletişim süreçlerini yönlendirebildikleri etkileşim türüdür. Birey-teknoloji/içerik etkileşimi, bireyin iletişim teknolojisi ile etkileşimini içerir. Birey iletişim teknolojisinin içeriğini kendi ilgi alanına, beklentisine göre belirler. Örneğin kullanıcının sanal gerçeklik gözlüğü deneyiminde içerik kullanıcının beklentisine, ilgisine göre şekillenir. Kitlesizleştirme: dijital medya platformları geniş kullanıcı kitlesi arasından bireye özel ileti gönderme olanağına sahiptir. Kullanıcı adına düzenlenmiş elektronik faturalar buna örnek verilebilir. Eş zamansızlık: birey herhangi bir zamanda bilgi gönderebilmekte ve alabilmektedir. İçeriğin sunulduğu anda alma zorunluluğu kalmayan kullanıcı geçmişe dönük radyo, gazete, televizyon yayınına istediği tarihte ulaşabilir.

Dijital medya yakınsama ile birlikte içinde analog medya araçlarını da barındıran yapısının yanı sıra etkileşim ve eşzamanlılık özellikleri ile kullanıcıya her zaman her yerde olabilme imkanı sunmaktadır. Haberleşme ve bilgi verme-alma isteği dijital medya platformları aracılığı ile sunduğu sürekli ve sınırsız bir biçimde üretilmektedir. Bunun bir sonucu olarak enformasyon toplumu oluşmuştur. Akıl ve düşünce gücüne dayalı üretim artmakla beraber bireylerin bunları paylaşabilmeleri için fiziksel bir arada olma zorunluluğu ortadan kalkıp zihinsel bir aradalık sağlayacakları sanal ortamlar oluşturulmuştur. Televizyon izleme, radyo dinleme, gazete-kitap-dergi okuma pratiklerini de beraberinde dönüştüren dijital medya kültürel pratiklerin oluşturulduğu bu mekanları da dönüştürmektedir. Yazının bulunuşu ve basılı üretimin başladığı ilk dönemlerde kahvehanelerde yapılan sesli kitap okuma kültürü, bilişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte bilgisayarlarımıza, telefonlarımıza, tabletlerimize indirebileceğimiz elektronik kitaplara bırakmıştır. Bununlar birlikte kültürel bellek mekanımız da “sosyal medya” araçları olarak dijitalleşmiştir. Kültürel hafızamızı da beraberinde değiştiren bilgisayar teknolojileri ve telekomünikasyonun birleşmesi küresel kültür diyebileceğimiz dijital kültür aktiviteleri oluşmuş hafızamızı da dijitalleştirmiştir, bilgisayarımızın hafızası zihnimizin uzantısı haline gelmiştir.

Bilişim teknolojilerinin getirileri ile birlikte gülme, ağlama, sevinç, kutlama, yas gibi duyguların ifade pratikleri ve mekanları da değişmektedir. Herkes, herkesin her an ne hissettiğini ve ne düşündüğünden haberdardır. Bu da kullanıcıları zihinsel olarak sürekli bir arada tutmaktadır. Kullanıcılar beklentileri, ilgi alanları, düşünce yapılarına göre sosyal medya platformlarında oluşturdukları gruplarda, oluşturulan ortak bir dijital dil ile iletişim kurmaktadır.

Dijital teknoloji her tür enformasyonun (görüntüler, sesler, veriler veya metin) birler ve sıfırların ardı ardına dizilmesinden oluşan tek bir formatın sinyallerine çevrilmesine imkan sağlamaktadır. Artık ses, imge ve metin ayrı varlıklar değildirler, tersine ek yeri belli olmaksızın birbirine karıştırılabilirler (Mutlu, 2016, s. 215).

Burada dijital dil olarak işaret etmek istediğim duygu, durum ve olayları ifade etme biçimi olarak kullanılan meme/caps’ler. Postmodern özellikler taşıyan bu ifade biçimi, taşıdığı metinlerarası unsurlarla da tarihsellik unsurunu da barındırmaktadır.

Dijital medyanın bir uzantısı olan sosyal medya platformları bireyin/bireylerin, günlük aktivite biçimlerini etkilemektedir. Facebook, twitter, instagram gibi sosyal ağlar başlığı altında toplanabilecek platformlar günlük hayatın bir parçası olmaktan çıkıp, hayatın bu uzamlar içinde devam ettiği sanal mekanlar haline dönüşmüştür. Bu durumun etkisi ile görünürlük ve gizlilik ile ilgili toplumsal normların sınırları genişletilmiş “her herkesi görmek ve herkese göstermek” şekline dönüşmüştür. Sosyal medya uzamlarında birey varlığını sürdürebilmek için sürekli dijital etkileşim içinde olması gerekmekte ve durum ‘bireyin içeriği’ olarak değil ‘içeriğin kendisi’ne dönüşerek bireyin metalaşması ile sonuçlanmaktadır. Sosyal medya araçlarına enformasyonda gündem oluşturma açısından bakıldığında geleneksel medya araçlarının aksine gündem oluşturma tekeli dijital medyanın kendisi, dolayısı ile birey olmuştur. Toplumsal olay ve olguları, bireyler arası etkileşim ile kısa sürede yayıp, Hastag’lerle uzun süre gündemde tutabilmektedirler.

3. KURAMSAL TEMELLER

3.1. Kltr

Bireyin davranış pratiklerini belirleyen, toplumsal çevrenin oluşumunu, insan ilişkilerini temel alan kültür farklı disiplinler tarafından çeşitli anlamlarda tanımlanmaktadır. Kültür sözcüğünün kullanılmaya başlandığı ilk yıllarda (18. yüzyılın son yılları) tarım alanında doğal büyümenin yönlendirilmesi anlamında kullanılmıştır. Zaman içinde ikinci bir anlam kazanarak insanın içinde bulunduğu toplumun pratiklerinden etkilenme, yetiştirilme süreci anlamında kullanıldı. Kültür terimi ilk kez Antik Romalı filozof Cicero tarafından insan ruhunun bakımı, yetiştirilmesi anlamında kullanılmıştır. 19. yüzyılda ise bugün kullandığımız modern anlamını kazandı. Toplumun genel alışkanlıkları, davranış biçimleri, zihinsel/düşünsel gelişmenin bir ürünü olan gelenek ve görenek gibi kendinden sonraki nesillere aktarılan değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır. “Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü” (TDK, 2021). Geniş bir alanı kapsayan kültür sözcüğünün tanımını yapmanın güç olduğunu belirten R. Williams kültür pratiklerinin ve varlıklarının içinde tarihsel kaydını barındırdığını işaret eder. “Kültür sözcüğünün gelişimi, toplumsal, ekonomik ve siyasi hayatımızdaki değişimlere yönelik önemli ve süregelen bir dizi tepkinin kayıdır ve kendi içinde bu değişimleri incelemeyi sağlayacak özel bir tür harita oluşturur” (Williams, 2021, s. 28). Ekonomik ve siyasi etkenler insanların içinde buldukları toplum ile iletişim pratiklerini düzenleyen, ortak davranış biçimleri, fikir, gelenek, görenek, sanat ürünleri gibi değerlerin şekillenmesinde önemli etkiye sahiptir.

18. Yüzyıla kadar tekil olarak kullanılan kültür sözcüğü Aydınlanma Çağı ile birlikte akıl ve düşünce sistemlerinin öneminin artmasıyla çoğul anlamda kullanılmıştır. Çoğul kullanımı ile kültür, bir toplumun düşünce pratiklerinin, kendine özgü davranış biçimlerinin, sanat varlıkları, teknik ve felsefi tüm üretim ve varlıkları olarak tanımlanmaktadır (Oğuz, 2011, s. 126). İnsanın anlamlandırma çabalarının bir ürünü olan dil ve davranış biçimleri modern kültür tanımının şeklini oluşturmaktadır. Anlam oluşturma sürecinde dili kültürel temele dayandıran Saussure, “anlamın oluşturulduğu ve deneyimlendiği alan olarak kültür, toplumsal gerçekliklerin inşa edildiği, deneyimlendiği bir alan olarak tanımlar” (Turner, 2016, s. 25). Öğrenilebilen ve nesiller boyunca

aktarılabilen bir yapıya sahip olan kültür, dil aracılığı ile aktarılmaktadır. Kültür toplumdan topluma değiştiği gibi toplum içinde de çeşitli kültür topluluklarından söz edilebilmektedir. Toplumların yarattığı değerler ve alışkanlıklar o toplumun kültürünü oluşturmakla birlikte kültürün sürekliliği toplumun sürekliliği ile doğru orantılıdır. Kültürün nesiller arası aktarımı ve sürekliliği tarihsel bir yapıya sokmaktadır. Kültür maddi ve gözlenebilir yapısının olmaması dolayısıyla gerçeğin soyutlamasıdır. Kısaca kültür, insan topluluklarının düşünüş, değer ve birliğini meydana getiren düşünsel, sanatsal, felsefi, bilimsel ve teknik tüm üretimleri ve varlıkları olarak tanımlanmıştır.

3.1.1. Kültürel süreçler

İletişimin anlamlandırma süreci içerisinde oluşmuş değerlin yine bir süreç olgusu ile şekillenip kalıcı değerler haline dönüşmesi olarak özetlenebilecek kültür süreci içinde olduğu koşullardan da etkilenmektedir. Göstergibilimin alanı içerisinde yer alan göstergeler dizgesinin parçaları içinde bulunduğu topluluk değerleri ile anlam inşası yapılmaktadır. Bu anlam inşası sırasında pek çok etkenden bahsetmek mümkündür. Kültür paylaşımının yaşandığı fiziksel ortamın yapısı kültürler arasında yaşanan alışverişin sınırlarını belirlemektedir. İzbul (2021) kültürel süreçlerdeki bu etkenleri kültür ve çevre ilişkisi, kültür oluşumu, kültürel değişme, bireylerin kültürlenmesi, kültürler arası etkileşimlerde itici güç veya aracı olan etki ve baskılar olmak üzere özetlemektedir. Sosyal antropolojinin kavramsal araç ve gereçlerinden olan kültürel süreçler oluşum biçimlerine göre beşe ayrılmaktadır. Bunlar; kültürlenme, kültürleşme, kültürel yayılım, kültür şoku, kültürel asimilasyon. Kültürel süreçler bireyin içinde bulunduğu çevre ve kültür ilişkisi, toplumlarda kültür oluşumu, içinde bulunulan kültürde yaşanan kültürel değişimler, bireylerin var olduğu toplumun kültürünü edinmesi/kültürlenme, iki ya da daha fazla kültür arasındaki etkileşimlerde karşılıklı etki ve itici gücü içerir. Bireyler edindikleri öğrendikleri davranışsal-bilinçsel tüm bilgileri yine öğretme yoluyla diğer nesillere aktarmaktadırlar. Kültürel süreçler toplumlarda bireyler arasındaki etkileşim ortamında gerçekleşir.

Kültürlenme (enculturation), insanın içine doğduğu topluma ait değer yargıları, düşünce biçimleri, adet, gelenek ve göreneklerini edindikleri süreçtir. Bireyin içinde bulunduğu topluma ait olma durumu, uyumlanma durumunu içerir.

Kültürleşme (acculturation), birden fazla kültür arasındaki karşılıklı etkileşme sonucu benzeşen ortak kültürel pratiklere dayanmaktadır. Kültürlerarası bu etkileşim çoğu zaman

tek yönlüdür. Bu bağlamda kültürleşme, kültürel özümseme sürecini içerir. Kültürel özümseme bir kültürün bir başka kültürü, maddi ve manevi varlıklarıyla oluşan kültür çemberi içine almasıdır.

Kültürel yayılım (Diffusion), maddi veya zihinsel ağırlıklı kültür öğelerinin toplumlar arasında dalga dalga yayılması, içten dışa ve dıştan içe sürekli geçişi sürecini tanımlar. Kültürel yayılım sürecinde kültürler arasındaki coğrafi yakınlık etkisi önemlidir. Ancak günümüz iletişim teknolojilerinin sunduğu “yakınlık” unsuru kültürel yayılım için gerekli fiziki yakınlık etkisini ortadan kaldırdığı söylenebilir.

Kültür şoku, bireyin farklı bir toplumun bilişsel/işitsel kültür norm ve davranışlarına uyumlanma sürecinde yaşadıkları psiko-sosyal etkileri içermektedir. Bireyin kendi kültüründen bir başka kültüre gittiğinde karşılaştığı toplumsal pratikleri yadırgaması, anlamlandırma süreci, uyumlanma-tepki gösterme evresini içermektedir (Uluç, 2021).

Kültürel asimilasyon, bir kültürel değerler sisteminin bir başka kültürel değerler sistemine etkisi altına alması. Kültürel süreçleri şekillendiren kültürler arasındaki etkileşim süreçlerindeki itici güç ve baskı asimilasyon sürecinde bireylerin gönüllüğü dışında da gerçekleşebilmektedir.

3.1.2. Kültür ve temsil olgusu

Bir anlamlar zinciri olarak ele alınan kültür, daha önce de bahsedildiği üzere tarihsel bir izlek haritası da oluşturmaktadır. Bu tarihsel kodlar, kültürün ana pratiği olan ‘dil’de bulunan parçacıklarını, üretildiği dönemin şartlarıyla ele alındığında anlamlandırmak gereği bulunmaktadır. Dönemin siyasi, ekonomik, kültürel pratikler, eğitim ve sanat unsurları kişiler arası iletişimde ortak değer kodları oluşturulması noktasında taban oluşturmaktadır. Stuart Hall’un kültürel devinim olarak bahsettiği bu döngü ‘an’ların anlamlandırılması noktasında öneme sahip olan dil aracılığı ile yapılmaktadır. “Dil, şeylere ‘anlam verdiğimiz’, içinde anlamın üretildiği ve yayıldığı ayrıcalıklı bir araçtır. Anlamlar sadece dile ortak erişimimiz yoluyla paylaşılabilir. Dolayısıyla dil, anlam ve kültür için temel özelliكتedir, her zaman kültürel değerler ve anlamların asli havuzu olarak görülmüştür.” (Hall, 2017, s. 7).

Bireylerin bir olay ya da olgu karşısında duygularını, düşünce ve fikirlerini ifade ettikleri ses, yazı, resim, müzik dilleri ile oluşturulmuş birer temsil aracıdır. Bu temsil araçları sayesinde aynı ya da farklı duygu, düşünce ve fikirlere sahip insanlar ile yakınlık kurup

birbirlerinden etkilenip dönüşüm yaşamaktadırlar. Kültür olgusu aynı zamanda bir süreci de ifade ettiği için bahsedilen bu etkileşimler Stuart Hall'un kültür için önemli bir ana pratik olarak gördüğü kültürel devinimi içermektedir. Kültürel devinim içerisinde anlamların değiş tokuşu kültürel kodların anlamlandırma süreci ile ilintilidir. Aynı değer yargılarının oluşturulması, sosyal pratiklerin devamlılığı esasında 'dil' ve 'kültürel devinim' ile iç içedir. Anamlı bir değiş tokuşun yaşanabilmesi için kişilerin aynı dilsel kodları paylaşmaları gerekmektedir. Siyah renginin matemi ifade eden dilsel koda sahip olması örnek verilebilir. Burada bahsedilen yalnızca aynı konuşma dili değildir. Kişilerin anlam olarak aynı düşünce ve duyguda birleşmesinden gösterge ve dil dizgelerinin anlamlandırma aşamasında ortak değer ve normlara sahip olunmasından bahsedilmektedir. Kültürel kodlar üretilirken anlamlandırma birkaç farklı alanda birkaç farklı pratik yoluyla dolaşıma girmektedir. Kültür ve dilden bahsedildiğinde bir temsil sisteminden bahsedilmektedir. Kültürel kodlara bakıldığında dillerin bir temsil yoluyla işlediği görülmektedir. Bu temsil sistemleri ifade etmek istediğimiz düşünce, fikir veya duyguyu bildirmek istediğimiz anlamı ya da temsil edecek unsur kullanılmaktadır. Yazı dili kelimeleri kullanırken müzik dili o duyguyu çağrıştıran notaları kullanmakta, moda kıyafetleri, televizyon/bilgisayar ekran üzerine dijital ya da elektronik noktaları kullanarak 'bir şey söyler'. "Kültür, aynı zamanda bir dizi farklı medyada da üretilir; özellikle bugünlerde modern kitlesel medyada, küresel iletişim araçlarında, farklı kültürler arasındaki anlamların tarihte görülmemiş bir ölçek ve hızda dolaştığı karmaşık teknolojiler tarafından" (Hall, 2017, s. 10).

3.1.3. Popüler kültür

Popüler kültür kavramına değinmeden önce halk kültürü ve kitle kültürü kavramlarının tanımını yapmak popüler kültür kavramının tanımını bağlamında aramak adına yerinde bir izlek olacaktır. Kabaca halkın kitlelere dönüşümü, endüstrileşme ve kitlelerin kapitalist kültür varlıklarını kullanımı olarak halk kültüründen popüler kültüre dönüşümün tarihsel çizgisi oluşturulabilir.

