

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI



İNTERNET ESTETİKLERİNDE EŞİKTELİK: DREAMCORE VE
WEİRDCORE ÖRNEKLERİ ÜZERİNDEN KAVRAMSAL
ÇÖZÜMLEME MODELİ

BURAK ATA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Jüri Üyeleri: **Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Serhan Ünlütürk (Tez Danışmanı)**
 Dr. Öğr. Üyesi Figen Altınır (Eş Danışman)
 Prof. Dr. Bedriye Asımgil
 Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül Ağan

BALIKESİR, HAZİRAN- 2026

ETİK BEYAN

Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak tarafımda hazırlanan “**İnternet Estetiklerinde Eşiklik: Dreamcore ve Weirdcore Örnekleri Üzerinden Kavramsal Çözümleme Modeli**” başlıklı tezde;

- Tüm bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Kullanılan veriler ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Tüm bilgi ve sonuçları bilimsel araştırma ve etik ilkelere uygun şekilde sunduğumu,
- Yararlandığım eserlere atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,

beyan eder, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ederim.

Burak ATA

(imza)

ÖZET

İNTERNET ESTETİKLERİNDE EŞİKTELİK: DREAMCORE VE WEIRDCORE ÖRNEKLERİ ÜZERİNDEN KAVRAMSAL ÇÖZÜMLEME MODELİ YÜKSEK LİSANS TEZİ

BURAK ATA

BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

(TEZ DANIŞMANI: DR. ÖĞR. ÜYESİ MUSTAFA SERHAN ÜNLÜTÜRK)

(EŞ DANIŞMAN: DR. ÖĞR. ÜYESİ FİGEN ALTINER)

BALIKESİR, HAZİRAN- 2026

İnternet estetikleri, dijital kültür içerisinde biçimlenen, toplumsal dönüşümleri yansıtan ve yeniden üreten bir estetik anlayış olarak ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada, kolektif deneyimler doğrultusunda değişen ve biçimlenen toplumsal yapıların ardındaki bilinçdışı ve yapısal unsurları imgeler aracılığıyla görünür kılan bir olgu olarak ele alınır. Bu unsurların çözümlenmesinde, Arnold van Gennep'in geliştirdiği ve antropolojik temele dayanan eşiktelik kavramı, dijital kültür bağlamında konumlanan özne ile bu öznenin içinde yer aldığı toplumsal yapı arasındaki ilişkiyi açıklayan temel bir kavramsal çerçeve olarak kullanılmaktadır. Böylece internet estetikleri, toplumsal yapıların ardında işleyen ve doğrudan görünür olmayan mekanizmaların eşiktelik bağlamında yeniden üretildiği ve deneyimlendiği bir mekânsal temsil alanı olarak konumlandırılmaktadır.

Bu çalışma internet estetiği olgusunu, Dreamcore ve Weirdcore estetikleri üzerinden ele almaktadır. Ayrıca bu estetikler, soyut ve imgesel yapılarıyla internet estetiğinin temel dinamiklerini yalın biçimde yansıtmaları nedeniyle çalışmanın ilham kaynağı ve çıkış noktası olmuştur. Eşiktelik kavramı ise Arnold van Gennep ve Victor Turner'ın çalışmaları doğrultusunda ele alınmış ve nitel çözümleme yoluyla analitik şemalara ayrılmıştır. Bu şemalar doğrultusunda, görsellerin yorumlanmasına yönelik 13 terimden oluşan analitik çerçeve önerilmiştir.

Araştırma sonucunda Dreamcore ve Weirdcore estetiklerinde, eşiktelik deneyimini vurgulayan dört temel örüntü saptanmıştır: izleyicinin mekân karşısında edilgen bir hareket sürecine yerleştirilmesi, ara bir konumda sabitlenmesi, rastlantısal olmayan ve seçilmiş göstergelerin üretimi, anlatının izleyici tarafından tamamlanması. Bu örüntüler, Dreamcore ve Weirdcore görsellerinin büyük bir bölümünde tekrar etmekte ve internet estetiği olgusunun, toplumsal dönüşümlerin ardında işleyen mekanizmaları nasıl görünür kıldığını anlamak için temel bir zemin sunmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, Dreamcore ve Weirdcore estetiklerinde gözlemlenen örüntüler aracılığıyla, eşiktelik kavramı çerçevesinde internet estetiklerinin toplumsal dönüşümlerin bilinçdışı ve yapısal unsurlarını mekânsal düzlemde görünür kıldığını ortaya koymuştur.

ANAHTAR KELİMELELER: Eşiktelik, İnternet estetiği, İmge, Mekansal çözümleme, Mimarlık kuramı

ABSTRACT

LIMINALITY IN INTERNET AESTHETICS: A CONCEPTUAL ANALYSIS MODEL THROUGH DREAMCORE AND WEIRDCORE EXAMPLES

MSC THESIS

BURAK ATA

BALIKESIR UNIVERSITY INSTITUTE OF SCIENCE

ARCHITECTURE

(SUPERVISOR: ASSIST. PROF. DR. MUSTAFA SERHAN ÜNLÜTÜRK)

(CO SUPERVISOR: ASSIST. PROF. DR. FİGEN ALTINER)

BALIKESİR, JUNE - 2026

Internet aesthetics emerge within digital culture as an aesthetic understanding that reflects and reproduces social transformations. In this study, they are examined as a phenomenon that renders visible, through images, the unconscious and structural elements underlying social structures shaped by collective experiences. The concept of liminality, developed by Arnold van Gennep, is used as a basic conceptual framework to explain the relationship between the subject within digital culture and the surrounding social structure. Thus, internet aesthetics are positioned as a spatial field in which hidden social mechanisms are reproduced and experienced.

This study addresses internet aesthetics through Dreamcore and Weirdcore. This aesthetics also constitute the inspiration and starting point of the study, as they clearly reflect the core dynamics of internet aesthetics through their abstract and imagistic structures. Liminality is examined based on the works of Arnold van Gennep and Victor Turner and is divided into analytical schemes through qualitative analysis. Based on these schemes, an analytical framework consisting of thirteen terms is proposed.

As a result, four main patterns emphasizing liminality are identified: the placement of the viewer into a passive movement process, fixation in an intermediate position, the production of selected and non-random signifiers, and the completion of the narrative by the viewer. These patterns recur in most Dreamcore and Weirdcore images and provide a basis for understanding how internet aesthetics reveal the mechanisms underlying social transformations.

As a result, this study demonstrates, through the patterns observed in Dreamcore and Weirdcore aesthetics, that internet aesthetics, within the framework of the concept of liminality, make the unconscious and structural elements of social transformations visible in a spatial dimension.

KEYWORDS: Architectural theory, Internet aesthetics, Imagery, Liminality, Spatial decomposition,

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
ŞEKİL LİSTESİ	v
TABLO LİSTESİ.....	vii
ÖNSÖZ	viii
1. GİRİŞ	1
1.1 Amaç.....	6
1.2 Kapsam	7
1.3 Yöntem.....	12
2. İNTERNET VE DİJİTAL KÜLTÜR.....	16
2.1 İnternet Kavramı ve Tarihsel Gelişimi	16
2.1.1 Çevrimiçi topluluklar ve sosyal iletişimin ilk oluşumları	19
2.1.2 Usenet, BBS (bulletin board systems) ve e-posta grupları.....	21
2.1.3 Güncel platform tabanlı çevrimiçi topluluklar: Reddit.....	22
2.1.4 Web 2.0 ve 3.0 teknolojilerine geçiş	23
2.2 Dijital Kültürün Oluşumunda İnternetin Etkisi	25
2.2.1 Dijital kültürün doğuşuyla ilişkili olgular	26
3. DİJİTAL KÜLTÜRDE ESTETİĞİN ÜRETİMİ VE ESTETİK KAVRAMINA YAKLAŞIM.....	28
3.1 İnternet Estetiğinin Gelişimi	29
3.1.1 Kullanım motivasyonu: kimlik ifade biçimi ve toplumsal dönüşümler	32
3.2 Core Estetikler ve Temel Kavramsal Çerçevesi	34
3.2.1 Core kavramının etimolojisi	37
3.2.2 İnternet estetiklerin ve Core estetiklerin ilişkili olduğu kavramlar	38
4. EŞİKTELİK (LİMİNALİTY).....	54
4.1 Eşiktelik Kavramı ve Etimolojik Arka Planı	54
4.2 Sınır, Ara ve Geçiş Anlamları.....	56
4.3 Arnold van Gennep'te Eşiktelik Kavramı ve Geçiş Ritleri	57
4.3.1 Büyüsel-dinsel edimler: Ritler.....	59
4.3.2 Üç aşamalı model: Ayrılma, ara ve kaynaşma	60
4.4 Victor Turner: Yapı ve Anti-Yapı.....	62
4.4.1 Yapı, anti-yapı ve Komünitas.....	63
4.4.2 Semantik iki kutupluluk	66
4.5 Eşiktelikte Kavramsal İkilikler	67
5. İNTERNET ESTETİĞİNDE EŞİKTELİK OLGUSU	69
5.1 Birinci Tematik Düzey: Zaman	73
5.2 İkinci Tematik Düzey: Toplum.....	74
5.3 Üçüncü Tematik Düzey: Özne.....	75
5.4 Dördüncü Tematik Düzey: Mekân.....	77
5.5 Dreamcore Örneği.....	79

İÇİNDEKİLER (devam)

Sayfa

5.5.1	Kavramsal arka plan ve literatür incelemesi	81
5.5.2	Dreamcore estetiğinin özellikleri: Nostalji, Yabancılık ve Rüya Hali	84
5.6	Ön Görsel Değerlendirmeler: Annenin Kuralları Adlı Video ve Dreamcore Oyunu	86
5.7	Dreamcore Mekanın biçimsel analizi	92
5.7.1	Katman 1- Geçiş: Perspektif düzeni ve kompozisyon	97
5.7.2	Katman 2- Zıtlık/Sınır: Bozulma, İşlev	98
5.7.3	Katman 3- Deneyim: Nesneler, renk, ışık ve malzeme	98
5.8	Dreamcore, Alt Terimlerin Uygulanması	100
5.8.1	Geçiş: Geçiş, sınırlar ve eşikler	100
5.8.2	Sınır/Zıtlık: İletişimsel Sessizlik, Zıtlıkların iç içeliği, Sınanma/Çile, Marjinallik,	101
5.8.3	Deneyim: Bilinçdışının görünürleşmesi, Zamansızlık ve Durağanlık.....	102
5.9	Weirdcore Örneği	103
5.9.1	Kavramsal arka plan ve literatür incelemesi.....	106
5.9.2	Weirdcore estetiğinin özellikleri: Tuhafılık, Korku ve Uğursuzluk	107
5.10	Ön Görsel Değerlendirmeler “Weirdcore’un yıkıcı gerçeği”	108
5.11	Weirdcore Mekanın Biçimsel Analizi	113
5.11.1	Katman 1- Geçiş: Perspektif Düzeni, Kompozisyon ve İşlev	118
5.11.2	Katman 2- Zıtlık/Sınır: Bozulma	118
5.11.3	Katman 3- Deneyim: Nesneler, Malzemeler, Işık ve Renkler.....	119
5.12	Weirdcore Alt Terimlerin Uygulanması	120
5.12.1	Geçiş; Geçişler, Sınırlar ve Eşik.....	120
5.12.2	Sınır/Zıtlık: Yapısal belirsizlik, Anomi, İletişimsel sessizlik, Zıtlıkların iç içeliği, Sınanma	122
5.12.3	Deneyim: Zamandışı gündelik nesneler, Bilinçdışının görünürleşmesi, Zamansızlık ve durağanlık, Yönsüzlük ve bağımsızlık.....	123
6.	BULGULAR	127
7.	SONUÇ	131
8.	KAYNAKLAR	134
	ÖZGEÇMİŞ	143

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1: Arnold van Gennep ve Victor Turner’ın terminolojisi referans alınarak geliştirilen alt terimlerin kuramsal referans haritası.....	8
Şekil 1.2: Araştırmanın Kavramsal ve Yöntemsel Kurgusu	11
Şekil 3.1: Liminal/Dreamcore render.....	36
Şekil 3.2: İlgili literatür ve yoğunlaştıkları temalar.	39
Şekil 3.3: Yazar tarafından sürealist estetiklerin belirginleştiği r/Weirdcore, r/dreamcoreaesthetic, r/liminalspace, r/traumacore Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.	40
Şekil 3.4: Yazar tarafından tekinsizlik ve kaygı temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/Weirdcore, r/liminalspace, r/traumacore Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.	43
Şekil 3.5: Yazar tarafından Nostalji ve Kayıp Gelecek temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/weirdcore, r/VaporwaveAesthetics, r/y2kaesthetic, r/FrutigerAero Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.	47
Şekil 3.6: Yazar tarafından Tuhaf ve uğursuzluk temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/weirdcore, r/liminalspace, r/traumacore Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.	50
Şekil 3.7: Yazar tarafından nihilizm ve yabancılaşma temalarının belirginleştiği r/weirdcore, r/traumacore, r/traumac0re Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.	52
Şekil 5.1: 1990 yapımı Edward Scissorhands filminde görülen ünlü ‘dreamcore banliyösü’	80
Şekil 5.2: Mother is Watching (2022), “Mother’s world rules” Youtube videosundan bir ekran görüntüsü	86
Şekil 5.3: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel.Steam.....	88
Şekil 5.4: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam.....	89
Şekil 5.5: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam	90
Şekil 5.6 Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam	91
Şekil 5.7: “Broken” Reddit	92
Şekil 5.8: Görseldeki geçişin soyutlanmış gösterimi.	97
Şekil 5.9: Geçişin yönelimi ve izleyicinin konumu.	99
Şekil 5.10: Dreamcore’da izleyicinin bulunduğu geçiş aşaması, sınırlar ve eşik.	100
Şekil 5.11: Anonim. Göz desenli mantarların ve kırmızı kapının yer aldığı, “nothing is real” gibi ifadeler içeren bir Weirdcore görseli.....	104
Şekil 5.12: sanforrrrrrrrrrr (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir	108
Şekil 5.13: sanforrrrrrrrrrr (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir.	109
Şekil 5.14:“Understanding The Meaning of Weirdcore” adlı Yotube videosundan alınan, üzerinde “Beni bekle! Yakında evde olacağım” ve “Hepsi senin hatandı!” yazılı ekran görüntüleri	111

ŞEKİL LİSTESİ (devam)

Sayfa

Şekil 5.15: shayesaintjohndotnet (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir	112
Şekil 5.16: “indoor sky” Reddit (ABSTRACTXD1, 2022).....	113
Şekil 5.17: İzleyicinin konumu, bakışı ve soyut olanın somut olana dahil oluşur.	119
Şekil 5.18: Weirdcore’da izleyicinin bulunduğu geçiş aşaması, sınırlar ve eşik.	122
Şekil 5.19: Şimdiki zamanın içine dahil edilen idealize edilmiş geçmiş imgesi.	125

TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 4.1: Bjorn Thomassen’ın Eşiklik Tanımı Bağlamında Kavramın Bağlamsal Kullanımları.....	55
Tablo 4.2: Karşılaştırmalı Beşeri Ritlerin Listesi	59
Tablo 4.3: Van Gennep’in Geçiş ritlerinde incelediği unsurlar doğrultusunda genişletilmiş bir örnek.	61
Tablo 5.1: Tematik Düzeyler, Analitik Şema ile Uygulamalı Alt Terimlerin İlişkileri ve Tanımlamaları.	71
Tablo 5.2: Analitik Şema ve Alt Terimler Arası İlişki Listesi.	72
Tablo 5.3: Ham (gözleme dayalı) ve ikincil (yoruma dayalı) veriler: Mekansal-geometrik veriler, Mimari öğeler, Işık, görsel ton ve dokular, Dijital bozulmalar.	95
Tablo 5.4: Veri Türleri, Yapısal Unsurlar ve Biçimsel Yoğunlaştıkları Katmanlar.....	96
Tablo 5.5: Ham (gözleme dayalı) ve ikincil (yoruma dayalı) veriler: Mekansal-geometrik veriler, Mimari öğeler, Işık, görsel ton ve dokular, Dijital bozulmalar.	116
Tablo 5.6: Veri Türleri, Yapısal Unsurlar ve Biçimsel Yoğunlaştıkları Katmanlar.....	117
Tablo 6.1: Dreamcore ve Weirdcore’un biçimsel verileri.	128
Tablo 6.2: Dreamcore ve Weirdcore’un yapısal unsurları.....	129
Tablo 6.3: Katmanlar ve uygulamalı alt terimler.....	129
Tablo 6.4: Kavramsal görünürlük tablosu.	130

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın ileri aşamalarında danışmanlığımı üstlenen, kıymetli vaktini ve bilgisini eksik etmeyen değerli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Serhan Ünlütürk'e ve tez sürecindeki yapıcı görüşleri ve önerileriyle çalışmamın tamamlanmasına büyük katkı sunan ikinci danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Figen Altınır'e en içtenlikle teşekkür ederim. Her iki hocamın ilgileri ve destekleri olmaksızın bu çalışma tamamlanamazdı, bu nedenle bu süreçteki katkıları vazgeçilmez bir yere sahiptir.

Eğitim hayatım boyunca her koşulda yanımda olan, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, başta annem Sevim Ata olmak üzere aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Balıkesir, 2026

Burak Ata

1. GİRİŞ

İnsanın dünya üzerindeki varoluş durumunu ve bu dünyayı anlamlandırma biçimleri mekân, alan, yer, uzam ve konum gibi kavramlarla tanımlanmaktadır (Özgör, 2022). Ancak mekânı yalnızca pasif bir deneyim alanı olarak tanımlamak doğru değildir. Lefebvre'e göre mekân kendisini inşa eden ve ideolojik tasarımları görünür kılan bir yapıdır (Kardeş, 2019). Bu bağlamda, bu kavramlar fiziksel düzenlemeleri tanımlamanın yanında belirli dönemlere özgü soyut paradigmaların, ideolojik normların ve kültürel metaforların ifade edildiği alanları da tanımlayabilir. Buna örnek olarak tipik bir aile evinde mutfak verilebilir. Bir üretim mekanı olan mutfak genellikle kadına ait görülür. Mutfak mekanı ev içerisinde özel alanda olup görünmez bir işleve sahip olabildiği gibi açık mutfakla şeffaflık ile modernliği vurgulayan işleve sahip olabilir. Victor Turner (1975) ise bu bağlamda Arenaları örnek gösterir. Arenalar, paradigmaların metaforlara dönüştüğü, yani düşünsel sistemlerin simgesel hale geldiği ve düşünceleri temsil eden aktörlerin arasındaki güç mücadelesinin yaşandığı somut alanlardır (Turner, 2024). Bu alanlar bir araya gelerek toplumsal yapıyı oluşturmaktadır. Oluşan toplumsal yapı bir sorun çıkarana kadar “doğalmış gibi” işler (Berger and Luckmann, 1966). Ancak Kurt Lewin'in (Lewin, 1947) “ahengin bozulması” ya da Turner'ın “sosyal dramalar” olarak tanımladığı kriz anlarında ise, toplumsal yapının derinlerinde kalmış düşünceler görünür hâle gelmektedir. Bu görünürlük de “eşiktelik” alanında ortaya çıkmaktadır.

Eşiklik (Liminality), ilk kez 1909 yılında Arnold Van Gennep tarafından yayımlanan *Les Rites de Passage* (tr: Geçiş Ritleri) eserinde kullanılan, Latince eşik (limen) kelimesinden türetilen antropolojik bir kavramdır. Temelinde insan kültürlerinde uzam-zamanda üç aşamadan oluşan bir hareketin varlığına işaret etmektedir (Turner, 2024). Van Gennep, hareketin aşamalarını ritüeller ve törenler üzerinden ele alırken bunları üç aşamadan oluşan (ayrılma, ara[eşiklik] ve kaynaşma) geçiş ritleri olarak ele alır. Daha sonrasında Turner, eşiklik kavramını yalnızca iki durum arasındaki geçişi tanımlamanın ötesine taşımıştır. Ona göre eşiklik gündelik hayatın dışında/kenarında bulunma durumlarını da kapsamaktadır. Turner'ın bu yaklaşımı, Van Gennep'in ara süreçler olarak tanımladığı liminal döneme yani bireyin eski toplumsal yapıdan ayrılma da yeni yapıya henüz dahil olamamıştır (Şahin, 2020). Kenarında olmak, mevcut yapıdan uzaklaşmayı gerektirmekte olup doğası gereği yapıya geçilmediği süreci tanımlar. Dışında olmak ise toplumsal yapının dışında kalıp gerçek toplumsal düzen ile onun yerine geçen imgesel bir yapı arasında bir

konumlanmayı ifade etmektedir (Thomassen et al., 2015). Dini ve siyasi düzenlerin çoğunlukla eşiklik aşaması sonrası ortaya çıkması bu duruma örnek olarak verilebilir. Mevcut toplumsal yapının krizleri oluşturma durumunda imgesel bir yapı düşünür hale gelmektedir. Bu krizlerin ortaya çıktığı veya artarak başarılı/başarısız sonuca ulaştığı sosyal dramalar oluştuğunda ise yeni yapı ortaya çıkmakta ya da eski yapıda gerçekleştirilen düzenlemelerle geri dönülmektedir (Turner, 2024). Eşiklik deneyimlerinin kalıcı yapıların kurulmasıyla ilişkili olduğu açıktır. Bu bağlamda Max Weber'in farklı terminolojiyle dile getirdiği sorun yani "olağanüstü zamanlarda üretilen yanıtların kalıcı etkileri" anlamlı görünür. Aslında bir nevi yapı ve düzenin eşiklikten doğup doğmadığı meselesidir (Thomassen, 2009).

Eşiklik, toplumsal yapılar ve özne-yapı ilişkisini açıklamaya yönelik paradigmalarda birlikte metaforları anlamada temel bir kavramdır. Bu bağlamda, insan kültürlerinin işleyişine ve bireylerin davranış ile duygularının yapısal dinamiklerine dair kritik bir bakış açıları sunmaktadır. Eşiklik -Liminality kavramının doğrudan Türkçe çevirisi olarak- temelinde antropolojik bir temele sahip olup geçiş ritlerinde bulunan ara süreci temsil etmektedir. Literatürde; Kimlik (Beech, 2011), insan ilişkileri (Czarniawska and Mazza, 2003) feminizm (Morawski, 1997), göçmenlik (Menjívar, 2006), sömürgecilik (Howitt, 2001), pedagoji (Land et al., 2014) gibi çeşitli alanlarda geçiş süreçlerini tanımlamak için kullanılmıştır. Zaman içerisinde yapılan çalışmalar, eşiklik kavramının anlamını farklı alanlara genişletmiştir. Ancak bu çalışmaların çoğu, özellikle psikoloji ve mekân konularında yoğunlaştığı görülmektedir.

İnternet estetiklerinde eşiklik olgusu özellikle Liminal mekan estetiğinde belirgin biçimde somutlaşmaktadır. Liminal mekân estetiği, Tumblr, Reddit, Youtube veya Pinterest gibi birçok platformda yayılmış ve yeni estetik biçimlerin oluşmasına neden olmuştur (Zhao, 2024). Estetik yönelimler, mekân temsillerini merkeze alan Dreamcore ve Weirdcore görsellerinde somut biçimde izlenebilmektedir. Bu estetikler, Liminal mekân estetiklerinin ürettiği örnekler olarak, mekânı soyut temsiller aracılığıyla yeniden kurgulamakta olup eşikte konumlanan mekân imgeleri üzerinden öznenin mekânla kurduğu, doğrudan ifade edilemeyen deneyim boyutlarını estetik düzlemde açığa çıkarmaktadır (Yöndem, 2024).

Eşiklik mekânlarının gerçekliği dönüştürücü etkisi literatürde sınırlı bir şekilde incelenmiştir. Bu konudaki örneklerden biri, Peter Heft'in 2021'de yayımlanan "Betwixt and

Between- Zones as a Liminal and Deterritorialized Space” başlıklı çalışmasıdır. Heft, eşiklik mekânlarını anlamada temel bir perspektif sunmaktadır. Heft bu mekânları, uzaylılarla karşılaşma ya da diğer paranormal olaylar gibi tuhaflıkların meydana geldiği alanlar olarak betimlemektedir (Heft, 2021).

Tuhaf olan, insanların gündelik yaşamda sıkça bulunduğu popüler mekânlarda değil, genellikle kimsesiz ve terk edilmiş alanlarda gerçekleşir. Bu durum, mekânın kendisinin doğası gereği “büyülü” olmasından değil, belirli büyümlü veya olağandışı fenomenlerin ortaya çıkabileceği uygun bir bağlam sunmasından kaynaklanmaktadır. Bu alanlar düzen dışında kalmaktadır. Mekânlar ne tamamen toplumsal düzene entegredir ne de ondan bütünüyle kopuktur. Birey, bu alanlarda hem dünyevi hem de dünyevi olmayan unsurları beraber deneyimler. Mekânın dünyeviliği zayıfladığında, başka bir deyişle Kant’ın hakikat adasının sınırları yavaş yavaş aşıldığında, dünyevi olmayan unsurlar görünür hâle gelmektedir (Heft, 2021).

“Garip olgularla karşılaşmalar her zaman deterritoryalize (bir şeyin alışılmış bağlamından koparılması ve beklenmedik bir bağlama taşınması) olmuş mekân larda gerçekleşir... Mahallendeki Starbucks’ta asla perilerle karşılaşmazsın. “ (Ford and J.F. Martel, 2018).

Phil Ford ve J.F.Martel’in 2016 da bir sesli internet yayınında (podcast) yaptıkları bu tanımlama eşiklik mekanları için de geçerlidir. Eşiklik, gündelik olanın içinde gerçekleşmez, gündelik olanın geride bırakılmasını ve bu kopuşu imleyen belirgin özelliklerin varlığını gerektirmektedir(Turner, 1974). Van Gennep’in geçiş ritüellerinde bahsettiği, bazı eşikteki bireylerin toplumdan ayrı bir yerde yaşaması da bu sebeptendir. Dolayısıyla sıradan kamusal mekânlarda, örneğin zincir kahve dükkânlarında bahsedilen özgürlük, yaratıcılık, marjinallik veya kişisel alanı yaratımı gibi neo-liberal kültürel endüstrinin pazarladığı bireysel özgürlük retorikleri, gerçek anlamda bir kopuş veya eşiklik durumu oluşturmamaktadır (Ford and J.F. Martel, 2018).

Maria-Gemma Brown’da “Ghost in the Mall: The Affective and Hauntological Potential of Dead Mall Ruins” (2023) başlıklı makalesinde bu konuyu internet estetikleri üzerinden anlamak açısından temel bir perspektif sunmaktadır. Brown bu çalışmasında, internette belirli alt kültürlerce paylaşılan terk edilmiş alışveriş merkezi alan görsellerinin, izleyicilerde ne tür bir hissiyata karşılık geldiğini anlamaya çalışmaktadır. “Tam olarak bu tür

görseller/videolara nasıl bir hissiyatın karşılığıdır? Farklı coğrafyalarda yaşayan bireyler neden benzer hissiyatlarla bu görsellere ilgi duyuyor?” soruları belirgindir. Brown bunu kitlesel tüketim kapitalizminin çöküşü olarak görmektedir. 21. yüzyıla girilmeden önce vadedilen ütopyik gelecek hayalleri kaybedilmiştir (M. G. Brown and Carah, 2024; Wu, 2022; Zhou, 2024). Modern toplum, geçmişin kültürel imgeleriyle dolup taşmaktadır ancak gelecek için verilen sözlerin hiçbiri tutulmamıştır. Aksine iklim krizi, mülteci krizi ve işsizlik gibi unsurlar ortaya çıkmıştır. Ölü alışveriş merkezleri ise şimdi ve geçmiş arasında konumlanır; geçmişin bu vaatlerini ve yitik olasılıkları hatırlatırken, terk edilmişliğiyle de bir kaybın melankolisini yaşatmaktadır (M.-G. Brown, 2023).

Literatür incelendiğinde internet estetiklerinin temel motivasyonu, yeni nesillerin geleceğe dair umutlardan ve olasılıklardan mahrum kalması gibi görünmektedir (M. G. Brown and Carah, 2024; M.-G. Brown, 2023; Tanni and Carruthers, 2024; Wu, 2022; Zhou, 2024). İnternet estetikleri, nitekim bu çalışma bağlamında ele alınan Dreamcore ve Weirdcore estetikleri de temelinde bu kriz anlarını ifade etmektedir. Bu estetikler kriz anlarında ortaya çıkan eşiktelik deneyimini yansıtır olabilir. Bu deneyim, toplumsal yapıyı, varoluşa dair soruları ve bilinçdışı süreçleri görünür kılabilmektedir. Görsellerdeki tuhaflık ve belirsizlik, bu unsurların dilin ve simgesel düzenin sınırlarına sığmamasından kaynaklanmakta olup bu durum estetiği bir biçim olarak değerlendirilmelerinin nedenidir (Ümer, 2017). Toplumsal yapı, varoluşsal sorular ve bilinçdışı, bireyin içsel çatışmalarından doğar; yapay bir yapı olan dilin içine doğrudan aktarılamamaktadır. Bu nedenle anlatılamaz veya anlaşılamaz olarak, kendini çoğunlukla sanatsal biçimlerde ifade etmektedir (Baştürk, 2023). İnternet estetikleri sayısız çeşitliliğe sahip olsa da özünde yatan anlam bu estetiklerin birbiriyle ilişkili daha büyük bir yapısal bütün içinde şekillenebilmektedir. Bu çalışmada, geniş topluluklara sahip internet estetiklerinden olan Dreamcore ve Weirdcore estetikleri, Van Gennep ve Victor Turner’ın geliştirdiği eşiktelik kavramı doğrultusunda ele alınarak internet estetiklerinin altında yatan anlam incelenmiştir. Bu bağlamda çalışma üç temel soru etrafında şekillenmektedir:

1. Unsurların tespiti: İnternet estetiklerinde mekânsal temsili kuran temel görsel unsurlar nelerdir ve bu unsurlar eşiktelik durumunu biçimsel olarak nasıl görünür kılar?
2. Kullanım biçimleri ve örüntülerin analizi: İnternet estetikleri kapsamında üretilen ve paylaşılan görsellerde eşiktelik, mekânsal örüntüler üzerinden nasıl kurulmaktadır?

3. Kuramsal çözümleme: Dreamcore ve Weirdcore estetikleri, Van Gennep ve Victor Turner'ın eşiklik kavramı bağlamında nasıl çözümlenebilir?