TDK'nda halk sözcüğü beş şekilde tanımlanmaktadır. Bunlar;

1. Aynı ülkede yaşayan, aynı kültür özelliklerine sahip olan, aynı uyruktaki insan topluluğu, folk

2. Aynı soydan gelen, ayrı ülkelerin uyruğu olarak yaşayan insan topluluğu

3. Bir ülke içerisinde yaşayan değişik soylardan insan topluluklarının her biri

4. Belli bir bölgede veya çevrede yaşayanların bütünü, ahali

5. Bir ülkedeki yurttaşların bütünü, kamu (TDK, 2021).

TDK'nın halk tanımlamasından da yola çıkılarak halk kültürü için, bir arada yaşayan insanların ortak sosyal kodları çerçevesinde şekillenen, o topluma ait, merkez noktası insan olan kültürel kodlar bütünü tanımını yapmak doğru kabul edilecek tanımlamalar arasındadır.

Halk kültürü; çok karmaşık bir yapıda olmayan, kökenleri geniş, yerel kitlenin genelini içine alan yerel adet, gelenek göreneklerinden üretilen ve yenilikleri de içinde barındıran bir kültürdür (Yaylagül & Korkmaz, 2008, s. 131). Halk kültürü ne tam anlamı ile yaratıcılığın ne de tam anlamıyla dogmatikliğin barındığı bir alandır. Halkın içinden halka ait sayılabilecek kültürel kodları içeren, yerel halkın ilişkilerini düzenleyen, kendine özgü destansı hikayeleri üreten ve içinde barındıran yapıdadır.

Kitle kültürü tanımından bahsetmeden önce kitle ve kitle oluşumundan bahsetmek gereği duyuyorum. Kitle terimi üzerine hem olumlu hem de olumsuz anlamlandırmalar yapılmaktadır. Bayağı, kuru kalabalık ya da güruh anlamlandırması yapılarak kullanılan kitle kavramı; kültür, zeka hatta ussallık yoksunluğunu ifade eder. Olumlu anlamı ile ortak amaçlar doğrultusunda bir araya gelerek örgütlenmiş işçi sınıfını ve dayanışmasını ifade etmek amacı ile kullanılmaktadır. Raymonds Williams kitle tanımını ve oluşumunu pekiştiren üç ana eğilimden bahsetmektedir. Williams'a göre bu üç ana eğilim;

Birincisi, nüfusun sanayi şehirlerinde toplanmasıydı: genel nüfustaki büyük artışın güçlendirdiği ve süregelen kentleşmeyle devam eden, insanların fiziki olarak yığılma süreci. İkincisi, işçilerin fabrikalarda toplanmasıydı: Burada hem, makine üretiminin zorunlu kıldığı fiziki bir yığılma, hem de büyük çaplı kolektif üretimin gelişmesinin zorunlu kıldığı çalışma ilişkileri bağlamında toplumsal bir yığılma söz konusuydu. Üçüncüsü, bunların sonucu olarak örgütlü ve kendi kendine örgütlenen bir işçi sınıfının oluşumuydu: toplumsal ve siyasi yığılma (Williams, 2021, s. 440,441).

Sanayileşme ile birlikte kırsal kesimden kente göçle büyüyen kentleşme sosyolojik yapıda da çeşitliliğin artmasına sebep olmuştur. Bu çeşitlilik birlikte hareket etme durumu ile oluşan kitlesel hareketliliğin sonucu olarak ortak kültürel kodlar oluşturmaktadır. Sosyal pratikler olarak bakıldığında işe gidiş ve dönüşlerde kitleler halinde ulaşım sağlama, boş zaman etkinlikleri olarak da sayılan sanatsal ve sosyal etkinliklerin saati ve

çeşitliliği, sanayileşme ile birlikte hızlı yaşam döngüsü içinde yer edinmeye çalışan bireyin 'hızla üret ve tüket' alışkanlığını edinmesi kitle kültürünün zeminini oluşturmaktadır.

Kitle kültürü: 'Kitle iletişim araçlarıyla üretilen ve yayılan, sadece kitlesel pazar için mal edilen standardize kültürel ürünler. Bunların kullanımlarında ve tüketimlerinde de kitlesel bir davranış söz konusudur.' (Mutlu, 1998, s. 215). John Fiske'e göre (2021) kitle kültürü popüler kültürden farklıdır. Kitle kültürü, toplumsal farklılıkları yok eden, endüstriler aracılığıyla kapitalist sistem içerisinde üretilip dağıtılan ve kendine özgü bir bütünlüğe sahip olan kültürdür. Kitle kültürü ve popüler kültür tanımlamaları üzerine tartışan düşünürlerin her iki kavram içinde kesin bir tanımlama yapılamaması noktasında hem fikir oldukları görülmektedir. Kitle kültürü ürünlerinin sanayileşme ile birlikte ortaya çıkması bir kavram olduğu belirtilirken bu kültür ürünlerinin alt sınıfa ait ürünler olduğunu ve üst kültür ürünlerini tehdit etmesi noktasında popüler kültür ile aynı ayrıma tabi tutulmaktadır. Endüstriler aracılığı ile üretilen bu ürünler işçi sınıfı için pazar sahasına indirilirken reklam strateji olarak yine orta sınıf ve işçi sınıfının kültürel kodları dikkate alınarak mitleştirilmektedirler. Yukarıda yaptığımız kitle kültürü tanımında da belirtildiği üzere bu kültür ürünlerinin kitlesel tüketimi, hedef kitlenin kültürel kodlarını mitlestiren pazarlama stratejisine dayanmaktadır.

Lowenthal'a (Gans, 2020) göre bu durumu sanayileşme ile oluşturulan modern dünyanın mekanikliği bireyin önemini ortadan kaldırmış bunun yerini kitle kültürü ile doldurmuştur. Gerçek sanat özelliklerini barındırmayan kitle kültürü ürünlerinin kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Bunlar; standardizasyon, stereo tiplendirme, tutuculuk, kandırmaca ile pazarlanmış tüketim malları. İşçi sınıfının oluşumu ile beraber yöneticilerin işçileri için standardize ettikleri çalışma saatleri dışında kalan zamanı dolduran endüstri ürünleri tek tiplendirme, içinde bulunulan grubun kökleri derinlere dayanan kültürel kodları, dini-siyasi görüşleri tutuculuk mitlerine dönüştürerek pazarlamaktadır.

Popüler kültür üzerine literatür taraması yapıldığında ortak kabul gören bir tanımını bulmak mümkün olmamıştır. Mutlu (Mutlu, 2016) bunun sebebinin kitle kültürü gölgesinde bir popüler kültür tanımı yapma eğilimine ve popüler kültüre yaklaşım farklılıkları olduğunu aktarmaktadır. Mutlu (2016) Mukerji ve Schudson'dan etkilenecek popüler kültür için genel bir tanımlama yapmaktadır:

...kökleri yerel geleneklerde bulunan halk inançlarını pratikleri ve nesnelere, keza siyasal ve ticari merkezlerde üretilen kitlesel inançları, pratikleri ve nesnelere içerir; popüler kültürün içeriğinde popülerleştirilmiş seçkin kültürel biçimlerin yanı sıra müze geleneği düzeyine yükseltilmiş popüler biçimler de bulunmaktadır.

Popüler kültüre yaklaşım farklılıkları popüler kültüre eleştirileri beraberinde getirmektedir. Olumsuz etkileri olarak nitelendirilen yönleri kişi ve toplum üzerinde ucuz ve sürekli değişen değerler üretmesi olarak özetlenebilir. Popüler kültür yaratmanın olumsuz noktası popüler kültür kar elde etmek isteyen yatırımcılar tarafından sadece parasını ödeyenleri memnun etmek üzere toptan üretilmesi durumudur. Yüksek kültür ürünlerindeki 'sanat' özelliklerini taşımazlar, alıntı yaparlar. Bu alıntılarla oluşturulan popüler kültür ürünleri yüksek kültür varlıklarını değersizleştirip bayağılaştığı düşünülmektedir. Popüler kültür izleyicileri üzerindeki olumsuz etkiler yaratmaktadırlar. Popüler kültür ürünleri izleyiciye sahte duygular, mutluluklar yaşatır gerçeklikten uzaktır, kişilere mutluluk simülasyonları yaşatarak gerçeklikten koparmaktadırlar. Toplumu kültürel olarak bayağılaştırmakla kalmaz diktatörlüğe eğilimli edilgen bir yapıya dönüştürmektedir.

Popüler kültüre daha olumlu bir açıdan bakan Jhon Fiske (2021) popüler kültürün kendi içinde çelişkiler barındırdığını öne sürmektedir. Fiske' göre tabiler ve güçsüzlerin kültürü olan popüler kültür, hem bir iktidar ilişkilerinin göstergelerini taşır hem de bu güçlere karşı bir direnişin belirtilerini taşır. Popüler kültür ürünlerinin iktidar hegemonyasına maruz kalan tüketici için iktidar bir gönüllülük esasına dayanır.

Popüler kültür ürünlerinin hem tüketicisi hem de üreticisi konumundadır. Medya araçları bu sistemin sürdürülebilirliği noktasında önemli bir etkiye sahiptir. Popüler kültür kodlarının kanıksanması, tekrarlanması ve kalıcılığı bu kanallar aracılığı ile sağlanmaktadır.

3.1.4. Dijital kültür

Bireyler arasındaki etkileşimler, bilginin edinilmesi, paylaşılması, kalıcılığı ve insan ilişkilerini düzenleyen gündelik hayat pratiklerini kapsayan kültür aslında aynı zamanda bir sürece de işaret etmektedir. İnsan ilişkileri, çevresel faktörler kültürel kodların çeşitlenmesine yol açmaktadır. Bir 'iletişim' sürecinin sonucunu oluşturan kültür iletişim ve araçlarının geliştirilmesi çabasını da beraberinde getirmiştir.

Sözlü iletişim ile başlayan, esasında başlangıcı insanlık tarihi ile başlayan kültür tarihi iletişim teknolojilerinin artması ile birlikte kültür çeşitliliğini de beraberinde getirmektedir. Kùltürler arası etkileşim matbaanın bulunuşu ile birlikte kayda değer ölçüde etki göstermiştir. Daha sonra sesli ve görüntülü iletişim araçlarını bulunuşu ve yaygınlaşması ile birlikte kültürel süreçlerin ve çeşitlerin artmıştır. Bilgisayar ve internet teknolojisinin kültürel kodların yayılımına ve çeşitliliğine etkileri neler olmuştur? İnternet ile giderek ‘küreselleşen’ dünya kültürel açıdan nasıl dönüşümlere uğramaktadır? İnternet ile birlikte sınırların (zaman ve mekan) ortadan kalktığı, kullanıcılarına sürekli etkileşim halinde olma imkanının tanındığı bu dijital düzlemde kültürler arası etkileşimlerde söz konusu olmaktadır. Bireyler arasındaki etkileşim ile gerçekleşen kültürel süreçler internet ve bilgisayar teknolojileri ile dijital ortamlarda gerçekleşmektedir. Kùltürler arası etkileşim ortamı yaratan dijital platformlar kültürler arası geçişkenliği arttırmaktadır.

İnsanlar, medya ve teknolojiyi kullanarak yaşadıkları alanı ve ilişki kurdukları ortamları düzenlemektedirler. Medya aygıtlarının taşınabilirliği (tabletler, akıllı saatler, bilgisayar ve telefonlar gibi) ile sosyal alanları da taşınabilir hale gelmektedir. Dijital medya ortamlarının en önemli özelliği olarak ‘taşınabilirliğinden bahsedilebilir. Bu dijital ortamlarda geliştirilen bağ ve bağlantılar sosyo-zihinsel (sociomental) olarak adlandırılabilir (Chayko, 2018, s. 43). Kişilerarası bağlılığı yaratma ve koruma fiziksel aktivitenin yanı sıra zihinsel/bilişsel enerjiyi de gerekli kılmaktadır. Bilişsel bağlılık, kişiler fiziki mekanı paylaşmasalar dahi varlığını korumaya devam eder. “Sosyal bağlantılar ve gruplar üyelerinin zihninde en eksiksiz biçimde bulunurlar” (Chayko, 2018, s. 44).

Bir toplum üyelerinin düşünce, fikir, bilgi, ahlaki kurallar ve değerler bütünü ile oluşmaktadır. Bu manevi ve maddi değerler o toplumun kültürünü oluşturmaktadır. Dijital sosyal ortamlarda bilişsel bağ kurabilen bireyler düşünce, değer, bilgi paylaşımları ile ortak bir katılımcı kültür oluşturmaktadırlar. “Williams ise kültürün üç düzeyini ayırt eder; ilki belirli bir zamanda ve uzamda yaşanmış olan kültürdür, sadece o zamanda ve o uzamda yaşayanların erişebilir. İkincisi kayıt altına alınmış kültürdür; sanattan gündelik hayat ürünlerine kadar her şey olabilir, bir dönemin kültürüdür. Aynı zamanda bu dönemlik kültürü ve yaşanmış kültürü birleştiren seçkin kültür vardır” (Williams (1965) akt; (Anbarlı, 2019, s. 78). Dijital kültür bu bağlamda incelendiğinde; zaman ve uzamda yaşayanların erişebildiği hem de ağda paylaşılanların kayıt altına alınması ve o dönemde

yaşayanların tanık olduğu ya da her ikisinin birleştirildiği ortam olması ile kültür olma niteliği taşımaktadır.

Van Dijk (2016) dijital kültürün özelliklerinden bahsederken; dijital medya araçlarının kullanıcılara önceden programlanmış platformlar sunar, kullanıcılar bu platformun sunduğu menüler çerçevesince uyarlamalar yapmaktadır. Dijital medya platformlarda her şey kodlanmıştır ve bu bölünebilir haldedir. Bölünebilirlik yaratıcı işin bütünlüğünü bozar ve kullanıcılara kendi kolajlarını yapma imkanı tanır. Kullanıcılar içeriğin hem üreticisi hem de tüketicisi olmaktadır.

İçeriklerin kullanıcılar tarafından üretildiği ve tüketildiği, parçalanabilir ve yeniden kolajlanabildiği, görselleştirmeye dayanması ve dijital mizah ürünü özelliği göstermesi ile çalışmanın da konusu olan Caps’ler Dijk’in dijital kültür için çizdiği çerçeve içerisinde yer almaktadır.

3.2. Modernizm ve Postmodernizm

Farklı yaklaşımlarla ele alınan modernizm ve postmodernizm kavramları hakkında genel bir tanımın yapılması mümkün olmamıştır. Bu nedenle bu başlık altında modernizm ve postmodernizm kavramları karşılaştırmalı olarak ele alınmaya çalışılmaktadır. İki kavramın birbirinden ayrılması ve tanımlanması noktasında, ‘post’ ön eki nedeniyle oluşan tartışmalar da etkili olmuştur.

Düşünce sistemlerinin sınırları kilise tarafından yönetilen skolastik düşüncenin hakim olduğu Ortaçağ’da her şey din temelli yaklaşımlar ile açıklanmaktadır. Bu koşullar ortamında üretilen sanat yapıtları, felsefe, bilim kilise ve din tarafından yönetilmektedir. Dolayısı ile dini öğreti metinler ve imgeleri yaygın kullanımdadır. Aydınlanma çağı ile birlikte Avrupa’da düşünce, teknoloji ve bilim alanında yaşanan gelişmeler modern çağı beraberinde getirmektedir. Latince “modernus”tan gelen modern kelimesi “modo” kelimesinden türetilmiştir. 5. yüzyılda Hristiyanlığı köklü roma ve pagan kültüründen ayırmak için eskiye ve antik kültüre karşı, şimdiki yücelten anlamıyla “hemen şimdi”, şimdiki zaman kavramıdır (Kızılcılık, 1994, s. 87). Ortaçağa hakim olan skolastik düşünce ile toplumsal kuralları belirleyen kilise merkezli dogmatik yaptırımlar söz konusuydu. Neden sonuç ilişkisinin tanrı ve mistik öğelerle açıklandığı bir otorite söz konusuydu. Aydınlanmacı düşünürlerin kitlesel biçimde ortaya koydukları modern tavır insanlığın içinde bulunduğu baskıcı-dayatmacı tek tip düşünce içinden çıkarılarak

özgürlükçü bir düşünce tavrına sahip olması ve yaratıcı bilgi birikiminin tüm insanların içinde bulunacağı çalışmalarla kullanmasını temel almaktadır.

Rönesans ile ortaya çıkan modernizm ile Tanrı merkezli düşünce yapısının yıkılıp yerine insan merkezli, akılcı bir düşünce sistemi getirilmiştir. Rönesans, reform ile sanayileşmedeki hızın da artmasıyla bilim, felsefe, sanat, sosyoloji ve teknolojiye beraberinde gelişme göstermektedir. Bireyselliğin söz konusu olduğu bu dönemde bilimsel bilgi 'Tanrı'nın yerini almaktadır. "...sınırlar koyma ve sınırları tanımaya yönelik bir proje modernlik. Ancak ayırıştırma kadar, (akıl yoluyla) bir bütünü koruma, parçacıkları birbirleriyle ilişkilendirme ihtiyacı da, modernizmin kopmaz bir parçasıdır" (Jameson, Jürgen, & Lyotard, 1990, s. 29). Oluşan bu yeni toplum düzeni düşünce, bilim, sanayi, siyasi birçok alanda dönüşüme neden olmuştur. Din toplum üzerindeki egemenliğini kaybetmiş özgür düşünce ve akılcı tavır hakimiyet kazanmıştır. Özünde akılcı bir tavrı barındıran modernizm geçmişe bağlılığını bitirip yenilikçi bir tavırla ilerlemeci bir tutum sergilemektedir. Gelenekleri, geçmişten gelen değerleri reddedip toplumsal gerçekliğin yalın haliyle yansıtılması gerekliliğini savunur. Akılcı düşünce ile kentleşmenin ve sanayileşmenin artması kapitalist toplum düzenini oluşturmaktadır. Feodalizmin yıkıldığı bu ortamda din kendi sınırları içine hapsedilip yönetim sisteminden soyutlanmaktadır. Gerçek olanı, gerçek doğruyu akıl temelli yollar ile bulma pratiğine dayanmaktadır. Ortaçağ ve modern çağ arasındaki tek fark her şeyin akıl merkezci açıklanması ile salt gerçeğin din ve akıl arasında yer değiştirmesidir (Büyükdüvenci & Öztürk, 1997, s. 18).

Modernizmin temel ilkelerinden biri de gelenekselden uzaklaşıp evrensel bir yapıya sahip olma girişimidir. Dini otoritenin sosyal pratikleri, toplumsal yapıyı düzenlediği öğretileri reddederek bireyci, akılcı bir tutumla ulaşılabilecek doğrunun varlığını benimsemektedir. Modernite gerçekliği akıl ve bilim ile açıklamayı amaçlamaktadır. Bu açıdan skolastik düşünce yapısını yıkan bir devrim olarak değerlendirilmektedir. Gerçeğin görünenin dışında daha derin bir anlamı olduğu savunulmaktadır. Sanatçı eserine gösterdiği anlamın dışında bir anlam yüklemektedir ve okuyucunun bu anlamı akıl yolu ile keşfetmesi beklenmektedir. Postmodernist düşünce tam da bu noktaya karşı çıkmaktadır. Modernizm ilkelerinin bir hakimiyet alanı oluşturduğunu ve dayatmacı tavrı ile skolastik düşüncede eleştirdiği hükümdarlık ilişkisini modernizm ile maskeleyerek yürüttüğünü iddia etmektedir. Modernizmin kuralcı ve sınırlayıcı tahakkümüne karşı çıkan postmodernizm

modernizmi bir iktidar alanı olarak görmektedir ve karşı düşünce ile sanatçıyı ve okuru alımlama noktasında özgürleştiren bir tutum sergilemektedir.

20. yüzyılın başlarından günümüze kadar çokça tartışılan kavram olan postmodernizm için genelleyici bir tanım yapmak mümkün olmamıştır. Cheryl Simrell King'e göre "postmodernizmin küreselleşme, tüketim, devlet kademelerinde merkeziyetçi anlayışın değişmesi, bilginin metalaşması, yaşam tarzında yaşanan deformasyon gibi durumlara tekabül ettiği kabul edilmektedir" (Kırılmaz & Ayparçası, 2016, s. 41). Postmodernizmin tanımının yapılmasında en çok tartışılan konu modernizmi içinde barındırıp barındırmadığıdır. Post öneki dolayısıyla modernizm sonrası modernizmden sonra anlamını taşımaktadır. Nasıl ki modernizm tartışmalarında gelenekselden kopma eğilimi içinde dahi gelenekten izler taşımakta olduğu hatta geleneksellik eleştirisi yaparken modernist düşünce geleneğinin kuralları bağlamında benzeştiğine işaret edildiyse postmodernizm eleştirisi yapılırken de benzer tutum sergilenmektedir. Dolayısıyla postmodernizmden ayrı düşünülmesi ve tanımlanması mümkün olmamaktadır.

Postmodernizm ister sosyal kurumsal yanı ister epistemolojik yanıyla ele alınsın genelde bu hareketin Batıda ortaya çıkan aydınlanmacı felsefeye ve bizzat modernizme yöneltilmiş bir eleştiri olduğunu söylemek mümkündür. Postmodernizm olgusunun, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bilimsel ve zihinsel bilgi üretiminde Batıda yaşanan derin krizin, Aydınlanma filozoflarının genel çerçevesini çizdiği modern paradigmanın derin bir sarsıntı geçirmesi sonucu ortaya çıktığı söylenebilir (Aslan & Yılmaz, 2001, s. 100).

Postmodernizm modernizmin bir eleştirisi olarak varlığını sürdürürken modernizmin çizdiği kuralların artık geçerliliğini korumadığı ve yalnızca bir doğrunun her yerde aynı değerde olamayacağını savunmaktadır. Öte yandan modernizmin gerçekliği tüm açıklığı ile sunmadığını estetik kalıpların içine sıkıştırdığı eleştirisi yaparak postmodernizmin gösterilmekten çekinilenin izini sürdüğü, gösterdiği öne sürülmektedir.

...postmodern, modernin içinde gösterilemezi, bizzat gösterimin kendinde öne çıkarandır; uygun formların tesellisi ile imkansızın nostalgisini hep birlikte yaşamaya elveren beğeni konsensüsünü reddedendir; yeni gösterimleri, tadını çıkarmak için değil, ama gösterilemezin var olduğunu daha iyi hissettirmek için araştırandır (Jameson, Jürgen, & Lyotard, 1990, s. 57).

Postmodernizme göre herhangi bir olgu evrensel sayılamaz ve tek bir doğru yoktur. Dolayısıyla da herhangi bir eser onun ile ilgili olanlar için ifade ettiği anlamı taşımaktadır. Modernizmin estetik ve akılcı kuralları kültür öğelerinin yeniden

yorumlamakta ve sınırlandırmaktayken postmodernizm kültürel söyleminin tanımlanmasında heterojenliği ve farklılığı özgürleştirici bir güç sergilemektedir (Harvey, 1997, s. 21). Modernizmin eserlerinde biricik olma özgün olma baskısına karşı tavır sergileyen postmodernizm anlayışı özgün bir tavır ile eserler arası bağlantı kurulabileceğini savunmaktadır.

Postmodern üretim teknikleri ile üretilmiş eserler birçok alt metni bünyesinde bulundurabilmektedir. Modern eserlerde sınırları çizilmiş anlatım yapısı postmodern eserlerde bulunmamaktadır. Sanatçı birden fazla anlatım yapısını eserinde iç içe kullanabilmektedir. Postmodern anlayışın öncülerinden olan Baudrillard'a göre üretilebilecek olan her şeyin üretildiği ve bireylerin var olan sanat ürünleri, ideolojik düşünceleri tekrar bir araya getirmek ve bunlarla oynamak dışında yapabilecekleri bir şeyin olmadığıdır (Aslan & Yılmaz, 2001, s. 102). Postmodernizme yönelttiği eleştiri ile Anthony Giddens, Habermas ile aynı noktada birleşir ve modernizmin bitmediğini dolayısı ile postmodern dönemin başlamasından söz edilemeyeceğini savunur. “..modernliğin temel parametreleri olan kapitalizm, endüstriyalizm ve ulus-devlet belirleyici önemlerini hala sürdürmektedirler” (Kızılcelik, 1994, s. 88).

Postmodernizm eserlerin hepsine özgünlük atfetmektedir. Hiç üretilmemiş bir metni üretmekten bahsetmemektedir. Sanatçı oluşturduğu anlam ile eserini özgünleştirmektedir. Sanatçı anlamı parçaların birleşiminden yansıtmaktadır. Parçalar üretilen anlamı yansıtmaya, anlamı güçlendiren bir biçimde bir arada, iç içe geçmiş biçimdedir. “Malzemeleri gerçek anlamlarından koparıp kolaj biçiminde yeniden kullanılmıştır ve metinlerde anlam bütünlüğüne önem verilmemiştir. Artık üst düzeydeki estetik üretimin hiçbir kaygı duymadan alt düzeydeki estetik üretimle, el ele verdiği ve her şeyin bir oyun olduğu metinlerarası bir yerde olduğumuz söylenmektedir” (Büyükdüvenci & Öztürk, 1997, s. 34) Metinlerarası üretim biçimleri arasında yer alan kolaj, pastiş gibi yöntemler postmodern üretim yöntemleri arasında da yer almaktadır. Postmodernizm temelde yeni bir dil oluşturmayı önemli kılmaktadır ve var olan kuralları reddetmektedir. Bu süreçte sınırsız malzeme kullanımı anlatıyı güçlendirecek ve “gerçekliği” yansıtacak her yapıttan parçalar postmodern sanat eseri içinde kullanılmaktadır. Kuralları reddeden, belirsizliğin hakim olduğu, çoğalmaya uygun eserler üretilmektedir. Pop art, süreç sanatı, kavramsal sanat, yeni kavramsalılık gibi türler postmodernizm çatısı altında yer almaktadır.

Postmodern ürünlerin tematik konuları arasından medya eleştirisi öne çıkan konular arasında yer almaktadır. Gündelik yaşamın tüketim nesnesini postmodern özellikler yükleyerek imajlaştırılmaktadır. Bu imajlar ironi yöntemi kullanılarak diğer imajların parodisini yapmaktadır. Bu sanat ürünleri sürekli dönüşen, tekrar tekrar şekillenebilen postmodern kültürün belirtisi olarak görülmektedir (Pooke & Whitham, 2018, s. 103). Postmodernizm kitle kültürü ve popüler kültür ile iç içe geçmiş bir yapıya sahiptir. Postmodern sanat belirli bir kitleye değil herkese hedef alan sanat varlıkları üretir. Gündemi oluşturan olay ya da olguları işleyen postmodern sanat geçmişe de göndermelerde bulunmaktadır. Aynı zamanda bu göndermeleri geçmişin malzemelerinden yararlanarak oluşturduğu kolajlar ile yapmaktadır. Modernizmin geçmişi yok sayarak “yeni” odaklı eleştirisinin aksine postmodernizm yeni ve geçmişini birbiri içerisinde eriterek eleştirmektedir.

Postmodernizm de açık açık belirli bir üslup veya akımla karşılaşılmamaktadır. Öte yandan postmodernizm de hazır nesnelere, hızlı üretim teknikleri, kolaj, pastiş, parodi, asamblaj, mulaj, enstalasyonlar ve fotoğraf sanatı kullanılarak kendi içinde yeni anlatım şekillerini de geliştirmektedir. Kullanılan nesne ve tekniklerin bütününe bakıldığı vakit, amaç değil sadece toplumsal içeriklerin ortaya çıkışını sağlayan araç oldukları görülmektedir (Burunsuz, 2020, s. 106).

Postmodernist eserlerde toplumsal içerikler üretilirken tek bir üslup kullanılmamakla birlikte farklı ifade biçimleri birbiri içerisine geçirilerek bir bütünü yansıması olarak değerlendirilmektedir. Bu sanat eserlerinde fotoğraf, resim, nesne ve kavramlara taşıdıkları anlamlardan sıyrılarak yeni anlamlar yüklenerek ifade ettikleri yeni anlamlarla toplumsal gerçeklikleri yansıtmaktadırlar. Postmodern bir sanat eserinin bütünü oluşturulan parçalar başka eserlerde de tekrar tekrar kullanılabilirlerdir.

3.2.1. Metinlerarasılık ve Göstergelerarasılık

İnsanlık tarihi boyunca, insanlar varlıklarını devam ettirmenin ve dolayısıyla iletişim kurmanın yöntemlerini geliştirmişlerdir. Sosyal bir canlı olan insan etrafındakiler ile sözlü, yazılı, görsel, jest ve mimiklerini kullanarak iletişim kurmuşlardır. Anlamı oluşturma amacıyla oluşturulan bu dizgeler ses, yazı, görüntü bazen hepsini bir arada kullanarak kurallı bir anlam bütünü oluşturmaktadır. F. De Saussure (1998) anlamı oluşturan yapı içinde dil dışındaki göstergelerinde incelenmesi gerektiğini belirtmektedir. Toplumsal bir dizge olan dil, F. De Saussure’ün gösterge diye adlandırdığı birimlerin kendi aralarındaki kurduğu ilişkilerden doğar. Bu yapıyı gösteren ve gösteren arasındaki

bağ kurmaktadır. Saussure göre dil dizgeleri, göstergelerin toplum içindeki işleyişi açısından analiz edilmelidir. Dil dizgelerinin içeriğinin zengin yapısını oluşturan görsel, işitsel unsurlar çok sesli bir yapı sunmaktadır.

İletişim olgusunun bulunduğu her alanda metinlerarası ilişkinin varlığından söz edilebilmektedir. Bu sebeple oldukça geniş bir alana sahip olan metinlerarasılık kavramı disiplinlerarası çalışma alanlarının da bağlayıcı noktalarından biri olmaktadır. Görsel, işitsel, yazınsal yapıtların birbiri arasındaki alışverişi çok sesli, parçalı bir çeşitlilik oluşturmaktadır. Bu yapıtlar aynı zamanda geçmiş ile bugün arasında da köprü görevi görmekte ve yapıtı zenginleştiren bir nitelik oluşturmaktadır. Özgün bir eserin varlığının neredeyse imkansız olduğunu ifade eden metinlerarasılık kavramı bir eserin kendinden önceki ve döneminin eserlerinden izler, değerler taşıdığını ve kendinden sonrakilere değerler bıraktığı bir devinimden söz edilmektedir. 1960'lı yıllarda Julia Kristeva'nın Baktin'in "söyleşimcilik" düşüncesinden yaralanarak ortaya attığı metinlerarası kavramı kabaca iki ya da daha fazla eserin arasında bir alışveriş olarak tanımlanmaktadır. Genel anlamı ile metinlerarasılık bir yeniden yazma (réécriture) işlemidir (Aktulum, Metinlerarası İlişkiler, 2000, s. 17-40). Bu yeniden yazma süreci sadece bilinçli olarak bir yapıtın yeniden üretilmesi değil, sanatçının kendinden önceki ya da aynı dönem de üretilmiş sanat yapıtlarından etkilenecek yeni yapıtlar üretmesi olarak da gerçekleşebilmektedir. Çok sesli yapıtlar olarak ele alınan dil dizgeleri postmodern dönemde kendine daha fazla yer bulmuştur. Bu bağlamda; "postmodern bir okumaya nereden başlanıp nerede son verildiği önemli değildir. Her olayda olduğu gibi her metin de birbiriyle bağlantılıdır; her şey sıkı bir metinlerarası ilişki içindedir" (Rosenau, 2004, s. 166). Postmodern dönem ile birlikte her yapıt artsüremlili veya eşsüremlili yapıtlar ile ilişki içinde üretilmiş ve çok sesli yapıtlar meydana gelmiştir. İletişim teknolojilerinin son dönemlerdeki gelişimleri sonucu yapıtlar arası ilişkileri daha fazla arttırmaktadır. Göstergeler dizgesindeki çeşitliliği arttıran bir unsur olarak sanat yapıtlarının ulaşılabilirliğinde etkisinden söz etmek mümkündür. Metnin bağlam değiştirme durumunun önemine dikkat çeken Kristeva, bunun sonsuz bir süreç ve devinim olduğunun altını çizmektedir. Elbette bu devinim ve alıntılar sadece sanat yapıtları için söz konusu değildir. Sosyal ilişkilerimizi yürüttüğümüz sözlü, yazılı iletişimlerde de çevremizdeki ifade biçimlerinden, tecrübelerden ve gördüklerimizden etkilenir ve iletişim göstergelerimizi dönüştürürüz. Üretilen bu yeni ifade içimleri sınırsız bir alana yayılır ve okurun da etkili olduğu bir devinim içerisine girmektedir. Bu metinlerarası

devinin orijinal yapıt üretme kuralını barındırmamakla beraber her yapıt kendi içinde oluşturduğu gösterge dizgesince orijinaldir.

Bu oluşum sürecinde metinlerarası yöntemler kullanılmaktadır. Metinlerarası ilişkilerin çözümlenmesi noktasında Genette'nin, "iki ya da daha fazla metin arasındaki ortak birliktelik ilişkisi, yani temel olarak ve çoğu zaman bir metnin başka bir metindeki somut varlığı" olarak tanımladığı metinlerarasılık görüşünden etkilenen Aktulum (Aktulum, 2000, s. 83) metinlerarası yöntemleri ortak birliktelik ilişkileri ve türev ilişkileri olarak iki gruba ayırmıştır. Ortak birliktelik ilişkilerini Alıntı ve Gönderge, Gizli Alıntı – Aşırma, Anıştırma olarak sınıflandırırken, türev ilişkilerini; yanılısama, alaycı(gülünç) dönüştürüm, öykünme olarak sınıflandırmıştır.