Çalışmada, araştırma soruları doğrultusunda internet ortamında paylaşılan Dreamcore ve Weirdcore görselleri taranmış olup dijital ortamlarda dolaşıma giren görsel örnekler genel bir çerçeve oluşturmak amacıyla incelenmiştir. Analiz süreci ise, içeriklerin kullanıcılar tarafından kolektif biçimde üretilmesi, alt topluluklar aracılığıyla tematik olarak ayrışması ve geriye dönük olarak izlenebilir bir arşiv yapısına sahip olması nedeniyle, ağırlıklı olarak Reddit platformunda paylaşılan görseller üzerinden yürütülmüş ve değerlendirme görsel içerikler temelinde gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmada, internet estetikleri eşiklik bağlamında ele alınmıştır. İnternet estetikleri geniş bir kapsama sahip olduğundan, bu kavramın neyi ifade ettiği ve hangi sınırlılıklara sahip olduğunun açıklanması gerekmektedir. İnternet estetikleri, temelde özellikle sosyal medya başta olmak üzere internette paylaşılan görsel ve biçimsel unsurlardır. Bu unsurlar, dijital platformlar aracılığıyla oluşan ve belirli görsel ile kültürel örüntüler etrafında şekillenen alt kültür biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca, bu estetikler aracılığıyla ortaya çıkan alt kültürler, pandemi sonrası dünyada bireylerin gizil deneyim katmanlarını görünür kılma potansiyeline de sahiptir. Nitekim literatürdeki birçok çalışma, internet estetiklerinin sembolik yapısını, gerçek hayatta yaşanan pandemi, ekonomi ve iklim krizi gibi travmatik olaylarla şekillendiğini ortaya koymaktadır (M. G. Brown and Carah, 2024; Papuc, 2022; Wu, 2022; Zhou, 2024).

İnternet estetikleri, kullanıcıların belirli bir ruh halini ya da belirli bir duyguyu uyandırmak amacıyla paylaştıkları içeriklerden meydana gelmektedir. Bu estetikler, dijital çağın zamanın ruhunu ve teknolojik gelişmelerini yansıtan, hızla evrilen ve sürekli dönüşen bir estetik anlayışdır (Fandom, 2025; Melanfolia, 2025). İnternet estetikleri, görseller, metinler, videolar ve müziklerden oluşan geniş bir alanı kapsar. Ancak varoluşları bütünüyle internetin yapısı ve tarihiyle ilişkilidir. Bu estetikler, internetten bağımsız olarak kendi başlarına değerlendirilememektedir (Moth, 2024). Bunun sebebi internet estetiklerinin deneyimi internetteki bireyin çevrimiçi davranışlarıyla birlikte üretmesidir. Ayrıca internet estetiklerinin üretildiği ortamlar özlem, hayaller ve hayal kırıklıklarının mahrem dünyalarına da ev sahipliği yapmaktadır. Birey bu alanlar aracılığıyla başka türden dünyalar hayal etme imkanı bulabilir. Aynı zamanda platformlar algoritmalar aracılığıyla interneti, kullanıcı için

giderek daha çağrışımsal ve duygulanımsal bir deneyim biçimine dönüştürmektedir. Bu deneyim biçimi de interneti kullanma davranışlarımızı sürdürmemizi sağlamaktadır. Dolayısıyla internet estetikleri bağlamından koparıldığında anlam eksilir, zira bağlam, bu estetiklere içkin bir yapıdır (M. G. Brown and Carah, 2024).

İnternet estetikleri sınırsız çeşitliliğe sahip gibi görünmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın belirgin sınırlılıkları bulunmaktadır. Çalışmada estetiklerin temelinde ortak yapısal özellikler bulunduğu ileri sürülse de bunun tüm internet estetiklerini kapsamamaktadır. Ancak yapılan çıkarımlar bu estetiklerin önemli bir bölümüne uygulanabilir niteliktedir. Bu tez kapsamında bir hayal kırıklığı ve eksikliği vurgulayan; literatürde genellikle, sürreal, korku, tekinsiz, nostalji, nihilizm, kaygı, kayıp gelecek, uğursuzluk ve yabancılaşma temalı görseller, videolar ve metinlere yoğunlaşmıştır. Moda, grafik tasarım, memler ve popüler internet içerikleri çalışmanın kapsamına dahil edilmemiştir. Örnekleme, Reddit'teki ilgili topluluklarda en yüksek etkileşimi alan görsellerden oluşturulmuştur. Bu görseller, o estetiği üreten topluluk tarafından en fazla onaylanan içerikler olduğundan seçim havuzunun temelini oluşturmuştur. Bu havuz içinden biçimsel çeşitlilik ve analitik derinlik kriterleri gözetilerek görsel seçimi yapılmıştır. Buna karşın çalışmanın kapsamı, kapsama dahil edilmeyen içeriklerin de temel yapısal unsurlarını kapsayacak biçimde tanımlanmıştır. Çalışmada ele alınan Dreamcore ve Weircore, internet estetiklerinin temel motivasyonlarını yansıtan belirgin yapısal özellikler taşır. Eşiklik kavramı ise bu unsurların görünür olmasını sağlayan bir araç olarak işlev görmektedir.

1.1 Amaç

Çalışmanın birincil amacı, internet estetiği olgusunu, Dreamcore ve Weircore örnekleri üzerinden ele alarak çözümlemek üzere 13 kavramdan oluşan bir analitik model önermektir. Bu model, estetiklerdeki yapısal ve bilinçdışı unsurları görünür kılmayı ve düşünülebilir hâle getirmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada söz konusu estetikler kavramsal olarak tanımlanmış, biçimsel olarak incelenmiş ve yapısal unsurları belirlenmiştir. Ardından, bu unsurların üretiminde etkili temel mekanizmaların eşiklik bağlamında düşünülebilmesini sağlayan analitik model uygulanmıştır.

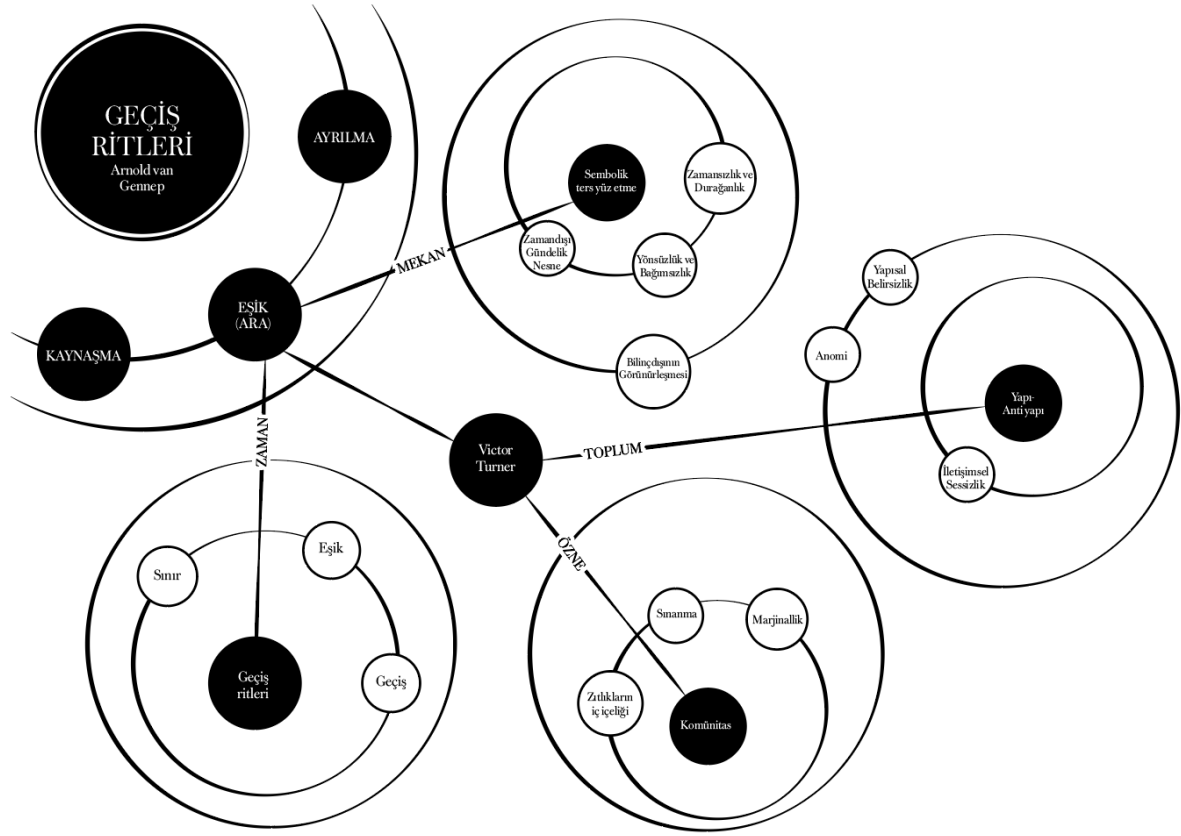
Bu çalışma, internet estetiklerinin yapısal ve bilinçdışı unsurlarını görünür kılmayı sağlayan bir model sunarak, Dreamcore ve Weircore estetiklerinin mekânsal olarak analitik

incelenmesine olanak tanımakta ve özne-mekân arasındaki ilişkiyi anlamlandırmaya yönelik literatüre katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.2 Kapsam

İnternet estetiklerinde imgesel anlatım, çoğunlukla geçmişin ve geleceğin idealize edilmesi etrafında şekillenmektedir. Bu bağlamda izleyici, idealize edilmiş bu imgeler doğrultusunda yönlendirilmektedir. Söz konusu yönelim, eşiklik kavramıyla doğrudan ilişkilidir (Turner, 1974, 1975). Çünkü izleyici, mekân karşısında edilgen bir hareket süreci içine yerleştirilmekte ve ara, geçici bir alanda konumlandırılmaktadır. Bu durum, internet estetiklerini eşiklik kavramı bağlamında değerlendirmeyi anlamlı kılmaktadır.

Çalışma, internet estetiklerinin mekânsal temsillerinde geçiş olgusunun merkezi bir rol oynadığını ileri sürmektedir. Ayrılma, ara ve kaynaşma evreleriyle tanımlanan bu geçişlerde ortaya çıkan eşiklik ise özerk bir ara alan olarak konumlandırılmaktadır. Bu bağlamda antropolog ve etnolog olan Arnold van Gennep'in Geçiş Ritleri (Les Rites de Passage[1960]) adlı eseri, eşiklik kavramını anlamlandırmada birincil referans kaynak olarak ele alınmıştır. Böylece eşiklik, yalnızca fiziksel geçişleri değil, toplumsal ve kültürel geçişlerin anlaşılmasını sağlamada da kullanılmıştır. Çalışmada kurulan ilişkilendirmeler bu kuramsal çerçeve doğrultusunda anlamlandırılmıştır. İkincil referans kaynağı ise Victor Turner'ın, van Gennep'in geçiş ritleri yaklaşımından hareketle geliştirdiği ve toplumsal süreçleri çözümlemek amacıyla kullandığı liminality (eşiklik) kavramıdır (Cross et al., 2015). Çalışma ilişkin metinleri ve kavramsallaştırmaları referans almaktadır.



Şekil 1.1: Arnold van Gennep ve Victor Turner'ın terminolojisi referans alınarak geliştirilen alt terimlerin kuramsal referans haritası.

Çalışmada, ana kuramsal çerçeveyi oluşturan yaklaşımlara ek olarak, Lévi-Strauss'un yapısal antropoloji yaklaşımı, Émile Durkheim'in toplum kuramı ve Sigmund Freud'un bilinçdışı kavramından, Van Gennep ve Turner'ın çalışmalarıyla kurdukları kuramsal ilişkiler doğrultusunda yararlanılmıştır.

Çalışmada, internet estetiklerinin üretiminde birincil koşul olarak ele alınan dijital kültürü, toplulukların oluşum süreçlerinden başlayarak bu topluluklar içinde üretilen kültürel yapılara doğru ilerleyen hiyerarşik bir çerçevede ele alınmıştır. Birinci bölümde, giriş kısmında tanımlanan temel kavramlar, çalışmanın amacı ve yöntemi açıklanmış ve araştırmanın genel çerçevesi ortaya konmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde, internet estetiklerini üreten toplulukların gelişimi, yaygınlaşması ve oluşum süreçlerinde etkili olan kritik dönüşümler incelenmiştir. Bu bağlamda, söz konusu toplulukların hangi toplumsal yapılara dayandığı ve hangi teknolojik

gelişmeler aracılığıyla ortaya çıktığı ele alınmıştır. Ayrıca bu bölümde dijital kültürün doğuşuyla ilişkili teknolojik kırılmalar ve bu kırılmaların şekillendirdiği çevrimiçi topluluklar üzerinden, günümüz dijital kültürünün oluşum süreci irdelenmektedir.

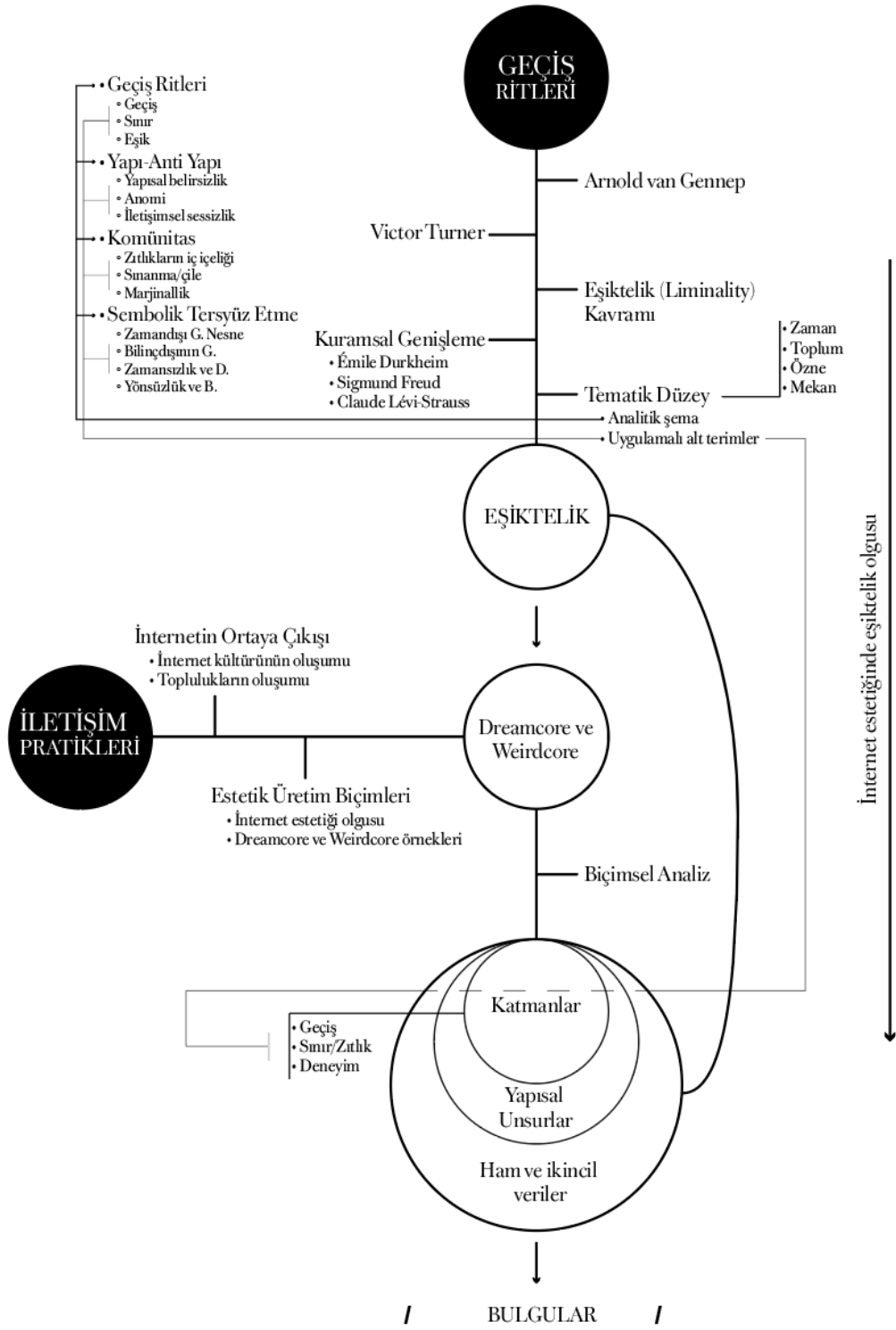
Çalışmanın üçüncü bölümünde, dijital kültürde oluşan çevrimiçi toplulukların yönelimi ve üretimleri olarak internet estetiği olgusunu incelenmiştir. Bu doğrultuda öncelikle internet estetiğinin tanımı ve kullanım motivasyonları tartışılmış, ardından internet estetiğinin parçası olan core estetikler tartışılmıştır. Son olarak internet estetikleri ve core estetiklerin literatürdeki tanımlamaları incelenmiş ve bu doğrultuda bu estetiklerin nasıl bir deneyim etrafında şekillendiği vurgulanmıştır. Bu tanımlamalar, görsellerin ne tür anlatılar etrafında şekillendiğini anlamak açısından diğer bölümler için referans oluşturmuştur.

Dördüncü bölüm, çalışmanın yöntemsel çerçevesini oluşturan kavramların ve kuramsal referansların tanıtıldığı bölümdür. Bu kapsamda, eşiklik kavramı ilişkili olduğu kavramlarla birlikte ele alınmakta, Van Gennep ve Turner'ın yaklaşımları bu bağlamda değerlendirilmektedir. Bölüm, internet estetiklerine yönelik analizlere geçilmeden önce kullanılan yöntemin kavramsal ve kuramsal temellerini ortaya koymaktadır.

Beşinci bölüm, internet estetikleri olgusunun Dreamcore ve Weircore örnekleri üzerinden eşiklik bağlamında incelendiği bölümdür. Bu bölümde, eşiklik olgusu tematik düzeylere ayrılarak, farklı düzlemlerde işleyen görsel anlatıların çözümlenmesine yönelik model önerilmektedir. Bölümde belirtildiği gibi: “Bu tematik düzeyler, geçiş süreçlerinin ritüel niteliğini açığa çıkarmayı amaçlayan analitik bir zemin sunmaktadır; zira her bir geçiş aşaması bu dört düzey etrafında şekillenmektedir.” Ardından her tematik düzey Van Gennep ve Victor Turner'ın terminolojisiyle ilişkilendirilmiş ve bu ilişkilendirme sonrası internet estetiklerine uygulanabilecek 13 terim üretilmiştir. Terimler Van Gennep ve Turner'ın eşiklik bağlamında ele aldığı olgularda vurguladıkları unsurları temel almaktadır.

Bölümün devamında seçilen Dreamcore ve Weircore estetiklerine önerilen bu çerçeve uygulanmıştır. Öncelikle literatür doğrultusunda estetikler tanımlanmış ardından ön değerlendirme niteliğinde içerikler seçilerek ve kavramların görünürlüğü irdelenmiştir. Bu değerlendirmeler türetilen kavramların estetiklerin biçimsel düzeyde ayrıntılı olarak ele alınmasını gerekçelendirmiştir.

Bölümün devamında Dreamcore ve Weirdcore görselleri biçimsel açıdan ayrıntılı biçimde ele alınmaktadır. Görseller, öncelikle ham (yorumsuz) ve ikincil (yoruma dayalı) veriler olarak ayrıştırılarak incelenmiştir. Bu veriler doğrultusunda, görsellerde karşılık bulan yapısal unsurlar belirlenmiş ve uygulanacak terimler için referans noktaları oluşturulmuştur. İnceleme sürecinde görsellerin farklı anlatı düzlemlerine sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bu nedenle geçiş (hareket), deneyim ve mekânsal unsurları merkeze alan katmanlı bir analiz yolu izlenmiştir. Son olarak beşinci bölümde kurulan çerçeve katmanlı bir biçimde Dreamcore ve Weirdcore görselleri okumak için uygulanmıştır.



Şekil 1.2: Araştırmanın Kavramsal ve Yöntemsel Kurgusu

Bulgular bölümünde, yapılan analizler sonucu ortaya çıkan veriler, yorumsuz biçimde sunulmuş ve çalışmanın giriş bölümünde sorulan sorular cevaplandırılması amaçlanmıştır. Sonuç bölümünde ise çalışmanın amacı ile kapsamı yeniden vurgulanmış ve ulaşılan temel çıkarımlar değerlendirilmiştir.

1.3 Yöntem

Freud, özne ile toplum arasındaki ilişkinin, düşünce ve davranışlara içkin ancak çoğunlukla bilinçdışı süreçler üzerinden şekillendiğini psikanalitik çalışmalarıyla göstermiştir (Freud, 1996). Benzer şekilde, Lévi-Strauss'un yapısalcı antropoloji yaklaşımı, toplumsal olguların yüzeyde farklı görünse de ortak temel yapılar etrafında şekillendiğini ortaya koymaktadır (Levi Strauss, 1958). Bu bağlamda internet estetikleri de benzer bir mantıkla biçimlenmiştir. Bu estetiklerde kullanılan imgeler, toplumsal ve bireysel, bilinçdışı ve yapısal düzeyde görünür hâle gelen imgesel temsiller olarak değerlendirilebilmektedir. Eşiklik kavramı, ikilikler arasında izleyicinin konumunu görünür kılarak bu düzeyleri çözümlemeyi mümkün kılmaktadır. Bu nedenle çalışma, internet estetiklerinin üretiminde etkili olan bilinçdışı ve yapısal mekanizmaları açıklamak için eşiklik kavramını temel çerçeve olarak benimsemiştir.

“Günlük yaşamdaki davranışlarımızın çoğu, dikkatimizden kaçan gizli nedenlerin ürünüden başka bir şey değildir.” (Le Bon, 1997).

Çalışma, internet estetikleri olgusunun üretiminde etkili olan unsurları tarihsel bir arka plandan başlayarak dijital kültürün doğuşuna ve ardından bu kültürlerde üretilen estetiklerin tanımına uzanan bir çerçevede ele almaktadır. Bunun sonucunda çalışmanın genel evreni insan kültürleriyle ilişkilidir. Bu seçim Van Gennep'in Geçiş Ritleri olgusuyla paralellik gösterir; zira Geçiş Ritleri'de tüm insan kültürlerinde bulunan bir olguya işaret etmektedir (Bigger, 2009).

Çalışma insan kültürlerinde ortaya çıkan estetik üretimleri anlamaya yönelik olup bunu dijital topluluklar ve bu toplulukların üretimleri üzerinden ele almaktadır. Dijital topluluklar, insan kültürü bağlamında görece yeni bir görünüm sunsa da bu alanda gözlemlenen dönüşümler insan davranışlarının temelinde yer alan ve farklı tarihsel bağlamlarda da yeniden üretilebilen örtük süreçlerden beslenmektedir (Tanni and Carruthers, 2024; Vollmert, 2024). Çalışma dijital kültürde gözlemlenen dönüşümün özgül ve istisnai olmadığını, tarihsel olarak zaten var olan ve farklı bağlamlarda yeniden ortaya çıkan temel ve örtük mekanizmalardan beslendiğini vurgulamaktadır. Dijital kültürde üretilen internet estetiği ise bu mekanizmaları üreten kaynak değil, bu mekanizmaların görünür hâle geldiği bir gözlem alanını ifade etmektedir. Bu nedenle “dijital kültür içerisinde üretilen internet estetikleri” çalışmanın evrenini oluşturmaktadır.

Çalışma örnekleme, dijital kültürün üretim ve tüketim süreçlerinin bir parçası olan internet estetikleri üzerinden belirlenmiştir. İnternet estetikleri, yalnızca görsel stiller olarak değil, belirli üretim mekanizmaları, dolaşım biçimleri ve deneyim ifadeleri etrafında şekillenen kültürel yapılar olarak ele alınmaktadır. Bu estetikler, çok sayıda öznenin dâhil olduğu kolektif süreçler sonucunda ortaya çıkmakta ve içinde bulundukları dönemin kültürel dinamiklerini yansıtan göstergeler olarak değerlendirilmektedir (Vollmert, 2024). Ancak bu durum içerik çeşitliliğine yol açmaktadır. Bu nedenle çalışmada, çıkış noktası oluşturabilecek karakteristik örnekler seçilmiş ve bu örnekler üzerinden bütünü açıklamaya yönelik genellemeler yapılması amaçlanmıştır. Bu doğrultu örnekler bu estetik üretimlerin içerisinde seçilen Dreamcore ve Weirdcore estetiğinden oluşmaktadır.

İnternet estetikleri genellikle belirli temalar etrafında örgütlenen altkültürler tarafından üretilen içerikleri ifade eder ve sınırsız çeşitliliğe sahiptir. İnternette her platformda görülebilmektedirler. Ancak yapılan çalışmalar bu estetiklerin belirli birkaç estetiğin etrafında yoğunlaştığını ortaya koymaktadır. Maria Gemma Brown ve Nicholas Carah (2024) tarafından yayımlanan “Finding the future in digitally mediated ruin: #nostalgiacores and the algorithmic culture of digital platform” makalesi, internet estetiklerinin (özellikle “-cores” olarak adlandırılanların) yüzeysel çeşitliliğine rağmen hem anlamsal hem de teknik düzeyde belirli çekirdek temalar etrafında yoğunlaştığını doğrulamaktadır.

Dreamcore ve Weirdcore estetikleri, farklı internet estetiklerinin yoğunlaştığı ve kesiştiği örnekler arasında öne çıkmaktadır. Bu estetikler, Reddit ve Discord gibi platformlarda kendi adlarıyla kurulan topluluklara sahip olmaları nedeniyle süreklilik gösteren, kolektif olarak üretilmiş görsel ve metinsel içerikler sunmaktadır. Bu yapı, söz konusu estetikleri hem internet estetikleri olgusunun tipik örnekleri haline getirmekte hem de araştırma açısından erişilebilir ve karşılaştırılabilir bir veri zemini sağlamaktadır. Benzer biçimde Reddit, içeriklerin kullanıcılar tarafından kolektif biçimde üretilmesi, alt topluluklar (subredditler) aracılığıyla tematik olarak ayrışması ve geriye dönük olarak izlenebilir bir arşiv yapısına sahip olması nedeniyle, internet estetiklerinin topluluk temelli üretim ve dolaşım biçimlerini incelemek açısından elverişli bir zemin oluşturmuştur. Bu nedenle Dreamcore ve Weirdcore estetiklerine ait görseller çalışmada Reddit üzerinden toplanmıştır.

Çalışmada analiz edilen görseller, 2021–2025 yılları arasında Reddit platformunda, Weirdcore (r/weirdcore) ve Dreamcore (r/dreamcoreaesthetic) estetiklerine odaklanan alt topluluklarda (subredditler) paylaşılan ve kullanıcıların olumlu geri bildirimini gösteren oy sayısı temel alınarak toplulukların oluşumundan bu yana en yüksek etkileşimi alan gönderiler arasından seçilmiştir. Görseller, Dreamcore ve Weirdcore estetiklerine ilişkin literatürdeki genel tanımlamalar dikkate alınarak, bu çalışmada geliştirilen biçimsel çözümleme doğrultusunda belirlenen ve söz konusu estetiklerde tekrar eden görsel örüntülerin belirgin biçimde gözlemlendiği örnekler arasından seçilmiştir. Bu seçim, geliştirilen analitik çerçevenin veriye sonradan dayatılmaması ve anakronik bir okuma üretmemesi amacıyla yapılmıştır.

Dreamcore ve Weirdcore, çalışmanın kapsayıcı bir çerçeve oluşturması amacıyla örneklem olarak seçilmiş ve biçimsel özellikleri ayrıntılı biçimde analiz edilmiştir. Böylece eşiklik kavramı bağlamında öne sürülen modelin uygulanması için zemin oluşturulması sağlanmıştır. Biçimsel analiz sonucunda birincil ve ikincil veriler elde edilmiş ve bu verileri temsil eden yapısal unsurlar belirlenmiştir. Birincil veriler, görselde doğrudan ve yorumsuz olarak gözlemlenen özellikleri ifade ederken, ikincil veriler analiz ve yorum yoluyla ortaya çıkan niteliklerdir. Belirtilen bu unsurların görsellerde bulunan çeşitliliği temsil etmesi ve eşiklik kavramı bağlamında analiz edilebilir bir zemin sunması amaçlanmıştır.

Eşiklik kavramı, bu araştırmada görsel anlatıların çözümlenmesi için katmanlı ve tematik bir analiz modeli olarak ele alınmıştır. Literatürde eşikliğin görseller üzerinden tematik olarak tasnif edildiği ve analiz edildiği benzer bir yaklaşım bulunmamaktadır. Van Gennep ve Victor Turner'ın eşiklik terminolojisinden hareketle, bu çalışma bağlamında, Dreamcore ile Weirdcore estetiklerini anlamlandırmak üzere geliştirilen bu model 13 analitik kavramdan oluşmakta olup görsellerden elde edilen verilerin yorumlanmasında kullanılmıştır. Ancak incelenen görsellerin deneyimsel, mekânsal ve dijital bozulmalar aracılığıyla farklı anlatı düzlemleri ürettiği gözlemlenmiştir. Dolayısıyla bu terimler doğrudan uygulanmadan önce, görsel veriler bu anlatı düzlemlerine karşılık gelen katmanlara ayrılmış ve analiz bu katmanlar üzerinden yürütülmüştür. Böylece internet estetiklerinin eşiklik kavramı bağlamında anlamlandırmak için anlamlı bir zemin sunması amaçlanmıştır.

Arnold van Gennep, geiř ritlerini (aynı zamanda eřiktelii) geniř bir varoluřun parası olarak konumlandırır. Ona gre insan yařamı fiziksel olsun olmasın, srekli bir yerden bir yere gemekten ibarettir (Van Gennep, 1960). Bu geiřlere her zaman belirli zel edimler de (ritler) eřlik etmektedir. Bu edimler bazen belirli anlatılar etrafında yoęunlařır ve simgeleřir (Turner, 1975). Nitekim antik Roma’da kavřakları koruyan ev ve sokak ruhları olan Lares Compitales, geiřlerin tanrısı Janus ya da yol ayrımları, sınırlar ve eřiklerle iliřkilendirilen Hekate rneklerinde, fiziksel geiř mekânı geri plana ekilmiř, geiři temsil eden imgeler merkezi hale gelmiřtir. Bu mitolojik rnekler, eřikteliięin yalnızca fiziksel mekânla sınırlı olmayan, daha geniř bir sembolik ve algısal dzlemde dřnlebileceęine iřaret etmektedir. İnternet estetiklerinde karřılařılan tuhaf ve bozulmuř imgeler, bu baęlamda kuramsal bir analogi olarak deęerlendirilebilir. Bu yaklařım, internet estetiklerinin eřiktelik kavramı zerinden ele alınmasını kuramsal aıdan temellendirmektedir.

2. İNTERNET VE DİJİTAL KÜLTÜR

Bu bölümde, internetin tarihsel gelişimi temel alınarak dijital kültürün hangi koşullar altında ortaya çıktığı ele alınmıştır. İnternetin gelişim süreci üzerinden ilerleyen bu çerçeve, dijital kültürün oluşumunu, gündelik yaşama etkilerini ve kullanıcılarla kurduğu ilişkiyi anlamlandırmaktadır. Böylece ilerleyen bölümlerde internetin yalnızca teknik bir altyapı olarak değil, kültürel pratikleri dönüştüren bir yapı olarak ele alınabilmesi için kavramsal bir zemin oluşturulması ve internet estetiklerinin topluluk temelli bir üretim olduğunun temellendirilmesi amaçlanmaktadır.

2.1 İnternet Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

İnternetin ortaya çıkışı, insanın bilgiye erişim, iletişim ve kendini ifade etme biçimlerinde köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Bu teknolojik gelişme, tarih boyunca gözlemlenen insanın sınırlarını aşma eğiliminin çağdaş bir uzantısı olarak değerlendirilebilmektedir (Ilya Levin and Dan Mamlok, 2021; Uzelac, 2008). İnternet terimi, Latince "inter" (arası) ve "net" (ağ) kelimelerinin birleşiminden türetilmiş olup bilgisayarlar arası ağ olarak tanımlanmaktadır (Cloudflare, 2024). Bu terim açıkça diğer olanla iletişimi ve bilgi paylaşımını ima etmektedir. İnternetin ilk kavramsal temelleri, 1962 yılında J.C.R. Licklider'in tartışmaya açtığı "Intergalactic Computer Network" (Galaktik ağ) kavramına dayanmaktadır. Licklider, galaktik ağın insanların dünyanın dört bir yanından bilgisayar sistemleri ve dilleri arasında iletişim sağlayabilecek, gezegenin farklı bir yerindeki bilgisayardaki verilere erişilebilecek bir yapı olabileceğini öne sürmüştür (J. C. R. Licklider, 1963).

WWW'in (World Wide Web) kurucusu olarak bilinen ve aynı zamanda bir bilgisayar bilimcisi olan Tim Berners-Lee'nin 1999 yılında yayımladığı "Weaving the Web" adlı kitabı ve yine Jannet Abbate'in 1999 yılında yayımladığı "Inventing the Internet" kitabı internet tarihini doğuşu, sebepleri ve gelişimi hakkında kapsamlı bilgiler sunmaktadır. Manuel Castells, belirli bir teknolojinin tarihsel süreci, içeriğini de şekillendirdiğini ve internetin de bu kuralın istisnalarından olmadığını bahsetmektedir (Castells, 2003).

Information and Communication Technology (ITC, tr: Bilgi ve İletişim Teknolojileri [BİT]) olarak bilinen bilgi teknolojileriyle iletişim teknolojilerini vurgulayan bu terimin teorik çerçevesi internetin ortaya çıkışını ve gelişimini mümkün kılmıştır (Ilya Levin and Dan Mamlok, 2021). İnternet temelinde bilgi edinme ve iletişimle ilişkilidir. Bilginin güç olarak

kabul edildiği günümüz enformasyon toplumunda, internet bu gücü kontrol etmenin yollarından açıkça bir tanesidir (Castells, 2003). Nitekim internetin kökenleri de Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Birimi (Advanced Research Project Agency- ARPA) tarafından kurulan bilgisayar ağı ARPANET'e dayanmaktadır. Rusların Sputnik uzay aracına karşılık olarak geliştirilen ARPANET projesi de en temelinde askeri iletişimin güvenliğini sağlama amacıyla ortaya çıkmıştır (Koçak, 2024).

ARPA (Advanced Research Project Agency) Amerika Birleşik Devletleri (ABD) tarafından 7 Şubat 1958 yılında bilimsel araştırmalar ve teknolojik inovasyonlar geliştirmek amacıyla kurulmuş bir ajanstır (Sarvon, 2024). Soğuk savaş dönemi ABD ve Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği (SSCB) arasında çekişmenin artması ve SSCB'nin Sputnik uzay aracını başarıyla fırlatması ABD'de bir ciddi bir yankı uyandırmıştır. Buna yanıt olarak kurulan ARPA, olası bir nükleer saldırı sonrası ABD'de radyo ve telefon ağlarının kullanılamaz olma endişesinin bir sonucu olarak, kontrol ağının eksikliğini gidermek amacıyla kurulmuştur (Ö. Yılmaz, 2021).

1962 yılında kurulan ARPA 'ya bağlı Bilgi İşlem Teknik Ofisi (Information Processing Techniques Office- IPTO) ve o dönem başında olan Licklider tarafından belirtildiği üzere IPTO'nun amacı etkileşimli bilgisayarlarla ilgili araştırmalara teşvik etmek, bilgisayarları ağ üzerinden birbirine bağlamaktır (Castells, 2003). ARPANET bu doğrultuda IPTO tarafından ortaya atılan küçük bir program olarak başladı. Ekim 1969'a gelindiğinde ilk başarılı bağlantısını gerçekleştirdi (Walker, 2024).

IPTO bilgisayar ağları oluşturmak için fiziksel teknolojinin yanında paket anahtarlama dayanıyordu. Paket anahtar en başta SSCB'nin nükleer tehdidine karşı Savunma Departmanına yapılan askeri iletişimin güvenliği sağlayacak bir öneri olmuştur. Daha sonrasında Arpanete de dahil edilecek ve TCP/IP ni temellerini atması temel beklentiydi (Kinza, 2024). Paket anahtarlama, analog kablolarla iletilen sürekli sinyallere karşılık, elektronik anahtarlar kullanarak veriyi küçük parçalara böler. Her bir paket, gerekli yönlendirme bilgilerini içererek ağ üzerinden iletilmektedir. Bu paketler, ağda bağımsız olarak farklı yolları takip eder ve hedefe ulaştıklarında varış noktasında tekrar birleştirilmekte olup bu yöntem, veri iletimi sürecinin daha verimli, esnek ve dayanıklı olmasına olanak tanımaktadır (Ertuğrul, 2019).

IPTO paket anahtarlama sistemini ARPANET'in tasarımında kullandı. İnternetin ilk yıllarında ağ düğümleri, fiziksel bağlantılarla birbirine bağlanmış bilgisayarlar ve her birinin başında bilgisayar delisi akademisyenlerden oluşmaktaydı (Koçak, 2024). 1969 yılında ARPANET ağına bağlı beş bilgisayar bulunuyordu. İlk ağ düğümleri UCLA University of California, Los Angeles), Stanford Research Institute (SRI), University of California, Santa Barbara (UCSB) ve University of Utah' da bulunuyordu (Edtech Türkiye, 2024). 29 Ekim 1969 yılında ilk mesaj denemesi yapıldı. UCLA'daki bir Kleinrock öğrencisi, 3420 numaralı odadaki ARPANET'e bağlı bir terminalden 560 km uzaktaki Stanford'daki başka bir ARPANET'e bağlı terminale mesaj iletecekti (Walker, 2024). Öğrenci "login" komutunu yazarken, "lo"dan sonra "g" harfi gelmedi çünkü Utah'taki bilgisayar çökmüştü; ancak "lo" Stanford'daki terminalde görüntülenmişti. İnternet tarihinin ilk mesajı 29 Ekim 1969 saat 10:30'da "lo" olarak kaydedilmiştir (Barry M., 2009).

1971 yılında düğüm sayısı 15'e yükseldi ve ağın büyümesi güvenlik sorunlarını gündeme getirdi. 1983'e gelindiğinde ARPANET'teki düğüm sayısı 113'e ulaşmış olup bu durum askeri temellerinden ayrılmasına neden olmuştur. Yeni bir askeri ağ olan MILNET kurularak ARPANET akademik araştırmalara adandı (Walker, 2024). 1990 yılında ARPANET'in eskimesi sebebiyle hizmet dışı bırakılıp askeri kullanım haricinde kullanıma sunuldu. Bu sayede internet özelleşmeye ve internet sağlayıcıları ortaya çıkarak kendi ağ geçitlerini kurmaya başladı. ARPANET'in yerini ABD Ulusal Bilim Vakfı'nın kurduğu NSFNET aldı. Tüm bunlar ARPANET sayesinde mümkün olmuştur (Koçak, 2024).

"Tarih yeniden yazılamaz. ARPA olmadan ARPANET olmazdı ve ARPANET olmasaydı bugün bildiğimiz internet var olmayacaktı" (Castells, 2003).

ARPANET, askeri iletişimin güvenliğini sağlamak amacıyla geliştirilmiş olup internetin temelini oluşturdu(Castells, 2003). İnternetin ilk yılları, sınırlı erişim ve basit veri alışverişiyle karakterizedir. Web 1.0 dönemi ise statik sayfalar ve tek yönlü iletişimle tanımlanır. Web 1.0, 1990 yılında Berners Lee tarafından formüle edilmiş ve kısıtlı yönetici-yazar ancak geniş okuyucu kitlesinden oluşan ve insanların direk olarak bilgi alabildikleri bir ortam olarak ifade edilir (Naik and Shivalingaiah, 2008). Web 1.0, internet üzerinden erişilebilen, birbiriyle bağlantılı hipermetin belgelerinden oluşan, etkileşim ve katılımın olmadığı, HTML ile kodlanmış bilgi sunumuna yönelik statik bir sistemdi (Özden, 2022). 1990'lı yıllarda internete bağlanan bir kullanıcı, web sitelerine bağlanarak ancak salt bilgi

sunumu ve sadece site yöneticileri tarafından güncellenen siteleri görüp okuyabileceği bir ortamla karşılaşır (Ertuğrul, 2019). Bu yapı, internetin ilk dönemlerinde kullanıcıyı pasif bir alıcı konumuna indirirken, sonraki evrelerde ortaya çıkacak katılımcı web anlayışının da zeminini hazırlamıştır (Koçak, 2024).

Web 1.0, insanlığın web 5.0 olan yolcuğunun ilk aşamalarından birisidir (Özden, 2022; Ö. Yılmaz, 2021). Bu yüzden internet tarihinde önemi ve internet topluluklarının üretiminin temeli olduğu gerçeği yadsınamaz. Kullanıcı katımlı internet projesinin oluşması ise kullanıcı katılımı olmayan bu sistemin var olmasıyla gündeme gelmiştir. Bu dönemdeki gelişmeler kullanıcı katılımının esas olduğu web 2.0'ın temelini de atmıştır (Ö. Yılmaz, 2021).

İnternetin zamanla yalnızca askeri iletişim için değil sivil kullanımının da açılması internetin ticarileşmesinin önünü açmıştır. Bu dönüşüm, internet servis sağlayıcılarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Böylelikle internetin bireysel ve günlük kullanım için daha erişilebilir hale gelmesine olanak tanınmıştır. Bu süreçte web siteleri, kullanıcı dostu ve daha basit arayüzler sunarak geniş kitlelere hitap etmeye başlamıştır (Özden, 2022).

Zamanla Compuserve, Prodigy ve AOL gibi internet sağlayıcıları ile Mosaic, Netscape ve Explorer gibi ilk tarayıcılar, internetin bireysel ve gündelik kullanımına yönelik ilk oluşumlar olarak ortaya çıkmıştır (David Alexander, 1994). Böylelikle günümüz internet kullanımının temelleri atılmıştır. İnternet topluluklarının temellerinin de bu dönemde atılmış olup bu toplulukların, dijital kültürün oluşumunda önemli yer almaktadır. Bu dönem, dijital teknolojilerin yalnızca bir iletişim aracı olmanın ötesine geçerek sosyal ve kültürel bir yapıya dönüşmesinin başlangıcı olarak değerlendirilebilir (Koçak, 2024).

2.1.1 Çevrimiçi topluluklar ve sosyal iletişimin ilk oluşumları

21. yüzyılda ortaya çıkan teknolojik gelişmeler, toplumsal yaşam biçimlerinde belirgin değişimlere yol açmıştır. İnternet bu süreç içinde iletişim ve bilgi dolaşımını etkileyen önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır (İlyas Levin and Dan Mamlok, 2021). Kapitalist üretim ilişkileri, yeni teknolojilerin kullanım biçimlerini de kendi işleyiş mantığı doğrultusunda şekillendirme eğilimi göstermektedir. Bu bağlamda internet, yalnızca teknik bir yenilik olarak değil, toplumsal ve kültürel süreçlerle ilişkili bir yapı olarak ele alınmaktadır (Zinkhan, 2005).

Temellerini 20. yüzyılın ikinci yarısına dayandırabileceğimiz internet, bireyin sosyal ilişkiler kurma ve aidiyet hissetme arzularını çevrimiçi ortamlarda bir araya getirme vaadini sunduğu görülmektedir (Seraj, 2012). İnternet, insanın en temel arzularını dijital düzlemde dönüştürerek tatmin edebileceği alternatif bir dünya sunmaktadır. Gündelik yaşamda deneyimlediğimiz gerçekliğe karşılık, telafi edici bir sanal evren kurgulamaktadır. Kişi burada kendi gerçekliğinden soyutlanabilme olanağı bulabilirken hiç deneyimlemediği ve kendi kişisel koşullarında ulaşamayacağı değerleri de benimsiyor gibi görünmektedir (Koçak, 2024). Sanal dünya ya da siber uzay olarak adlandırılabilir bu alan bireyin doğduğu ve içinde bulunduğu çevreyi aşmasını mümkün kılan bir yapı sunmaktadır.

“Sanal topluluklardaki insanlar, gerçek hayatta yaptıkları hemen her şeyi yaparlar, ancak bedenlerini geride bırakırlar.” -Howard Rheingold.

Rheingold çevrimiçi toplulukları internette belirli bir süre boyunca, insanların bir araya gelip anlamlı ve duygusal etkileşimde bulunduğu, kişisel ilişki ağları oluşturduğu sosyal gruplar olarak tanımlamaktadır (Howard Rheingold, 2000). Ona göre çevrimiçi topluluklar yalnızca etkileşim sağlayarak değil aynı zamanda bu etkileşimlerin duygusal bir bağ ve sürekli bir iletişimle kişisel ilişkilere dönüşmesine vurgu yapmaktadır (Seraj, 2012). Freudyen bağlamda bireyler ancak bir arzusunun tatmini olduğu sürece toplumsal değişimi onaylıyorlar gibi görünmektedir sonucu çıkarılmaktadır (Freud, 1996). İnternetin sosyal iletişim ve çevrimiçi topluluklarla aidiyet yaratma vaadi, bireyin en temel arzularını karşılaması bakımından ilgi çekebilmektedir. Bu bakımdan Manuel Castells’in düşünceleri farklı bir açıdan sunmaktadır. O, internet kullanıcılarını üretici ve tüketici olarak ayırır ve üreticilerin internetin gelişiminin doğrudan etkileyen kişiler olarak vurgu yapar ve onların kültür anlayışı internetin kültür anlayışını şekillendirdiğine dikkat çekmektedir (Castells, 2003). Bu kültür anlayışı ise bireyin gerçek hayattaki kültür anlayışının, çevrimiçi topluluklara yansması olduğundan bahsetmektedir. Dolayısıyla çevrimiçi topluluklar üreticiler gibi belirli bir kesimin kültürünü yansıttıkları bir alan olabilirken tüketiciler için bu durum farklılık göstermektedir. Tüketiciler var olan kültürün içine dahil olup kendi koşullarını aşabilme imkanı bulan kişilerdir (Castells, 2003).

2.1.2 Usenet, BBS (bulletin board systems) ve e-posta grupları

İnternetin ilk yıllarında, bireylerin çevrimiçi etkileşimde bulunmalarını sağlayan Usenet, e-posta grupları ve Bulletin Board Sistemleri (BBS) iletişim paradigması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yapılar, çevrimiçi toplulukların evriminde önemli bir rol oynamış ve dijital sosyalleşmenin temel taşlarını oluşturmuştur (Furman, 2024).

Usenet, ‘User’s Network’ ifadesinin kısaltmasıdır. 1979 yılında geliştirilmeye başlanmış olup resmi olarak 1980 yılında faaliyete geçmiştir (Baym, 1994; Britannica, 2024). North Carolina, Duke Üniversitesi’nin öğrencileri Tom Truscott ve Jim Ellis tarafından yaratılan Usenet, metin tabanlı bir tartışma forumu ve dosya paylaşım platformu olarak tanımlanabilmektedir (Brittanica, 2024). Kullanıcı sayısı hızla artan Usenet’in 1993 yılında AOL’ün (America Online) Usenet’e erişim sağlamasıyla geniş kitlelerce kullanımını sağlamıştır. Böylece birçok topluluğun oluşumunun önü açılmıştır (Baym, 1994; Brittanica, 2024).

İnternetin ilk yıllarında, çevrimiçi iletişim için bir dizi farklı araç bulunmaktaydı. Elektronik posta (e-posta), bir kişiden diğerine mesaj iletimini sağlayarak yazılı iletişimi kolaylaştırırken, sohbet veya konuşma programları, uzak mesafelerdeki bireyler arasında gerçek zamanlı etkileşimde bulunmayı sağlamaktaydı. Diğer yandan, BBS’ler (Bulletin Board System), tek bir bilgisayarda barındırılan bilgilere yerel kullanıcıların telefon hatlarıyla bağlanıp erişmesini sağlayarak, bu sistemlerin bir tür çevrimiçi forum olarak işlev görmesine olanak tanıyordu (Baym, 1994). Usenet ise BBS’lerin aksine bir tür küresel tartışma ağı olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde Reddit ve 4Chan gibi platformlara benzese de bir takım teknolojik, kullanıcı deneyimi ve içerik yönetimi bağlamında farklılıkları bulunsa da bu platformların prensipleri birbirine benzemektedir (Brittanica, 2024).

Nancy K.Baym’in 1995 yılında yayımladığı “From practice to culture on Usenet” makalesinde Usenet’i dünya çapında milyonlarca kullanıcıya ulaşan, binlerce konu odaklı tartışma grubu barındıran bir platform olarak tanımlamaktadır. Baym’a göre Usenet topluluklarındaki etkileşimlerin, sosyal dinamiklerin ve toplumsal alt kültürlerin oluşumuna katkıda bulunmaktadır (Baym, 1994). Usenet, çevrimiçi toplulukların evriminde önemli bir rol oynamıştır. Bu toplulukların evriminde belirleyici bir rol oynamış ve çevrimiçi etkileşimin temellerini atmıştır (Baym, 1994; Brittanica, 2024).

BBS'ler (Bulletin Board System) Türkçe adıyla DPS yani Duyuru Panosu Sistemi, günümüz internet topluluklarının en erken örneklerinden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Temelinde bilgisayar kullanıcılarının birbiriyle iletişimini sağlayan ilk sivil ağ teknolojilerinden birisidir (Furman, 2024; Jesse Snyder, 2002; Zhongbao Kou and Changshui Zhang, 2003). Bunlar temel modem teknolojileri ve standart telefon hatları aracılığıyla birbirine bağlanan yerel bilgisayar ağlarıdır. Kullanıcı, BBS sunucusunu işleten kişi veya kuruluş tarafından sağlanan telefon numarasını arar ve modem bilgisayarın dijital verilerini telefon hattı üzerinden gönderirdi. Böylelikle telefon hattı üzerinden veri iletimi sağlanırdı (Dial-up bağlantı). Kullanıcı BBS arayüzüne erişip günümüz sosyal medya araçları gibi şifre ve kullanıcı adını girerdi. Ardından bu arayüzde haberleri ve ilanları okuyabilir, mesaj panoları üzerinden doğrudan sohbet etkileşimi kurabilir veya yazılım yükleyip indirebilirdi (Jesse Snyder, 2002). Türkiye'de Usenet ve FidoNet benzeri bir mesajlaşma ağı olan HiTNet ise, BBS'ler arasında kurulan ilk büyük çaplı mesajlaşma ağıdır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte popülerliğini yitirmiş ve yerini e-posta listelerine bırakmıştır (Furman, 2024).

E-posta gruplarının kökeni ise ARPANET dönemine kadar uzanmaktadır. Ray Tomlinson tarafından geliştirilen ilk e-posta sistemi, ARPANET'e bağlı bilgisayarlar arasında mesaj iletimine imkân tanıyacak şekilde tasarlanmıştır. Bu gelişme, bireyler arasında doğrudan mesajlaşmanın ötesine geçerek, çok katılımcılı tartışma ortamlarının temelini atmıştır (Walker, 2024). 1970'li yıllardan itibaren, araştırmacılar ve kullanıcılar belirli konular etrafında toplanarak e-posta listeleri aracılığıyla organize olmaya başlamıştır. Bu yapılar, dijital iletişim kültürünün ilk örnekleri olarak kabul edilebilmektedir (Steinbrinck, 2023).

2.1.3 Güncel platform tabanlı çevrimiçi topluluklar: Reddit

Çevrimiçi topluluklar bağlamında günümüze gelindiğinde öne çıkan örneklerden biri topluluk temelli bir haber derleme ve sosyal medya platformu olan Reddit'tir (Medvedev et al., 2019). Similarweb verilerine göre Kasım 2025 itibarıyla en çok ziyaret edilen web siteleri arasında yedinci sıradadır (Anderson, 2015). Platform, farklı ilgi alanlarına göre ayrılmış, konu temelli alt topluluklar aracılığıyla (subredditler) işlemektedir. Bu platform kullanıcılara oyun, film ve gündelik hayat gibi konular altında topluluklar oluşturabilme, içerikler paylaşabilme, başkalarının paylaşımlarına yorum yapabilme ve içerikleri oylayabilme imkanı sunmaktadır (Medvedev et al., 2019).

Reddit'te kullanıcılar bir subreddit'e katılıp paylaşım yapabilmektedir. Ayrıca platform kullanıcılara paylaşım altında bir tür tartışma dizisi (threads) oluşturma imkanı sunmaktadır (Anderson, 2015). Bu sayede kullanıcılar doğrudan etkileşim alabilmektedirler. Platform kullanıcılara belirli bir anonimlik sağladığından dolayı diğer platformlara göre daha sansürsüz olmasına yol açmaktadır. Bu durum, insanların çevrimiçi topluluklarda nasıl davrandığını anlamak, grup içerisindeki kolektif düşünceleri ortaya çıkarmak için önemli bir kaynak olabilmektedir (Shen and Rudzicz, 2017).

Reddit, topluluk duygusu etrafında şekillenen bir platformdur (Medvedev et al., 2019). Her ilgi alanı için bir subreddit bulunur ya da kolaylıkla oluşturulabilmektedir. Bu subredditlerin her biri, kendine özgü normlara ve alt-kültürel yapıya sahip ayrı topluluklar üretmektedir. Bu yapı, çevrimiçi toplulukların incelenmesi için elverişli bir gözlem alanı sunmaktadır (Anderson, 2015). Reddit'in anonimlik, oy verme sistemi ve konu-temelli ayrılmış yapısı, kullanıcı etkileşimlerini algoritmik görünürlükten ziyade topluluk içi dinamikler üzerinden biçimlendirmesi bakımından diğer sosyal medya platformlarından ayrıldığı görülmektedir. Bu nedenle Reddit, bu çalışmada ele alınan örneklemelerin paylaşıldığı bir platform olmasının yanı sıra, çevrimiçi topluluk davranışlarının ve üretim pratiklerinin daha geniş bir sistemin parçası (geçiş ritleri) olarak incelenmesine olanak tanıdığı için seçilmiştir.

2.1.4 Web 2.0 ve 3.0 teknolojilerine geçiş

Web'in 2.0 ve 3.0 gibi sürüm numaralarıyla adlandırılması, teknolojik evrimin aşamalı bir biçimde ilerlediğini kavramsallaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. Günümüzde Web 4.0'a yönelik gelişim süreci, kullanıcı etkileşimi, veri yönetimi ve yapı paradigmlarında meydana gelen köklü değişimleri ve dönüşümleri ifade etmektedir. Web 1.0 ise, temelde statik ve tek yönlü bilgi aktarımına dayalı bir yapı sergilemekteyken; forumlar, bloglar ve sosyal ağların ortaya çıkışıyla birlikte kullanıcıların web ortamının etkin birer parçası haline geldiği bir dönüşüm süreci başlamıştır (Naik and Shivalingaiah, 2008). Bu gelişmeler; Web 2.0'ın ortaya çıkmasına zemin hazırlamış, internet kullanımının zamanla daha kişiselleştirilmiş bir deneyime evrilmesi ise, Web 3.0'ın gelişimini beraberinde getirmiştir. Bu gelişim süreçleri bireyin dijital ortamlarla kurduğu ilişkiyi derinden etkilemiştir. Bu nedenle, tez kapsamında bu aşamalara değinilmesi gerekli görülmüştür (Ö. Yılmaz, 2021).

1990'lı yıllara kadar devam eden Web 1.0'ın temelinde metin odaklı ve statik bir yapı sunmaktaydı. Bu durum kullanıcının bir web sitesine erişim sağlayıp yalnızca mevcut bilgilere ulaşabilmesine olanak tanırdı. Bu dönemde birey katılımı söz konusu olmayıp kullanıcının pasif bir alıcı olarak yalnızca bilgiyi tükettiği bir süreçti (Koçak, 2024). 2000'li yıllara gelindiğinde kullanıcıların web'deki pasif durumlarından kurtuldukları görülmektedir. Bu yalnızca teknolojik ilerlemelerle ilişkili bir durumun ötesinde, kullanıcıların zihinsel dönüşümlerine de kapsayan bir süreci ifade etmektedir (Medvedev et al., 2019).

Web 2.0, 2000'li yıllarda ortaya çıkmış olup kullanıcıların web'i daha aktif bir biçimde kullanmasıyla ilişkilendirilmiştir (Bowen and Giannini, 2014). Web siteleri, statik bir yapıdan dinamik bir yapıya doğru evrilmiş, kullanıcılar yalnızca tüketici olmalarının ötesine geçerek interaktif bir yapıya da sahip olmuşlardır. Web 1.0'ın aksine tek yönlü değil, çift yönlü bir kullanım sunmaktadır (Ö. Yılmaz, 2021). Kullanıcı bir web sitesine eriştiklerinde paylaşım yapabilir, yorum yapabilir ve etkileşimde bulunabilirdi. Bu dönüşüm, aynı zamanda kullanıcıların internetin önemli bir parçası haline gelmelerini de sağlamıştır (Bowen and Giannini, 2014). Bu süreçte bireylerin yapılan paylaşımlara tepki gösterebilmesi, destek sunabilmesi veya olumlu-olumsuz fikirlerini belirtebilmesi mümkündür. Bu dönüşüm, internetin kullanım amaçlarının dönüşümünü de beraberinde getirmiştir. Artık internet, sosyal medya, haberler ve topluluklar için bir altyapı sağlayacak durumdadır (Koçak, 2024).

Web 3.0, 2010'lu yıllarda ortaya çıkmıştır. Web 3.0 teknolojisi 2.0'ın daha ileri bir aşaması olarak çok daha kişiselleştirilmiş bir internet deneyimi sunmayı hedeflemiştir. Bu dönemde, kişiselleştirme kavramı temel bir unsur haline gelmiştir (Walker, 2024). Bulut bilişim, büyük veri ve makine öğrenimi gibi teknolojiler, kullanıcı verilerinin toplanmasını, işlenmesini ve bu veriler aracılığıyla bireylere özgü içerik ve hizmetlerin sunulmasını mümkün kılmıştır (İlyas Levin and Dan Mamlok, 2021). Web 3.0, aynı zamanda semantik web kavramıyla da ilişkilidir. Bu yapı, makinelerin veriler arasındaki anlam ilişkilerini anlayarak daha anlamlı ve etkili sonuçlar üretebilmesini amaçlamıştır. Web 3.0'ın gelişimi, yapay zekâ ve otonom sistemlerin entegrasyonu ile birlikte daha da derinleşmiş, bu doğrultuda Web 4.0'a yönelik bir evrimin temelleri atılmıştır (Ö. Yılmaz, 2021).

Bu süreçler, yalnızca internet teknolojilerinin evrimini değil, dijital ortamdaki kullanıcı üretimlerinin biçim ve içerik bakımından dönüşümünü de ortaya koymaktadır (Allebach, 2019). Kullanıcının pasif konumdan aktif katılımcılığa geçişi, dijital üretimi demokratikleştirmiş; kişiselleştirme ve semantik yapıların gelişimi ise bu üretimlerin daha öznel, çok katmanlı ve dinamik biçimlerde ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, Web'in evrimi dijital estetik anlayışını doğrudan şekillendiren bir olgu olarak değerlendirilebilmektedir (Allebach, 2019).

2.2 Dijital Kültürün Oluşumunda İnternetin Etkisi

İnternet Kültürü, Çevrimiçi Kültür, Siber Kültür veya Dijital Kültür olarak bahsedebileceğimiz ve literatürde farklı isimler anılan bu konu temelinde internet kullanıcılarının oluşturduğu bir kültür olduğu söylenebilir (Koçak, 2024).

İnternet kültürü, insanlık tarihindeki diğer kültürel dönüşümlerden farklı olarak, teknolojik gelişmelerle doğrudan şekillenmiş ve bu doğrultuda ilerleyen bir yapıya sahiptir. Yeni araçlar, yeni yaşam tarzları getirmiştir (Firican, 2023). Web 1.0'ın pasif internet kullanıcıları Web 2.0'la beraber aktif internet kullanıcılarını dönüşmüştür (Bowen and Giannini, 2014). Dijital alanda teknolojilerin gelişimiyle beraber kullanıcı dostu ve daha kolay erişilebilir olan internet, daha katılımcı internet kullanıcılarını yaratmıştır. Böylece dijital alanda ortaya çıkan kullanıcılar, teknolojinin sunduğu yeni ortamın dinamiklerine uyum sağlamak adına yazılı olmayan kurallar ve pratikler geliştirmiştir. Dolayısıyla, kültür kavramını bir inançlar ve değerler sistemi olarak ele almak, dijital kültür bağlamında anlamlı bir çerçeve sunmaktadır (Koçak, 2024). Aynı zamanda teknolojinin gelişmesiyle internet daha merkeziyetsiz bir yapıya evrilmiş, bu da bireylerin kişisel alanlarının ötesine geçerek daha bağımsız kimlikler geliştirmelerini mümkün kılmıştır.

İnternet kültürünün oluşum sürecini açıklarken, yalnızca teknolojik gelişmelere vurgu yapmak yeterli değildir. İnternet kültürü, 20. yüzyılda şekillenen ideolojilerle yakından ilişkili ve bu ideolojilerden bağımsız düşünülemeyecek bir yapıya sahiptir (Ilya Levin and Dan Mamlok, 2021). Özellikle, 20. yüzyılda küreselleşmenin bir hedef haline geldiği dönemde, bu olgunun dijital kültürün oluşumunda önemli bir rol oynadığı açıktır.

Batı merkezli modernleşme sürecinde, rasyonel bilgiye dayalı üretim biçimlerinin ekonomik avantajlar sağladığı gözlemlenmiştir. Bu durum, bilginin araçsallaştırılmasına dayanan bir

dünya görüşünün küresel ölçekte yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır (Harari, 2015). 20. yüzyılın sonlarına doğru hâkim olan ideolojilerin, dijital kültürü yaratan toplulukların kültürel altyapısını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, dijital kültürün ilk yaratıcılarının, kendi kültürlerinden birçok unsuru dijital alana taşıdıkları anlaşılmaktadır. Dijital kültürün oluşumuna katkıda bulunduğu düşünülen başlıca düşünce yapıları arasında Modernizm, Postmodernizm, Liberalizm, Hümanizm, Postfordizm, Küreselleşme, Tüketim Toplumu ve Enformasyon (Bilgi) Toplumu geçiş yer almaktadır (Koçak, 2024).