Alıntı ve gönderge; Alıntı; "bir metnin başka bir metindeki varlığını en somut biçimde görünür kılan, ilk akla gelen, en genel ve en sık karşımıza çıkan metinlerarası yöntemdir" (Aktulum, Metinlerarası İlişkiler, 2000, s. 94). Bir düşünce, fikir ya da duygunun okura daha etkili biçimde anlatılması için anlatıyı güçlendirmek amacıyla kullanılan parçalardır. Alıntıda iki temel özellik bulunmaktadır. Bunlardan birincisi, devingen bir yapıya sahip olan alıntının; yazınsal ya da görsel eski yapıtı hatırlatır ve yapıtı yeniden güncelleştirir. İkinci özelliği ise, yapıt sahibinin, alıntılama yoluna gitmesiyle, kendi yapıtında oluşturduğu "anlamı" daha inandırıcı ve etkili hale getirme imkânı sunmasıdır. Gönderge ise yapıtın başlığını ya da adını anarak metinden alıntı yapmadan okuru doğrudan o metne yönlendirir. "Gönderge açık bir alıntı olsa da yapıtta ona başvurulması boşuna değildir. Yapıtın bağlamına göre (daha çok izleksel) göndergeye de belli bir anlam yüklendiğinden ve açık göndergenin altından (kapalı) bir anlam çıktığından, gönderge çoğu zaman kapalı alıntı yöntemi olan anıştırma ile karışır" (Aktulum, 2000, s. 102-103).

Gizli Alıntı ise; aşırma olarak da ifade edilen oluşturulan yeni metinde yapılan alıntılarının belirtilmeden, kendine mal ederek kullanılması durumunu ifade etmektedir.. Gizli alıntı bazı durumlarda sanatçının alıntı yaptığı sanatçıya ve yapıtına karşı büyülenmesi durumu ile yaşanmaktadır. Bu durum alıntı yapan sanatçıyı alıntının asıl sahibi kendisiymiş gibi hissederek kullanması ile sonuçlanmaktadır. "Antik Yunan'dan başlayarak bir başka yazara, bir başka modele yaslanmak bilenen, yaygın bir tutumdur" (Aktulum, 2020, s. 256). Bir sanatçı kendi yapıtını oluştururken kendi yeteneklerinin dışında ustalarından, başka yapıtlardan esinlenmenin, parçalar almanın ve kendine mal etmenin bir sakıncasının olmadığı düşüncesi hakimdir. Metinlerarası çözümlene okuru da aktif bir

konuma taşımaktadır. Okur, metin içerisindeki metinlerarası gizli alışverişi fark etmeli ve yazarın etki alanını keşfedip, yazarı anlayabilmek adına açık ve net imkanları bulmalıdır.

Metinlerarası ilişkilerden çok kullanılan yöntemlerden biri de anıştırmadır. Sanatçının döneminin ya da kendinden önceki eserlerle etkileşimi sonucu kendi metninde orijinal metnin göstergelerini olduğu gibi aktaran ancak oluşturduğu yeni anlam mozaığı ile iç içe geçmiş, anlam bütünlüğü oluşturmuştur. Okuyucuya çağırışım yolu ile orijinal metni hissettirir. 17. yüzyıla kadar dilin vazgeçilmez bir ölçütü olarak; bir söz oyunu olarak görülen anıştırma, çağdaş gösterge bilimciler tarafından kapalı-sezdirim yolu olarak bir metinlerarası söylemsel olgu, bir yazınsallık ölçütü olarak ele almaktadırlar. Gizli alıntı da olduğu gibi anıştırmada da bunu fark etme noktasında okuyucu aktif konumdadır.

Yanılsama(Parodi); Bir yapıta yeni bir bağlamda yeni anlam yükleyerek dönüştürme işlemidir. “Yazınsal bir metnin tümüyle alaycı ya da eleştirel bir maksat gütmeyen, gülünç bir çelişki yaratacak biçimde açıkça gözler önüne serilerek ve dönüştürülerek, oyunca düzende yeniden yazılması işlemidir” (Aktulum, 2004, s. 303). Genellikle ciddi bir yapıtı komik, sıradan bir anlam yükleyerek yeniden üretme biçimidir. TDK’nun tanımlaması ile parodi; “Ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütünü alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan gülünç etki yaratan bir oyun türü” (TDK, 2021). Parodi yerme, iğneleme, eleştirme amacıyla yapılan bir dönüştürümdür. Bir metin ondan yararlanılarak yeni metne dönüştürülür. Biçim olarak bütünlüğü bozulmaz ancak anlatı yapıcı alaycı, aşağılayıcı bir üslup kullanılarak gülünçleştirilir ya da sıradanlaştırılır. Okur parodi eserler karşısında da aktif konumdadır. Parodisi yapılan orijinal eseri bilmek zorunluluğu vardır.

Alaycı (Gülünç) Dönüştürüm; konusu değiştirilmeden yapılan bu metinlerarasılık yönteminde ciddi bir eser eğlenceli bir esere dönüştürülür. Eğlendirmek amacı ile bir metnin konusunu değiştirmeden gülünç, eğlenceli bir yapıt üretme biçimidir. Yansıtmaya benzerlikler taşısa da ondan ayrılan yönü yapıtın temel içeriğinin değiştirilmeden yapılmasıdır. Alaycı dönüştürümde amaç yapıtı eleştirmektir.

Metinlerarası ilişkiler sadece yazınsal alanda olmamaktadır. Müzik, sinema, fotoğraf gibi sanat dalları arasında da metinlerarası ilişkilerden söz etmek mümkündür. Göstergeler arası iki ya da daha fazla gösterge dizgesi arasındaki alışverişi, farklı gösterge dizgeleri arasındaki ilişkileri açık veya kapalı olarak belirlemektedir. İki şekilde gerçekleşen bu

ilişkiler; sözsözsel bir sanatın sözsözsel olmayan bir sanatı metninin içinde sözel olarak alır, sözsözsel olmayan bir sanat sözsözsel olan bir sanattan açık bir şekilde alıntı yaparak gerçekleştirilir. Göstergelerarasılık, metinlerarasılık yöntemlerinden yararlanarak kullanılmaktadır. Bir sanat yapıtının, parçası bağlamından koparılarak yeni bir bağlamda, farklı parçalarla birlikte eklenerek yeni bir anlam üretilmesi sonucunda oluşturulan yeni anlam dizgesi oluşmaktadır.

Bu bağlamda sözsözsel ya da sözsözsel olmayan sanatlar arasında, göstergelerarasılık ile birlikte sürekli bir etkileşim ve bu etkileşim sonucunda da şiir-müzik, müzik-heykel, sinema-yazın gibi oldukça fazla çalışma alanları ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma alanları da müzisyen, ressam, yazar, heykeltıraş gibi birçok sanatçının kendi alanları dışındaki disiplinlerle alışveriş yapmasına olanak sağlamaktadır (Bayraktaroğlu & Çetin, 2013, s. 54).

Modern göstergebilim çalışmaları Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce ile başlamıştır. Göstergelerin anlam üretme sürecinin toplumda oluştuğunu ve anlamları bireylere toplumun öğrettiğini savunmaktadırlar. Bireyler içinde bulunduğu toplum ile sosyal ilişkiler yürütür ve olay ve olgular bu döngü içerisinde anlamlandırılmaktadır. “Davranış bilinçli veya bilinçsiz olarak bireylerin asimile olduğu kolektif bir sosyal sistem tarafından oluşmaktadır” (Berger A. A., 2018, s. 5). Dolayısı ile metin bir göstergeler dizgesi kabul edilmektedir. Gösterge ve gösterilen arasında ilişki kurularak oluşturulan anlamlandırma sürecine jest ve mimiklerimiz, ses tonumuz, semboller de dahil edilmektedir. Bu bilgiler ışığında örnekleme oluşturan caps’ler metinlerarasılık ve göstergelerarasılık bağlamında incelenmeye çalışılacaktır.

3.3. Postmodern Görsel Kültür

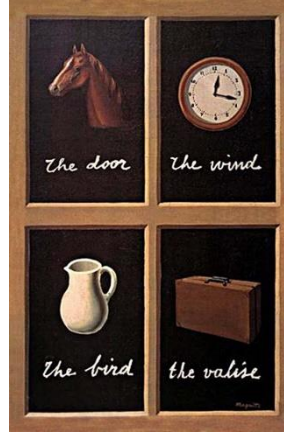
Postmodernist teori yeni bir dil oluşturmayı hedefleyen yapısı, sanat eserlerinin anlatım yapısında ve görsel kültürde değişim ve dönüşümler meydana getirmiştir. Görsel kültür tarihi, insanlığın ilk yıllarında çevresindeki dünyayı anlamlandırmak ve kaydetmek için mağara duvarlarına çizdikleri resimlere kadar dayandırılabilir. Yazının keşfinden önce sosyal bir canlı olan insan, çevresindeki dünyayı gözlemleyerek bu gözlemlerin hissettirdiklerini mağara duvarlarına resimleyerek temsil etmekteydi. Peki “görülen” her şey, herkes için aynı anlamı mı ifade ediyordu? Bir bebeğin konuşmayı öğrenmeden önce zihnine kaydettiği görsel kodlar, konuşmayı bilen etrafında gördüklerinin hissettirdiklerini ifade edebilen bir çocuğun görsel kodları ile aynı anlamları mı taşımaktadır. Sözlü kültür, görülen ile hislerimiz arasındaki anlamlandırmayı ifade

edebilmemizi sağlamaktadır. “Düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler. İnsanların cehennemden gerçekten var olduğuna inandıkları ortaçağda ateşin bugünkünden çok değişik bir anlamı var kuşkusuz (Berger J. , 2020, s. 8). Kültürün önemli yapı taşı olan dil, insanlar etrafında gördüklerini sözlü olarak da anlamlandırabilmişlerdir. Bu bağlamda görme kültür oluşturma bağlamında ilk adım olmaktadır. Gördüklerimizi anlamlandırdığımız düşünüldüğünde bu anlamlandırma bireyin yorumlama ve kavrayışı kültürel kodlar çerçevesinde oluşmaktadır. “Görme konuşmadan önce gelmiştir çocuk konuşmayı öğrenmeden önce bakıp tanımayı öğrenir” (Berger J. , 2020, s. 7). İnsanın anlamlandırma süreci etrafında gördükleri ile şekillendiği düşünülürse görülebilen her şey görsel kültüre dahildir. Dolayısıyla kültürü oluşturan önemli yapı taşlarından biri de görsel kültürdür.

Barnard (2002) görsel kültürün tanımını yaparken görsel olan ve kültürel olanın tanımını yapmayı gerekli görmektedir. Görsel olan geniş anlamı ile görülebilen her şeyi ifade etmektedir. Görülebilen her şey kastedildiğinde doğa, doğa olayları ve hayvanları da içine almaktadır. Bunun bir sınırlandırılması yapılması gerektiğini vurgular ve şu açıklamayı yapar:

Görsel kültür içinde görsel olanın ‘görülebilen her şey’ olduğunun söylenmesi, doğanın rolü ve yorumlanması ile ilgili problemler ortaya çıkarır. Görülebilen her şey doğayı da içermelidir. Doğal olaylar, manzaralar ve her çeşit bitki örtüsü ve hayvan çeşidini de içermelidir. Bu tanımla ilgili sorun ise, doğanın kesin olarak kültür olmayan şey olduğudur (Barnard, 2002).

Kültür insana özgü bir olgudur ve doğa tek başına bir kültür oluşturamaz. Ancak doğa insan arasındaki etkileşimler sonucu insanın doğayı anlamlandırma pratikleri ile bir kültürden söz edilebilmektedir. Bu nedenle görsel kültür içindeki “görülebilen her şey” ifadesi insan tarafından üretilen görülebilen her şey olarak şekillenmiştir. Bu durumda binalar, resimler, afişler, fotoğraflar, filmler seramikler gibi insan yapımı her şey görsel kültür ürünü olarak kabul edilebilmektedir. İnsanın ürettiği görülebilen her şey görsel kültür ürünü olmaya tek başına yetmemektedir. Aynı zamanda kültür olgusunu oluşturacak kültürel kodları da barındırması gerekmektedir. Modern sanat varlıkları belirli estetik yargıları eleştirmek için, bilinçli olarak iletişimsel bir amacı yerine getirme amacı ile insan bedeninin ürettiği (dışkı, idrar, kan gibi) ürünler kullanılmıştır. Bu çerçevede görsel kültür için insan üretimi, işlevsel ve iletişimsel bir amacı olan görülebilen her şey olarak tanımlamak mümkün olmaktadır.



Görsel 3. 1 Düşlerin Anahtarı/MAGRITTE, (Berger J. , 2020)

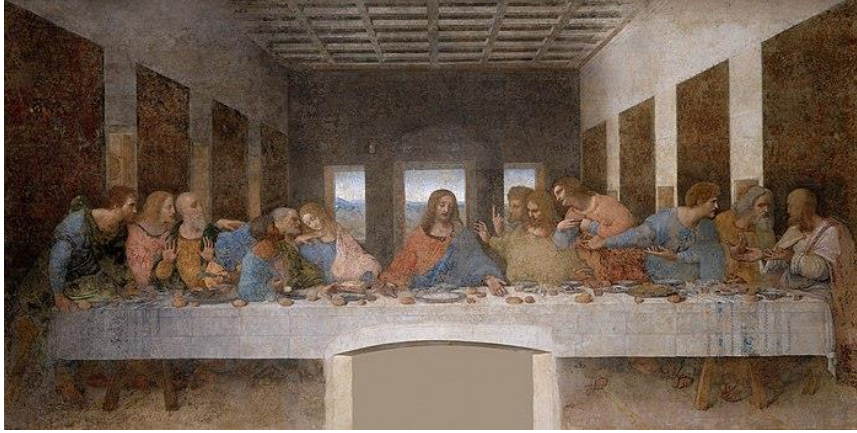
Gerçeküstücü ressam Magritte Düşlerin Anahtarı resmi ile sözcükler ve görülen nesnelere arasındaki uçurumu anlatmaktadır. Görülen nesnelere ifade ettiği adın dışında ne hissettirdiği, zihnimizde ne anlam ifade ettiği görsel kültürün yapı taşlarından biridir. Bu durumda kalem resmi gösterip bardak dediğimizde zihnimizde canlanan hangisidir? Görsel kodlar da onları sunan tarafın yüklediği anlama bürünür ve okuyucu bu anlam çerçevesinde alımlama yapmaktadır. Düşündüklerimiz mi düşündürüldüklerimiz mi nesnelere görüşümüzü etkilemektedir? İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte görsel anlatımın yoğun olduğu medya araçları hayatlarımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Milyonlarca görsel imgeye maruz kalınan bu çağı görsel çağ olarak adlandırmaktadırlar.

Görsel kültüre ait özelliklerden kısaca bahsetmek gerekirse (Bozkurt, 2014):

- *Görülen ya da görülmek istenen şey sosyal, kültürel ve doğal olarak tarihsel sürecin bir parçasıdır.*
- *Görsel uyarıcıların yoğun olduğu bu çağ aynı zamanda görsel kültüründe çağdır.*
- *Görsel kültür ile görünmeyen imgeler anlamlandırılarak somutlaştırılmaktadır.*
- *Görüntüler sisteminin içinde görsel kültür aracılığı ile sosyal yapı kurumlar, nesnelere, eylemler, inançlar görsel olarak üretilmektedir.*
- *Görsel kültür varlıkları insanların yaşamını, düşüncelerini temsil eder ve şekillendirir.*

Görsel kültür ürünleri postmodernist teori sonrası metinlerarası özellikler taşıyan yapıda üretilmektedir. Kendinden önceki ya da döneminin görsel ürünlerinin parçalarını kendi

eserlerinde barından bir anlam bütünlüğü oluşturmaktadırlar. Kolaj tekniğinin de uygulandığı görsel kültür ürünlerinde toplumsal sorunları gündeme almaktalar. Postmodernizm sonrası görsel kültür ürünlerine örnek olarak;

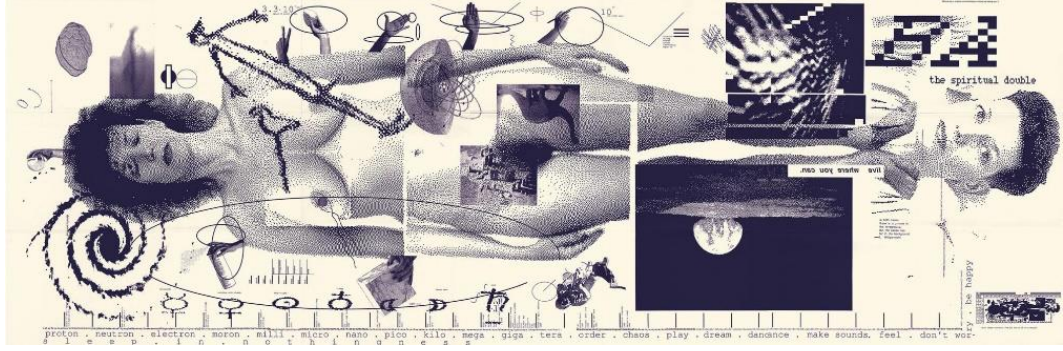


Görsel 3. 2 Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği Tablosu, 15. yy., (Wikipedia, 2018), (Erişim tarihi: 17.04.2021).



Görsel 3. 3 Jiang Fanzhi, Son Akşam Yemeği Tablosu, 2001, (Özeskici, 2020, s. 171).