İnternet kullanımının yaygınlaşması, toplumun dijitalleşerek, dijital toplumu oluşturmaları ve bu toplumun yarattığı kültür bireyin ontolojik varlığıyla ilgili soruları gündeme getirebilmektedir (Ilya Levin and Dan Mamlok, 2021). “İnsan olarak zamandan, mekandan ve gerçek uzaydan farklı olarak dijital bir uzayda var olmak tam olarak ne demektir? Bunun birey üzerinde etkileri nelerdir ve tam olarak nasıl bir arzunun tatminini sağlamaktadırlar?” İlk karşılaşılan sorulardır. Ancak internetin, bireylerin kişisel benliklerini aşarak sanal bir evrende yeniden, imgesel bir benlik olarak inşa etmelerine olanak sağladığı açıkça görülebilmektedir (Ilya Levin and Dan Mamlok, 2021). Kendimizi gerçek dünyada da imgesel benlik olarak inşa etmediğimizi söyleyemeyiz. Ancak siber uzay kendi kimliğimizi sanal olarak yeniden inşa etmemize olanak sağlıyor gibi görünmektedir (Koçak, 2024).

2.2.1 Dijital kültürün doğuşuyla ilişkili olgular

Kültürü toplumun ruhu olarak tanımlamak, dijital kültürü anlamak açısından önemli bir bakış açısı sunmaktadır. İnternet kültürü yani dijitalleşen toplumun ruhu, kavramı, toplumsal açıdan anlamaya yakınlaştırmaktadır. Toplumun ruhu, toplumun bilinç ve tarihsel bağlam içindeki ideolojisini yansıtmaktadır (Firican, 2023).

İdeoloji kavramı internetin doğuşu ve ilk yıllarında ortaya çıkan internet toplumlarının mevcut düşünsel yapılarını anlamak açısından kapsamlı ve tanımlayıcı görünmektedir. İdeolojiler, varoluşlarını toplumun yaşam pratiklerinden almaktadır olup bu yönüyle geniş bir kapsama sahiptir (Kazancı, 2006). Althusser ideolojiyi toplumsal ve siyasal rolleri olan bir tasarım şeklinde değerlendirmektedir. Ona göre ideoloji, mevcut yapıyı sürdürmekle bağlantılı bir ortamı ifade eder (Güngör, 2001).

İdeolojiler temelini ekonomik pratiklerinden almaktadır. Kapitalizm ve Liberalizm bu konuda belirgin ideolojilerdendir (Harari, 2015; Yang, 2025). Teknolojinin gelişimi ile

ekonomik çıkarların fark edilmesi, teknolojinin mevcut kültürel alan üzerindeki etkisinin göz ardı edilmemesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Literatürde bu alandaki çalışmalar, teknolojik gelişmelerin kültürel alanlara da yansıdığını ve mevcut ideolojilerle birlikte şekillendiğini doğrular niteliktedir (Koçak, 2024).

Sonuç olarak, dijitalleşen toplumun günümüzdeki üretimini anlamak için, bu sürecin doğuşunda var olan ideolojilerden başlamak anlamlı görünmektedir. Genel olarak, dijital toplumun şekillenmesinde etkili olan düşünce yapıları: modernizm, postmodernizm, liberalizm, kapitalizm, postfordizm, küreselleşme, enformasyon ve tüketici toplumu olarak özetlenebilmektedir (Koçak, 2024). Her bir düşünce yapısı, birey ve toplum ilişkisini, ekonomik ve üretim biçimlerini, küresel bağlam ve günümüz toplum dinamiklerini etkileyerek toplumsal yapının dönüşümüne katkıda bulunmuş ve dijital toplumun ortaya çıkışında önemi olan fikirler olarak değerlendirilmektedir.

3. DİJİTAL KÜLTÜRDE ESTETİĞİN ÜRETİMİ VE ESTETİK KAVRAMINA YAKLAŞIM

Estetik bilginin, dijital ortamlarda üretilen bilgiyle ilişkilendirilebileceği söylenebilmektedir. Bu bağlamda estetik yaklaşım, dijital ortamlarda üretilen bilginin niteliğini tartışmaya açmak için analitik imkan sunmaktadır (Shutenkov, 2025). Dijital ortamlarda bireylerin yaptığı üretimler, sadece bilgi değil, aynı zamanda duygu durumlarını da yansıtabilmektedir (Leigh, 2016; Melanfolia, 2025; Spellings, 2021; Wiratno and Callula, 2024; Wójcik, 2024). Bununla birlikte, bu duygu durumu, içinde bulunulan dönemin yaşam biçimleriyle şekillenebilmektedir. Bu durum, dijital üretimin çok boyutlu bir yapıya sahip olduğunu ve temel motivasyonu anlamak açısından estetik üzerine olan yaklaşımların da önem arz etmektedir. Bu bölümde estetik kavramı, alanın tarihsel ve kuramsal bütününe açıklama iddiası taşımadan, çalışmanın odağıyla ilişkili olarak özne (süje) ve nesne (obje) arasındaki ilişki üzerinden ele alınmaktadır. İsmail Tunalı'nın estetik üzerine çalışmaları, bu bağlamda kurucu bir çerçeve sunmak amacıyla değil, kavramsal bir referans ve yönlendirici bir kaynak olarak kullanılmıştır. Buradaki tartışma, internet estetiklerinin estetik bilgiyle ilişkisinin kurulabilmesi için sınırlı ve giriş niteliğinde bir zemin oluşturmayı hedeflemektedir.

Estetik, Yunanca "aisthesis" kelimesinden türetilmiştir olup duyum, algı, hissiyat anlamına gelmektedir (Yıldırım, 2022; A. Yılmaz, 2012). Bu kavram, güzel ve çirkin olana dair değerlendirmeleri içermektedir. Antik Yunan'dan günümüze kadar insan düşüncesinin temel konularından biri olan estetiğin bağımsız bir disiplin olarak kabul edilmesi, Alexandre Baumgarten'in 1735'te yayımlanan "Şiir Üzerine Düşünceler" adlı eserine dayanmaktadır (Yıldırım, 2022). Baumgarten burada "aisthesis" terimine atıfta bulunarak estetiği, duygusal bilmenin ve algının teorik bir çerçevesi olarak tanımlar. Baumgarten, duygusal algıyı ve bilgiyi nasıl edindiğimizi anlamak, estetiği sadece sanatsal bir alan olarak değil, aynı zamanda bilginin bir biçimi olarak geliştirmek ve mantıklı, analitik bilginin dışında, duygusal ve duygusal algıya dayalı bir bilgi türü olarak sistematize etmeye çalışmıştır (A. Yılmaz, 2012).

Estetik temelinde süje (özne) ve obje arasındaki ilişkiden doğmaktadır (Tunalı, 1957). Obje estetik değerleri üzerinde taşıyan bir nesneyken, bu estetiğe tüm psikik aktları ile yönelmiş ve onun varlığını onaylayan bir süje bulunmaktadır. Estetik bu ilişkiden ortaya çıkar ve bilgi

kavramıyla benzerlik göstermektedir. Bu açıdan estetiği bir bilgi problemi üzerinden ele almak, bilginin estetik bir deneyime nasıl dönüştüğünü inceleyerek estetiğin doğasını daha net bir şekilde ortaya koymamızı sağlamaktadır (A. Yılmaz, 2012). Bilgi, yalnızca teorik bir düzeyde kalmayıp, duysal ve duygusal bir boyut kazanarak estetik bir deneyime evrildiğinde, estetiğin anlamı da belirginleşir. Bu dönüşüm süreci, bilginin estetik algı ve deneyimle nasıl iç içe geçtiğini ifade etmektedir (Tunalı, 1957).

Estetik obje güzel, çirkin, yüce veya tekinsiz olmasından bağımsız, süje için her zaman bir haz kaynağı gibi görünmektedir. Süje bu objeye bakmaktan bir çeşit haz almaktadır. Ancak süje, tam olarak objenin nesine bakmaktan haz almaktadır? Açıkça süje, objede doğrudan var olmayan bir şeyi görmüştür. İfade edilemeyişi, deneyimlenemez olanı, anlatılamaz olanı görmüş ve kavramaktan yoksun olduğu deneyimi ancak imgelem olarak anlamlandırabilmiştir (Baştürk, 2023). Bu anlatılamaz olan ve dile getirilemez olan deneyim, estetik objede ışımlı ve görünür kılınmıştır. Böylece obje, salt bir nesne olmaktan çıkarak estetik bir obje niteliği kazanmıştır. Güzel olarak tanımlanan şey yalnızca duyu dünyasında algılanan bir özellik olmaktan öte irreal dünyanın estetik objelerde ışımlanışıyla ve anlam bulmasıyla ilişkilidir. Güzelliğin ötesinde çirkin, tekinsiz, korkunç, iğrenç veya yüce olanda irreal dünyanın, estetik objenin üzerine yansmasıyla estetik bir haz kaynağı haline gelebilmektedir. Burada, irreal (kutsal) ve real (dünyevi) olanın eşzamanlı olarak belirttiği bir durum söz konusudur. Bu bağlamda, ide ve eidos gizlilikten kurtulmuş, estetik objede açığa çıkmıştır. Süje ise bu ışımlanışa şahitlik ederek anlatılamaz olanı kavrayabilmiştir (Tunalı, 1995).

3.1 İnternet Estetiğinin Gelişimi

Teknolojik gelişmelerin insanlık için faydalı mı yoksa zararlı mı olduğu meselesi, uzun zamandır tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalar çalışmanın alanına girmemekle birlikte şu açıkça görülebilmektedir ki teknolojik gelişmeler, insanoğlunun kendisini aşmaya çalışırken arzuladığı her şeyin tam da bu gelişmelerin bir parçasıdır (Bowen and Giannini, 2014). Ancak insan gelişme için her zaman gerekli ve faydalı olanla ilgilenmemektedir. Bilinçdışının sınırlarını aşmadığı derin arzuları, kimi zaman gereksiz gibi görünen unsurlar aracılığıyla tatmin edilebilmektedir. Bu ‘gereksiz’ olan şey insanın varoluşu için kaçınılmaz gibi görünse de pratikte bir fayda taşımamaktadır. Bu estetiğin konusu güzelliştir (Freud, 1996).

Freudyan bağlamda güzellik, bireyde çoğu zaman bastırılmış ya da ertelenmiş arzularla ilişkilendirilen bir haz vadetmektedir. Bu da insanın varoluşu nereye doğru evrilirse evrilsin, güzel olanı arayacağı anlamına gelebilmektedir (Freud, 1996). Dijital ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte estetik deneyimin üretildiği ve algılandığı bağlamlar da dönüşmüştür. İnternet estetiği, bu dönüşümün bir sonucu olarak, estetik bilginin teknoloji aracılığıyla yeniden biçimlendiği bir alan olarak ortaya çıkmıştır (Freud, 1996).

İnternet estetiği terimi en temelinde, sanat, toplum ve teknolojiyle tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda üretilen eserler teknolojiye bağımlıdır ve teknolojik gelişmeler estetik algısı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir (Shutenkov, 2025). Konuya ilişkin çalışmaların pandemi sonrası arttığı gözlemlense de henüz sınırlı olduğu görülmektedir. Bunun olası nedeni, bu tür görsel eğilimlerin, görece iyi çalışılmış meme kültürünün aksine, zaman zaman niş olgular olarak değerlendirilmesinden kaynaklanmaktadır (Vollmert, 2024).

Maria Gemma Brown ve Nicholas Carah'ın *Finding the Future in Digitally Mediated Ruin...* adlı çalışmalarında inceledikleri nostalgiacore estetiği, kullanıcıların 1990'lar ve 2000'lere ait dijital ve tüketim kültürü imgelerini Instagram ve TikTok gibi platformlarda birbiriyle ilişkili hashtag'ler aracılığıyla yeniden dolaşıma sokmaları üzerinden tanımlanmaktadır (M. G. Brown and Carah, 2024). Brown'ın *Ghost in the Mall: The Affective and Hauntological Potential of Dead Mall Ruins* başlıklı çalışması ise, kaybolmuş gelecek tahayyüllerine dair ortak duygulanımların "dead mall" estetiği altında, yıkıntılar içinde gelişen bir internet sahnesi oluşturduğunu ileri sürmektedir (M.-G. Brown, 2023). Benzer biçimde Ryu Zhao, liminal internet estetiğini, yüksek düzeyde sanayileşmiş ve hızla modernleşen toplumlarda geçmişe yönelik nostalji ile geleceğe dair kaygıların temsili üzerinden kurgulanan bir estetik ifade alanı olarak ele almaktadır (Zhao, 2024). Bu bağlamda internet estetikleri, belirli tarihsel ve duygulanımsal deneyimler etrafında şekillenen, dijital platformlarda görsel ve video temelli içerikler aracılığıyla dolaşıma giren estetik pratikler olarak değerlendirilebilmektedir.

İnternet estetiği türleri, tarihsel bağlamda öncekilerinden farklılık göstermektedir. Bu farklılık kullanıcı katılımıyla ilişkilendirilebilmektedir. Teknoloji, insanoğluna iletişim alanında daha önce tecrübe etmediği bir deneyim sunmuş ve mesafeler iletişim için önemini kaybetmiştir (Castells, 2003). Kişi her yerden dünyanın herhangi bir yerinde bulunan bir nesneyle ilişki kurabilir hale gelmiştir. Bu durum izleyicinin doğrudan üretilen sanata

etkileşimini mümkün kılmış ve dinamik bir yapı oluşmasını sağlamıştır (Yang, 2025). Kullanıcı, yalnızca bir izleyici olmaktan çıkmış ve geri bildirim sağlayabilir, yorum yapabilir, beğenisini ifade edebilir hatta üretim sürecine dahil olabilir hale gelmiştir. Bu durum, internet estetiğinin sosyal dinamiklerle neden iç içe geçtiği, kültürel ve politik temalarla neden daha fazla ilişkili bir yapıya dönüştüğünü açıklayabilmektedir (Wiratno and Callula, 2024). Valentine Tanni’de Exit reality adlı çalışmasında benzer bir yaklaşım söz konusudur. Tanni internet estetiklerini “zeitgeist’in en güvenilir ifadelerinden biri” olarak görür (Vollmert, 2024) ve şu şekilde tanımlar:

[Bunlar] çağdaş sanatın periferisi değildir; tam tersine onun merkezidir. [...] Çünkü milyonlarca insanı kapsayan kolektif süreçler sonucunda ortaya çıkarlar. Mevcut ana bakışımızı ve geleceği tahayyül ederken kullandığımız kavramsal araçları hem etkiler hem de açığa çıkarırlar. (Tanni and Carruthers, 2024).

İnternet estetiği, fenomenolojik estetik açısından, zihnin yaratıcı etkinliğiyle anlam kazanan bir güzellik deneyimidir ve doğayı salt fiziksel varoluşun ötesinde bir anlamla yeniden yorumlamaktadır. İnternet estetiği bağlamında ele almak mümkün olsa da subjektif estetik, internet estetiği açısından daha yakın bir tanım sunmaktadır. Burada söz konusu internet estetiğinin dönüşen sosyal dinamiklerle iç içe olmasıyla ilişkilidir. İnternet estetiği sadece bir sanat üretimi değil aynı zamanda kültürel olanın da yansımasıdır. Bu açıdan estetik bilgisi, güzelliğin dönüşümünü sosyolojik ve teknolojik bakımdan anlamak için önem arz etmektedir (Bowen and Giannini, 2014).

Freud’un uygarlık üzerine söylemleri de internet estetiklerinin, bireyin gündelik yaşamını şekillendiren dinamiklerin (sosyal ilişkiler, kültür, içgüdüler vs.) bir izdüşümü olduğu görüşünü desteklemektedir. Freud’a göre uygarlık dürtülerin bastırılması ve dönüştürülmesi üzerine kuruludur. Çünkü bireylerin bir toplum olarak yaşaması için birini öldürmekten veya saldırgan dürtülerinden vazgeçmesi gerekmektedir. Bireyin özünde bu dürtülerden bütünüyle vazgeçemediğini Freud psikanalitik vakalarda ortaya koymaktadır (Michael D. Kahn, 2023). Dolayısıyla uygarlık bu dürtüleri bütünüyle bastırmak yerine, toplumsal sürekliliği bozmayacak unsurlara dönüştürmektedir. Örneğin Freud savaşları insani dürtülerin dışavurumu olarak doğallaştırırken, barışı, bireyin aklını kullanabilme becerisine gönderme yaparak uygarlığın bir kazanımı olarak değerlendirmektedir (Freud, 2024). İnsanlık yaşamın devamlılığını garanti altına almak istiyorsa uygarlığın kazanımlarına sahip çıkması gerektiğini vurgulamaktadır.

Topluca insanlık için olduđu gibi birey için de yaşamın yükü kolay taşınır değildir. Öte yandan uygarlık da biraz yoksunluk yükler sırtı. Ya uygarlık tarafından ya da uygarlığın yapısındaki hatalardan dolayı başkaları tarafından insanın canı acıtılır biraz. Ayrıca buna dizginlememiş doğanın -yazgı der kendisi- reva göreceđi kötülüklerde katılır buna. Bunlarda sürekli bir korkulu bekleyişe ve doğal narsisizmin ağır şekilde incinmesine yol açar... Peki -insan- herkes gibi kendisi için de tehlike oluşturan doğanın ve yazgının üstün güçlerine nasıl direnir? (Freud, 1927).

Freud’a göre insanlık, saldırgan ve yıkıcı dürtülere uygarlık sayesinde direnmektedir. Uygarlık, bu dürtüleri bastırarak toplumsal yaşamı mümkün kılan bir düzen kurar. Bunu da içgüdüsel dürtülerin bastırılması karşılığında yapar. Belirli koşullarda, bilinçdışına itilmiş bu dürtüler yüzeye çıkabilmektedir. Turner’ın ‘sosyal dramalar’ dediđi kriz anları ya da bu çalışmada ele alınan eşiktelik deneyimleri bu durumun örnekleridir. İnternet estetiklerinde de benzer şekilde, bastırılmış dürtülerin imgeler ve estetik örüntüler aracılığıyla görünür hale geldiđi söylenebilmektedir (Freud, 1927).

3.1.1 Kullanım motivasyonu: kimlik ifade biçimi ve toplumsal dönüşümler

Kimlik, temelinde, ben kimim sorusuna cevap arayışımızı ifade eden bir terimdir. Bu bir arayıştır, zamanla bireyin kendi deneyimleri ve içinde bulunduđu sosyal çevrenin etkisiyle inşa edilmektedir (Tura, 2007). Kimlik, öznenin toplum karşısında kendiliğinin bir sunumudur ve öznenin, topluma dahil olup olmayacağını belirleyen simgelerle bütünleşmiştir. Öznenin kendini sunuşu yani kimliğini ifade ediş i bu simgelerle teminat altına alınmaktadır. Böylece özne topluma dahil olmuş ve onunla bütünleşmiştir (Turner, 2024). Örneğ in öznenin kendi kimliğini herhangi bir meslek üzerinden kurmasının teminatını sağlayan simge, diplomasıdır. Bu özünde “sen busun ve bir diğ erine bu olduğ unun teminatını verebileceğ in bir nesneye sahipsin” demektir. Böylece birey toplumdaki konumunu belirtebilir ve topluma dahil olarak toplumsal bir özne haline gelebilmektedir. Bu her zaman bu kadar açık olmamaktadır bazen bu simgeler üst üste biner ve var olan gerçekliğ in yerini alabilmektedir. Bu bağ lamda, dijital kimlik önemli bir örnek teşkil etmektedir. Dijital ortamlarda öznenin kendini sunumu, fiziksel dünyadaki gerçekliğ inden tamamen bağı msız ya da onunla kısmen örtüş en imgeler aracılığıyla inşa edilebilmektedir. Kullandığı platformlar, tercih ettiđ i dil, ürettiđ i ya da paylaşt ığı içerikler, bireye kimliğini yeniden inşa etme fırsatı sunarken, bilinçdış ında iş leyen simgeler bireyin kimlik inş asındaki yönelimlerini büyük ölçüde belirleyebilmektedir. Böylece, bireyin kendilik algısı ile toplum

içindeki temsili arasındaki ilişki, yalnızca bilinçli tercihlerden değil, aynı zamanda örtük simgesel süreçlerden de beslenerek şekillenmektedir (Turner, 2024).

Lacan'ın özneye dair söylemleri bu bağlamda belirgin bir çerçeve sunmaktadır. Ona göre birey, kendi gerçekliğini üst üste yığılan metaforlar aracılığıyla kavrar ve anlamlandırmaktadır (Jean, 1994; Turan, 2007). Bu süreç, bireyin gerçekliği ile düşünsel temsilleri arasında giderek derinleşen bir mesafe yaratır. İnsan kendi kimliğini giderek daha toplumsallaşmış simgelerle düşünüp ifade etmek istemektedir. Gerçeklik ise giderek bilinçdışında kalmıştır. Birey kendi gerçekliğini kültürel gerçekliklerle değiştirir ve biyolojik varoluşundan uzaklaşarak kültürel bir özneye dönüşmektedir. Bu bireyin tatminlerini sağlayabilmesi için nihai yoldur aksi takdirde toplumsal normlar tarafından yasaklanma veya dışlanma riskiyle karşı karşıya kalacak ve böylece hazzı ulaşma imkânını kaybedecektir (Tura, 2007). Bu nedenle birey, anlık tatminlerini toplumsal değerler doğrultusunda dönüştürerek, gelecekteki tatminini güvence altına almaktadır. Evlilik kurumu bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Birey, kendini evli bir özne olarak sunduğunda, yalnızca kişisel bir kimlik inşa etmekle kalmaz, aynı zamanda bu kimliğin dayandığı toplumsal değerleri de kabul ettiğini bir başkası için teminat olarak sunmaktadır. Evlilik bir başkası için yapılan bir edimdir ve toplumun yasaklarının içselleştirildiği ve arzularını kabul gören formlar içinde dönüştürmesinin bir sonucudur. Dolayısıyla bireyin kültürel bir özne olarak kimliğini inşa etmesini toplumsal tatmin arayışıyla ilişkilendirmek mümkündür. Bu bağlamda her kültürel isteğin altında bilinçdışı bir arzunun yattığını ileri sürmek de olasıdır (Tura, 2007).

Kimlik kavramının varoluşsal bir temeli olduğu açıktır. Her birey kendini diğeri için tanımlayabileceği, kendi konumunu belirleyebileceği ve kendisinden daha yüce olan bir sistemin parçası olabilmeyi sağlayacak simgeler aramaktadır. Teknoloji ise bireyin tarihsel süreç içinde deneyimlediği varoluşunu dönüştüren bir yapı sunmuş ve kimliğin dijital olarak da ele alınmasına sebep olmuştur. Dijital kimlik, öznenin dijital alanda sunumudur (Kavut, 2020). Bu sunumun tarihsel süreçten ayrılan yönü, büyük ölçüde teknolojinin rolüyle ilişkilendirilebilmektedir. Teknoloji, bireyin iletişim deneyimini köklü bir şekilde dönüştürerek kimliğin inşa edilme ve sunulma biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Önceden yalnızca bireyin yakın çevresiyle sınırlı kalan kimlik sunumu, teknolojik gelişmelerle birlikte küresel bir ağın parçası haline gelmiş ve daha dinamik, sürekli değişen bir yapı kazanmıştır (Avcıoğlu, 2011).

3.2 Core Estetikler ve Temel Kavramsal Çerçevesi

Core terimi, bir şeyin merkezi ve kurucu parçasını ifade etmektedir (Merriam-Webster, 2025). Bir son ek olarak kullanılması ise The American Dialect Society, estetik eğilimler için üretken bir yapı olarak tanımlamaktadır (Mohr, 2022). Kavramın sosyal medyada yaygınlaşan kullanımı terimin, bir bütünün baskın ve ayırt edici niteliğini işaret eden bir etiket haline gelmesine yol açmıştır. Bu bağlamda Weirdcore, tuhaflık ve yabancılaşma duygusunu merkeze alan bir estetik türüyken e ve Dreamcore ise rüya imgeleriyle kurulan bir estetik dil ifade etmektedir (Munson, 2024).

Core estetik, içinde birçok temaya ait alt kültürü barındıran şemsiye terimdir. Bu terim sadece bir kimlik ifade biçimi olarak sınırlamak eksik bir tanımdır (Online Etymology Dictionary., 2025; Papuc, 2022). Core estetikler, aynı zamanda toplumsal ve kültürel anlamlar da taşımaktadır. İnternet ve teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte iletişim biçimlerinin dönüşmesi, kültürel deneyim üzerinde belirleyici olmuştur (Yang, 2025). Bu dönüşümü ele alan düşünürlerden biri Marc Augé'dir. Augé bu süreci "üst-modernite" kavramı altında, mekânların aşırı bolluğu, hadiselerin aşırı bolluğu ve atıfların bireyselleşmesi üzerinden tanımlamaktadır (Auge, 2021). Üst-modernite bağlamında öznenin deneyimi bu aşırılıklar içinde şekillenmektedir. Bu durum, bireysel kaygı ve arzuların farklı bağlamlarda ancak benzer biçimlerde ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, söz konusu kaygıların/arzuların ifadesi, dünyanın farklı coğrafyalardaki internet kullanıcıları arasında ortak bir duygu ve deneyim yaratırken, aynı zamanda belirli estetik akımların da küresel bir dil haline gelmesine olanak tanımaktadır. Dolayısıyla, core estetikler sadece bireysel kimliklerin dışavurumu değil, aynı zamanda çağdaş dünyadaki toplumsal ve kültürel dönüşümlerin de bir yansımasıdır (Leigh, 2016; Melanfolia, 2025; Papuc, 2022; Wójcik, 2024; Yöndem, 2024; Zhou, 2024).

Core estetikler, belirli tematik ve görsel örüntüler etrafında şekillenen, dijital platformlarda dolaşıma giren görsel üretimlerden oluşmaktadır (Fandom, 2025; Kollyy, 2024; Mohr, 2022). Aesthetic Wiki'ye göre bu terim müzikte Hardcore Punk türünü tanımlamak için kullanılan "hardcore" kavramına dayandırılmaktadır (Fandom, 2025). Core ekinin görsel estetikler için uygulanması ise 2010'lu yıllarda ana akımın dışında kalan alt kültürlerin, benzersizlik vurgusunu tanımlamak için kullanılmıştır. Bu kullanımın erken ve belirgin örneklerinden biri olan Normcore, 2013 yılında ortaya çıkmış ve sadelik ile iddiasızlık üzerinden tanımlanan bir estetik anlayışı ifade etmiştir. Normcore sonrasında "-core" eki,

farklı tematik yönelimlere sahip çok sayıda görsel estetik biçimi tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır (Fandom, 2025).

İnternet estetiklerinin bir parçası olarak Core estetikler, sanatsal bir ifade biçimi olarak 21. yüzyılın post-internet çağında değişen kültürel yapının ve bunun bireyler üzerindeki psikolojik etkilerini dijital alanlarda temsil etme çabasıyla son yıllarda popüler bir akım haline gelmiştir (Zhou, 2024). Bu akım bireysel kimliklerin ifade edebilme özgürlüğünün yanında, aynı ilgi alanına sahip insanların da bir araya gelip topluluk oluşturma ve aidiyet duygusu geliştirmelerini sağlamıştır. Dreamcore ve Weirdcore gibi Core estetiğin alt türleri nostalji, rüya, tuhaflık, tekinsizlik ve bilinçdışı gibi temaları çağrıştıran güçlü bir deneyim sunmaktadır (Aesthetic Wiki, 2025; AestheticWiki, 2025; Riewe, 2021; Song et al., 2025). Ancak kavramın yeni doğası sebebiyle bu estetiklerin altında yatan felsefi ve kültürel bağlam, akademik literatürde henüz yeterince ele alınmamıştır (Vollmert, 2024). Core estetiklerin yükselişi, modern toplumun gerçeklik algısına dair önemli ipuçları taşır. Özellikle, teknolojik gelişmelerle biçimlenen bu estetikler, bireylerin dijital ve fiziksel dünya arasındaki ilişkilerini sorgulamalarına olanak tanımaktadır (Papuc, 2022).

Core estetikler, özellikle pandemiyle birlikte giderek artan bir ilgi görmüştür (Mohr, 2022; Vollmert, 2024). Bu bağlamdan pandemi, uygarlığın sınırlayıcı doğasını hatırlatan önemli bir uyarı işlevi görmüştür. Bireyler, arzularının gerektiğinde kısıtlanabileceğini açık bir şekilde deneyimlemiş ve bu sınırlamalara karşı koyacak güce sahip olmadıklarını fark etmişlerdir (Freud, 2022). Dolayısıyla birey bu “zavallılığını” hafifletecek ikame tatminlere yönelmektedir (Freud, 1996). Core estetiklerde nostalji, korku, belirsizlik ve kaygı biçimindeki olgular bireyin bu tatminini dijital ortamlarda arayışının sonuçları olması mümkündür. Birey bu estetik türlerinde kendi kimliğini ifade edebiliyor gibi görünse de bu kimliğin seçiminde gün yüzüne çıkmayan psikolojik ve kültürel alt metinler olabilmektedir. Core estetikler, değişen kültürel kaymaların, bireysel deneyimler üzerindeki etkisinin nasıl görsel bir anlatı olarak karşılık bulduğunu ifade etmek açısından önemli bir kaynak oluşturmaktadır (Tanni and Carruthers, 2024; Vollmert, 2024).

Şekil 3.1’deki görsel tipik bir Dreamcore estetiğidir. Rüyavari bir biçimde geçmişe gönderme yapan nostaljik bir hissiyata sahiptir. Burada söz konusu olan geçmişin idealize edilmesidir. Mark Fisher’ın deyiimiyle kaybolan gelecek yani geçmişte kurulan gelecek hayalleri gerçekleşmemiş, aksine şimdinin içinde gelecek için aynı hayaller artık

kurulamamaktadır. Freud’a göre bu durum geçmişin idealize edilmesi ve ona yönelinmesiyle sonuçlanmıştır. İzleyici tarafından geçmiş, şimdinin içinde bulunulduğu kriz anının olmadığı bir an olarak idealize edilmekte ve oraya yönelmektedir. Bu durum değişen kültürel yapıyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Değişen kültürel yapı ve bu yapının evrensel oluşu bireylerin internet aracılığıyla bu tür estetikler etrafında örgütlenmesine neden olmaktadır (Osadcha, 2022; Zhou, 2024).



Şekil 3.1: Liminal/Dreamcore render (Hopeful_Fix_41, 2025).

3.2.1 Core kavramının etimolojisi

“Core” kelime anlamı olarak bir şeyin en temel ve en önemli parçası, bir şeyin özü veya temelidir (Cambridge Dictionary, 2025). Core, Latince kalp anlamındaki “kerd” kökünden gelmekte olup bir şeyin en içteki parçası, kalbi veya çekirdeği gibi anlamlarda kullanılmaktadır (Online Etymology Dictionary, 2025). Aesthetic Wiki’ye göre kavramın son ek (suffix) olarak kullanımının yeni bir olgu olduğu görülmektedir. Bu bağlamda ilk örneklerden biri “hardcore” terimidir. “Hard” (sert, dayanıklı) ve “core” (çekirdek, öz) kelimelerinin birleşiminden oluşan bu terim, anlamını farklı bağlamlara göre çeşitlendirmiştir (Fandom, 2025). En genel haliyle “sert ve dayanıklı bir çekirdek,” “esas grup,” ya da “bir çekirdeğin/özün sıkı bağılı” şeklinde yorumlanabilse de bu anlamların, bağlam dışında yeterince açıklayıcı olmadığı söylenebilmektedir. Bununla birlikte, “hardcore music” veya “hardcore gamer” gibi ifadelerde, terimin bir şeyin daha sert, katı veya yoğun bir biçimde ifade edildiğini ima ettiği kolayca anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, core estetiklere yönelik benzer bir çıkarımda bulunmak da mümkündür. İnternet estetiklerinde - core ifadesi önüne geldiği terimin özünü, ruhunu veya en karakteristik özelliklerini vurgulamaktadır. Bir şeyin veya birisinin core’u, onu belirli biçimler davranmasına ilham veren şeydir. Mevcut oluş durumunu belirleyen değerler bütünüdür ve belirli bir varoluşun veya deneyimin temel ilkelerini ve özünü ifade etmeye yöneliktir (Osadcha, 2022).

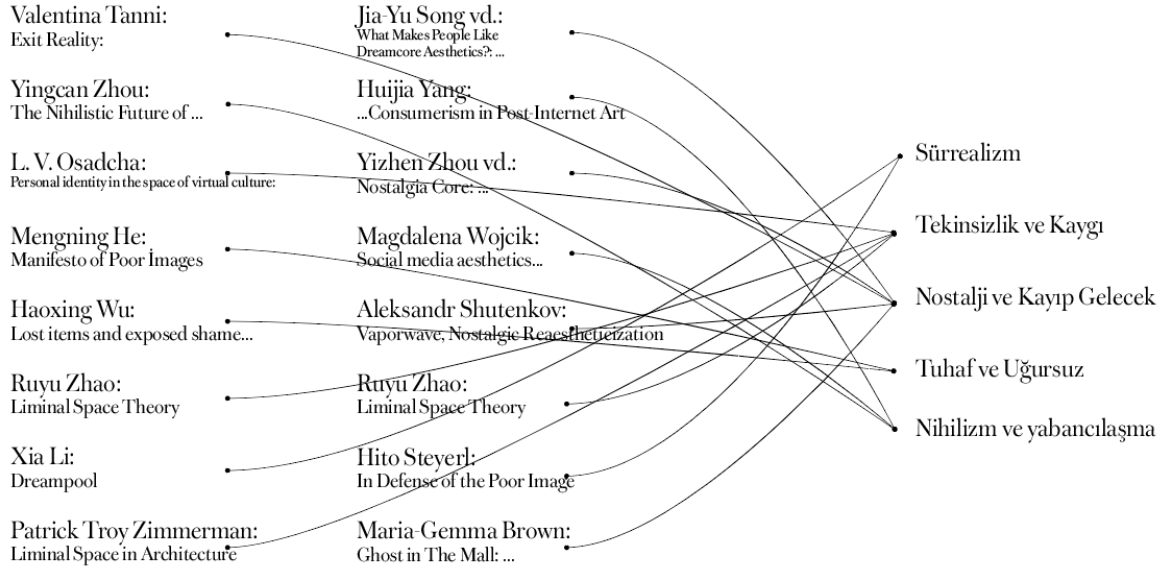
İnternet estetikleri ya da core estetikler bağlamında “estetik” teriminin kullanım gerekçesini irdelemek, bu oluşumların kavramsal niteliğini daha açık biçimde ortaya koymaktadır. İnternet estetiği, Core estetikleri de içinde kapsayan geniş bir ortamı ifade etmektedir. Ancak dijital ortamlarda estetik bağlamda paylaşılan görseller incelendiğinde bu iki terimin oldukça iç içe geçtiği ve ikisinin birbirinden ayırma girişimlerinin sorunlu olduğu görülmektedir. Nitekim Liminal space, Frutiger Aero, Doomer ya da Vaporwave gibi internet estetiği türleri, tarihsel olarak “core” ekiyle adlandırılmamış olsalar da görsel örüntüler bakımından core estetiklerle benzer yapısal özellikler taşımaktadır. Bu nedenle, kavramsal düzeyde core estetikler çerçevesinde ele alınmaları mümkündür.

Alexandre G. Baumgarten’in estetik tanımı, estetik kavramının kavramsal çerçevesini belirlemek açısından açıklayıcı bir zemin sunmaktadır. Baumgarten estetiği duyumsal bilmenin bilimi olarak açıklar ve bunu akılsal bilgiden ayırmaktadır (Yıldırım, 2022). Ona göre estetik algısı, deneyimlenen bilginin ifadesini kapsamaktadır (Ümer, 2017; A. Yılmaz, 2012). İnternet estetiklerindeki, estetik terimi gündelik hayattaki deneyimlerimizi yani

aktarılamaz olanı, idealize edilmiş -veya çarpıtılmış- imgelerle internet ortamında aktarma girişimlerinin ifadesi olarak veya sahip olmadığımız, deneyimlemediğimiz bir geçmişin duysal izlerini deneyimleme arayışı olarak karşımıza çıkmaktadır (Baştürk, 2023). Bu bağlamda, görseller, fiziksel gerçekliğin ötesine geçerek, bilinçdışında gizli kalmış arzuların dijital dünyadaki imgeler üzerinden ‘ışıldayışını’ temsil ediyor gibi görünmektedir (Tunalı, 1957).

3.2.2 İnternet estetiklerin ve Core estetiklerin ilişkili olduğu kavramlar

İnternet estetikleri, bireylerin kimlik ve duygulanımlarını görselleştirme pratikleri üzerinden, kişisel ve kolektif deneyimlerin dolaşıma girdiği bir kültürel ifade alanı oluşturmuştur. Bu estetikler, tematik açıdan yüksek bir çeşitlilik sergilemekle birlikte, belirli yapısal benzerlikler etrafında kümelenmektedir (M. G. Brown and Carah, 2024; Tiffany, 2021). Söz konusu benzerlikler belirli temalar üzerinden tartışılabilir de bu temaların tüm estetik türlerini kapsadığı iddiası bu çalışma kapsamında sınırlandırılmaktadır. Freud ile Romain Rolland arasındaki tartışma bağlamında değerlendirildiğinde, bu görsel üretimler, bireysel sınırların aşılması ve daha geniş bir varoluş duygusuna yönelme arzusunun kolektif düzeydeki yansımaları olarak okunabilir. İnternet estetiklerinin görsel anlatımları, literatürde ve dijital platformlarda (YouTube, Reddit, Aesthetic Wiki vb.) sürrealizm, bilinçdışı, tekinsizlik, kaygı, nostalji, kayıp gelecek, tuhafılık, nihilizm ve yabancılaşma gibi estetik ve duygusal temalarda yoğunlaşmaktadır. Bu bölümde kullanılan bu kavramlar, rastlantısal bir seçimden ziyade, alttaki şekilde gösterilen (Şekil 3.2), internet estetikleriyle ilişkili literatürde tekrar eden yaklaşımlar doğrultusunda belirlenmiştir. Bu bölümde, söz konusu temalar analitik bir çerçeve içerisinde ele alınmakta ve estetiklerin literatürde nasıl tanımlanmış olduklarının anlaşılması amaçlanmaktadır.



Şekil 3.2: İlgili literatür ve yoğunlaştıkları temalar.

3.2.2.1 Sürrealizm

Dreamcore, Weirdcore, Fairycore, Glitchcore, Traumacore ile Ethereal ve Vaporwave gibi çeşitli internet estetikleri, doğrudan temsil edilebilir bir anlatıdan ziyade soyut bir görsel dil üzerinden kurgulanmaktadır. Bu estetiklerden derlenen görsellerden oluşan Şekil 3.3'te anlamın soyut biçimde, metinler ve bozulmuş imgeler aracılığıyla aktarıldığı görülmektedir. Anlam açık bir anlatı yapısından çok, duygulanımsal çağrışımlar veya bilinçdışı süreçlere gönderme yapan imgeler aracılığıyla üretilmektedir. Bu nedenle literatürde, internet estetiklerindeki bu soyut anlatım biçimlerini irdeleyen çalışmalara rastlanmaktadır (Papuc, 2022). Aesthetic Wiki'ye göre Dreamcore ve Weirdcore gibi bazı estetik türleri ise doğrudan hem görsel dil olarak hem de anlatım dili olarak sürrealist estetikler olarak ele alındığı görülmektedir. Bu bölümde sürrealizmin tarihi ve anlatısı irdelenmeye çalışılmış ve söz konusu internet estetiklerinin bu bağlamda ilişkisi ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

vurmasıyla mümkün olabilmektedir. Hayal gücü serbest bırakılmalıdır ve nesnenin gizlenen varlığı böylece ortaya çıkabilecektir (Düz ve Özdemir, 2024).

Sürrealizm gerçekliğin kaynağını bilinçdışında görmüş ve bilinçdışının da düşlerde açığa çıktığını varsaymıştır. Bu sebeple sürrealist eserlerde sembolik anlamlar taşıyan soyut imgeler sıklıkla kullanılmaktadır (Meral, 2021). Psikanalizde düşler mevcut yasakçı uygarlığın, yasaklarından bağımsız saf deneyimin dışı vurulduğu alanlar olarak görülmüştür (Freud, 1996). Gündelik hayatta deneyimler aktarılırken kültürel, dini ve mantıksal kurallarla önemli ölçüde sansüre uğramış ve bu durum kişinin içsel dünyasıyla, dış dünyası arasında mesafe getirmiştir. Sürrealizm, içsel olanı dışı vurma arzusuyla bilincin baskıcı boyunduruğundan kurtulmayı amaçlar ve nesnenin özünün en saf biçimiyle açığa çıktığı sürreal bir gerçeklik inşasını ifade etmektedir (Meral, 2021).

Sürrealizm, doğanın taklidini reddederek özüne ulaşmayı amaçlamıştır (İlata ve Görenek, 2022). Bu öz ise ancak bilinçdışı imgeler aracılığıyla açığa çıkabilmektedir. Dolayısıyla, bilinçdışının görünür kılınmasıyla iç dünya ve dış dünyanın kesiştiği, özün kavranabileceği sürreal bir alan inşa edilmekte. Bu bağlamda, bilinçdışı kuramı, sürrealizmin temel teorik çerçevesini oluşturan merkezi bir kavramdır (Dönmez, 2014). Freud'a göre insan bilinci; bilinç, bilinçaltı ve bilinçdışı olmak üzere üç katmandan oluşmaktadır (Michael D. Kahn, 2023). Bu katmanlardan biri olan bilinçdışı, en derin arzuların yer aldığı ancak gündelik yaşamda doğrudan değil, yalnızca dönüşüme uğramış biçimleriyle kendini gösteren bir alan olarak değerlendirilebilmektedir (Tura, 2007). Doğuştan itibaren ebeveynler ve toplumsal normlar doğrultusunda sansüre maruz kalan bu arzular, zamanla bastırılarak dönüşüme uğramış ve üst üste yığılan bu süreç, bireyin kendi iç dünyasına yabancılaşmasına yol açmıştır. Ancak birey bilinçdışı arzuların kaynağı bilinç düzeyinde doğrudan kavranamasa da birey onların etkilerini dönüşmüş ve örtük biçimleriyle deneyimlemeye devam etmektedir (Michael D. Kahn, 2023). Bu bastırma mekanizması özellikle narsistik arzulara yöneliktir ve toplumsal düzenin sürdürülebilmesi için bu arzuların bastırılması ve onlara yön veren enerjinin farklı alanlara aktarılması gerekmektedir. Örneğin, meslek edinme, evlilik ve eğitim gibi temel toplumsal pratikler, uygarlığın bireyin bilinçdışı arzularını dönüştürerek toplumun sürekliliğini sağlamak adına inşa ettiği yapılardır. Ancak bu arzular dönüştürülemediğinde ya da bastırılma süreci birey için içsel bir çatışmaya yol açtığında, kişi nevrotik sancılarla yüzleşmek zorunda kalır. Freud, psikanaliz aracılığıyla bireyin

bilinçdışında bastırılmış olanı gün yüzüne çıkararak nevrotik sancıları çözmeyi ve böylece psikolojik iyileşmeyi sağlamayı amaçlamaktadır (Michael D. Kahn, 2023).

Psikanalizde, bilinçdışını açığa çıkarmaya yönelik çeşitli teknikler kullanılmakta olup bu tekniklerin temelinde, bireyin bilincindeki sansür mekanizmasının aşılması yer almaktadır. Çünkü dil, bilinçten söze aktarılırken karmaşık bir mantıksal sansür sürecinden geçerek biçimlenir (Tura, 2007). Bu nedenle, bilinçdışının doğrudan ifade edilmesini engelleyen bu sansür mekanizmasının çözülmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, psikanaliz rüyalara yönelmektedir. Çünkü rüyalar, bireyin bilinçdışında bastırılmış olanın sembolik imgeler aracılığıyla kendini dışa vurduğu bir alan olarak görülmektedir. Sürrealizm bu bağlamda Freud'un bu yaklaşımını benimsediği görülmektedir (Dönmez, 2014). Sürrealist sanat eserlerinde kültürel, dini ve rasyonel mantıktan soyutlanmış saf öze ulaşmak istemekte olup eserlerde kullanılan imgeler bireyin derinlerdeki arzularının yansıması olarak, nesnenin reel dünyadaki fiziksel boyutunu da aşan soyut imgeler olarak ifade edilmektedir (Düz ve Özdemir, 2024). Örneğin Joan Miro'nun "Preseste züppe parti (Soirée snob chez la princesse)" adlı resminde göz imgeleri kullanılır aynı şekilde bu göz imgeleriyle Weircore ve Dreamcore estetiğinde de karşılaşırız. Freud'a göre bu imgeler, kılık değiştirmiş Oedipus düşleri olarak yorumlanır ve bireyin bastırılmış bilinçdışı arzularının sembolik bir yansımasını oluşturur (İlata ve Görenek, 2022).

3.2.2.2 Tekinsizlik ve kaygı

Tekinsizlik kavramı Freud tarafından ele alınmış ve psikanaliz çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme tekinsiz olanı anlamak açısından değerli bir kaynak sunmaktadır. Freud'un 1919 yılında yayımladığı "The Uncanny" makalesi, tekinsizliği ele aldığı eseridir (Freud, 1919). Burada tekinsizliğin dehşet ve korkuyla ilişkisi vurgulanırken, neden ayrı bir terim olarak ele alındığı ve korkudan nasıl ayrıştırıldığı sorgulanmaktadır. İngilizcesi Uncanny olan ve Almanca kökenli Unheimlich terimi Türkçeye tekinsiz olarak çevrilmiştir (Ümer, 2017). Bu tez bağlamında terimin etimolojik yönü ele alınmayacak olsa da burada tekinsizlik kavramı doğrudan Unheimlich kelimesinin karşılığı olarak kullanılacaktır.

Tekinsizlik Core estetikler de tanımlanabilir belirgin ifade biçimlerine sahiptir. Liminal Space, Dreamcore ve Weircore gibi Core estetik türlerinde mekanların tekinsiz bir atmosfere sahip olduğu kolayca anlaşılabilmektedir (Riewe, 2021). Şekil 3.4'te derlenen

görseller belirgin bir korku nesnesi içermezler ve temelinde korku hissiyatını da belirgin olarak sağlamazlar ama kuşkusuz korkutucu olanla, korku uyandıran şeyle örtüşme eğilimindedirler. Ancak korku temasında ayrıldığı da açıktır. Görseller aslında tekinsiz bir atmosfere sahiptir ve izleyicide bu şekilde bir karşılık bulmaktadır. Tekinsizlik, korkunun verdiği dehşetten ziyade kaygıyla ilişkilendirilmektedir. Korkunun aksine tekinsizliğin nesnesi açık değildir ve kişi belirsizliğin verdiği bir bekleyişle karşı karşıyadır. Kaygı bu bekleyiş durumundan meydana gelmektedir. Kötü olan belirgin hale gelmemiştir ama eskinin güvenliği de artık yoktur. Kişi kötü olanı bekler ama ona daha ulaşmamıştır bu da kaygıyı yaratmaktadır (Ümer, 2017; Ünver, 2020).



Şekil 3.4: Yazar tarafından tekinsizlik ve kaygı temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/Weirdcore, r/liminalspace, r/traumacore Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.

Freud, “The uncanny (1919)” adlı makalesinde tekinsizliği, korkutucu olanın eski ve tanıdık olana geri dönüşüyle ilişkilendirir ve tanıdık olanın hangi durumlarda tekinsiz hale geldiğine odaklanmaktadır. Freud, tekinsizliği çevrenin farkındalığıyla ilişkilendirmektedir (Freud, 2017). Tekinsizlik bu farkındalığın azalması ve belirsizliğin artmasında ortaya çıkmaktadır. Aynı şekilde farkındalığın artması tekinsizliği de ortadan kaldıracaktır. Bu açıdan heimlich

terimi, ‘ev gibi’ ve ‘tanıdık olan’ anlamında olumlu bir yapıda kullanılırken bu olumlu olanın sapmasında ortaya çıkan unheimlich, tanıdık olanın ve ev gibinin zıddı olarak dönüşmesini ifade eder. Yani tekinsiz olan -unheimlich olan- tam da tanıdık olanın, tanıdık olmayana veya ev gibinin, ev gibi olmayana dönüşmesi durumunu anlatmaktadır (Tunçok S., 2020).

Freud, The “uncanny” makalesinde “tekinsizlik” kavramını doğrudan etimolojik bir tanımdan ziyade anlam, deneyim ve duygular üzerinden inşa etmeye çalışmaktadır. Bu nedenle makalenin başlarında ‘heimlich’ teriminin farklı dillerdeki karşılıklarına değinerek, onun hangi duygu durumlarıyla ilişkili olduğunu açığa çıkarmaya çalışmaktadır (Külahlıoğlu, 2019). Tekinsiz olanın Yunanca, Fransızca, İngilizce, İspanyolca ve Portekizce dillerinde genellikle tuhaf, yabancı, huzursuz, rahatsız edici, kasvetlik, uğursuz, şüpheli, iç karartıcı, perili, şeytani, korkunç gibi kavramlarla ifade edildiğini vurgulamaktadır (Freud, 2017).

Tekinsizlik, heimlich olanın yani tanıdık olanın beklenmedik şekilde yabancılaşması olarak tanımlanabilmektedir. Kişi bu yabancılaşmayı fark ettikçe tekinsizlik hissi yoğunlaşmaktadır. Ancak burada kastedilen her zaman nevrotik bir süreç sonucu gerçekliğin bozulması değildir. Daha önce deneyimlenmemiş bir mekân da bu yabancılaşmaya sebep olabilmektedir. Bunu yaratan olgu mekanda gizli kalması gereken bir şeylerin olduğuna dair inancın ve bunun gün yüzüne çıkmayı beklediğine dair olan düşüncedir. Yani tekinsiz olan, heimlich olanın içinden doğmaktadır. Bir yandan tanıdık ve güvenli görünen bir şeyken, diğer yandan gözden uzak tutulanı, bastırılmış olanı içinde barındırmaktadır. Dolayısıyla unheimlich, ikircikli anlamı nedeniyle kendi zıddı olan heimlich ile örtüşen bir yapıya sahiptir (Freud, 2017).

Freud, uncanny adlı çalışmasının devamında tekinsizliği oluşturan kişi, nesne, olay ve izlenimleri araştırarak Ernst Jentsch ve E.T.A. Hoffmann’ın "Kum Adam" hikâyesine odaklanmıştır. Jentsch, tekinsizlik hissini, hikâyelerdeki figürlerin ve nesnelerin gerçek mi yoksa yapay mı olduğu konusundaki belirsizlikle ilişkilendirmektedir. Ona göre, bir oyuncak bebeğin canlı mı yoksa cansız mı olduğu net olmadığında, bu belirsizlik tekinsiz bir deneyim yaratmaktadır (Külahlıoğlu, 2019). Freud ise tekinsizliğin kökenini psikanalitik bir çerçevede ele alarak Hoffmann’ın Kum Adam öyküsünü incelemektedir. Bu öykü, çocukların gözlerini oyan ve korkutucu bir figür olarak anlatılan Kum Adam mitine dayanmaktadır. Kum adam yatağa geç giden çocukların gözlerini oyan bir figürdür.

Başkahraman olan Nathaneal'ın çocukluk travmasıdır olup bu travmayı çocuk yaştan babasının ölümüyle ilişkili olduğuna inandığı gizemli hukukçu Coppelius ile bağdaştırmaktadır. Nathaneal yetişkin olduğunda Coppola adında bir gözlükçüden bir teleskop almaktadır. Nathaneal Coppola'yı Coppeliusla ilişkilendirmektedir. Aldığı teleskopla, bilim insanı olan Spalanzaninin yarattığı bir otomaton olan Olimpia'yı gözetler ve ona aşık olmuştur. Olimpia gerçekçi görünen bir otomatondur ancak Nathaneal bunu fark edemez. Spalanzani, Olimpia'nın gözlerini Coppola'dan temin etmiştir, Nathaneal'ın gözlerini oyacak kişiyle bağdaştırdığı kişiden. Nathanael, Spalanzani ve Coppola'nın Olimpia üzerine tartıştığını görür ve yanlarına gitmiştir. Bu sırada Spalanzani, Coppola'ya "Olimpia'nın gözlerini ondan çaldığını" söyleyerek, Olimpia'nın gözlerini çıkarıp Nathanael'in üzerine fırlatmıştır. Bu olay Nathanael'de derin bir psikolojik çöküşe neden olur ve deliliğe sürüklenmesine yol açmıştır (Freud, 1919).

Freud, gözlerini kaybetme korkusunu, Oidipus kompleksi bağlamında kastrasyon korkusunun hafifletilmiş bir biçimi olarak değerlendirmektedir. Olimpia'nın gözlerinin çıkarılması, sadece bir nesneye yönelik bir müdahale değil, aynı zamanda Nathanael'in bilinçdışındaki en derin korkularının fiziksel bir temsili haline gelmektedir. Böylece, Freud'un tekinsizlik kavramında vurguladığı gibi, tanıdık olanın bir anda yabancılaşması ve dehşet verici hale gelmesi Nathanael'in deneyiminde somutlaşmıştır. Nathanael'in Olimpia'yı sevgi nesnesi olarak görmesi ve ona duygusal bir bağ kurması, ardından onun aslında bir makine olduğunu fark etmesi, tekinsizliğin temel unsurlarından biri olan cansızın canlı gibi, canlı olanın ise cansız gibi görünmesi durumunu ortaya çıkarmıştır. Freud temelinde tekinsizliği şimdinin içinde gizli saklı olan geçmişte arıyor gibi görünmektedir. Ancak bu Mark Fisher tarafından farklı değerlendirilmektedir (Fisher, 2020).

Fisher, Freud'un tekinsizliği hadım edilme (kastasyon) korkusuna indirgemesini vasat ve hayal kırıklığı yaratan bir sonuç olarak değerlendirmektedir. Fisher'ın tekinsiz olana bakışı Freud'la benzerlikler taşısa da tekinsizliğin kaynağına yönelik farklı bir yaklaşımı benimsemektedir. Freud tekinsizliğin kaynağını kişinin bilinçdışında saklı kalan geçmiş izlerinin yeniden yüzeye çıkmasıyla ilişkilendirirken, Fisher'a göre tekinsizliğin kaynağı dışarıda olanla, alışılmış algının dışında olanla ilgilidir. Tekinsizlik bir miktar kaygı ve korku içerir ama daha çok tuhaflıkla ilgilidir. Tekinsizliğin tuhaf olana, korkunç olandan daha yakın bir olgu olarak ele alır. Ona göre tekinsizlik, beklenmeyen bir ihlalin sonucu olarak

ortaya çıkar. Hiçbir şey olmaması gerekirken bir şeyler olmuştur veya bir şeyler olması gerekirken hiçbir şey olmamıştır (Fisher, 2020).

Fisher, tekinsizlik ile tuhaflık arasındaki ilişkiye özellikle vurgu yapmaktadır. Ona göre, tuhaflık, normalliğin ötesinde fazlasıyla mevcut olma hâliyle ilişkilidir. Tekinsizlik ise yokluğun ya da varoluşun yetersizliğiyle ortaya çıkmaktadır. Tekinsizlik, hiçbir şeyin olmaması gereken bir yerde bir şeylerin var olması ya da tam tersi, bir şeylerin olması gereken bir yerde hiçbir şeyin olmaması durumunda meydana gelmektedir. Fisher bu durumu bir kuşun çılgılığı üzerinden örneklemektedir. Eğer çılgılık, biyolojik ve hayvansal reflekslerin ötesinde, alışılmışın dışında bir özellik taşıyorsa, bu çılgılık tekinsiz bir etki yaratmaktadır. Tekinsizlik her zaman şüphe ve spekülasyon oluşturmaktadır. Bu durumda çılgılığı duyan kişi bunda anormal bir şeylerin olup olmadığını sorgulamaktadır. Kuşta normal olmayan bir şey mi vardır veya kuşa biri bir şeyler mi yapmaktadır. Tekinsiz olanın doğası gereği, bu tür sorular belirdiğinde rahatsız edici bir belirsizlik hâkim olur ve tekinsizlik doğmaktadır. Ancak bu sorular kesin bir yanıt bulduğunda, tekinsizlik de ortadan kalkacaktır (Fisher, 2020).

Tekinsizlik yaratan olgunun faillikle temelde ilişkili olduğu açıktır. Failin kendisi doğrudan görünmezdir, ancak bıraktığı izler her zaman mevcuttur. Bu durum, belirsizlikle birlikte tekinsizliği yaratan en temel soruları ortaya çıkarır, örneğin, ‘Burada birileri var mı?’ sorusu gibidir. Freud ve Mark Fisher’ın tekinsizlik üzerine tanımları, Core estetiklerinin parçası olan türleri açıklamak için oldukça kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır. Örneğin, liminal mekân estetiğini ve bu estetiği kullanan Dreamcore ve Weirdcore estetiklerini doğrudan tekinsiz mekanlar olarak ele almak, bu bağlamda açıklayıcı ve anlamlı olabilmektedir.

3.2.2.3 Nostalji ve kayıp gelecek

Core estetiklerin biçimsel olarak en belirgin ifade biçimlerinden birisinin nostalji ve geçmişe olan özlem olarak ifade edilebilmektedir. Freud’a göre bu günümüze baktığımızda çok da garipsenmeyecek bir durumdur. Uygarlığın ve modern dünyanın getirdiği faydaların karşılığını kaygı ve duygusal sıkıntılarla ödenmektedir. Uygarlık doğası gereği yasaklayıcıdır ve bu yasaklar bireyin biyolojik içgüdülerine yöneliktir olup tamamen bastırılamamışlardır. Bastırılamayan iç güdüsel eğilimler kendisini dönüştürerek bir şekilde ortaya çıkacak bir alan ararlar (Freud, 1996). Şekil 3.5 de Core estetiklerden derlenen Dreamcore, Vaporwave, Nostalgiacore gibi estetik türlerinde, içgüdüsel eğilimler kendisini

nostalji ve geçmişe duyulan özlem temaları üzerinden ifade bulduğu görülmektedir. (Tanni and Carruthers, 2024).



Şekil 3.5: Yazar tarafından Nostalji ve Kayıp Gelecek temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/weirdcore, r/VaporwaveAesthetics, r/y2kaesthetic, r/FrutigerAero Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.

Nostalji kelimesi ilk olarak 1726’da kişinin doğduğu ülkeye dönme konusunda saplatılı özlemi ifade etme amacıyla kullanılmıştır (Etymonline, 2026). Yunanca algos (acı, sıkıntı, huzursuzluk) ve nostos (eve dönüş) terimlerinden türetilmiş olup nostalji kavramı Almanca yurt/vatan özlemi anlamına gelen heimweh teriminin karşılığı olarak kullanılmıştır (Etymonline, 2026). Temelinde ev olgusunun içerdiği üstü kapalı anlamlara tekrar dönüşü ifade ediyor gibi görünmektedir. Bunun nostaljiye dönüşmesi ise, ev olgusuna atfedilen anlamların kişinin mevcut yaşamında yitirilmiş olması ve bir kaçış olarak eve dönüşü özlemesiyle açıklanabilmektedir (Freud, 2022).

“Bu aslında geçmişin ve çocukluğun sınırsız özgürlüğüne olan çocuksu bir özlemden başka bir şey değildir.” – Freud.

Svetlana Boym *The Future of Nostalgia* eserinde nostaljiyi Restoratif ve Yansıtıcı olmak üzere ikiye ayırmaktadır. Restoratif nostaljiyi, geçmişin idealize edilip geri getirmeyi arzulayan bir bakış açısı olarak ifade ederken, yansıtıcı nostaljiyi geçmişin geri getirilemeyeceğini kabullenen kişinin hatıralarla ve kayıpla yüzleşmesi ve özlem duygusunu anlamaya çalışmasını ifade etmektedir (Boym, 2002). Nostalgiacore, vaporwave ve Dreamcore gibi estetik türleri de nostaljinin bu bağlamı açısından bir örnek oluşturabilmektedir. Bu estetik türleri geçmişin idealize edilmiş imgelerle ifade etmesinin ötesinde soyut bir anlatımla geçmişin günümüzle bağlantısının gerçekdışı olduğunu da ileri sürüyor gibi görünmektedir. Barbara Cassin'ın görüşü de bu açıdan benzerlik göstermektedir. Ona göre nostalji, sadece bir mekanın değil, aynı zamanda bir anlam dünyasının kaybına duyulan özlemdir. İnsan, ait olduğu yerin yanı sıra, kendini ifade ettiği düşünce ve kavramlar bütünü de yitirdiğinde nostalji hissetmektedir (Cassin, 2020).

Nostaljinin eve dönüşü duyulan özlemle ilişkili olduğu açıktır. Ancak burada bahsedilen ev, fiziksel bir varoluşa sahip olma zorunluluğu yoktur. Ev burada öznel deneyimler doğrultusunda yeniden üretilmiş ve geçmişte bu bağlamda edinilen deneyimler, imgelerle geleceğe uzanmış ve kaybında nostalji hissini yaratmıştır. Arzulanan geçmiş aslında ulaşılmak istenen değil, ulaşımla arzusu taşıyan sembolik bir yapıdır (Song et al., 2025; Zhou and Kawabata, 2025). Birey geçmişe ulaşmayı semboller üzerinden tamamlayabilir ancak nostalji hissi bu tamamlamada değil arayışın kendisinde yani eşikte olmaktan doğmaktadır (Kayserilioğlu, 2020). Geçmişin ulaşıldığının teminatı verecek sembolik nesne, nostalji hissini ortadan kalkmasını sağlayacaktır. Çünkü nostalji temelinde bir arzu eksikliği ve anlam kaybı sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu arzu eksikliği ise başta bahsettiğimiz Freud'un uygarlık üzerine söylemleri üzerinden ifade edebilmek mümkündür (Freud, 1996).