Çin’de gerçekleşen politik ve sosyal değişimler sonrası halkta oluşan tepkiler alaycı gerçekçilik ve politik pop art sanat ürünleri ile gösterilmeye başlanmıştır. Jiang Fanzhi 2001 yılında Leonardo da Vinci’nin Son Akşam Yemeği tablosunun alaycı dönüştürüm yöntemi ile yeniden yorumlamıştır.



Görsel 3.4 A. Greiman, 1986, "Design Quarterly" dergisi afiş tasarımı, (Yılmaz & Benek, 2019, s. 394).

Design Quarterly dergisinin "Does It Make Sense?" başlıklı 133. Sayısı Greiman tarafından katlanmış bir afiş olarak tasarlanmıştır (Henry, 2014). Greiman Afişin tasarımında kendi bedenini kullanması nedeniyle eleştirilse de postmodern üretim teknikleri ile üretilen bu afiş tasarımı, parçaların birbiri içerisine geçtiği bir bütünü oluşturularak anlamsallık atfedilmektedir. Postmodern mimariye örnek olarak Michael Lee'nin mimarı kalıpları yıkarak ürettiği kristal görünümünde tasarladığı bina (resim4) örnek verilebilir.



Görsel 3.5 Michael Lee, "Chin Crystal", Toronto/Kanada, (arthipo, 2016), (Erişim tarihi: 17.04.2021).

Modernleşme ile başlayan sanayileşme, kentleşme, kitleleşme üretim süreçlerinin ve modern teorinin mükemmeliyetçi ve yenilikçi kuralları üretimi hızlandıran faktörler arasında yer almaktadır. Endüstrileşme ile birlikte üretimin yerini tüketim almakta ve Adorno'nun (Adorno, 2020) 'Kültür Endüstrisi' kavramına işaret etmektedir. Metalar kullanım değerleri işlevleri için değil imgeledikleri yaşam tarzları için de satın

alınmaktadır. Kültürel değerlerin iç içe geçtiği, zaman zaman hızlı üretim-hızlı imgelem arasında eriyip, dönüştüğü bir yapıya dönüşmektedir. Postmodern ürünler hem bu sürecin bir parçası hem de sürecin eleştirisini yapan taraf olmaktadır. Hızla dolaşıma sokulan ürünler hızla tüketilmekte aynı zamanda bu ürünlerin bir kısmı bu durumu eleştirmektedir. Postmodernizmin kitle kültürü ve popüler kültür ile iç içe geçmiş hali, postmodern teori eleştirmenleri tarafından pazar-endüstri-ticaret temelli üretim tekniği olmakla itham etmektedirler. Postmodernist düşünce bu eleştirilere oluşturdukları mizah ve ironi temelli görsel kültür ürünleri ile karşılık vermektedirler.

3.4. Mizah Kavramı ve Tarihçesi

İnsanların boş zaman etkinlikleri olarak değerlendirdiği sanatsal birçok aktivitenin içerisinde mizah yer almaktadır. Toplumsal sıkıntılarla mücadele yöntemi olarak da kullanılan mizah, bir olayı veya olguyu eleştirmek içinde kullanılmaktadır. Tarih boyunca, tanımlamak için üstüne uzun yıllarca tartışılmış konu olan mizah Aristoteles, Platon, Darwin, Descartes ve Freud gibi düşünürler tarafından tanımlanmaya çalışılmıştır. Latince de nemli anlamına gelen “humere” mizah için kullanılmaktadır. Yunancada ise mizah akıcı ve ıslaklık anlamına gelen “hygros” kelimesinden türetilmiştir (Yardımcı, 2010, s. 2). Dilimize Arapçadan giren mizah, insanı mizaha konu olan olaylar üzerine düşündürme, eğlendirme, güldürme işleviyle olayların gülünç yönlerini ironiden de yararlanarak çelişkili taraflarını sergileme sanatı olarak tanımlanabilmektedir. Türkçesi güldürü olan mizah, araştırmacıların hem fikir olmamalarına rağmen gerçekte bir tanımlamasının yapılabileceği noktasında aynı fikri paylaşmaktadırlar. Buradan da anlaşıldığı gibi tanımlamasının yapılması zor bir alan olan mizah modern psikologlar tarafından da çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. İnsanı eğlendiren, hoşça vakit geçirmesini sağlan, kişiye hoşnutluk veren bir eylem olarak adlandırılan mizah kökeninde eğlence ve gülmeyi barındırmaktadır. “Eğlendirmek, güldürmek ve birine bir davranışı kırmadan takılmak amacını güden ince alay” olarak tanımlanarak, kökeninde eğlence ve hoşgörünün yer aldığı şeklinde de tarif edilebilir. Hemen hemen bütün toplumlarda mizah bu iki unsur sayesinde şekil kazanabilmiş ve temel gelişimini sürdürebilmiştir” (Yardımcı, 2010, s. 2-3). Peki bu gülme eylemi ne anlama gelmektedir? Temelinde ne yatmaktadır? Henri Bergson (2019) gülünç durumunun insana özgü olamayan hiçbir şeyde bulunmadığını ifade etmektedir. Bir şapka, bir kelime, bir kedi, bir durum insanın ona yüklediği anlam ve biçim ile gülünç olabilir. Mizah sanatı da bundan beslenmektedir.

Toplumların kültürel birikimleri temelinde mizah komiğin konumlandırılması açısından tarihsel bir süreci de kapsamaktadır. Bir şeyin anlamlandırılması sürecini ifade eden bu durum çelişkili ve absürt durumlarının saptanıp mizahi olarak ifade edilmesi pratiğini oluşturmaktadır. Bir soytarının mizahi eylemleri, bir vodvil, komedy sahnesi, Türk toplumunun önemli mizah ustalarından Karagöz, Hacivat, Nasrettin hoca gibi kişiler mizahi eylemleri, insana özgü bir olgu olan kültürden beslenerek, toplumun kültürel bir parçasını oluşturmaktadırlar. Düşünürler, bilim insanları, psikologlar gibi pek çok kesimden farklı mizah tanımlamaları yapılmıştır. Aziz Nesin burumu şöyle özetlemektedir; “mizah, toplumlara, sınıflara, uluslara hatta kişilere göre ayrılıklar gösteren bir kavramdır” (Yardımcı, 2010, s. 3). Mizah ve komedi gülme eylemi esasına dayanan, karşı tarafın hoşgörüsüne dayandırılan sanat biçimleridir. Yaşamın komik ve çelişkili yönlerinin gülünç, komik durumlar ile ifade edilmesi biçimi aynı zamanda bu ifadeyi oluşturabilme ve anlayabilme yetisi açısından mizah algısına sahip olmak gerekmektedir. Anthene Seyler ve Stephen Haggard (2003) komedi sanatı üzerine yaptıkları mektuplaşmalarda Anthene'nin komedinin gülme eylemini oluşturma ardalanı için yaptığı çıkarımlar, komedinin bozulmuş gerçekliği yansıtma durumundan ve yaşantının dıştan eleştirisi, insan doğasının bir gözlemi olarak nitelendirmektedir.

Mizahın tarihine bakıldığında milattan önce dördüncü ve beşinci yüzyıla, Yunanistan'a kadar uzandığı ifade edilmektedir (Yardımcı, 2010, s. 3). İnsanlık çağlar boyunca yaşadıkları olumsuz durumları atlatmak için, zaferlerini kutlamak için mizaha başvurmuşlardır. Gülme eyleminin insanlık tarafından ne zaman kazanıldığı tartışma konusu olmuştur. Darwin, insanlığın ilk çağlarında ilk insanlar, orangutanlar ve şempanzeler basitçe gülümsemiş ve dişlerini gösterdiklerini ifade etmektedir (Yardımcı, 2010, s. 4). Mizah çeşitli dönemlerde yasaklar getirilerek kısıtlanmıştır. Ortaçağ döneminde kilisenin otoritesine bağlı kalınarak yapılan mizah sanatı, tek tanrılı başı topluluklar yasaklanmıştır. Rönesans döneminde iktidarı eğlendirmek görevi verilen “gülünç” durumdaki kimseler tarafından mizah yapılmaktaydı. Mizahın gelişimini ve çeşitliliğini bu dönemde sağlanmaya başlamıştır. Mizah kullanılarak iktidar, soylular ve çelişkili durumlar eleştirilmiş, mizah halka yayılmış ve halkın desteğini almıştır. 15. yüzyılda mizahın kabul edilmesiyle, 18. yüzyıla kadar geçen sürede mizah araştırmaları yürütülmüş ve nihayet günümüzdeki mizah anlayışına yaklaşmış, sanatsal ve edebi metinlerde kullanılmıştır.

Mizahın gelişiminde itici güçlerden biri de iletişim teknolojilerinin gelişimi ve yayılması olmuştur. Mizah algısının yayılması ve genişlemesi, mizahın kullanım alanlarını da çeşitlendirmektedir. Sesli iletişim aracı olan radyo, halka eğlence fırsatları sunmuştur. Sese görüntünün de eklendiği televizyon yıllarında, hayal güçlerinde canlandırdıkları güldürü radyo yayınlarının görselleştirilmiş hallerini deneyimleme fırsatı bulmuşlardır. Mizah Türk toplumu için uzun bir geçmişi bulunmaktadır. Farklı bakış açıları ile çeşitli dönemlere ayrılan Türk mizahının dönemlere ayrılması unsurlarını Aziz Nesin şu şekilde aktarmaktadır:

Nesin'e göre; Mizahın farklı dönemlere ayrılmasında sosyal, siyasal ve ekonomik nedenler rol oynamıştır. Mizah hem egemen sınıfların baskısıyla doğar, hem de kendisinin doğuran egemen sınıfların baskısını çağırır. Tarihte görülmüştür ki, egemen sınıflar mizahı yapan ve kendini eleştirenleri yok etseler de, sonunda yine mizah kazanmıştır. İlk çağlardan bu yana toplumda var olan düzensizlikler, haksızlıklar, kötülüklerle beraber mizah da görülmüştür (Yardımcı, 2010, s. 6).

Mizah ilk günlerinden itibaren eğlence ve hoşgörü komediye aktarılmıştır. Hengri Bergson (2022, s. 109-119) komik olanın birbirine zıt iki farklı düzeyin veya deneyimin çarpıştırılması durumu olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda komiğin işsel devinimlerin hazzı olduğunu da belirtmektedir. Öte yandan ulaşamadığımız, yitirdiğimiz, eksilteli durum ve olguların tatminliğini içerdiğini ifade etmektedir. Tiyatro oyunları, edebi eserler, orta oyunları, vodviller mizahın komediye aktarılmış durumlarıdır. Bu bağlamda mizahı, popüler mizah, siyasi mizah ve kara mizah olarak gruplandırmak mümkündür.

Popüler mizah türü; latince “populus” halk kelimesinden türetilen pop, halka ait olan durum, olgu ve olayları içeren içeriklerin tümünü kapsamaktadır. Halkın tümünün ya da belli bir kesiminin gündemini oluşturan konular hakkında insanların ilgisinin artması durumu popüler kelimesi ile ifade edilmektedir. 20. yüzyıldan sonra modernleşme ile birlikte gündeme gelen “popüler” kelimesi kültürel gelişmeleri de içine almaktadır. Mizah ürünlerinin popülerliği de bahsedilen bu kıstaslar ile doğru orantılıdır. Toplumun gündemi oluşturan konu hakkında yapılan mizah ürünlerine toplumun ilgisinin oranı ile popülerlik kazanmaktadır. Bu popülerlik yerel ölçekte kalmayıp küresel bir popülerliğe ulaşabilmektedir. Örnek olarak bir konu hakkında yapılmış karikatürün aynı tema ile farklı ülkelerde de üretilmesi durumu gösterilebilir.

Mizahın en önemli parçası olan siyasi mizah, genellikle politikacılar tarafından yasaklanan konuları yıkarasına siyasi rejimlerin söylediklerine karşı çıkar ve eleştirirler. Siyasi konuları tema haline getiren mizah 18. yüzyılda çoğalmıştır. “Lüterciliğin ortaya çıkışı ve İngiltere’de Hannover Hanedanıyla Jakobitler arasında meydana gelen olayları anlatan çizgiler önemli siyasi karikatürler arasında sayılmaktadır” (Yardımcı, 2010, s. 12-13). William Hogarth isimli İngiliz ressam o dönemler yaptığı çalışmalarda dönemin politikasını ağır bir şekilde eleştirmektedir. Bu nedenle ağır eleştiri diline sahip olan mizah karikatürleri için Hogarthçı ya da Hogarth denilmektedir. Siyasi yön ayırt etmeksizin siyasi gelişmelerin tümü siyasi mizahın konusunu oluşturabilmektedir. Her zaman eleştirme maksadıyla değil eğlence aracı olarak da kullanılmıştır. Konumu gereği rejime karşı muhalefet ya da protestonun aracı-parçası olarak kullanılmıştır.

Sosyal durumların mizahın çehresini etkilediğinden bahsetmiştik. 18. yüzyılın sonlarına doğru yeniçağın getirdiği karamsarlık ve mutsuzluk kara mizahın temellerini oluşturmuştur.

Sanayileşme temposu, teknolojik gelişme, zenginliklerin paylaşılması yolunda gitgide gerginleşen uluslararası gelişmeler, başta büyük kentlerde yaşayanları olmak üzere Avrupalı yazar, sanatçıyı, düşünce adamını derinden yaralamıştır. Birbirini izleyen savaşları, uç boyutlarına varan sömürgeciliği, mantar gibi yerden biten fabrikalarda köle koşullarında çalıştırılan çocukları ve kadınları büyük aktoral sarsıntular kuşatmıştır (Batur, 1987, s. 27).

Keskin bir dile sahip olan kara mizah bu yanıyla mizahtan ayrılmaktadır. Aynı zaman da hiciv ve yergiden ayırmak zordur. Kara mizahın yapı taşı umutsuzluk oluşturmaktadır. İyi gelişmelere dahi eleştirel ve karamsar bir açıdan bakmaktadır.

3.5. Meme Kavramı ve Özellikleri

Richard Dawkins’in 1976 da kaleme aldığı “Gen Bencildir” adlı kitapta ilk kez yer verilen “meme” sözcüğü “kültürel iletilerin transferini sağlayan birimdir”. Dawkins’e göre insanın sıra dışı yönlerinin kültür kelimesi ile özetlenebileceğini belirtirken, kültürel iletişim ile genetik iletişimin ortak özelliği olarak evrim geçirebileceği bir yönünün olduğunu söylemektedir (Dawkins, 2021). Dawkins bu saptamasını dilin gelişme sürecine işaret ederek açıklamaktadır. Dil, kültür taşıyıcı önemli bir birim olmasının yanı sıra kültürden beslenerek gelişen, dönüşen ve zenginleşen bir yapıdadır. Bireyler, topluluklar, toplumlar arası kültürel çeşitliliğin sayıları saptanamayacak kadar çok olması bu durumla

ilintilidir. Daha önceki konularda değinildiği üzere insanlık tarih boyunca iletişim olguları etrafında çeşitli düşünce, teori ve akımların ortaya çıktığı bu çıkışın yegane temelini “yenilik” adıyla eskinin dönüşümü olduğu görülmüştür. “Dil, genetik olmayan araçlarla ve genetik evrimden yüzlerce binlerce kat büyük bir hızla “evriliyor” gibi görünür” (Dawkins, 2021, s. 389). P.F.Jekins, Dawkins’in bahsettiği bu kültürel mutasyona semer sırtlı kuşların 9 farklı şarkıdan oluşan repertuarını örnek vermektedir.

Kültürel etkileşimler sonucu sadece dil yapılarında değişim yaşanmamaktadır. Giyim, beslenme alışkanlıkları, törenler, gelenek ve görenekler, sanat, mimari, teknoloji genetik evrime oranla hızlandırılmış bir evrim geçirmektedir. Dawkins bu kültürel aktarım için bir ad bulma gereği duymuş ve şöyle açıklamıştır: “Mimeme” buna uygun bir kökten gelir fakat ben gen sözcüğüne benzeyen tek heceli bir sözcük istiyorum. Mimeme sözcüğünü meme olarak kısaltmak istiyorum. İngilizce memory (bellek) ile ya da Fransızca meme (aynı, kendi, bizzat) ile bağlantılı düşünülebilir (Dawkins, 2021, s. 393). Meme örnekleri olarak şarkılar, fikirler sloganlar, giysi modaları, eğlence pratikleri, törenler gelenek ve görenekler sayılabilir. “Meme: tıpkı genlerin sperm ve yumurta yoluyla bir bedenden diğerine aktarılarak kendini çoğaltması gibi memeler de taklit etme yoluyla bir beyinden diğerine geçerek kendilerini meme havuzunda çoğaltırlar” (Dawkins, 2021, s. 393,394). Dawkins evrim teorisini kültürel bir birim olarak adlandırdığı Meme’lere uyarlamaktadır. Bireylerin fikir, düşünce, davranış biçimlerinin aktarımı olan meme; yazı, ses, görüntü, animasyon, fotoğraf, jest ve mimikler, konuşma yoluyla kişiden kişiye aktarılmakta ve çoğalmaktadır. Meme’ler aracılar yoluyla aktarılmaktadır. Burada aracı konumundaki insandır. İnsanlar meme’leri bir virüs gibi yaymaktadırlar. Meme’lerin kalıcılığı somut varlıkları ile değil insanların zihnindeki canlılık ile ölçülmektedir. Kişiden kişiye aktarılan meme’ler ilk hali ile kalmazlar, bu paylaşımlar sırasında taşıyıcılarının (insanların) zihinlerinde dönüşerek-mutasyona uğrayarak yayılmaya devam ederler. Kelime anlamı olarak meme Oxford İngilizce Sözlüğü ’nde taklit gibi yöntemlerle yayıldığı belirtilen kültürel birimler; Merriam Webster Sözlüğü ’nde de bir kültürde kişiden kişiye aktarımlar yoluyla yaygınlaşan stil, düşünce ve kullanımlar” olarak tanımlanmaktadır (Kırık & Saltık, 2017, s. 101).