Özetle Core estetiklerin nostaljiyle yakın bir ilişkisi olduğu görünmektedir. Bastırılmış arzuların ve anlamdan yoksun bırakılmış duyguların, büyü ve imgesel bir anlatımla yeniden hayat bulmasına olanak tanırken, geçmişin hayaletimsi bir şekilde bugüne sızmasını melankolik ve ruhani bir biçimde deneyimlenmesini sağlar (Kayserilioğlu, 2020).

Kaybolan geleceğe özlem ise en temelinde, kapitalist tüketim toplumuna 2000'li yılların başlarında verdiği optimist ve tekno-ütopyanist sözlerine duyulan özlemin ifadesidir (Leigh, 2016). Mark Fisher *Ghost of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future* eserinde kayıp geleceği 20. yüzyılın vaatlerinin yerine getirilmediğini ve günümüz

toplumlarının bir gelecek imgesinden mahrum bırakıldığını ifade etmektedir (Kayserilioğlu, 2020). Genel olarak “2000’li yıllarda artık 20. yüzyılın savaşları ve krizleri bitmiştir. Parıltılı ütöpik bir gelecek ve sınırsız olasılıkları olan bir çağa girilecektir.” Şeklinde bir düşünce hakimdir (Leigh, 2016). Kapitalizm pastası büyüyecek ve herkesin payına daha fazlası düşecektir (Harari, 2015). Fakat verilen sözlerin hiçbirisi tutulmamıştır dahası o dönemin zenginlikleri bir sonraki kuşağa aktarılamamıştır. Bunun yerine iklim krizi, mülteci sorunu, orta sınıfın erimesi ve dolayısıyla geleceğe dair umutlarını kaybeden yalnız bir nesil ortaya çıkmıştır.” (M.-G. Brown, 2023). Bireyler Y2K, Deadmalli Vaporwave veya Frutiger Aero gibi estetik türlerinde bu hayal kırıklıklarının ve duygusal baskılarını ifade edebilme imkanı bulmuşlardır. Freud, Uygarlığın Huzursuzluğu adlı eserinde sanatın acıyı hafifletme işlevine vurgu yapar. Bu bağlamda, söz konusu estetik türler, bireylerin kaygılarını ifade edebilmelerine ve acılarını hafifletmelerine olanak tanıyan bir araç olarak değerlendirilebilmektedir (Freud, 1996).

3.2.2.4 Tuhaf ve uğursuz

Tuhaflik Core estetiklerde sıklıkla karşılık bulabilen bir kavramdır. Weircore örneği en temelinde bu tuhaflik duygusu üzerine kurulmuş bir estetik türüdür. Uğursuzluk ise tuhaf olan nesnelerle ilişkilidir. Tuhaf olan nesne, aynı zamanda olumsuzluğunda kaynağı olduğunda uğursuz bir nesneye dönüşmektedir (Erul, 2012). Şekil 3.6’da derlenen görsellerde nesneler belirgin biçimde öne çıkmaktadır. Aynı zamanda orada olmaması gereken bir şeyin varlığına işaret eden bir tuhaflik hissi açıkça kendini göstermektedir. Mark Fisher’in The Weird and the Eerie eserinde tuhafliğe olan yaklaşımı bu bağlamda kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır. Fisher tuhaflığın nasıl bir duygu olduğunu anlamaya çalışır ve onu açıkça garip olanla ilişkilendirir. Tuhaf olan alışılmış algının, bilişin ve deneyimin ötesine geçmiş bir durumla ilgilidir ve gariptir, korkutucu veya her zaman doğaüstü değildir.



Şekil 3.6: Yazar tarafından Tuhaf ve uğursuzluk temalarının belirginleştiği r/dreamcoreaesthetic, r/weirdcore, r/liminalspace, r/traumacore Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.

Fisher tuhaflığı düzensizlik olduğunu ileri sürer yani normal olmayan bir şeyler vardır. Ona göre bir şeyler yanlıştır ve orada olmaması gereken tuhaf bir varlık vardır, algı ve deneyimlerimiz doğrultusunda en azından orada olmaması beklenmektedir. Ama nesne gerçekten oradaysa bu tuhaf bir durumdur. Oraya ait olmayan birçok şeyin orada belirmiş olması gariptir (Fisher, 2020). Bu durum, bu zamana kadar dünyayı anlamlandırmak için kullandığımız deneyimlerin geçerli olmadığını gösteriyor gibidir. Ancak bu durum yanlış değildir bir gerçektir ve sorun bizim kavrayışımızla ilgili gibi görünmektedir. Sürrealizmin ve Core estetiklerin tuhaflığı da buradan gelmektedir. Görseller oraya ait olmayan şeyleri bir araya getirmiştir.

Fisher tuhaflığın doğa üstülükle her zaman ilişkili olmadığını vurgulamaktadır. Ona göre karadelikler, kurt adamlardan daha gerçek olmasına rağmen, kurt adamlardan daha tuhaf görünmektedir. Çünkü karadeliğin uzayı muazzam güçlerde bükmesi insanın sıradan deneyimlerini önemli ölçüde aşan bir olaydır. Buna rağmen kurt adamlar aslında insanın

sıradan deneyimlerinden o kadar da uzak değildir. Görsel olarak korkutucu olabilirler ancak birey kurt adam olgusunu kültürel deneyimlerine dahil edebilir hatta mitolojik anlatılarda bir temsil olarak kullanabilmektedir. Tuhaflık temelinde insan deneyimlerini aşan olguların ifadesi için kullanılıyor gibi görünmektedir (Fisher, 2020).

Uğursuzluk, tuhaf olanla benzer bir yaklaşıma sahiptir; her ikisi de algısal bir sapmayı ve beklenen anlamın bozulmasını içermektedir. Uğursuzluk bir nesneyi olumsuzluğun kaynağı olmakla niteleyerek tehlikeli ve tehditkar kılmaktadır. Çoğunlukla metafizik veya kültürel bağlamda şekillenen bu kavram, nesnenin simgesel anlatısında bir kayma olarak yorumlanabilmektedir. Uğurlu olanın yani iyilik getireceğine inanılan nesnenin zıddı olarak, uğursuz nesne, kendi doğasının ötesinde bir varoluş kazanmış ve özünden koparılarak olumsuz bir nitelik kazanmıştır. Bu özden kopuş, normal olmayanın göstergesine dönüşmüş ve ona bilinçdışı düzeyde korku veya tehdit unsuru yüklemiştir (Çelebi, 2012).

3.2.2.5 Nihilizm ve yabancılaşma

Nihilizm, hiçbir şeyin özünde anlam ve değer taşımadığı; Mutlak doğrular, Tanrı'nın varlığı, irade özgürlüğü, ahlak ve tarih gibi olguların reddedildiği bir düşünce sistemidir. Temelinde, yerleşik değerlerin anlamsızlığını, insanın ve evrenin özündeki anlam ve değerlerin yokluğunu vurgulayan görüştür (Yıldırım, 2019). Şekil 3.7'de derlenen estetiklerde bu durum kendini metinler üzerinden açıkça ortaya koymaktadır. Söz konusu metinlerde pes etmek, vazgeçmek, umudu yitirmek ve her şeyin aynı döngü içinde amaçsızca yinelendiği duygusu işlenmektedir. Ortadaki görselde de görüldüğü üzere tüm bunlara devam edip etmeme sorusu sorgulanmaktadır. Bu anlatıların nihilizm ve yabancılaşma kavramsallaştırmalarıyla doğrudan kesiştiği görülmektedir.



Şekil 3.7: Yazar tarafından nihilizm ve yabancılaşma temalarının belirginleştiği r/weirdcore, r/traumacore, r/traumac0re Reddit topluluklarından derlenen internet estetikleri.

Nietzsche, nihilizmi toplumsal ve kültürel olguların bir sonucu olarak görmektedir. Ona göre nihilizm, -Tanrı'nın ölümüyle- Avrupa'nın geleneksel ilke ve değerlerinin çöküşü sonucu ortaya çıkan kaçınılmaz bir yazgıdır. Bir öğreti olarak değil, mevcut değerlerin nihai sonucunu ifade etmektedir (Çevikbaş, 2011). Bu açıdan nihilizm, batılı düşünce biçimleriyle yakından ilişkilidir.

Toplumu bir arada tutan ilke ve değerlerin çözülmesi, yani ideal insan imgesinin aşınması, bireyin toplumla özdeşlik kurmasını zorlaştırmaktadır. Bu değer yitimi, bireyi varoluşsal bir boşlukla karşı karşıya bırakmaktadır. Bu durum sonucunda anlam kaybı, değersizlik ve yabancılaşma hissi belirginleşmektedir. Bu bağlamda nihilizm, Baudrillard'ın melankoli kavramıyla örtüşür. Melankoli modern simülasyon toplumlarında gerçekliğin ve anlamın yitirilmesi sonucu ortaya çıkan, ani duyarsızlaşma ve sessizlik biçimini tanımlayan bir oluş halidir (Turan, 2007). Bu oluş hali, günümüz dijital içeriklerinin temelini oluşturan mekanizmalardan biri olarak değerlendirilebilmekte olup benzer bir düşünce internet estetiklerinde de gözlemlenmektedir.

Nihilizm gibi yabancılaşma da bireysel ve toplumsal düzeyde gelişen bir kriz durumudur. Temelinde, biyolojik insan ile kültürel-toplumsal insan arasındaki çelişki yer alır. Marx'a göre yabancılaşma, uygarlığın beraberinde getirdiği yapısal bir sakatlıktır (Akyıldız, 1998). Freud ve Lacan açısından ise bu durum, uygarlığın bireyin hazlarına yönelik sınırlayıcı etkileri doğrultusunda, öznenin biyolojik kökeninden uzaklaşıp kültürel bir yapıya evrilmesiyle ilgilidir. Bu dönüşüm sürecinde, biyolojik öznenin kalan hazların kültürel düzeyde anlamlandırılmaması ya da dönüştürülememesi, yabancılaşmayı tetikleyen temel unsurlardandır (Freud, 1996; Tura, 2007).

İnternet estetiklerinde, görsellerin çocukluk anılarıyla ilişkisi, kaybedilmiş bir gelecek umudu, görsellerin belirsiz bir biçimde rahatsız ediciliği, travmatik unsurların imlenmesi gibi öğeler, bireyin bu görseller üzerinden umutsuzluğunu ve hayal kırıklıklarını ifade ediyor olduğunu göstermektedir (Fisher, 2021). 21. Yüzyıl modern yaşamına uyum sağlayamayan birey, gelecek umutlarını kaybetmiş ve idealize edilmiş geçmiş imgelerini yönelmiştir. Bu durum, bireyin bir kriz anı yaşadığını ve bu krizin toplumsal olarak dayatılan değerleri görünür kıldığını göstermektedir. Birey, umutsuzluğun kaynağı olabilecek bu değerlere fazla odaklanıldığında ise anlam giderek aşınır hale gelmektedir. Aşınan bu anlam ve değerler sonucunda birey varoluşsal bir boşlukla yüzleşmek durumunda kalmaktadır. Günümüzde oldukça anlaşılır olan bu düşüncenin etkisi internet estetiklerine de yansıdığı açıkça görülebilmektedir (M.-G. Brown, 2023; Yöndem, 2024).

4. EŞİKTELİK (LİMINALİTY)

Bu çalışma, Arnold van Gennep'in geiş ritlerini kavramsallaştırdığı kuramsal çerçeveyi temel almaktadır. Van Gennep'e göre eşiklik, bu ritlerde ortaya çıkan ara durumları ifade eder ve Les Rites de Passage adlı çalışmasının odağında bu eşik evre yer almaktadır. Bunun nedeni, insanın toplumsal yapısı ne olursa olsun sürekli bir geiş hâlinin içinde bulunmasıdır. Bu hal ocukluktan yetişkinliğe, bir toplumsal statüden diğerine, bir mekân dan başka bir mekâna ya da gündelik olandan kutsal olana doğru bir yolculuktur. Bu tür geişler, doğum, evlilik ve ölüm gibi örneklerde görüldüğü üzere, neredeyse her zaman belirli törensel dizilerle düzenlenmektedir (Van Gennep, 1960). Van Gennep, bu törenlerin yüzeydeki çeşitliliğine rağmen, ortak ve tekrarlanan yapısal mekanizmalara sahip olduğunu ve bu mekanizmaların doğrudan geiş ritleriyle ilişkilendiğini vurgulamaktadır. Van Gennep eserinde bunu ara evrelere yani Liminal dediğı eşiklik alanında görünür kılmaya çalışmaktadır. Bu doğrultuda geiş ritleri, insan kültürlerinde gözlemlenen geişlerin temelindeki varlık nedenini anlamaya yönelik analitik bir çerçeve sunmaktadır (Thomassen, 2009).

Victor Turner'ın eşiklik kavramını yeniden gündeme taşıyarak güncel toplumsal süreçleri yorumlamak amacıyla kullanması, kavramın kapsamını genişletmiştir. Turner'ın yapı–anti-yapı karşıtlığı, komünitas ve sosyal dramalar gibi tartışmalarında eşiklik merkezi bir konumda yer almaktadır (Turner, 1975, 2018, 2024). Bu bağlamda, van Gennep'in geiş ritleri yaklaşımı ile Turner'ın eşikliği çağdaş toplumsal olgulara uyarlayan yorumu, bu çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Çalışmada, toplumsal dönüşümlerle şekillenen internet estetiğı olgusunu eşiklik kavramı üzerinden ele alınmaktadır. Böylece internet estetiklerinin oluşumunda etkili olan yapısal dinamiklerin tartışılması amaçlanmaktadır. Bu bölümde, öncelikle eşiklik kavramını tanımlanmaya ve çalışma boyunca nasıl ele alındığı vurgulanmaya çalışılmıştır.

4.1 Eşiklik Kavramı ve Etimolojik Arka Planı

Türkçeye eşiklik olarak çevrilen Liminality terimi, Latince eşik anlamına gelen Limen kökünden gelmektedir. Literatürde bazen Liminalite olarak kullanıldığı da görülebilmektedir. Liminality, terimi isim halinde olup, Liminalities olarak çoğul ve en çok bilinen sıfat haliyle “Liminal” olarak kullanılabilir. Böylelikle terim, bir oluş durumunun

ifadesinin ötesinde, bazı şeylerinde Liminal olabileceğini vurgulamaktadır (Merriam-Webster, 2025).

Oxford English Dictionary’ye göre, “liminal” kavramı ilk olarak 1870’te, eşikle ilgili olarak, Limen kökünden türetilerek kullanılmıştır (Oxford English Dictionary, 2023). Terim temelinde iki durumun, zamanın ve mekanın arasında olma (eşikte) durumlarını ifade etmektedir. Bu durum, metaforik bir arada olma halini kapsamaktadır. Bireyler, gruplar veya toplumlar bir eşik durumunda olabilir, dönemler, çağlar ve ani olaylar gibi zamansal olaylar veya bölgeler, alanlar, sınırlar gibi mekansal boyutlar da liminal olabilmektedir. Kavram tüm bu durumlarda belirli bir oluş durumunu ifade etmektedir. Bu durum arada kalmak, eşikte kalmak, sınırda veya geçişte kalmak gibi görülebilmektedir. Ayrıca eşikte olma durumu yapay olarak da üretilebilmektedir. Yazarlar ve sanatçılarda bu duruma rastlanmaktadır. Bir topluluk da Liminal bir alana bilinçli bir biçimde geçebilmektedir. Geleneksel ve katı toplum yapısını eleştiren Hippiler, bir motosiklet topluluğu olan “Cehennem Melekleri” (Hell’s Angels) veya mevcut topluma ait olmadığını düşünen İnternet estetiği meraklıları bunlara örnek olabilmektedir (Thomassen, 2009). Dolayısıyla, kavramın geniş bir kapsamı içerdiğini açıkça görülebilir. Bjorn Thomassen “The Uses and Meaning of Liminality” çalışmasında Liminal kavramının kullanım bağlamlarını detaylıca ele almıştır (Thomassen, 2009). Aşağıdaki tabloda yapılan tanımlamalar, aynı zamanda bu çalışmada kullanılan bağlamı netleştirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Tablo 4.1: Bjorn Thomassen’ın Eşiklik Tanımı Bağlamında Kavramın Bağlamsal Kullanımları

Özne	Bireyler	Ergenlik
	Gruplar	Göçmen topluluk
	Toplum	Savaş sonrası toplum
Zaman	Anlar	Felaketler / Kriz anı
	Dönemler	Pandemi dönemi
	Çağlar/Devirler	Sanayi Devrimi sonrası
Mekan	Belirli yerler	Kapı, Pencere, Kemer
	Alanlar ve Bölgeler	Geçici yerleşimler
	Ülkeler ve Bölgeler bütünü	Doğu Avrupa

Bjorn Thomassen’ın “The Uses and Meanings of Liminality” (2009) makalesi eşiklik kavramını tipleri ve kullanım biçimleri üzerinden ele alan kapsamlı bir çalışmadır.

Thomassen, eşiklik deneyimlerinin özne, mekân ve zamanla ilişkili olarak ortaya çıktığını ileri sürmektedir (Tablo 4.1). Bu bağlamda eşiklik, belirli bir oluş hâlinin ve geçiş sürecinin anlaşılmasında analitik bir kavram olarak işlev görmektedir.

4.2 Sınır, Ara ve Geçiş Anlamları

Belirli bir oluş hali olarak tanımlanabilecek eşiklik kavramı, literatürde sınır, ara ve geçiş kavramlarıyla sıklıkla beraber ele alınır. Özellikle psikologlar tarafından mental rahatsızlıkları kategorize etmek için eşiklikle ilişkili (liminality-related) kavramlara danışılır. Sınırdaki kişilik bozukluğu örnek olarak verilebilmektedir (Borderline Personality Disorder) (Thomassen, 2009). Eşiklik kavramı ilişkili olduğu diğer kavramlarla da tanımlanabilir. Birey ancak bir şeyin eşiğinde bulunabilir ve bu eşiklikten bulunmak, öncelikle bir sınırdan geçmeyi gerektirmektedir. Ardından bu eşikte kalma hali, bir geçiş süreci olarak tamamlanır. Eşiklik yapısı gereği durulması gereken bir alan değil, geçilmesi gereken bir alandır (Zimmerman, 2008). Bir sınır ya da bir geçiş olmadığında, bir eşiklikten de söz edilemez.

Türkçe de “sınır” Yunanca sınır ülkesi, serhat, uc anlamına gelen sinoron kelimesinden gelir. Sınır; iki komşu devletin topraklarını ayıran çizgi, yani komşu il, ilçe, köy ya da kişilerin topraklarını ayıran çizgi; ayrıca bir şeyin yayılabileceği veya genişleyebileceği son nokta, uç olarak tanımlanabilmektedir (Pakalın, 1993). Sınır, bir geçiş bölgesidir. Doğası gereği belirlenmesi güç olup nerede başlayıp nerede bittiğine dair kesin kurallar yoktur (Gümüşçü, 2010). Birey bir durumdan, bir duruma veya bir yerden bir yere her zaman bir sınırdan geçerek ulaşmaktadır. Sınırdan geçildiğinde eski durumdan çıkılmıştır ve eğer eşik sorunsuz bir biçimde geçildiğinde yeni durumda veya alanda bulunulabilmektedir.

Sınır, aynı zamanda iyi - kötü, yaşam - ölüm gibi iki uç olguyu ifadeye etmektedir. Sınırlar sadece soyut olgulardır, tek başlarına deneyim üretmemektedir. Deneyim iki olgu arasında yer alan eşikte ortaya çıkmaktadır. Herhangi bir mekanın kutsallığı, onun dünyevilikten ne kadar ayrıldığıyla ölçülmesi bu duruma örnek teşkil etmektedir. Mekân bütünüyle kutsal olamaz çünkü kutsallık, dünyevilikle kurduğu gerilim üzerinden deneyimlenebilmektedir. Kutsalın deneyimi, onun idealleştirilmiş hâline ne kadar yaklaştığı ya da ondan ne kadar saptığı üzerinden tanımlanabilmektedir. Başka bir deyişle, kutsal olanın o anki durumu, “olması gerekenle arasındaki mesafeyle anlaşılmaktadır. Bu nedenle kutsallık ya da

dünyevilik, sabit birer nitelik değil; sınırları belirsiz, eşikte deneyimlenen geçici durumlar olarak ortaya çıkmaktadır (Baştürk, 2023).

Eşik, iki durum, mekân, zaman ya da kimlik arasında yer alan geçici ve ara bir konumdur. Etimolojik açıdan Türkçe bir kelime olup “kapı eşiği” sözcüğünden evrilmiştir (Nişanyan Sözlük, 2025). Bazen kapı yerine de kullanılmıştır. Geçiş ise bir durumdan, mekandan, zamandan ya da anlam düzleminden başka birine yönelme, bu ikisi arasında bir hareket, dönüşüm ya da süreklilik yaratma edimidir (Zimmerman, 2008). Geçiş ve eşik kavramları arasında açık bir ilişki vardır, ancak eşik tamamlanmamış bir durumda varlık göstermekte iken geçişte böyle bir zorunluluk bulunmamaktadır. Birey bir sınırdan geçtiğinde eşikte bulunur ama bir diğer sınırdan da henüz geçmemiş olup bu durumda eşikte ve geçiş halinde bulunmaktadır. Yapısı gereği geçilmesi gereken bir alan olsa da eşik, bazen kendi başına özerk bir yapı haline gelebilir ya da temsil ettiği unsurlar yeni anlamlar üretebilmektedir. Antik Yunan mitolojisinde ölümler diyarına geçişi sağlayan ve ölümleri Stiks nehrinden geçiren Charon; bir nehir teknesi kaptanı olarak ölümlerin ruhlarını taşıması bu duruma örnek olarak verilebilir. Bu figür, geçişin temsili olarak, "eşik" kavramına yakın bir rol üstlenmektedir. Bazı mitolojilerde geçilen nehirler geçişin ya da sınırın temsili hâline gelirken; kapı bekçileri ise eşikte konumlanan figürler olarak bu temsili aşabilir, eşiklikten doğan ve zamanla bağımsız anlamlar taşıyan özel yapılar hâline gelebilmektedir (Van Gennep, 1960).

4.3 Arnold van Gennep’te Eşiklik Kavramı ve Geçiş Ritleri

Fransız antropolog, etnolog ve folklorist olan Arnold van Gennep (1873-1957), 1909 yılında, özellikle geçiş ritlerindeki ara durumları analiz etmek amacıyla ‘liminal’ kavramını ortaya atmıştır (Bigger, 2009; Heft, 2021; Thomassen et al., 2015). Van Gennep’in bu kavramı, toplumsal ritüellerin bireylerin ya da grupların bir kimlikten diğerine geçiş süreçlerinde karşılaştığı geçici durumları tanımlamak için kullanılmaktadır. Victor Turner’a kadar antropoloji gruplarında ihmal edilen bu kavram günümüzde sosyal ve politik bilimlerde, özellikle toplumsal değişim, kültürel dönüşüm ve güç ilişkileri bağlamında anahtar bir kavram haline gelmiştir (Thomassen, 2009).

Van Gennep, 1909 yılında yayımladığı Geçiş Ritleri (Rites of Passage) adlı eserine, tüm büyüsel ve dinsel edimleri (ritleri/ritüelleri) kapsayan anlamlı bir sınıflandırma önererek başlamaktadır. Van Gennep, bu eserinde, farklı toplumlarda görülen ritüellerde yapısal ortaklıklar olduğunu savunur ve özellikle bireylerin ya da toplulukların bir statüden diğerine

geçişini konu alan ritüellerde, tekrar eden üç aşamalı bir yapı (ayrılma, eşik/liminal, kaynaşma) tespit etmektedir. Üç aşamalı geçiş ritleri şeması çerçevesinde, bu aşamaların her ritüelde eşit derecede önemli ya da ayrıntılı olmadığını belirten Van Gennep, eşik (liminal) evresinin kimi durumlarda özerk bir yapıya sahip olabileceğini ifade etmekte olup eserinin devamında bu kavram üzerinde durmaktadır. Van Gennep, tüm ritüel biçimlerini tek bir açıklayıcı modele indirgemez; yalnızca bir durumdan diğerine geçişleri konu alan ritüellerde tekrar eden yapısal bir deseni gözlemler. Bu yaklaşım, ritüellerin diğer işlevlerini veya bireysel amaçlarını dışlamaz. Dolayısıyla, çalışması belirli bir ritüel teorisini savunmaktan ziyade, geçiş ritüellerinde evrensel bir yapının varlığına işaret etmektedir (Thomassen, 2009).

Van Gennep, toplumsal hayatı kutsal ve ladini (dünyevi) olarak iki farklı düzleme ayırmaktadır. Ona göre bu iki düzlem arasında doğrudan geçişin olamayacaktır (Bigger, 2009). Geçişler, yalnızca biyolojik ya da doğaüstü bir dönüşüm değil, aynı zamanda toplumsal bir statü değişimidir. Ancak bu geçişler düzensiz ve kaotik olabilmektedir. Bireylerin bir statüden diğerine geçişi, belirsizlik ve kararsızlık yaratmaktadır. Van Gennep'in önerdiği ritüel şeması, bu geçişlerin düzenini sağlamaz. Çünkü bu geçişler zaten toplumsal bir gerçeklik olarak mevcuttur. Bunun yerine, ritüeller bu geçişleri toplumsal olarak anlamlı hale getirmekte olup geçiş sürecindeki belirsizliği ve kaosu toplumsal düzene yerleştirmektedir (Thomassen, 2009). Örneğin, bir kişinin ergenliğe geçişi sadece fiziksel bir değişim değil, aynı zamanda toplumun onu yeni bir kimlikle kabul etmesidir. Evlilik, bireyi toplumsal açıdan farklı bir rol ve statüyle ilişkilendirmektedir. Ölüm ise, toplumda bir boşluk yaratmakta olup bu boşluğu ritüel anlamda kapatarak ölen kişiyi toplumsal düzenin dışına çıkarmaktadır. Van Gennep, ritüellerin bu geçişleri düzenlemediğini ama onları anlamlandırdığını belirtmektedir. Geçişler zaten mevcuttur, ritüeller bu geçişlere toplumsal bir anlam katar ve toplumun bu değişimleri kabul etmesini sağlamaktadır (Van Gennep, 1960).

“Yaşam geçişleri zorunlu kılar. Bireyin hayatları art arda gelen aşamalardan ibarettir.” (Van Gennep, 1960).

Van Gennep'e göre bireylerin yaşamı, birbirini izleyen aşamalardan oluşmaktadır. Bu aşamalar doğum, toplumsal erginleme, evlilik, babalık, sınıfsal ilerleme ve ölüm gibi geçişler, her seferinde bir başlangıç ve son içeren bütünlüklü süreçlerdir (Turner, 1974). Bu

süreçler, bireyin bir toplumsal konumdan diğerine geçmesini sağlayan ritüellerle düzenlenmektedir. Amaç her durumda aynıdır. Bu nedenle kullanılan ritüel yapılar da bağlam değişse bile, büyük ölçüde benzerlik göstermektedir. Birey, bu ritüeller aracılığıyla pek çok sınırı aşar ve statü değişimine uğramaktadır. Doğum, erinlik, nişan, evlilik, gebelik, ebeveynlik, dinsel erginleme ve ölüm törenlerinin yapısal benzerliği bu ortak işleve dayanmaktadır. Bu nedenle, doğumdan ölüme uzanan tüm bu ritüel süreçlerin yapısal benzerliği, bireyin toplumsal statü değişimini olanaklı kılan ortak işlevlerinden kaynaklanmaktadır (Van Gennep, 1960).

4.3.1 Büyüsel-dinsel edimler: Ritler

Van Gennep’de ritler, geçiş sürecini oluşturan ardışık sekansların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan törenler bütünü olarak ele alınırken, ritüel bu sürecin içindeki tekil uygulamalara işaret edecek biçimde yorumlanabilmektedir. Van Gennep’in Geçiş Ritleri adlı eserinin ilk bölümü, ritlerin sınıflandırılmasına ayrılmış olup törensel sekansların sınıflandırılması amaçlanmaktadır. Kitabın ilerleyen bölümlerindeki eşikler arası ilişkileri açıklığa kavuşturmak amacıyla van Gennep, bu bölümde geçiş ritüellerine dair bilgiler sunmaktadır. Farklı kültürlerdeki törenler arasındaki ortak unsurlara dikkat çekerken, bireylerin ve toplumların doğa ve evrenden bağımsız olmadığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda beşeri ve kozmik geçiş ritlerinin sınırları arasındaki ilişkiyi tanımlar ve evrende de aşamaların, geçişlerin, ilerleyişlerin ve duraksayışların olmasının beşeri ritlerde sonuçlarının olabileceğini vurgulamaktadır. Beşeri ritlerin ayrıntıya inildikçe sınıflandırılmasının zorluklarına değinen Van Gennep, bu ritleri birbirinin zıtlarıyla konumlandırarak, dört ana başlık altında sekiz farklı alt kategoriye ayırmaktadır (Çelik, 2022). Tablo 4.2, bu kategorileri göstermektedir.

Tablo 4.2: Karşılaştırmalı Beşeri Ritlerin Listesi (Van Gennep, 1960).

Animistic rites (Animistik ritler)	Dynamistic rites (Dinamik ritler)
Sympatic rites (Sempatik ritler)	Contagious rites (Bulaşıcı ritler)
Positive rites (Pozitif ritler)	Negative rites (Negatif ritler)
Direct rites (Doğrudan ritler)	İndirect rites (Dolaylı ritler)

Van Gennep’in bu ayrımı geçiş ritlerinin içinde yer alan farklı tür sekansları tanımlamak için kullandığı kategorilerdir. Bu sınıflandırma, geçiş ritlerinin çok çeşitli biçimlerini ve

işlevlerini anlamaya yönelik bir çaba olarak ortaya çıkmaktadır. Her bir kategori, ritüel sekanslarının nasıl işlediği ve toplumsal, kültürel bağlamda nasıl bir rol oynadığını açıklamak için kullanılır ve herhangi bir rit bu kategorilerden birine girebilmektedir. Örneğin kutsal bir ağaç altında çocuk isteği için yapılan ritüel animistik, sempatik, pozitif ve doğrudan olabilmektedir. Animistik bir yaklaşım ile ağaç, doğanın ruhlarından yardım dilenerek kutsanabilir. Sempatik bir öge olarak, çiftler, ağacın dallarına kırmızı ipler bağlayarak doğurganlıklarını artıracak sembolik bir eylemde bulunabilir. Böylece o işaretin, bir şeye belirli etkisi olacağı düşünülmektedir. Pozitif bir yönüyle, ritüelin amacı, sağlıklı bir bebeğin doğmasını sağlamak ve toplumsal olarak olumlu bir sonucun elde edilmesidir. Son olarak, doğrudan bir ritüel olarak, çiftler doğrudan bir etki bekler. Ritüelin hemen ardından hamilelik gibi bir değişim yaşanmasını umarlar veya dua ederek dolaylı olarak isteklerinin başka bir güç tarafından gerçekleşmesini umabilirler. Bu şekilde, bir ritüel hem doğa ile bağlantıyı hem de sembolik ve doğrudan veya dolaylı etkileri bir araya getirebilirler. Van Gennep başka rit kategorilerinin keşfedileceğini de belirtse de mevcut sınıflandırmanın hatırı sayılır miktarda ritüeli kapsadığını da vurgulamaktadır.

4.3.2 Üç aşamalı model: Ayrılma, ara ve kaynaşma

Bir önceki bölümde kozmik ve beşeri ritleri tartışan ve özellikle beşeri ritleri literatürdeki büyüsel niteliklerine göre ele alan Van Gennep, sonraki bölümde ise bu ritüellerdeki sekansları yapısal bir yöntemle gruplandırmayı ve geçiş ritleri olarak yeni bir kategori ayırt etmeyi önermektedir. Geçiş ritlerine dair yaptığı bu sınıflandırma, ayrılma ritler (preliminal rites: rites of seperation), ara/eşik/geçiş ritler (liminal rites: rites of transition) ve kaynaşma ritleri (postliminal rites: rites of incorporation) olmak üzere üç aşamalı bir yapıyı içermektedir. Bu üç yapı aynı tören ve topluluklarda, aynı anda bulunması gerekmez. Ayrılma ritleri cenaze törenlerini, kaynaşma ritleri evlilik törenini ve geçiş ritleri de gebelik, nişan ve erginleme törenlerini kapsıyor olabilir. Geçiş ritleri bu üç modeli de kapsıyor olsa da aralarında önem ve gelişmişlik düzeyinde farklılıklar bulunur (Van Gennep, 1960). Örneğin bazı dini topluluklar, yaşamı önceki ve sonraki dünya arasında bir geçiş alanı olarak görebilir (Fransisken Tarikatı) ve bu tür topluluklarda eşik evre kalıcı bir unsur haline gelebilir. Diğer yandan misyonerlik gibi faaliyetlerde de ayrılma ve kaynaşma durumları daha baskın hale gelebilir veya evlilik, nişan gibi uygulamalarda da bu unsurların tamamı iç içe geçebilir. Van Gennep bu sınıflandırmanın diğer bilim dallarındaki gibi katı bir sınıflandırma olmayacağını da ifade etmektedir (Van Gennep, 1960). Aşağıdaki tabloda

(Tablo 4.3) Van Gennep’in eserinde belirttiği cenaze ritleriyle ilişkili bölümde belirttiği bir örnek genişleterek aktarılmıştır.

Tablo 4.3: Van Gennep’in Geçiş ritlerinde incelediği unsurlar doğrultusunda genişletilmiş bir örnek.

Geçiş Ritleri	Charon (Kharoon), Antik Yunan mitolojisinde ölüleri Styx Nehri’nden geçirerek yeraltı dünyasına taşıyan “ölülerin kayıkçısıdır.”
1. Ayrılma Riti -Preliminal-	Ölüm anı bu evreyi temsil eder. Ruhun bedenden ayrılmasıyla kişi artık yaşayanlar dünyasına ait değildir. Ölü’nün gözleri kapatılır, beden yıkanır, kefenlenir, gömülür, ağlama törenleri yapılır ve kayıkçıya vermek üzere ağzına bir metelik konur; tüm bu pratikler öte dünyaya geçişin başlangıcını ifade eder.
2. Ara / Eşik Riti -Liminal-	Charon’un kayığına binilmesi bu evreye karşılık gelir. Ruh henüz Hades’e tam anlamıyla ulaşmamıştır, bir geçiş alanında (Styx Nehri) bulunmaktadır. Burada ruh, yaşayanlar ile ölüler dünyası arasında bir tür askıda kalmışlık halindedir.
3. Kaynaşma Riti -Postliminal-	Ruhun Hades’e varması ve ölüler dünyasında yerini alması bu evredir. Ruh artık yeni statüsüne kavuşmuş, ölüler arasına katılmıştır.

Van Gennep, Geçiş Ritleri adlı eserinde ritüellerde tekrar eden yapısal örüntüleri gözlemleyerek bunları tanımlamaya ve sınıflandırmaya çalıştığı görülür. Van Gennep’in geliştirdiği üçlü model, bireyin bir durumdan diğerine geçerken belirli bir süreliğine özel bir konumda bulunduğunu belirtir ve bu ara evreye “eşik” adını verir. Bu eşik evresinin geçişe eşlik eden tüm ritlerde bulunduğunu ifade eder. Van Gennep, çalışmasının ilerleyen bölümlerinde özellikle bu “eşik” evreye yoğunlaşır.

Les Rites de Passage’ın Türkçeye “Geçiş Ritleri” olarak çevrilmiş olması anlamlıdır; ancak, Van Gennep’in “transition” terimiyle işaret ettiği ara evrenin de yine Türkçeye “geçiş”

olarak çevrilmesi kavramsal bir karışıklık yaratmaktadır. Bu nedenle, bu çalışmada söz konusu kavram “eşik” terimiyle karşılanacaktır.

4.4 Victor Turner: Yapı ve Anti-Yapı

Semboller, ritüeller ve geçiş ritleri üzerine yaptığı çalışmalarıyla bilinen Victor Witter Turner (1920 - 1983), eşiklik kavramının önemini tekrar keşfedilmesini sağlayan kişilerden birisidir (Bigger, 2009; Heft, 2021). Van Gennep’in çalışmaları, Fransa’nın akademik çevrelerince tanınsa da Fransa dışında etkisi başlangıçta sınırlıydı. İlk olarak Claude Levi-Strauss gibi önemli figürlerin Van Gennep’in yaklaşımını iyi bir başlangıç noktası olarak görmesiyle, çalışmalarının etkisi Fransa dışında da yayılmaya başladı. Ancak Levi- Strauss’un yaklaşımı yapısalcılıkla sınırlı kalmıştı ve van Gennep’in yaklaşımıyla farklılık içeriyordu. Levi-Strauss’un aksine, Turner, van Gennep’in çalışmalarını anlamlandırmak ve önemini vurgulamak adına kritik bir rol oynamış ve geliştirdiği kavramlarla, eşiklik kavramının toplumsal süreçler içindeki önemini yeniden keşfetmiştir (Thomassen, 2009).

Victor Turner’ın van Gennep’in geçiş ritleri üzerine kurduğu çerçeveyi fonksiyonalist ve yapısalcı kalıplardan kurtarıp, süreçsel bir yaklaşıma yerleştirmesiydi. Yani Levi-Strauss’un yaptığı gibi bitmiş tarihsel metinler üzerinden eşikliği anlamak yerine akışkan ve dramatik süreçler içinde yani ritüellerde, kriz anlarında ve geçiş anlarında incelemektedir (Thomassen, 2009). Ona göre eşiklik durumu durağan ve tamamlanmış yapılar içinde değil toplumsal süreçlerin hareket halinde olduğu, belirsizlik ve dönüşüm barındıran anlarda ortaya çıktığını ve anlam kazandığını vurgulamaktadır. Yani eşiklik, statik yapılarda değil, dinamik değişimlerle ilişkilidir. Bu çok anlamlı görünmektedir. Eşiklik her zaman bir geçiş, dönüşüm ve evrim sürecinde gerçekleşir, dolayısıyla bir geçiş durumu olarak dinamik bir yapıda olması gerekmektedir. Dinamik bir varoluşa sahip olan bir olgunun, statik olarak deneyimlenmesi genellikle bir soruna işaret eder gibi görünmektedir. Bu sebeple Liminal deneyimlerin, kalıcı bir halde yani bir yapı halinde sürdürülmesi, mevcut yapılarca bir tehdit olarak veya en azından istenmeyen bir durum olarak algılanmaktadır. Örneğin Turner’ın Ritüeller (1969) kitabında incelediği, eşikliğin kalıcı bir hale geldiği Fransis Tarikatı dönemin mevcut Papalığı tarafında sorunlu bir tarikat olarak görülmektedir (Turner, 2018).

Victor Turner, van Gennep’in çalışmalarıyla karşılaştığında kendisinin de bir eşik evresinde bulunduğunu ifade eder. Bjorn Thomassen (2009) makalesinde bu hikayeye detaylıca yer

verir. Burada bunu tekrarlamamanın gereği olmasa da aslı vurgulanmak istenen Turner'ın kendi yaşam deneyimi üzerinden anlamlandırarak geliştirdiğidir. Bunun sonucu olarak "Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites of Passage" adlı makalesini yayımlar ve bu Turner'ın eşiklik üzerine yaptığı ilk keşif olarak karşımıza çıkmaktadır. Turner bu makalede, eşikliği yalnızca insanlar için değil, aynı zamanda toplumsal ritüeller, objeler ve semboller gibi diğer varlıklar için de geçerli bir kavram olarak ele alır. 'Betwixt and Between' (ne burada ne de orada) durumunun, belirli bir kimlik ya da statüye ait olmadan, geçiş halindeki her şey için bir anlam taşıdığını vurgular. Bu yaklaşım, eşikliği, statik bir durumdan çok, sürekli değişen, dönüşen ve geçici bir hal olarak tanımlayarak, onun toplumsal süreçlerdeki ve bireysel kimlik oluşumundaki rolünü daha da derinleştirir.

Turner'ın eşikliği ele aldığı bir diğer önemli eserinde, "The Ritual Processes - Structure and Anti-Structure (Ritüeller: Yapı ve Anti-Yapı)", eşiklik kavramının doğasını genişleterek, yalnızca toplumsal ritüellerde değil, aynı zamanda sanat, mimarlık, dijital kültür gibi modern uygulamalarda da analiz edilebilir bir boyut kazandırmıştır. Turner, eşiklik kavramını sadece genişletmekle kalmamış, aynı zamanda bu kavramı toplumsal yapıların ve ritüellerin dinamikleriyle daha geniş bir bağlama yerleştirerek önemli bir teorik katkı sağlamıştır. Bu yaklaşımla, yapı ve anti-yapı -bir örneği olarak komünite- karşıtlıkları üzerinden, özne ile toplum arasındaki ilişkiyi irdeleyerek, toplumsal normların ve geçiş süreçlerinin yeniden şekillendirilmesinin potansiyeline ışık tutmuştur. Bu yaklaşım, aynı zamanda yapı ve anti-yapı kavramları üzerinden toplumun normatif yapıları ile geçici, eşitlikçi topluluklar arasındaki dinamik ilişkiyi sorgulamamıza olanak tanır. Bu bağlamda, bir sonraki bölümde, Turner'ın bu kavramları daha detaylı şekilde ele alarak, toplumsal değişim süreçlerindeki dönüşüm dinamiklerini nasıl yapılandığı ele alınacaktır.

4.4.1 Yapı, anti-yapı ve Komünite

Victor Turner ile birlikte eşiklik kavramı, küçük ölçekli toplulukları açıklamanın ötesine geçerek toplumsal bir boyut kazanmıştır. Turner, eşikliğin yalnızca ara dönemlerin önemini göstermekle kalmayıp, insanların toplumsal geçiş deneyimlerine verdikleri tepkileri anlamada da işlev gördüğünü belirtmektedir. Ona göre Liminal (eşik) durumlarda bireyin kişiliği dönüşüme uğramakta, ilke ve değerler ön plana çıkmaktadır (Turner, 2018).

Turner, Ritüeller, Yapı ve Anti-Yapı (1969) kitabında bu kavramları detaylıca ele almaktadır. bu bağlamda Turner'ın ortaya attığı "Komünite" kavramını örneklerle

yapılandırır. Yapı, Turner'ın çalışmaları bağlamında kurumsallaşmış, hiyerarşik ve düzenli toplum yapılarını ifade eder. Dolayısıyla, anti-yapı da bunun zıttı olarak, bu yapının bulunmadığı veya en azından askıya alındığı bir durumu ifade etmektedir. Örneğin hippilik veya bir takım yapılaşmamış dini ve ideolojik gruplar anti-yapıya örnek gösterilebilir. Turner anti-yapıyı, van Gennep'ten ödünç aldığı "eşiklik" durumuyla ifade eder. Ona göre birey anti-yapı'da toplumsal normlardan ve kurallardan geçici olarak ayrıldığı bir geçiş aşamasındadır. Komünitas ise bu anti-yapıdan doğan, genellikle özgürlük ile eşitlik odaklı, duygu ve farkındalık deneyimidir. Diğer bir deyişle bir "oluş" halini ifade eder (Papuc, 2022).

Turnerın, anti-yapı ve komünitasa olan yaklaşımını anlamak için van Gennep'in yaklaşımını anlamak önem arz eder. Turner, van Gennep'in geçiş ritlerini; yer, durum, statü veya erginlemeye eşlik eden ritüeller olarak ele almakta olup van Gennep'in üçlü aşamalı modeline vurgu yapar. Üç aşamalı model, geçiş ritlerinde bulunan üç evreyi ifade etmektedir. Bu evreler ise ayrılma, eşik ve kaynaşmadır. Ayrılma, mevcut yapıdan, yani bir nevi toplumsal ve kültürel koşuldan sembolik olarak kopmayı ifade eder. Kaynaşma ise zıttı olarak, bir araya gelme, toplumla sembolik olarak tekrar birleşme anlamlarını ifade eder. Bu durumlarda nispeten bireyin durumları karardır. Ancak eşik ise daha özerk bir yapıya sahiptir. Birey geçmiş ve geleceğin niteliklerin bir kısmına sahiptir ama genellikle nitelikleri muğlaktır. Nitekim komünitasta eşik durumuyla yakından ilişkili bir olgudur (Turner, 2018).

Komünitası anlamak için Turner'ın eşikte olmakla ilgili söylemlerine bakmak gerekmektedir. "Eşikteki kişilerin yüklemeleri muğlaktır; çünkü bu kişiler, kültürel uzamdaki sınıflama ağına dâhil değildir. Ne burada ne oradadırlar; yasa, gelenek ve törenlerce tanımlanan konumların hiçbirine ait değildirler. Böylece toplum tarafından muğlak ve belirsiz nitelikleri ritüelleştiren çeşitlik sembollerle ifade edilir. Bu nedenle, birçok toplumda eşiklik, ölüme, karanlığa, görünmezliğe, rahimde olmaya ya da tutulmaya atfedilen sembollerle ifade edilir." (Turner, 2018). Turner'ın bu alıntı da bahsettiği durumları, eserinin önceki bölümlerinde ele aldığı ritüellerle ilişkilendirir. Erginleme ritüelleri, kabile reisi olma ritüelleri veya çocuk sahibi olamamayla ilgili (Isoma) ritüelleri bunlardan bir kaçıdır. Bu ritüellerde ortak olan, hepsinde bulunan eşik aşaması ve bu aşamada bireye atfedilen özel sembolik anlamların olmasıdır. Örneğin erginleme ritüellerinde birey özel kıyafetler giyer, böylece eski olan statüsünden yani çocukluktan ayrılacaktır. Bu ayrılma sonucu bir eşik evresine girer. Burada toplumdan ayrılmıştır, belirli bir statüsü yoktur ve belirli davranışları

göstermesi beklenir örneğin pasiflik, alçakgönüllük veya acıya direnmek gibi. Bu süreç yeni statüsüne katılmadan önceki bir arınma evresi olarak görülebilir ve kişiye karşı her türlü eziyet normalleştirir. Bu onun yeni statüsüne geçmeden önce ödemesi gereken bir bedeldir. Kabile Reisi olma ritüelleri de, bu duruma benzerlik gösterir. Reis, belirli bir kutsal nesneyi (örneğin krallık tacı) takmadan önce birtakım ritüellere tabidir. Bu ritüeller coğrafyaya göre çeşitlilik gösterse de önemli bir kısmı temel benzerlikler gösterir. Dahası bunlar günümüzde de yabancı olmayacağımız unsurlar barındırır. Kabile reisi, şamanın rehberliğinde önceki konumundan ayrılıp eşiklik durumuna girer. Bu evrede hala kabile reisi olunmamıştır ama sıradan bir insan da değildir. Bu eşik durumunda belirli davranışlar göstermesi beklenir böylece reisliği hak ettiğinin teminatını verebilecektir. Örneğin halkın, bu süreçte adaya hakaret etmesi, onu aşağılaması veya fiziksel zarar vermesi meşru kabul edilir. Adayın ise bu davranışlara tahammül göstermesi ve öfkeye kapılmaması gerekir; bu, duygularını kontrol edebilen bir lider olacağının göstergesidir. Son aşamada kutsal nesneyi takar ve kabile reisliği ritüelleri tamamlanmış olur. Bu örnek, geçiş ritüellerinin üç aşamalı yapısını açık biçimde yansıtır ve eşik evresinde farklı bir değerler sisteminin geçerli olduğunu gösterir. Ancak Turner'ın bu örnekleri bu kadar kısaca ele almadığını belirtmek gerekir. Turner kitabın ilk kısımlarının tamamını Ndembu kabilesinin detaylı bir analizini yapar. Burada ise sadece komünitاسın tanımını yapabilmek amaçlı kısa bir örneklendirme yapılmıştır. Bu ritüeller oldukça kapsamlı ve karmaşık sembolik yapılara sahip olabilmektedir.

Eşiklik, seküler ritleri içermesiyle birlikte bu duruma kutsalı da dahil eder. Yani eşiklik kutsal ve seküler olanın beraber deneyimlendiği bir süreçtir. Aynı şekilde hem toplumsal yapının içinde hem de dışında olma durumudur. Bu süreç aynı zamanda kast, sınıf ve rütbe gibi toplumsal bağları da gün yüzüne çıkarır. Turner bu bağlamda iki toplum modelinden bahsetmektedir. Bu modeller hiyerarşik bir şekilde sınıflandırılmış, katmanlı yapılarla tanımlanan yapıli toplum ve yapısız veya basit yapıli comitatus, topluluk veya birliklerdir (Turner, 2018). Bahsedilen ikinci grup, Komünitas'ı ifade eder ve eşiklikle oldukça ilişkili görölmektedir. Yani, bir eşiklik durumunda askıya alınan yapı, aynı zamanda yapıya dahil olmayan bir Komünitas deneyimidir. Eşikteki kişi bir yapıya dahil değildir, ancak hala bir takım ilke ve değerleri taşır. Bu ilke ve değerler bütünü ise Komünitas'ı oluşturur. Eşiklik durumundaki birey, Komünitas değerlerine sahip bir oluş durumunun içindedir. Eşiklik aşağı ve yukarının varlığını vurgular; kabile reisi yükselmeden önce aşağılanmalıdır böylece yüksek konumdaki gururu ölçülü bir hal alacaktır. Günümüz siyasetçilerinde de benzerlik

görülebilir, üst kademedeki bürokratlar bazen toplumun hizmetkarı olduklarını vurgularlar. Bu, yüksek konumlarının geçici olarak askıya alınması anlamına gelir; görünüşte alçakgönüllülük sergilenir, ancak aynı zamanda bu jest, konumun meşruluğunu yeniden üretir. Kabile reislerine dönecek olursak, bir günlüğüne yaşanan aşağılama, ertesi günlerdeki üstünlüğün sembolik olarak onaylanmasına hizmet eder. Bu ritüel, sadece o gün için üst ve alt statülerin eşitlendiği geçici bir komünite deneyimidir. Buradaki amaç, bireyler arasında genel bir insani bağa meşruiyet ve toplumsal takdir kazandırmaktır.

4.4.2 Semantik iki kutupluluk

Victor Turner, Ritüeller (1969) adlı eserinin ilk bölümlerinde, Ndembu kabilesi üzerinden yürüttüğü analizlerde, ritüel sembollerinin anlam yapısındaki karşıtlıkları (anlam düzeyinde işleyen ikili karşıtlık yapıları; semantik iki kutupluluğu) merkeze alır. Bu yaklaşım, onun eşiklik kavramını da anlamlandırmak açısından belirleyicidir.

Turner'a göre ritüeller, toplumsal değerlerin en derin düzeyde görünür olduğu alanlardır. Bu nedenle ritüeller, insan toplumlarını anlamının temel anahtarıdır. Semboller ise bu ritüellerin yapıtaşlarıdır. Dolayısıyla sembollerin çözülmesi, kültürün göremediğimiz birçok yanını ortaya çıkaracaktır. Turner, bu bağlamda Freud'un psikanalitik çalışmalarına atıfta bulunur ve ritüellerin semboller aracılığıyla bilinçdışının ifadesine dikkat çeker. Görünmeyen ya da bastırılmış olanın, sembolik düzlemde görünür kılınarak toplumsal düzeyde anlamlandırılması ve böylece başa çıkılabilir hale getirilmesi amaçlanır. Ritüellerde de bu eylemlere sıkça rastlanır: tehlikeli psişik güç bir sembol biçimine sokulup algılanabilir bir hale getirilir. Böylece toplumun amaçlı, birtakım eylemleri kullanılabilir. Ritüel semboller farklı ritüellerde, farklı anlamlarla ilişkilendirilse de, genel yapıya bakıldığında, genelin parçadan farklı anlamlarının olabileceği ve bu anlamın tek bir ilkede yoğunlaştığı görülebilir. Bu durum sembollerin çokanamlı yapısını ortaya koyar.

“Eğer sembollerin her birine atomistik yaklaşımla ...bakılırsa, çok anlamlılık en çarpıcı özellikleridir. Bütün ritüelin semantiğini yapılandıran sınıflandırmalar üzerinden bütüncül yaklaşımla değerlendirilirse, o zaman kendilerine verilen anlamların her biri tek bir ilkenin örneği olarak görülür (Örneğin; doğurganlık, arınma, yeniden doğuş). Her bir düzlemdeki ikili karşıtlıklarda her bir sembol tek-anamlı hale gelir” (Turner, 2018).

Turner bu alıntıda Levi-Strauss gibi yapısalcıların ikilik anlayışına (saf/kirli, yaşam/ölüm vb.) atıfta bulunur. Ancak Turner, ritüel sembollerin bu ikilikler içinde yalnızca karşıtlıklarla değil, aynı zamanda bu zıtlıkların ritüel süreçte geçici olarak birleşmesiyle anlam kazandığını savunarak Lévi-Strauss'tan ayrılır. Ona göre karşıtlıklar, birbirini dışlayan mutlak kategoriler olarak değil; aynı sembol yapısında bir araya gelebilen, birlikte anlam üreten öğeler olarak değerlendirilmelidir.

“Böyle bir çiftin birliği gergin bir birlik veya geştalttır. Gerilimi meydana getiren şey karşıtlıkları yumuşatılamayan köklü kuvvetler veya gerçekliklerdir ve doğasını bu bütünlüklü bir birim olarak meydana getirip sınırlandıran da içinde çarpışan kuvvetlerdir. ...bu gergin birliğin tarafları birbirine aittir ve zıtlıklarında birliği şekillendirir, meydana getirirler.” (Turner, 2018).

4.5 Eşiklikte Kavramsal İkilikler

İnsanın dünyayı kavrama ve düzenleme arzusu doğrultusunda ikilikler aracılığıyla anlam yapıları inşa ettiği görülür. Kant'ın fenomen-nümen, Nietzsche'nin Apollon-Dionysos, Platon'un idea-görünüş ya da ruh-beden ayrımları bu düşünce geleneğinin klasik örneklerindendir. Konumuz bağlamında özellikle Lévi-Strauss'un kutsal -seküler, doğum-ölüm gibi yapısalcı ikilikleri önemlidir. Nitekim, van Gennep, Victor Turner ve Levi-Strauss Antropoloji alanında yaptıkları çalışmalar doğrultusunda kesişmektedirler.

“Gerçekten de yapısal çelişkiler, asimetrliler ve anomalilerin üstüne efsane, ritüel ve sembol katmanlarınca örülmüş olmasına insan kültürlerinde sıkça rastlanır.” (Turner, 2018).

Turner ve van Gennep, eşiklik kavramını tanımlarken yapısal ikiliklerden yararlanır, hatta bu ikiliklerin, eşikliğin temel yapısal dayanaklarından biri olduğu söylenebilir. Özellikle kutsal-seküler veya yaban-kozmos arasındaki ilişki birçok ritüelin zeminin oluşturduğu görülür çünkü bu ritüellerin amacı, seküler olana kutsalı dahil ederek evrensel bir varoluşun parçası haline gelmektir. Nitekim, van Gennep ve Turner'ın çalışmalarına dayanan geçiş ritüelleri incelendiğinde, her bir sekansın bireyi seküler dünyadan koparıp kutsal alana dahil ettiği bir yapı gözlemlenir. Bu süreçte, birey genellikle eşik anında hem kutsalı hem de seküleri aynı anda deneyimler. Örneğin van Gennep erginleme ritlerini ele alırken, çocuk için yapılan ilk ritüeller çocuğun, mevcut yapısından ayrılmasını sağlar. Bu sürecin ilk aşamasında çocuk, eski seküler kimliğinden ayrılır ve geçici olarak kutsalın içine dahil edilir. Ancak yetişkinliğe, yani yeni bir seküler kimliğe dahil olabilmesi de yine geçiş ritüelleri aracılığıyla mümkün hale gelir. Van Gennep'e göre kutsal ile seküler arasında yapısal bir

uyumsuzluk bulunur; bu nedenle, bireyin bir kimlikten diğetine geçişi, ritüel aracılığıyla düzenlenmek zorundadır. Aksi durumlarda, yani geçiş ritlerin tamamlanmadığı ve bireyin eşiklik halinin sürdüğü durumlar, toplumsal açıdan sorunlu olarak görülür. Bu tür bireyler genellikle dışlanır, istenmeyen durum olarak görülebilir veya bazı durumlarda alternatif bir değerin taşıyıcısı olarak görülebilir. Örneğin büyücüler, kahinler ya da kralın soytarıları gibi figürler kalıcı olarak eşikte konumlanır. Toplumla mesafeli bir ilişki içindedirler ve kutsalla ilişkileri, onlara ayrıcalıklı ama yalnız bir konum sağlar. Bu eşikteki konum, soytarıya yalnızca ona ait bir ayrıcalık tanır: otoriteyi mizaha konu etmek ve iktidarın sınırlarını simgesel olarak aşmak.

“...bütün bunlar bizim için düpedüz anlaşılmaz mı gerçekten?” (Turner, 2018).

Peter Heft’in (2021), eşiksel ve yersiz yurtsuzlaşmış mekanlara dair yaptığı analizde kullandığı “Onlar, Kant’ın akıl adasının dalgalarla dövülen kıyılarıdır; onun sağlam yeri yavaş yavaş aşınmaktadır.” İfadesi açıklayıcı niteliktedir. Peter Heft’in burada kastettiği mekanların seküler alandan ayrılıp, kutsal alana yavaşça kaymasıdır. Mekanın belirsizleşmesi ve bağlamsal çözülmesi, onun gündelik ve olağan algısını aşındırmakta; böylece sekülerliğin ötesinde, yeni ve farklı anlam katmanları ortaya çıkarmaktadır. Yani bu mekanlar, Kant’ın nümen ve fenomen dediği olgular ve kutsal-seküler olarak ele aldığımız ikiliklerin içe içe geçtiği ve bir arada bulunduğu mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim Phill Ford’a göre tuhaf olaylar, evinizin yakınındaki bir Starbucks’ta değil, her zaman bu tür mekanlarda gerçekleşir. Burada mekanın büyüülü olmasının yerine mevcut düzenin dışında konumlanması esastır. Bu dışarılık, mekana hem dönüştürücü bir etki kazandırmakta hem de onu insandan bağımsız, kendine özgü bir varoluş düzlemine taşımaktadır (Heft, 2021).

5. İNTERNET ESTETİĞİNDE EŞİKTELİK OLGUSU

Franz Boas'ın etnoloji yöntemine dair söylediği şeylerden biri, bir toplumun ya da kültürün mevcut durumunu anlamadan önce, o toplumun nasıl bu duruma geldiğini, yani tarihi ve evrimsel süreçleri göz önünde bulundurmak gerektiğiyle söyler (Boas, 1920). Bu bağlamda, önceki bölümlerde Dreamcore ve Weirdcore'un nasıl ortaya çıktığı ve bu konuma gelmesindeki etkenler ele alınmıştır. Bu iki estetik türü dijital medyanın sunduğu yeni estetik deneyimlere dair benzer temaları ve görsel öğeleri paylaşmaktadır. Geçişler, belirsizlik, zamanın ve mekanın karışması gibi temalar dijital kültürler derin bir bağlantı kurmakta olup bu iki estetik türü, bu temaları farklı biçimlerde işleyerek internet estetiğinin yapısal özünü oluşturmaktadır. Bu bağlamda internet estetiği kavramının evrensel gerçekliklerini anlamak ve derinlemesine incelemek amacıyla bu iki estetik türü seçilmiştir.

İnternet estetiklerinde platformların algoritmik modelleri, bireyin deneyimini doğrudan etkilemektedir. Maria Gemma Brown ve Nicholas Carah'ın 2024'te yayımladıkları *Finding the Future in Digitally Mediated Ruin: Nostalgia Cores and the Algorithmic Culture of Digital Platforms* başlıklı makalede, farklı etiketler altında paylaşılan internet estetiklerinin belirli kümeler etrafında toplandığı ortaya konmuştur. Algoritmik bir sistem kullanılarak yapılan bu çalışmada, sosyal medyada paylaşılan internet estetiklerinin (Liminal Space, Weirdcore ve Dreamcore başta olmak üzere) etiketlerin %95'inin 12 farklı küme içinde toplandığı gösterilmiştir (M. G. Brown and Carah, 2024).

Dreamcore ve Weirdcore, internet estetiklerin temel dinamiklerini en yalın biçimde yansıtan örneklerdir. Bu iki tür, internet estetiğinin evrensel yapısal özünü açığa çıkarma potansiyeline sahip olabilir zira taşıdıkları temel motivasyonlar, diğer internet estetiği biçimlerinin de kurucu unsurlarını barındırır. Van Gennep'in ortaya attığı eşiklik kavramı ise yapısal benzerlikleri anlamamanın ötesinde yapı ve özne arasındaki ilişkiyi anlamak için merkezi bir kavram olabilir. Çünkü klasik yapı ve özne kuramlarının (örneğin Bourdieu ve Giddens'in yapılandırma yaklaşımlarının) açıklamakta zorlandığı geçişsel ve belirsiz durumlar, eşiklik çerçevesinde daha açık biçimde kavramsallaştırılabilir (Thomassen, 2009). İnternet estetikleri ise yapının içinde meydana gelen kriz anlarını, sosyal dramaları ve gündelik ahengin bozulmasına işaret ederek çoğunlukla belirsizlik, geçiş, yer-yön kaybı, kimlik çözülmesi gibi eşiklik deneyimleri üretmektedir (Turner, 2024). Bu da onları eşik kuramlarıyla ilişkilendirmeyi anlamlı kılmaktadır.

Tablo 5.1’de internet estetiklerinin yapısal temelini analiz edebilmek amacıyla, Victor Turner ve Arnold van Gennep’in kavramsal çerçevesi doğrultusunda zaman, toplum, özne ve mekân olmak üzere dört temel tematik düzey belirlenmiştir. Bu tematik düzeyler, geçiş süreçlerinin ritüel niteliğini açığa çıkarmayı amaçlayan analitik bir zemin sunmaktadır; zira her bir geçiş aşaması bu dört düzey etrafında şekillenmektedir.