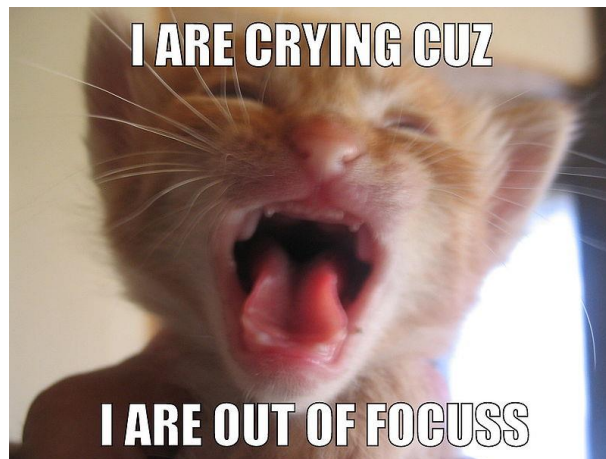
Meme kavramı iletişim teknolojilerinde yaşanan bu sayısallaşmadan çok önce tanımlansa da sayısallaşmanın sunduğu hız ile yaygın bir alışkanlık haline gelmiştir. İnternet meme kavramı dijital kültürün yayılan eğlenceli ve mizahi bir parçası olarak görülmektedir (Chen, 2012, s. 7). “İnternet meme’leri ile ilgili akademik anlamdaki ilk bilimsel

tanımlamayı Patrick Davison yapmış ve “online aktarım yoluyla yayılan şaka, kültürün bir parçası” olarak tanımlamıştır” (Kırık & Saltık, 2017, s. 101). Yaklaşım farklılıkları açısından internet meme’leri için farklı tanımlamalar yapılmıştır. Bu tanımlamalar kısaca; Kültürel bir eylem, olgu, olay, fikir ya da davranışın söz, yazı, fotoğraf gibi formlarda “seri” bir biçimde paylaşılıp ağ ortamında yükselen fenomenler olarak ifade edilmektedir. Bilgisayar ve internet teknolojilerinin sağladığı hız ve ortak uzam, internet meme’leri açısından önemli bir özellik olan hızlı aktarılması özelliği ile kesişmektedir. Popüler kültür ürünlerinin de önemli belirteci olan tüketim ve üretim hızı internet meme’leri içinde önem taşıyan niteliktedir. İnternet meme’lerinin şekilsel formları da meme’lerin belirleyici özellikleri arasında yer almaktadır. Bu özelliklerinin yanı sıra internet meme’leri, dijital kültürü anlama noktasında önemli bir yere sahiptir. Dijital alt kültür ürünü olarak nitelendirilen internet meme’leri ağ kültüründe yaratıcı bir dil oluşturması bir diğer önemli özelliğidir. Ağ ortamı küresel çapta, pek çok noktadan, sosyo-kültürel yapıdan birçok insanın aynı uzamda buluşması açısından önemlidir. İnternetin katılımcılık özelliği ile aynı uzamda, internet meme’lerinin dolaşıma girmesi, bireylerin bu uzam içerisinde örgüt/grup/topluluk gibi birleşimlerin oluşumunda etkilidir.

Kişiler zihinlerinden geçirdikleri düşünceyi, toplumsal bir olay ya da olguyu bilgisayar ortamında, internet meme formunda hızlıca üreterek ve paylaşarak dolaşıma sokmaktadırlar. Virüs gibi yayılan meme’ler kullanıcıların dokunuşlarıyla dönüşüme uğrayarak tekrar tekrar paylaşılabilirler. Bir internet meme’i biçimsel olarak ağ ortamında yayılan bir söz, metin olabildiği gibi popüler bir fotoğraf ya da hareketli bir görüntü de olabilmektedir (Kırık & Saltık, 2017, s. 102). Dawkins (2021) Meme’lerin kültürel taşıyıcılar olarak genler gibi “kopyalanabilirlik, verimlilik ve uzun ömürlülük” özelliklerini taşıdıklarını belirtmektedir. Dijital kültürün önemli bir parçası olan internet meme’leri, dijital medyanın özellikleri arasında olan çoktan-çoğa özelliği ile kopyalanabilirlik niteliklerini barındırmaktadır. İnternet meme’lerini, kişiler twitter, facebook, instagram, internet siteleri gibi platformlar aracılığı ile paylaştıklarında, beğendiklerinde ya da yorum yaptıklarında dijital ağın bir parçası haline gelmektedirler. “Kullanıcı türevli içerik üretiminin en yaratıcı örneklerini oluşturan İnternet Caps’leri yalnızca yazılı ve görsel olarak düz bir metin değildir. İnternet caps’leri günümüzün normlarını ve değerlerini yansıtan “post(modern) folklor” araçlarıdır” (Karataş & Binark, 2016, s. 438). Web 2.0 teknolojisinde kültür üretiminin bir parçası olan internet meme’leri kişilerin önce zihnine yerleşip, dönüşüp son olarak da dolaşıma katılmaktadırlar.

“Shifman, Dawkins’in kültürel birimler olarak tanımladığı meme kavramını “içerik birimleri grubu” olarak tanımlamakta ve dijitalleşmeyle birlikte meme türlerinin çok hızlı bir biçimde tek tıkla ulaşılır ve yayılır hale geldiğini belirtmektedir” (Kırık & Saltık, 2017, s. 102). Ağ ortamının iletişim araçlarında yaşanan küreselleşmeyi taşıdığı nokta olan “ortak uzam” sayesinde yerel olgu ve olayları konu alan internet meme’leri küresel ölçekte dolaşıma katılıp, global bir etki uyandıran etkileşim yaratmaktadır. Meme’lerin yaratım süreçleri gönüllülük çerçevesinde üretilip, yayılmaktadır. Üretim ve paylaşım süreçleri belirli bir yaş grubunu içine almamakla beraber internet meme’leri, gündem oluşturmakta, gündemden beslenmekte ve dijital ağ ortamında yaratıcı bir dil haline gelmektedir.

2000’li yıllara gelindiğinde pek çok meme örneği ve meme platformu ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında en çok fenomenleşeni Christian Poole’un 13 yaşında kurduğu 4Chan isimli sitedir. “Kullanıcılar genellikle anonimdir ve yeni gönderiler sayfada diğer gönderilerin üstünde yer almaktadır. 4chan, kendi içeriği ve kuralları olan çeşitli bölümlere ayrılmıştır. Kayıt olmak gerekli olmamakla beraber mümkün de değildir” (wikipedia, 2022). 2003’te kurulan 4Chan, başlangıçta Japon resim tabanlı siteleri örnek olarak kurulmuş, manga ve animelerin paylaşıldığı, tartışmaların sürdürüldüğü bir platformdur. 60’dan fazla bölümden oluşan sitede en popüler bölüm bir konu sınırlamasının getirilmediği, her türlü imgenin paylaşılabilirdiği “/b/” bölümüdür. En fazla etkileşimi alan meme üst sıralar çıkmaktadır. Bu özelliği ile 4Chan internet meme’leri ile uyumlu bir topluluk yaratımı formudur (Tekrin, 2016, s. 126).



Görsel 3. 6 LoLCat Örneği, (wikipedia, LoLCat, 2018). (Erişim Tarihi: 07.05.2021).

Bir diğerk fenomen internet meme'i ise LOLcat memeleridir. "Lulz ya da LOL(Laughed Out Loud) "yüksek sesle gülmek" anlamına gelmektedir. LOLcats ise kedi Meme'leri dizisine verilen addır" (Kırık & Saltık, 2017, s. 105). Fotoğraf düzenleme araçları ile oluşturulan bu Meme'ler, bir kedi fotoğrafı üzerine yazılmış yazılar ile oluşturulmaktadır. 2007'de 4Chan'de paylaşılan kedi fotoğrafı ile başlayan LOLcat meme kısa sürede yatılarak dijital kültürün küresel mizah dili haline gelmiştir. İnternet meme'leri kısa süreli dolaşımında kalsa da LOLcat uzun süre dolaşımında kalmıştır. Bunda LOLcat örneklerine televizyon programlarında, haberlerde yer verilmesi etkili olmuştur. Metinlerarası bir özellik taşıyan internet meme'leri oluşturulma şekilleri açısından da metinlerarası ve postmodern yöntemlerden yararlanmaktadır.



Görsel 3. 7 William Dyce'in The meeting of Jacob and Rachel tablosu/internet meme'i, (wmaracı), (Erişim Tarihi: 07.05.2021).



Görsel 3. 8 Popüler karakterler kullanılarak caps.

3.5.1. Türkiye'de meme/caps kavramı

Caps'lerin dili mizahi ve alaycı bir üslup olarak kullanılmaktadır. Eğlence amaçlı ve eleştirel bir üslup ile hazırlanan Caps'ler için dijital mizah dili oluşturduğu söylenebilmektedir. Olay ve olguları mizahın önemli yönü olan hoşgörü noktasında

kullanarak hiciv sanatını kullanarak eleştirmektedirler. Bu durum diğer kullanıcılar tarafından ilgi uyandıran bir durum oluşturmaktadır. “Popüler kültürün gündelik hayata odaklanan, geçici ve eklektik yapısı, Meme’lerin, dolayısıyla da Caps’lerin yapısıyla örtüşür” (Aktaş, 2016, s. 7). Caps resim üzerine bindirilmiş yazı kullanılarak oluşturulan biçiminin dışında sadece yazıdan oluşan biçimi ve kısa hareketli görüntü kullanılarak oluşturulan biçimleri de vardır. “Fotoğraf odaklı internet Meme’leri photoshop Meme’leri, karakter Meme’leri(imgae macros) ve taklit meme’leri olmak üzere üç türde yaratılmaktadır” (Kırık & Saltık, 2017, s. 106). Basit görüntü düzenleme programları kullanılarak oluşturulan caps’ler sosyal medya araçlarında paylaşıldıktan sonra etkileşime sokulmaktadır. Beğeni, yorum ve paylaşma gibi etkileşimler ile popülerliği artmakta, fenomen hale gelmektedir. Bu durumun bir başka niteliği ise gündem oluşturmasıdır. “Memesler, görsel medya kültürüne yerleşir, onun unsurları üzerinden "parodi yapar, taklit eder ve geri dönüştürür” (Aktaş, 2016, s. 7). Bu yönü ile Caps’ler metinlerarası bir nitelik taşımaktadır. “İnternet caps’leri günümüzün normlarını ve değerlerini yansıtan “post(modern) folklor” araçlarıdır” (Karataş & Binark, 2016, s. 438). Kullanıcı katılımlı içerik üretiminde yaratıcı bir dil oluşturan caps’ler internet ortamında hızla yayılmaktadırlar. Caps’ler ortaya çıktıkları toplumun kültürel, sosyal, siyasi yönlerinden ve popüler durumlardan içerik konusu oluşturmaktadırlar. Mizahi ve eleştirel bir dil kullanarak ele aldıkları bu konular ile kültürün bir parçasını oluştururlar.

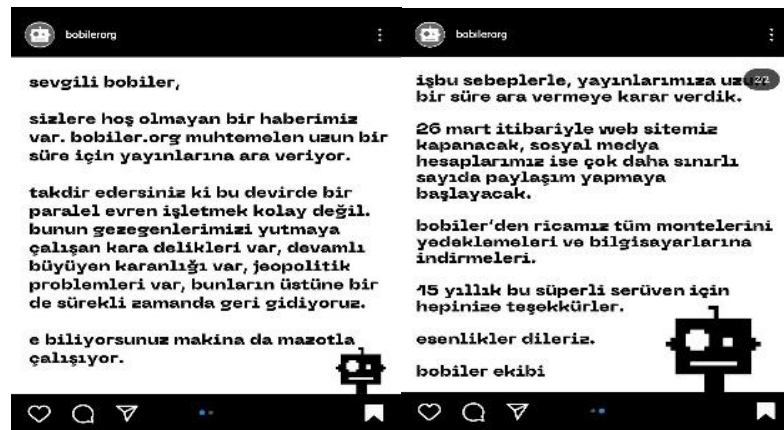
Popüler kültür metinlerinin kahramanlarının, sinema yıldızlarının imgeleri çoğunlukla bu ödünç alınan ve yeniden işlenen imgelerde kullanılır. Harry Potter, Star Wars, The Matrix, The Games of Thrones’da İnternet capslerinde en çok kullanılan popüler kültür metinleridir. Meikle bu olguyu “remix estetiği” olarak adlandırır (Karataş & Binark, 2016, s. 14).

Ülkemizde ilk internet meme’i örnekleri inci sözlük sitesinde paylaşılmıştır. Daha sonra birçok caps sitesi kurulmuştur. Sosyal medya sitelerinde de anonim caps hesapları oluşturulmuş ve paylaşım yapılmıştır. İnci sözlük ekibi “beyaz yaka için mizah” sloganı ile inci caps internet sitesini oluşturmuşlardır. Ülkemizin ilk caps sitesi olarak sayılabilecek inci caps sitesi ile dijital çağ kullanıcıları yeni bir okuma kültürü olarak değerlendirilmiştir. İnci Caps popüleritesinin artmasının bir diğer etkeni de diğer sosyal medya platformlarında da Caps’lerinin yayılmasıdır. Ülkemizde internet meme anlayışına uygun içerik üreten en iyi iki site inci Caps ve bobiler.org’dur.

Küresel pazarlama alanında master yapan Ozan Tüzün kendi çalışmalarını paylaşmak adına blog açarak bobiler.org’un temellerini de atmaktadır. Bir süre sonra başka

insanlarında bu blog üzerinden paylaşım yapması ile kolektif bir hale dönüşmüştür. 2007’de bobiler “her türlü dijital sanatçının yuvası” haline gelmiştir (bobiler, 2013). Dijitallikle bağdaştırılan bir konseptte sahip olan bobiler sitesi bir “makine”nin kurduğu “paralel evren” imajı yaratılmıştır. Site içerisinde kulların yazdığı bir sekme bulunur ve kurallar metni ‘makine’nin imzası ile sonlandırılır. Siteye anonim bir şekilde üyelik oluşturulur ve içerik paylaşımı yapılabilir. Beğeni ve yorumlara göre yapılan istatistikler sonucu ‘supirmonte’ ler haftalık ve aylık olarak kategorize edilir.

Site içerisinde paylaşılan caps’ler ‘monte’ olarak adlandırılmaktadır. Paylaşılan monteler ‘hashtag’ etiketleri ile paylaşılır bu da sitedeki montelerin konu türlerine göre ayırmanın bir yöntemi olarak kullanıcıya sunulur. Ayrıca hareketli monteler, en çok oylanan monteler ve supir monteler olarak gruplandırılır. Paylaşılan monteler sitenin ana akış ekranına eklenmektedir. Aynı zamanda paylaşım yapan kişilerin kendilerine ait monteleri görebileceğimiz bir profil oluşmasına da imkan sağlayan bir yapısı bulunmaktadır. Monte’ler biçim olarak internet meme’lerine daha yakın yapıdadır. Genellikle photoshop gibi fotoğraf düzenleme programları kullanılarak oluşturulan monteler, popüler kişilerin fotoğrafları ya da kısa videolarının yeni bir anlamlandırma için yapı bozumuna uğratılmaktadır. Daha önce de bahsedildiği gibi metinlerarası bir ilişki kurarak üretilen bu Caps’ler postmodern bir üretim yoluyla oluşturulmaktadır. Konusunu içinde bulunduğu toplumun gündeminden, popüler karakterlerden, gelenek ve göreneklerden almaktadır. Dünya çapında yankı uyandıran konular ve kişiler ile ilgili de monte’ler üretilmiştir.



Görsel 3. 9 bobiler.org'un kapatılması ile ilgili Instagram paylaşımları, (bobiler.org, 2022), (Erişim tarihi: 03.03.2022).

Gelişen teknolojinin bir getirisi olan NFT alanında da girişim yapan bobiler.org, ilk monte'lerini NFT formatında satışa sunmuşlardır. 3 Mart 2022 de yaptıkları açıklama ile bobiler.org'un 26 Mart 2022 de kapatılacağını duyurmuşlardır.

Bu bilgiler bağlamında gelecek başlıkta, dijital uzamda yaratıcı bir dil unsuru ve metinlerarası-göstergelerarası nitelikler taşıyan Caps'ler toplumsal gerçekliğin yansıtılması açısından tarihsellik unsuru da irdelenerek göstergelerarasılık ve metinlerarasılık bağlamında analiz edilmeye çalışılacaktır.

3.6. Analiz

Bu başlıkta, örnekleme oluşturan caps'ler metinlerarasılık ve göstergelerarasılık çözümleme yöntemlerinden yararlanılarak postmodern üretim teknikleri ile toplumsal gerçekliği yeniden üretim biçimleri, küresel mizah formu oluşturması noktasında kültürel etkileşimlere etkisi ve sosyal pratiklerin iletişim araçları ile dönüşümü irdelenmeye çalışacaktır. Çözümlemede kullanılan düzanlam, yananlam, mizahi anlam ve gösterge, gösteren, gösterilen tabloları tezin çözümleme yöntemlerine uygunluğu açısından Kırık ve Saltık'ın (2017) çalışmasından alınmıştır.



Görsel 3. 10 Halusinatif Haller Etiketli caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 1 Halusinatif Haller etiketli caps'in çözümleme tablosu.

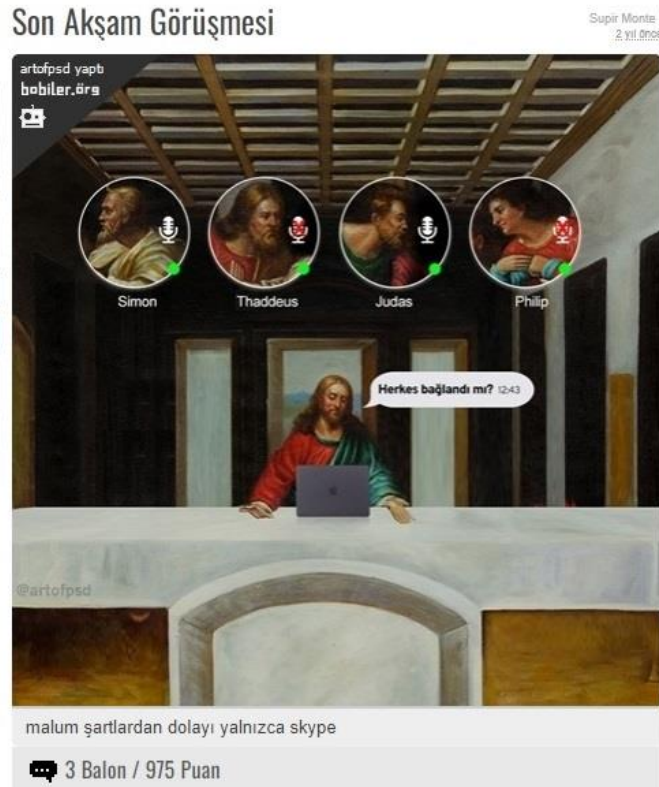
Düzanlam	Yananlam	Mizahi anlam
Ağzında maske olan bir adam	The Silence of the Lambs filminin maskesi ile	Covid19 pandemi döneminde Hannibal Lecter karakterinin

	ikonikleşmiş Hannibal Lecter'in görüntüsü	maskesi tıbbi bir maskeye dönüştürülerek durum mizahı yapılmıştır.
--	---	--

Tablo 3. 2 Halusinatif Haller Etiketli caps'in gösterge tablosu

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Hannibal Lecter	Korku, Tehlike, Gerilim
Nesne	Maske	Tehlike, Önlem
Metin	Halusinatif haller	Psikolojik varsamı

1991 yapımı The Silence of the Lambs (Kuzuların Sessizliği) filmde maskesi ile ikonikleşen Hannibal Lecter karakteri için maske tehlikeyi, gerilimi uyandıran bir imajda kullanılmıştır. İnsanları ısırarak dolaşan bir şizofreni olan Lecter ve maskesi filmin teması olan korku ve gerilimi pekiştiren gösterge dizgesi oluşturmuştur. Caps'te (görsel:9) ise covid pandemisinde getirilen maske takma zorunluluğu ile Hannibal karakteri maskesinin parodisi yapılmıştır. Pandemi döneminde alınan sıkı önlemler ve yaşanan panik global bir umutsuzluğu da beraberinde getirmiştir. Bu psikolojik yıpranma; tıbbi maske formu verilmiş Hannibal Lecter karakteri ve Halusinatif haller yazısından oluşan göstergeler dizgesi ile anlatılmaya çalışılmıştır.



Görsel 3. 11 Son Akşam Görüşmesi Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 3 Son Akşam Yemeği Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Bir masada dizüstü bilgisayarına bakan adam ve çevrimiçi olduklarını gösteren semboller	Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği Tablosundan bir alıntı	İsa ve dört havarisinin Skype üzerinden Son Akşam Görüşmesi yaptığını anlatan bir düzenleme ile mizahi anlam oluşturulmuştur

Tablo 3. 4 Son Akşam Yemeği Tablosu Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	İsa ve 4 Havarisi	Bilgisayar ile online görüşme yaptıkları
Konum/Ortam	Son Akşam Yemeği tablosundaki ortamdan alıntı	İsa'nın Havarileri ile online görüşmesi
Metin	Son Akşam Konuşması	Son Akşam Yemeği ikonuna gönderme
Metin	Herkes bağlandı mı?	Online bağlantının kontrolü için yöneltilen soru

15. yy. da İsa Mesih'in Romalı askerlerce tutuklanmasından bir gün önce havarileriyle yediği son akşam yemeğini tasvir eden fresk artofpsd adlı kullanıcı tarafından göstergelerarası alışveriş yöntemlerinden biri olan kolaj işlemi ile yeni bir anlam yüklemiştir. Pandemi süresinde alınan önlemler dahilinde sıkça kullanılan online/interaktif görüşmeleri İsa'nın havarileri ile birlikte son akşam yemeğine 2020 yılının tarihsel zemininde uyarlamıştır.



Görsel 3. 12 Distopya Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 5 Distopya Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Camı parçalayan bir covid virüsü	Covid'in distopya unsurlarının imgelemi	Black mirror distopyası ile bağdaştırılan covid virüsü

Tablo 3. 6 Distopya Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Cam	Camın parçalanması
Nesne	Covid virüsü	Virüsün büyüyerek sınırları aşması
Metin	BLACK MİRROR CORONAVİRÜS	Black Mirror dizisi ve Coronavirüs arasında distopik bağ kurulması

Bir distopya dizisi olan Black Mirror ve global anlamda olumsuz etkileriyle karamsar bir süreç oluşturan coronavirüs pandemisi arasında anıştırma yapan bu caps dizinin yeni sezonunun yaşandığını imgelemektedir. Black Mirror dizisi distopya türünde oluşturulan olay örgüleri ile küresel ölçekte yankı uyandıran coronavirüs orasında bağ kurulmuştur. Teknoloji üzerinden üretilen distopya ile ilgili de bölümleri bulunan dizi ve coronavirüs pandemisi ile hayatımızın büyük bir parçası haline gelen internet ve iletişim teknolojileri bu çalışmadaki anıştırma noktalarını oluşturmaktadır.



Görsel 3. 13 Coronavirüs Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 7 Coronavirüs Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi anlam
Maskeli iki adam	Salgından korunmak için maske takan superman ve mahcup ifade ile yere bakan Batman	Yarasa adam olarak tasvir edilen batman karakterinin covid salgını ile bağlantısı kurularak mizahi anlam üretilmiş

Tablo 3. 8 Coronavirüs Etiketli Caps'in Gösterge Tablsu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Süper Kahraman	Superman ve Batman	Yarasalardan insanlara geçtiği söylenen coronavirüsün suçlusu olarak Batman'i, halkın kahramanı olarak gururlu bir ifade ile mahcup etmesi
Nesne	Tıbbi maske	Superman'ın halkın kahramanı olarak salgın önlemlerini alması

Metinlerarası bir ilişki ile oluturulan bu caps, iki fantastik karakteri aynı bağlamda birleştirmiştir. Yarasa adam olarak ikonikleşen Batman ile yarasalardan bulaştığı söylenen coronavirüs arasında bir yakınlaştırılma yapılan göstergeler dizgesi oluşturulmuştur. Bu göstergeler dizgesinde Süperman halkın kahramanı imajı ile iyi tarafı simgeleyen bir konumlandırılma yapılmıştır.



Görsel 3. 14 Here' Corona!! Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 9 Here's Corona!! Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Kapı aralığından giren bir virüs ve maskeli, eldivenli bir kadının elindeki sprej şişesiyle saklanması	The Shinning filminde Jack ve karısı Shelley arasında geçen mücadeleyi anlatan sahneden bir alıntı	Shelley bu defa eşi Jack ile mücadelesi sahnelerinin coronavirüs parodisi üzerinden mizahi anlam üretilmiştir

Tablo 3. 10 Here's Corona!! Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Kadın	Maskeli, eldivenli, endişeli bir kadın
Nesne	Maske	Virüsten korumak için alınan önlem
Nesne	Eldiven	Virüsten korunmak için alınan önlem
Nesne	Sprej şişesi	Virüsten korunmak için alınan önlem
Virüs	Coronavirüs	Odanın içine girmeye çalışan bir virüs

ahmedovski adlı bobiler.com kullanıcısı Stanley Kubrick'in The Shinning filminden kolajladığı sahneler ile coronavirüs salgınını yorumlamaktadır. Stephen King'in aynı isimli romanından sinemaya uyarlanan efsanevi korku filmi The Shining, cinnet geçirme ve delirme üzerinden hikâyesinin yapı taşları oluşturulan filmde Overlook Oteli'nde kar fırtınası yüzünden mahsur kalan Jack Torrance ve ailesinin başından geçenleri anlatmaktadır. Otelde doğüstü varlıkların varlığını fark eden Jack'in oğlu Danny'nin sahneleriyle filmde gerilim tırmanmaya başlar ve devam eden sahnelerde doğüstü güçler tarafından ele geçirilen Jack yavaş yavaş aklını yitirmeye başlar. Akıl sağlığını yitiren Jack ile karısı Shelley arasında geçen mücadele sahnelerinin parodi ile coronavirüsle mücadele, toplumsal panik, gerilim betimlemesi yapmaktadır.



Görsel 3. 15 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişitarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 11 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Elindeki ateş ölçeri silah gibi doğrultmuş bir adam	Behzat Ç. Dizi afilinden bir alıntı	Polisiye bir dizi olan Behzat Ç. dizisinin başrolünün ateş ölçer ile coronavirüs vakaları ile ilgilendiği imgelemi yaratılarak mizahi anlam oluşturulmuştur.

Tablo 3. 12 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Behzat Ç. dizisinin başrolü Erdal Beşikçioğlu	Mücadele, Koruma, Güvenlik
Nesne	Maske	Önlem, Tedbir
Nesne	Ateş Ölçer	Kontrol

Cinayet Büro da başkomiser olan Behzat Ç. nin Ankara'daki cinayet vakalarının izini sürmesini konu alan dizinin afiş tasarımını alıntıyla oluşturulan bu Caps çalışmasında Behzat Ç. karakteri üzerinden coronavirüs parodisi yapılmıştır.



Görsel 3. 16 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 13 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Siyah fon üzerine beyaz semboller	Çukur dizi afişinden alıntı	Çukur dizinin düzeltme işaretleri arasında yer alan üç noktadan oluşan afişinin, covid parodisi üzerinden mizahi anlam üretilmiştir.

Tablo 3. 14 Coronavirüs Etkisinde Yapılmış Diziler Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İşaretler	<,> ve * sembolleri	Kapalılık

Ailesini korumak için evine, mahallesine geri dönen Yamaç Koçavalı'nın yaşadıklarını konu alan dizi afişi ile yakınlarını korumak adına sosyal teması azaltma arasında bağ kurulmaya çalışılan caps, dizi afişinin covid parodisi yapılmıştır.



Görsel 3. 17 Seçimini Yap Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 15 Seçimini Yap Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Gözlük camına yansıyan iki el ve adam	Matrix filminden matrix'in seçim yaptığı sahnenin alıntısı	Matrix karakterinin maske ve virüs arasında seçim yaptığını anlatan parodi

Tablo 3. 16 Seçimini Yap Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Gözlük	Maske, virüs, adam
Nesne	Maske	Seçim
Virüs	Coronavirüs	Önlem, kaçınma

Matrix karakterinin mavi ve kırmızı hap arasında seçim yaptığı sahnenin maske ve coronavirüs parodisi yapılmıştır.



Görsel 3. 18 The Plavnohut Etiketli Caps, (bobiler.org), (Erişim Tarihi: 12.11.2021).

Tablo 3. 17 The Plavnohut Etiketli Caps'in Çözümleme Tablosu.

Düzanlam	Yananlam	Mizahi Anlam
Yemeklerin karşısında yatağın üzerine oturmuş bir insan	The Platform filmi yemek sahnesinden bir alıntı	Alt sınıfın beğenilen sokak lezzeti üzerinden mizahi anlam üretilmiştir.

Tablo 3. 18 The Plavnohut Etiketli Caps'in Gösterge Tablosu

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	The Platform dizisinin başrol oyuncusu	Çaresizlik, güçsüzlük
Yiyecek	Nohut, pilav, ayran	Alt Sınıf
Metin	En üsttekiler bilmez bu lezzeti	Alt sınıf

The Platform filmi Dikey Öz Yönetim adı verilen 333. katlı bir yapıda geçmektedir. Gönüllülük esasına dayalı katılımcılardan oluşan topluluğa günde iki defa yemek verilmektedir. Asansörlü sisteme konulan yemekler 1. kattan başlayarak her katta belirli bir süre durmaktadır. Katılımcıların hepsine yetecek kadar yemek koyulan sistemde üst katta kalanlar verilen süre içinde yiyebildikleri kadar yerken alt kattakiler yalnızca üst kattakilerden artakalanlarla beslendiğinden, bu durum kaçınılmaz olarak bir çatışmaya yol açmaktadır. Toplumsal tabakalaşma, statü gibi konulara farklı bir dille değinen filmin afişini 'En attakilerin lezzeti' ve 'The Plavnohut' etiketleri ile göstergelerarası alışveriş yöntemlerinden biri olan kolaj yöntemi ile toplumsal tabakalaşmayı pilav nohut üzerinden en alttakilerin lezzeti etiketi ile anlatmaktadır.

4.SONUÇ

İnsanođlu gemiřten beri yařadıklarını, hissettiklerini, zaferlerini ve kayıplarını anlatmanın kaydetmenin yollarını aramışlardır. Mađara duvarlarına izilen resimler kadar eski bir tarihi olan iletiřim, ađlar boyunca deđiřim ve dnüşümlere maruz kalmıştır. Kendini ifade etmenin yollarını arama arzusu iletiřim araçlarında yařanan geliřmelerin itici gücü olmuřtur. Kültürel aktarımın bir taşıyıcısı olan dil, köklü gemiři ile tarihsel bir izlek oluřturmaktadır. Kültürel aktarımı besleyen bir diđer unsur olan iletiřim araçları uzakları yakınlařtırmış, kültürlerarası etkileřimin eřitlerini ve hızını arttırmıştır.

Yönetim sistemlerince önemli bir güç olarak konumlandırılan “iletiřim, medya” baskılara ve kurallara maruz kalmıştır. Ortaađ’a hakim olan skolastik düşünce her řeyi inan normları ile açıklamayı dayatmaktadır. Din adamlarının denetiminde olan matbaa halk üzerinde oluřturulmak istenen baskı için karřı konulamaz bir konumdaydı. Yařanan rnesans ve reform hareketleri ile kilisenin baskısı kırılmış yeniliki ve özgürlükü bir düşünce hakim olmaya bařlamıştır. Bu geliřmeler bilim, felsefe, sanat gibi konularda da üretimin ve sorgulamanın yollarını açmaktadır. Modernizm her řeyin, akıl ile ulařılabilecek dođru bir cevabının olduđunu savunurken, sanat için de estetik kurallar belirlemektedir. Gelenek ve görenekleri reddedip daima yeniliki bir tavırla ilerlemeyi hedefleyen modernist düşünce kültürel olarak üst kültür- yüksek kültür yapıtları üretmeyi ve o sınıfa ait olmak için akıl yetisini kullanan bilginler olmalarını ön kořul olarak sunmaktadır. Üretilen yapıtlarda sanatının anlatmak istediđi gizli anlamı akıl yolu ile bulmak gerekliydi. Sanayileřme ile yařanan endüstrileřme insanları kitleler halinde hareket etmeye yönlendirmiştir. Belirli saatlerde kitlelerce iře gidiř ve dnüşler, toplu yařama ve hareket etme pratikleri olarak çođalmıştır. Kapitalist düşüncenin de etkisi ile makineleřmeye bařlayan pratikler ve modernist düşüncenin katı kuralları postmodernist teorinin zeminini oluřturmuřtur. Modernizmi baskıcı ve kuralcı olma noktasında skolastik düşünce ile benzerliđi olması noktasında eleřtiren postmodernizm düşünce ve fikirleri özgür bırakan, bir denetim sistemi oluřturabilecek kuralları reddeden yapısı ile modernizme karřıt bir görüř oluřturmaktadır. Postmodernizm yapıtlarını herkes için üretmektedir. Konusunu oluřturan belirli bir sınıf yoktur ve her sınıfsal olay ve olguyu konusu edinebilmektedir. Ancak genellikle alt sınıf olarak nitelendirilen iři sınıfın gündelik yařam olaylarını, gelenek ve göreneklerini konu edindiđi ve popüler kültür

yapıtları üretmekle eleştirilmektedir. Postmodernizmin bu özgürlükçü yaklaşımı yapıtlarda, göstergelerarası iletişimin sınırlarını genişletmiştir. Çalışma boyunca da fark edildiği üzere metni zenginleştiren bir unsur olan metinlerarasılık, göstergelerarasılık bağlamında farklı disiplinler arasındaki iletişim ile çok parçalı, çok sesli yapıtlar oluşmasını sağlamıştır.

İletişim araçlarında gerçekleşen gelişmeler sonucu oluşan web 2.0 teknolojisi ile birlikte medya araçlarının tek bir kanalda birleştiği bir dijitalleşme söz konusu olmuştur. Bu dijitalleşme göstergelerarası iletişimi arttırmış ve yeni yaratıcı diller oluşmuştur. Bu yaratıcı dillerden olan internet meme'leri adeta bir virüs gibi yayılmaktadır. Dawkins'in yaptığı tanımlamaya göre meme kültürel genlerimizi oluşturmaktadır ve iletişim yoluyla bir zihinden ötekine yayılmaktadır. Bu dolaşım sırasında meme taşıyıcısı tarafından kendi kültürel kodlarına göre değişim, dönüşüm yaşamaktadır.

Çalışmanın örneklemini oluşturan caps'lere bakıldığında kültürel dizgelerin yeni bağlamlarında oluşturdukları yeni anlamlar metinlerarasılığın da çözümleme alanı olan nitelikler taşımaktadır. İki metin arasındaki iletişimi, ilişkiyi anlatan metinlerarasılık postmodern üretim teknikleri ile üretilen caps'lerin yaratıcılığının itici gücü olduğu görülmektedir.

Dijital medyanın etkileşimlilik özelliği ile kullanıcılar ürettikleri içeriklerin hem üreticisi hem de tüketici olmuşlardır. Gündelik, toplumsal, ulusal ya da uluslararası gündem olmuş her konu caps'in konusunu oluşturmaktadır. Mizahın eleştirel yönü kullanılarak toplumsal hoşnutsuzluk yaratan bir konuyu popüler gündem konusu yapmaktadırlar. Bu yönü caps'lere olan ilgiyi arttıran niteliktir. Bu bağlamda oluşturdukları yeni dil ile kullanıcı katkılı üretilen caps'ler toplumsal çok sesliliği arttıran "çok sesli" yapıtlar üretmeleri noktasında önem taşımaktadır.

Bu bilgiler ışığında yapılan çözümlemede elde edilen bulgular şu şekildedir;

Caps'lerin üretim biçimleri dolayısı ile çok sesli bir yapıya sahiptirler. Postmodern üretim tekniklerinden yararlanılarak üretilen bu caps'ler toplumsal gerçekliğin yeniden üretimi noktasında yaratıcı bir dil oluşturmaktadırlar. Dönemin olay ve olgularını konu alan caps'ler ünlü bir kişinin fotoğrafı, film ya da dizilerden alınan ekran görüntüleri ile üretilmektedirler. Mizahi bir dil kullanılarak oluşturulan caps'ler aynı zamanda eleştiri içinde çokça tercih edilen bir yöntem haline gelmiştir. Toplumsal gerçekliği yeniden yaratım noktasında kendinden önceki yapıtlardan parçaları, yeni bir bağlamda

birleştirek üretmektedir. Bu çok sesli yapısı ile okura orijinal metinleri de anımsatmakta, metnin hatırlatıcı unsuru olmaktadır.

Caps'lerin dijital ortamda oluşturduğu yaratıcı mizahi dil kültürel paylaşımlar noktasında da önemli bir yere sahiptir. Sanal topluluklar olarak adlandırılan bu toplulukların üyeleri arasında yaşanan bu kültürleşme süreci ortak bir mizah kültürünün de ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bunun dışında sanal ortamlara taşınan etnik kültürler arası da bir alışveriş söz konusu olmaktadır. Gülünç bulunan geleneksel uygulamanın caps'leştirilerek paylaşımına sokulması o kültüre yakın olmayan kişilerle kültürel etkileşim başlatması durumundan söz etmek mümkün olmuştur.

Çoğunlukla pastiş, parodi ve alaycı dönüştürüm yöntemleri kullanılarak üretilen caps'ler birinci yapıtın üretildiği tarihsel koşulların bağlamını da günümüz şartlarına dönüştürerek anlam bütünlüğü oluşturmuştur.

Meme kavramı, internet Meme'lerinden çok önce sosyo-kültürel değer ve pratikleri tanımlamak için ortaya atılan bir kavram olmasına karşın dijital iletişim çağında dil formunun adı olarak kullanılmaktadır. Caps'ler belli bir düşünceyi yayma ve kalıcılığını arttırma noktasında önemli bir yere sahiptir. Popüler bir ifade biçimine dönüşen caps'ler aynı zamanda tişört, çanta gibi şeylerin üzerine yapılan baskılarla popüler kültür ticari meta işlevi görmektedir.

Caps'lerin medya konusunda bir diğer önemli konumu ise kullanıcı katkılı caps'lerin gündem belirleme durumudur. İnternet platformlarında adeta bir virüs gibi yayılan caps'ler bir anda gündemi değiştirebilir ya da gündemin kalıcılığını ve görünürlüğünü arttırabilmektedir. Caps'ler noktasında kullanıcıların en çok ilgi gösterdiği Caps'lerde bu tarz gündem ve eleştirel mizah caps'leri olduğu görülmektedir. Sosyal pratiklerin dönüşümü noktasında caps'lerin konumuna bakıldığında dini ve özel günlerde, kutlamalarda, duygu, durum paylaşımlarında bu temalara uygun caps'ler ile iletişim kurulduğu yapılan çalışmalar arasındadır. Bu durum internet meme'lerinin yaratıcı dil olma özelliğini desteklemektedir.

Küresel bir mizah formu olan caps/meme kültürler arasındaki etkileşimleri de etkilemektedir. İnternetin getirilerinden biri olan her an her yerde olabilme durumu, oluşturulan ortak gösterge formu ile küresel bir kültürel etkileşimden söz etmenin mümkün olduğunu düşündürmektedir. Caps'lerde kullanılan sanat ürünleri parçaları bu kültürel paylaşım noktasının besleyici noktalarından biridir. Bu bulguyu destekleyen

durumlardan bir diğeri ise uzam ve zaman sınırlılığının ortadan kalması ile bireylerin, toplumların bir arada olabilmesidir. İletişim ve etkileşim ağının genişlemesi kültürler arasındaki etkileşimi de arttırmaktadır.

Kullanıcılar tarafından caps'lerin sanal alt kültür ürünü olarak değerlendirildiğini de söylemek mümkün. Caps'leri oluşturan parçaların çeşitli fotoğraf düzenleme programları ile dönüştürülmesi sonucu deforme olmasını sanat yapıtının değerinin düşürülmesi, bayağılaştırılması olarak yaklaşılan mesafeli kullanıcılarda bulunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2020). *Kültür Endüstrisi - Kültür Yönetimi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aktulum, K. (2004). *Parçalılık/Metinlerarasılık*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aktulum, K. (2020). *Metinlerarasılık//Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Anbarlı, Z. Ö. (2019). Dijital Kültür. D. Ö. KÜÇÜK içinde, *Çevrimiçi İletişim ve Yansımaları*. Ankara: Gece Akademi.
- Barnard, M. (2002). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Batur, E. (1987). *Kara Mizah Antolojisi*. İstanbul: Hil Yayın.
- Berger, A. A. (2018). *Medya Çözümleme Teknikleri*. (N. Pembecioğlu, Çev.) Nobel Akademik Yayıncılık.
- Berger, J. (2020). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H. (2019). *Gülme Komiğin Anlamı Üzerine Bir Deneme*. (Y. Avunç, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınlar.
- Blum, A. (2013). *tubes a journey to the center of the internet*. New York: NY: HarperCollins Publishers.
- Briggs, A., & Burke, P. (2011). *Medyanın Toplumsal Tarihi*. (E. U. Ümit Hüsrev Yolsal, Çev.) İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Büyükdövenci, S., & Öztürk, S. R. (1997). *Postmodernizm ve Sinema*. İstanbul: Ark Yayınları.
- Chayko, M. (2018). *Süper Bağ(lantı)lı*. (B. Bayındır, D. Yengin, & T. Bayrak, Çev.) İstanbul: Der Yayınları:479.
- Crowley, D., & Heyer, P. (2014). *İletişim Tarihi*. İstanbul: Siyasal Kitabevi.
- Dawkins, R. (2021). *Gen Bencildir*. (M. Miller, Çev.) İstanbul: Kuzey Yayınları.

- Diamond, J. (2018). *Tüfek, Mikrop ve Çelik*. İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Dijk, J. V. (2016). *Ağ Toplumu*. (Ö. Sakin, Çev.) İstanbul: Kafka.
- Erdoğan, İ., & Alemdar, K. (2005). *Popüler Kültür ve İletişim*. Ankara: Erk Yayınları.
- Fiske, J. (2021). *Popüler Kültürü Anlamak*. (S. İrvan, Çev.) Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- Gans, H. J. (2020). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür*. (E. O. İncirlioğlu, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hall, S. (2017). *TEMSİL Kültürel Temsiller Ve Anlamlandırma Uygulamaları*. (İ. Dündar, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. (S. Savran, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Jameson, F., Jürgen, H., & Lyotard, J.-F. (1990). *Postmodernizm*. (N. Zeka, Dü., G. Naliş, D. Sabuncuoğlu, & D. Erksan, Çev.) İstanbul: Kıyı Yayınları.
- Kızılcılık, S. (1994). *Postmodernizm Dedikleri*. İstanbul: Saray Kitabevi.
- McLuhan, M., & Powers, B. (1988). *Global Köy*. Scala Yayıncılık.
- Mutlu, E. (1998). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mutlu, E. (2016). *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Oksay, Ü. (2020). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Öztürk, M. C. (2013). *Dijital İletişim ve Yeni Medya*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Pooke, G., & Whitham, G. (2018). *Sanatı Anlamak*. (T. Gökbekçin, Çev.) Hayalperest Yayınevi.
- Rifat, M. (2020). *Genel Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları-2 temel metinler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2020). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergibilim kuramları-1 (8 b.)*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rosenau, P. M. (2004). *Postmodernizm ve Toplum Bilimleri*. (T. Birkan, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat.

- Saussure, F. D. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (B. Vardar, Çev.) İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Seyler, A., & Haggard, S. (2003). *Komedi Sanatı*. (S. Taşer, Çev.) İstanbul: Papirüs Yayınevi.
- Taşkın, C. (2018). *Ağ Teknolojileri ve Telekomünikasyon*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık A.Ş.
- Tönnies, F. (1963). *Community and Society*. London: Harper&Row.
- Turner, G. (2016). *İngiliz Kültürel Çalışmaları*. (d. Özçetin, & B. Özçetin, Çev.) Ankara: Heretik.
- Vardar, B. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. İstanbul : Multilingual Yayınları.
- Williams, R. (2021). *Kültür ve Toplum*. (U. Kocabaşoğlu, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yaylagül, L., & Korkmaz, N. (2008). *Medya, Popüler Kültür ve İdeoloji*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (11 b.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zupancic, A. (2022). *Komedi : Sonsuzun Fiziği*. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

- Aktaş, Ö. (2016). Bir İletişim Yöntemi Olarak Caps / Memes. *İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM DERGİSİ*, 6(14), 1-14. Nisan 3, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/317846> adresinden alındı.
- Aktulum, K. (2021). Bir Çözümleme Yöntemi Olarak Sanatta Göstergelerarasılık. *Folklor/Edebiyat*, 27(107), 661-686. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/64429/978892>
- Aslan, S., & Yılmaz, A. (2001). Modernizme Bir Baş Kaldırı Projesi Olarak Postmodernizm. *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 2(2). https://www.researchgate.net/publication/311903816_Modernizme_Bir_Baskaldiri_Projesi_Olarak_Postmodernizm
- Aytekin, D. C. (2010, Haziran 1). “Günümüzün Görsel Kültüründe Tüketici. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(5), 41-51. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192579>

- Bayraktaroğlu, A. M., & Çetin, M. (2013). *Fotoğrafta Göstergelerarasılık ve Yeniden Üretim. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*(11), 50-74.
- bobiler. (2013, Şubat 16). *bobiler.org*. Temmuz 22, 2021 tarihinde instagram: <https://www.instagram.com/bobilerorg/> adresinden alındı.
- Bozkurt, M. (2014). *Görsel Kültür*. Ağustos 8, 2021 tarihinde Prezi: <https://prezi.com/-tdkfnosva45/gorsel-kultur/> adresinden alındı.
- Burunsuz, M. (2020). Postmodern Sanatta Eser Ve Kavram Bileşenleri Üzerine Bir Değerlendirme. *Yıldız Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1117026>
- Chen, C. R. (2012). *Table of Contents the Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction Editorial Board*. Ağustos 23, 2021 tarihinde Semantic Scholar: <https://www.semanticscholar.org/paper/Table-of-Contents-the-Creation-and-Meaning-of-Memes-Chen-Rao/cdfe5d41d45a2453d8177e87a2a766068535ee12> adresinden alındı
- Decombo. (2020, Nisan 15). *Postmodernizm Nedir ve Özellikleri Nelerdir*. Temmuz 18, 2021 tarihinde DeCombo Desing Combination: <https://decombo.com/postmodernizm-nedir-ozellikleri-nelerdir/> adresinden alındı
- Henry, A. (2014, Mayıs 12). *Culture Of Design – Global Design In The 21st Century*. Ağustos 12, 2021 tarihinde Culture of Desing: <https://cultureofdesign.wordpress.com/2014/05/12/april-greiman/> adresinden alındı
- İzbul, D. D. (2021, Mayıs). *Kültür ve Kültürel Süreçler*. circassiancenter: <http://www.circassiancenter.com/tr/kultur-ve-kulturel-surecler/> adresinden alındı
- Kahya, D. Ö. (2018, Kasım). Bir İletişim Aracı Olarak Mizah: Sosyal Medyada Spor Temalı Capsler. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 6(15), 1020-1030. Nisan 3, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/621780> adresinden alındı
- Karataş, Ş., & Binark, M. (2016, Temmuz). Yeni Medyada Yaratıcı Kültür: Troller ve Ürünleri ‘Caps’ler. *TRT AKADEMİ*, 1(2), 426-448. Mart 28, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/218499> adresinden alındı
- Kırık, A. M., & Saltık, R. (2017). Sosyal Medyanın Dijital Mizahı: İnternet. *Atatürk İletişim Dergisi*(12). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/398240>

- Kırılmaz, H., & Ayparçası, F. (2016). Modernizm ve Postmodernizm Süreçlerinin Tüketim Kültürüne yansımaları. *Dergipark*. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/261417>
- Ninova, Ü. (2017, Şubat 11). *Foucault'nun Piposu ve Berger'in Görme Biçimleri*. Temmuz 20, 2021 tarihinde gaia Dergisi: <https://gaiadergi.com/foucaultnun-piposu-ve-bergerin-gorme-bicimleri/> adresinden alındı
- Oğuz, E. S. (2011). Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28(2). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/613153>
- Polat, İ. H. (2016, t). Dijital-Siber-Sosyal; Yeni Medyadan Yeni Bir Yaşam Alanına Dönüşüm. *TRT AKADEMİ*, 1(2). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/218498>
- TDK. (2021). *Türk Dil Kurumu Sözlük*. Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- TDK. (2021, eylül 13). *Türk Dil Kurumu Sözlük*. Sözlük: <https://sozluk.gov.tr/?kelime=PAROD%C4%B0> adresinden alındı
- TDK. (2021, Mart 16). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- TDK. (2021, Temmuz 4). *Türk Dil Kurumu Sözlüğü*. TDK: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Tekrin, D. (2016, Şubat 26-27). Kolektif Bir Kahkaha: İnternet Meme'leri. *Yeni Medya Çalışmaları II. Ulusal Kongre*, 575-580. https://www.academia.edu/21664623/Yeni_Medya_%C3%A7a%C4%B1%C5%9Fmal ar%C4%B1_II_Ulusal_Kongre_Kitab%C4%B1
- Uluç, D. B. (2021, Mayıs). *Kültürün Özellikleri Kültürel Süreçler*. https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/143363/mod_resource/content/0/Ders6.pdf adresinden alındı
- wikipedia. (2022, Kasım 15). *4Chan*. Kasım 17, 2022 tarihinde wikipedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/4chan> adresinden alındı
- Yardımcı, İ. (2010). Mizah Kavramı ve Sanattaki Yeri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 1-41. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/202399>

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı	Esra ÇALLI
Yabancı Dili	-
Orcid Numarası	0000-0002-0127-6960
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	<u>10522638</u>
Lise	Kalaba Kız Meslek Lisesi (2012) – Grafik ve Fotoğraf
Lisans	Giresun Üniversitesi Tirebolu İletişim Fakültesi (2018) – Radyo, Televizyon ve Sinema
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü – Sinema ve Televizyon
Mesleki Deneyim	TRT – staj (2011)