Her tematik düzey, Turner ve van Gennep’in terminolojisinden türetilmiş kavramlarla oluşturulan bir analitik şema aracılığıyla ele alınmıştır. Analitik şema uygulamalı alt terimlerin türetilme ve tanımlanma mantığını açıklayan bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda zaman düzeyi “geçiş ritleri”, toplum düzeyi “yapı/antiyapı”, özne düzeyi “komünitas” ve mekân düzeyi ise “sembolik inversiyon” kavramlarıyla ilişkilendirilmiştir.

Tablonun ikinci sütununda ise bu teorik çerçeveden türetilen ve internet estetiklerinin yapısal özünü oluşturduğu öne sürülen on üç kavram yer almaktadır. Eşik, sınır, geçiş, yapısal belirsizlik ve anomi gibi bu kavramlar, özellikle Dreamcore ve Weirdcore gibi internet estetik biçimlerinde yoğun biçimde gözlemlenen temaları açıklamak için analitik araçlar olarak kullanılmaktadır. Üçüncü sütunda ise türetilen bu alt terimlerin en temel ve ayırt edici tanımları yer almaktadır.

Tablo 5.2’de analitik şema doğrultusunda türetilen kavramlar arasındaki ilişkiler ortaya konulmaktadır. Bu alt terimler kavramsal olarak birbirlerinden ayrılmakla birlikte, analitik şema çerçevesinde iç içe geçmiş bir yapı sergilemektedir. Örneğin geçiş, sınır ve eşik kavramları ağırlıklı olarak geçiş ritleri şemasıyla ilişkilendirilmiştir. Ancak bu ilişkilendirme, söz konusu kavramların yapı/antiyapı, komünitas ve ‘sembolik ters yüz etme’ şemalarından bütünüyle bağımsız olduğu anlamına gelmemektedir. Bu kavramlar geçiş ritleri bağlamında yoğunlaşmakla birlikte, diğer şemalarla da dolaylı ilişkiler kurmaktadır. Bu nedenle tez kapsamında geçiş, sınır ve eşik kavramları öncelikle geçiş ritleri ekseninde anlamlandırılarak kullanılmıştır.

Tablo 5.1: Tematik Düzeyler, Analitik Şema ile Uygulamalı Alt Terimlerin İlişkileri ve Tanımlamaları.

Tematik Düzey ve Analitik Şema	Uygulamalı Alt Terimler	Tanımı
1.Zaman: Geçiş Ritleri	1.Geçiş	Hareketin vurgulanması. Bir yerden/zamandan/durumdan diğerine geçiş süreci.
	2. Sınır	Keskin ayrım. İki durum/alan/zamanı belirten imgesel uç sınırlar.
	3. Eşik	Ara alan. Geçiş aşamasından bulunulan ara yer/alan/zaman.
2. Toplum: Yapı-Anti Yapı	4. Yapısal Belirsizlik	Plan/işlev/algıda net olmayan yapı durumu. Sistemin doğasından kaynaklanan belirsizlik durumu.
	5. Anomi	Kural yokluğu. Toplumsal ilişkilerin düzenlenmediği, kaosu hakim olduğu zaman/alan.
	6. İletişimsel Sessizlik	Anlamın, doğrudan sözel ifadeye başvurulmadan bağlamsal ipuçlarıyla aktarılması durumu.
3. Özne: Komünitas	7. Zıtlıkların İç İçeliği	Bir alanda/zamanda/durumda birbirini karşıtlayan anlamların eş zamanlı ve iç içe geçmiş şekilde var olması.
	8. Sınanma/Çile	Geçişin sınanması. Anlam ve yön bulma krizleriyle yüzleşilen alan/zaman/durum.
	9. Marjinallik	Mekansal olarak kenar/çeper olma. Merkezin dışında konumlanan ve çoğunluk algısının dışında kalan ama bütünüyle kopmayan bir varoluş biçimi. Eşiğin aksine zamansallık yoktur.
4. Mekan: Sembolik Tersyüz etme	10. Zamandışı Gündelik Nesne	Nesnenin zamansal aidiyetsizliği. Geçmişe ait ancak geçmişte var olmayan, şimdinin içinde geçmişi imleyen unsur.
	11. Bilinçdışının Görünürleşmesi	Kültürel yapıların ardında yatan evrensel zihinsel yasaların/arketiplerin, mitler, semboller, ritüeller ve mekân sal düzenlemeler aracılığıyla kendini gösterdiği yapısal bilinçdışı düzlem
	12. Zamansızlık ve Durağanlık	Geçmişin, şimdinin içinde kurgulanmasıyla ortaya çıkan ve görselin bütününe yayılan, atmosfer, perspektif, mekansal düzen gibi öğeler aracılığıyla hissedilen zamansal askıya alınmışlık durumu.
	13. Yönsüzlük ve Bağımsızlık	Yönelim sağlayan referansların kaybolması/bozulması, mekanın bağlamından kopması veya olması gerekenin olması gerektiği gibi olmaması.

Tablo 5.2: Analitik Şema ve Alt Terimler Arası İlişki Listesi.

“	Geçiş Riti	Yapı-Anti Yapı	Komünitas	Sembolik Tersyüz
1. Geçiş	Geçişlerde hareketin vurgulanması.	<i>Geçişler yapı ile anti yapı arasında gerçekleşir.</i>	<i>Komünitas bir geçiş aşaması deneyimidir.</i>	
2. Sınır	Geçişlerde bulunan iki zıtlığın -gidilen ve gelinen yer- ayrımı.	<i>Yapı ve anti yapı iki uç sınırın ifadesidir.</i>	<i>Komünitas yapının sınırlarını görünür hale getiren bir anti yapı deneyimi veya eşiklik deneyimidir.</i>	<i>Tahmin edilebilir ve öngörülebilir bir sınır, sembolik bozulmalarla tahmin edilemez ve öngörülemez olana dönüşür.</i>
3. Eşik	Geçişlerde bulunan ara evre.	<i>Yapı ile anti yapı arasında konumlanma eşikliğinin alanıdır.</i>	<i>Komünitas eşiklik deneyiminde ortaya çıkar.</i>	<i>İki mekanı bağlayan bir alan, belirli bir sapmayla kendi deneyimini üretir.</i>
4. Yapısal Belirsizlik		Yapı ile anti-yapı arasındaki aidiyetin belirlenemediği durum		<i>Aşına olunan oranlar saptırılarak anlamı sembolik olarak dönüştürür.</i>
5. Anomi	<i>Anomi, yeni bir düzenin inşasına ya da mevcut düzenin çözülmesine kadar süren geçici bir ara durumu ifade eder.</i>	Yapı ile Anti yapı arasında ortaya çıkan kuralsızlık durumu.	<i>Anomi, komünitasın bir unsuru olarak yaşanabilir.</i>	
6. İletişimsel Sessizlik		Yapı ile anti-yapının sözsüz, simgesel biçimde görünürleşmesi.	<i>Komünitas'ta iletişim, bireylerin ortak bir simgeye yönelmesiyle, simgesel düzlemde gerçekleşir.</i>	<i>Bir nesnenin sembolik anlamı, bireyleri ortak bir anlam etrafında birleştiren iletişimsel süreçlerde yeniden üretilir.</i>
7. Zıtlıkların İç İçeliği	<i>Geçiş sürecinde iki zıtlığın birlikte deneyimlendiği bir oluş halidir.</i>	<i>Yapı ve Anti-yapının kuralları birbirinin içine geçer.</i>	İki sınırı temsil eden zıtlıkların birlikte yaşandığı deneyim türü.	
8. Sınanma/Çile	<i>Geçiş sürecinde yaşanan deneyim türüdür.</i>	<i>Yapı ve Anti-yapı arasında konumlanma sürecinde karar verme aşamasıdır.</i>	İki sınır arasında, anlam arayışıyla belirlenen krizsel deneyim türü.	<i>Bir nesne, geçmişteki acıları temsil eden ve bireyin bir ordeal sürecini deneyimlemesine neden olan bir anlama dönüşebilir.</i>
9. Marjinallik	<i>Geçiş sürecinde bir ara konumlanmayı ifade eder.</i>	<i>Birey yapı ve anti yapı arasında konumlanan ve o alana özgü marjinal deneyim içinde konumlanır.</i>	İki sınıra da dahil olmadan, onların çeperinde yaşanan ve o alana özgü deneyim türü.	

Tablo 5.2: Analitik Şema ve Alt Terimler Arası İlişki Listesi (Devamı).

	Geçiş Riti	Yapı-Anti Yapı	Komünitas	Sembolik Tersyüz
10. Zaman dışı Nesne	<i>Nesneler geçiş sürecinde gösterilir.</i>		<i>Bir nesne, komünitas deneyiminde özel bir anlam kazanarak zamandışı bir nesne haline gelir.</i>	Şimdinin içinde geçmişini imleyen, ne bugüne ne de gerçekten geçmişe ait nesne.
11. Bilinç dışının G.	<i>Nesneler geçiş sürecinde gösterilir.</i>		<i>Komünitas deneyimi bilinç dışı unsurların gün yüzüne çıkarak görünürleştiği alandır.</i>	En temel zihinsel ve duygusal yapıların, bilinç dışı düzeyden görünür alana taşındığını imleyen nesne.
12. Zamansızlık ve D.	<i>Zamansızlık geçiş sürecinde belirir.</i>		<i>Bir deneyim, komünitas deneyiminde özel bir anlam kazanarak zamansız bir deneyime dönüşür.</i>	Zaman akışının hissedilmediği, sekteye uğratıldığı alanlar/durumlar.
13. Yönsüzlük v B.	<i>Yönsüzlük geçiş sürecinde belirir.</i>		<i>Komünitas kendiliğinden ortaya çıktığında yönsüz ve bağımsızdır.</i>	Yönelim sağlayan referansların bozulduğu ve olağandışı ifade edildiği alanlar.

5.1 Birinci Tematik Düzey: Zaman

Arnold van Gennep, Geçiş Ritleri eserinde, kutsal ve dünyevi alanlar arasında yer alan ve geçiş ritüellerine özgü olan bir “ara evreye” dikkat çeker. Nitekim tüm eseri boyunca bu edimin, bir geçişe eşlik eden tüm törenlerde bulunduğunu dile getirmeye çalışır (Van Gennep, 1960). Bu bağlamda, geçiş süreçleri; eşik, sınır ve geçiş kavramlarıyla birlikte düşünülmelidir. Zira bu süreçler, sırasıyla ayrılma, eşik (liminal) ve kaynaşma evrelerinden oluşan üçlü bir yapıya sahiptir. Bu çalışmada kavramların detaylı bir biçimde ele alındığı bölümler bulunmaktadır.

Geçiş ritleri açıkça bir durumdan diğer bir duruma geçmeyi ifade eder. Bu durum bir mekân, bir statü veya bir kimlik olabilir. Bu da açıkça bir süreci ortaya koyar. Burada söz konusu bulunulan mekânın, toplumun veya öznenin durumu değil bu sürecin varlığı yani belirli bir oluş hali yansımasıdır. Bu süreç doğal olarak yalnızca süreci değil aynı zamanda özneyi, mekânı ve toplumu da etkiler. Ancak bu dönüşümlerin anlaşılabilmesi için öncelikle bu oluş sürecinin yapısal olarak kavranması gerekir. Bu bağlamda, internet estetiklerinin nasıl bir

deneyim sunduğunu çözümleyebilmek için, hangi türden bir oluş hâli içerdiğini saptamak önemlidir.

5.2 İkinci Tematik Düzey: Toplum

Victor Turner'ın önemli kavramlarından biri olan "liminoid", modern çağda geleneksel geçiş ritüellerinin çözülmesine rağmen bireylerin hâlâ eşik benzeri deneyimler ürettiğini belirtir. Liminoid, modern bireyin sanat, oyun ve dijital üretim gibi alanlarda deneyimlediği, ritüel olmayan ancak eşiksel hâlleri tanımlamak için geliştirilmiştir. Bu kavram açıkça internet estetiklerinin eşiksel deneyimini vurgular. Ancak, liminoid kavramının dijital kültür gibi karmaşık ve çok katmanlı kültürel üretimlere doğrudan uygulanması indirgemeci ve anakronik sonuçlar doğurabilir (Thomassen, 2009). Yine de eşiktelik toplumsal ve disiplinlerarası anlaşılmasında Turner'ın çalışmaları temel bir referans noktası oluşturmaktadır. Öte yandan, Van Gennep'in yaklaşımı bireysel deneyim ve öznellik açısından kapsamlı bir bakış sunarken, toplumsal yapılar bağlamında sınırlı kalmaktadır.

Victor Turner Yapı ve Anti-Yapı kavramları eşiklik bağlamında yeniden ele alır. Öyle ki eşiklik anti-yapının hakim olduğu bir evredir ve bu evrede komünitas deneyimi ortaya çıkmaktadır. Komünitas daha çok öznenin durumuyla ilişkili bir olgudur ancak yapı ve anti-yapı toplumsal bir oluşumu ortaya koymaktadır. Önceki bölümlerde ele aldığımız yapı kavramı, kurumsallaşmış ve hiyerarşik toplumsal düzeni ifade eder. Anti-yapı ise, bu düzenin geçici olarak askıya alındığı, eşitlikçi ve hiyerarşi dışı bir durumdur. Bu durum kimi zaman ritüel bağlamlarda kendiliğinden ortaya çıkar, kimi zaman ise toplumsal ya da kültürel müdahalelerle kasten inşa edilebilir. Bu kavramları internet estetikleri bağlamında yeniden düşünmek için üç kavram ortaya atılmıştır. Bu kavramlar yapısal belirsizlik, anomi ve iletişimsel sessizliktir.

Bu üç kavram, internet estetiği kapsamında üretilen görsellerin toplumsal boyutla kurduğu ilişkinin önemli bir bölümünü kavramsal düzeyde kapsıyor gibi görünür. Yapısal belirsizlik temelinde belirsizlik olgusundan farklıdır ve daha çok sistemin doğasından kaynaklanır. Belirsizlik bilgi eksikliği, öngörülemezlik veya olayların çok anlamlılığı gibi konularla ilişkilendirilebilir. Yapısal belirsizlik ise, bu belirsizliğin toplumsal yapıdaki roller, statüler ve normlarla ilgili, sistemin kendisine özgü, yani yapısal düzeyde ortaya çıkan bir durum olduğunu belirtir. Nitekim Turner bu durumu şöyle ifade eder: Eşiklik belirsizliğin alanıdır; burada toplumsal statü ve kimliklere ait tanıdık tüm işaretler ve konvansiyonlar

askıya alınmıştır (Turner, 2018). Turner'ın burada işaret ettiği belirsizlik yalnızca rastgele bir belirsizlik değildir; toplumun yapısını oluşturan rollerin ve statülerin geçici olarak bulanıklaştığı, sıra dışı bir dönemdir. Burada belirsizlik yapısal bir nitelik kazanmaktadır.

İletişimsel sessizlik de benzer bir temele sahiptir ancak burada iletişimin sembolik düzeyde geçici olarak susturulması söz konusudur. Eşiksel süreçlerdeki arınma ve dönüşüm aşamasında sözlü iletişimin sınırlandığı veya kesildiği durumu ifade eder. Bu sessizlik, katılımcıların ritüel boyunca toplumsal rollerden ve gündelik iletişim kalıplarından geçici olarak uzaklaşmalarını sağlar. Burada iletişim sembolik ve ritüelistik düzeyde gerçekleşir. Bu sessizlik, sözlü iletişimin sınırlandığı ya da askıya alındığı bir dönemde, anlamların ve sosyal bağların semboller, beden dili, ritüeller ve diğer simgesel pratikler aracılığıyla aktarılmasıdır. Böylece, iletişim doğrudan kelimelerden çok, sembolik hareketler ve ritüeller üzerinden sürdürülebilir. Bu da eşiksel sürecinin yapısal dönüşümünü destekler.

Üçüncü kavram olan Anomi, Durkheim'in İntihar (Suicide) kitabından sonra kapsamlı bir biçimde ele alındığı görülür. Durkheim şöyle tanımlar: Dayanışma oluşmadığında, bunun nedeni organlar arasındaki ilişkilerin düzenlenmemiş olması, yani anomi durumunda olmalarıdır (Marks, 1974). Bu kavram, mevcut yapıdan kopma ya da yapıya ait ilke ve değerlerin belirsizleşmesi sonucu ortaya çıkan kaotik ve düzensiz durumu ifade eder. Toplumda normlar zayıfladığında ya da işlevsizleştğinde, bireyler davranışlarını yönlendirecek ortak değerlerden yoksun kalır; bu da sosyal bağlılık ve dayanışmanın zayıflamasına, bireysel belirsizlik ve yabancılaşmaya yol açar. Anomi, sosyal düzenin bozulduğu, normatif krizlerin yaşandığı durumları açıklar (Marks, 1974).

5.3 Üçüncü Tematik Düzey: Özne

Arnold van Gennep'in üçlü modeli (Ayrılma, eşik ve kaynaşma), tüm geçiş ritüellerinde bulunan üç evreyi ifade eder. Ayrılma, öznenin belirli bir toplumsal yapıdan, statüden, kültürden veya bir durumdan kopmasını ifade eden sembolik davranışlardan oluşur. Eşik evresinde özne, kimlik ve statü açısından belirsiz bir yolcu konumundadır. Nitelikleri muğlaktır hem geçmiş kimliğine ait özellikleri hem de gelecekte edinilecek rolleri potansiyel olarak taşır. Kaynaşma evresinde ise geçiş evresi tamamlanmıştır ve öznenin nispeten konumu karardır. Öznenin net biçimde yüklemeleri belirlenmiştir ve toplumsal yapıdaki haklara ve yükümlülüklerle sahiptir. Davranışlarının da bu standartlara uygun düşmesi beklenir (Turner, 2018).

Eşikteki kişilerin -eşik insanları- veya eşikteliliğin kendisi yapısal olarak belirsizdir, çünkü bu kişiler toplumsal yapının ilkeleri ve değerlerinin dışında bir konumda bulunurlar. “Eşikteki varlıklar ne orada ne de buradadır; yasa gelenek, uylaşım, törenlerce belirlenen konumların ne birinde ne de ötekisindedirler” (Turner, 2018). Dolayısıyla bu belirsiz durumlar, birçok çeşitli semboller aracılığıyla ifade edilmiştir. Turner ve Van Gennep’in örnek olarak ele aldıkları yabancının durumu, erginlenme ritüelleri, rahimde olma hâli, cenaze törenleri, nişan ve düğün ritüelleri ile biseksüellik gibi olgular, bu sebeple eşiktelik kavramıyla ilişkilendirilmiştir.

Turner öznenin bu muğlak ve belirsiz durumunu erginleme ritleriyle örnekler. Erginleme ritleri, çocukluk statüsünden çıkıp yetişkinlik, evlenebilirlik ya da toplumsal sorumluluk taşıyan bir kimliğe geçişinin simgeleyen törenleri ifade eder. Bu ritlerde yer alan adaylar, eşikteki varlıklar olarak kabul edilir ve hiçbir şeye sahip olmayanlar şeklinde değerlendirilir. Eşik evresindeki aday artık bir çocuk değilken henüz bir yetişkin de olmamıştır. Ucube kılığına sokulabilir, tamamen çıplak bırakılabilir ya da yalnızca bir parça kumaşla törene dâhil edilebilirler. Bu durum, onların önceki statülerine işaret eden hiçbir unsurun kalmadığını simgeler. Adaylardan, alçakgönüllü davranmaları; aşağılanmaları ve keyfi cezaları şikâyet etmeden kabullenmeleri, eğitmenlere ise tam bir itaat göstermeleri beklenir. Adaylar ritüel sonrası, yeni konumlarının getireceği sorumluluklarla baş edebilmek için ek güçlerle donatılacaktır. Bu nedenle tüm adaylar bastırılır ve birörnek hâle getirilir. Adayların arasında genellikle eşitlikçi bir yakınlık gelişmekte olup önceki statü farkları ortadan kalkar ve homojenleşme sağlanır (Turner, 2018).

Bu tür eşiktelik durumları, aynı zamanda ikiliklerin iç içe geçtiği anlardır. Birey hem mevcut toplumsal yapının içindedir hem de dışındadır. Bu durum, sona ermiş bir toplumsal bağı (örneğin çocukluk) ve yeniden dahil olunacak çeşitlenmiş bir toplumsal bağı (statü, kast, sınıf, rütbe vb.) aynı anda görünür kılar. Turner burada iki büyük toplum modelinin varlığına dikkat çeker; yan yana ve sıralı. İlk toplum modeli bireylerin daha az ve daha fazla yönünden ayrıştığı hiyerarşik, yapısal toplumlardır. Açıkça eşiktelik durumunda ortaya çıkan ikinci toplum modeli ise, yapısız veya basit yapısal, nispeten ayrımlaşmamış eşit bireylerden oluşan bir comitatus, bir topluluk veya bir birliktir. Turner bu toplumsal ilişki biçimine “komünitas (communitas)” der. Bu bağlamda komünitas, yapının dışında ayrı bir oluş halinin ifadesi olarak karşımıza çıkar.

Komünitas deneyiminin doğası gereği geçici olması beklenir. Örneğin erginleme veya daha önceki bölümlerde ele aldığımız kabile reisi olma törenlerinde, yapıdan ayrılan bireyler bir süreliğine bulundukları eşik evresinde, bu deneyimini paylaşırlar. Kabile reisliği ya da yetişkinlik, çeşitli kutsal yüklemeler taşıyor ve bu yüklemeler, her zaman konumlarının değiştiği geçiş ritüellerinin eşik evresinde kazanılır. Bu süreç, yeni konuma meşruiyet kazandırır. Turner bu durumu şu şekilde açıklar:

“Asıl mesele o (komünitas deneyimi) olmaksızın, herhangi bir toplumun olmayacağı, asli ve genel bir insani bağa takdir kazandırma meselesidir. Eşiklik, aşağı olan olmaksızın yüksek olmanın yüksek olmayacağını ve yüksek olmanın aşağı olmanın nasıl bir şey olduğunu deneyimlemesi gerektiğini ima eder.” (Turner, 2018).

Son olarak, bu tematik düzeyde türetilen üç kavram; zıtlıkların iç içeliği, ordeal (sınav,çile), kenarda olma olguları eşiklikten özne ile olan ilişkisinde ortaya çıkar. Zıtlıkların iç içeliği, açıkça bireyin, eşik evresinde hem geçmiş hem de gelecek hem yapı hem de komünitas deneyimlerinin iç içe geçtiği durumları ifade eder. Dahası bu ayrım kutsal-dünyevi, siyasi-dini gibi ayrımlarla da genişletilebilir. Ordeal, eşiklik sürecinde katlanılan aşağılanmalar ve zorlukları, yani kazanılacak yeni statü veya edinimler uğruna çekilen çileyi ifade eder bir tür kefarete olarak görülebilir. Marjinalite ise, öznenin toplumsal yapının kenarında konumlanmasıdır. Bu özne, yapıya henüz dahil olmamıştır ya da yapının dışına itilmiştir. Dolayısıyla, yapının gerektirdiği yükümlülöklere sahip değildir. Eşiklikten farklı olarak, marjinalite bir geçişin değil, kalıcı bir dışarılığın göstergesi olabilmektedir.

5.4 Dördüncü Tematik Düzey: Mekân

Victor Turner Ndembu kabilesi üzerine yaptığı çalışmalarında, ritüellerde kullanılan sembollerin semantiği üzerine detaylı incelemelerde bulunur. Ona göre ritüellerde temsil edilen düşüncenin iç yapısını anlamak için sembollerin altında yatan anlamların anlaşılması gerekmektedir. Çünkü bu semboller, ritüellerin temel taşlarını oluşturmaktadır. Semboller soyut olanı, duyularla algılanabilir ve böylece toplumun amaçlı eylemi için kullanılabilir hale getirir. Turner, olumsuz bir durumu görünür ve somut bir sembole ifade etmenin, o durumu ortadan kaldırmanın ilk adımı olduğunu söyler ve bunu şöyle ifade eder: “Büyücülerin ve gölgelerin görülmez eylemini görülebilen ya da dokunulabilen bir sembole cisimleştirmek o eylemin icabına bakma yolunda büyük bir adımdır.” (Turner, 2018). Bu

yaklaşımı, Freud'un psikanalitik yöntemine benzetir; Zihinle kavranabilir hale gelen bir olgu, aynı zamanda baş edilebilir hale gelir.

Semboller yalnızca anlam taşımaz; aynı zamanda soyut, dile getirilemez ya da doğrudan deneyimlenemez olanı algılanabilir ve hissedilebilir hale getirerek mekansallaştırırlar. Birçok anlam sembolde yoğunlaşır, bu nedenle semboller, çoğu zaman görünenden fazlasına işaret eder. Turner'a göre semboller çok farklı göndergelerin birleşmesi ve anlam kutuplaşması özellikleri sergiler. Yani semboller çok şeyi temsil edebilir; tek değil çok anlamlıdırlar. Sembollerdeki göndergeler, toplumsal deneyim ve etik değerlendirme alanlarından elde edilir ve zıt semantik kutuplar etrafında toplanma eğilimi (karşıtlıklar yoluyla işleyen sembollerin semantiği) gösterirler. Bu durum, Levi-Strauss'un dilin keyfiligi üzerine söylemleriyle paralellik gösterir.

"Her mitolojik düşüncenin, her ritüelin, semantik bir sistem içinde algılanabilen bir deneyimin yeniden düzenlenmesinden ibaret olduğunu hatırlatmama gerek var mı? Değişik toplumların bazı doğal ürünleri benimsemeleri ya da reddetmelerinin ardındaki nedenlerin, bunların dışsal özelliklerinin yanı sıra onlara yüklenen simgesel değerlerden kaynaklandığını da hatırlatmama gerek var mı?" (Levi Strauss, 1958).

Levi-Strauss, bu alıntıda kastettiği anlamların, tıpkı sembollerde olduğu gibi, toplumun kendine özgü deneyimleriyle dönüşüp farklılaşabileceğine işaret etmektedir. Nitekim bu bölümde ele alınan olgular, nesnelerin sembolik anlamlarının tersine çevrilmesini ve toplumsal deneyimden farklılaşmasını ortaya koymaktadır. Örneğin, bir çocuk parkına yerleştirilen belirgin güvenlik kameraları, parkın oyun, eğlence ve özgürlük gibi sembolik anlamlarını dönüştürerek gözetim ve denetim hissi eklemekte, böylece anlamların sapmasına ve bağlamdan kopmasına yol açmaktadır.

Bu bağlamda internet estetiklerinin mekansal yapısı dört temel başlık altında ele alınmıştır; Zamandışı gündelik nesneler, bilinçdışının görünürleşmesi, zamansızlık ve durağanlık, yönsüzlük ve bağımsızlık. Zamandışı gündelik nesneler, televizyon, oyuncak veya kaydırak gibi gündelik nesnelerin bağlamlarından kopararak, bozuk görsel temsillerle zamanın akışından bağımsızlaşması ve anlamlarının durağanlaşması durumunu ifade eder. Nesnelerle olan ilişki daha önce deneyimlenmiş veya deneyimlenmemiş anılarla ilişkilendirilebilir; bir nevi şimdinin içinde olan geçmiş bu nesneler aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla

onları zamansız kılan, şimdiki zamanda hem geçmiş hem de muhtemel bir geleceği barındırıyor olmalarıdır.

İnternet estetiklerinde yer alan sembolik nesneler, yüzeyde rastgele yerleştirilmiş gibi görünse de bu durum onların yapısal bir temelden yoksun olduğu anlamına gelmez. Aksine, bu temsiller belirli bir iç örgüye ve işleyişe dayanabilir; dahası, bu yapı bilinçdışı kaynaklı olabilir. Bilinçdışı esasen Freud’a aittir; ancak Turner ve Van Gennep’in ritüel ve sembol analizleriyle anlamlı paralellikler gösterir. Nitekim Turner, ritüellerin semantik yapısını incelerken, Freud’a sıkça atıfta bulunmuştur. Burada ifade edilmek istenen, seçilen sembollerin ve anlamların özünde toplumun geçmiş deneyimlerine, değerlerine ve ilkelere dayanan bilinçdışı bir temelin bulunabileceğidir. Bu yorum özellikle anlamlıdır; çünkü görseller incelendiğinde, belirli bir kuşağın çocukluk anılarıyla açıkça ilişkilendiği görülebilmektedir.

Zamansızlık-Durağanlık ve Yönsüzlük-Bağımsızlık olguları ise mekanın nesnelerle kurduğu ilişkiyi ifade eder. Bu olgular görsellerde tek başlarına bulunmazlar ancak nesnelerin, mekanla kurduğu ilişkiyle anlam kazanırlar. Lévi-Strauss’un yaklaşımıyla değerlendirildiğinde, nesneler bir tür dil gibi işlev görürken; zamansızlık, durağanlık, yönsüzlük ve bağımsızlık temaları ise bu dilin anlam üretme biçimini, yani iletişimsel işleyişini oluşturmaktadır (Levi Strauss, 1958).

5.5 Dreamcore Örneği

Aesthetic Wiki’ye göre Dreamcore, rüya, gündüz düşü ve kâbus imgelerini merkeze alan, görsel, işitsel ve dijital içeriklerde ifade bulan sürrealist bir internet estetiği türüdür (AestheticWiki, 2025). Ağırlıklı olarak rüyaları betimlemeye odaklanır; ancak mekânın yüksek derecede soyut niteliği nedeniyle tanıdık olan, aynı anda tuhaf ve yabancı bir duyum üretir (Li, 2024). Liminal mekân estetiğiyle doğrudan ilişkilidir ancak belirgin yapısal farkları bulunur. Liminal mekân estetiğinde olduğu gibi geçmişte bir sıkışmışlık söz konusudur. Görseller, nostalji veya anemoia (deneyimlenmemiş geçmişe olan özlem) gibi duyguları aşinalık ve nesne/zaman/mekân belirsizliğini üzerinden yoğun biçimde yansıtır.



Şekil 5.1: 1990 yapımı Edward Scissorhands filminde görülen ünlü ‘dreamcore banliyösü’ (AestheticWiki, 2025).

Dreamcore, rüya gibi bir hissiyat yaratmayı amaçlar ve bu amaçla için belirli görsel öğelerden faydalanır. Bunlar Liminal mekanlar, gerçeküstü ve fantastik araziler veya yapılar olabilir. Ancak bunların her biri zorunlu değildir. Görsellerde genellikle kontrast azdır, pastel, parlak veya canlı renkler kullanılır. Eski bir fotoğraf izlenimi vermek için grenli filtreler kullanılır ve genellikle sıcak ve aşına olunan bir atmosfer yaratmak amaçlanır. Dreamcore’un nostalji hissi de buradan kaynaklanır. Geçmişe ya da çocukluğa ait görseller, yapay olarak bozulmuş, renkleriyle oynanmış ve çeşitli karakterler ve metinler eklenmiştir. Görsellerde sıklıkla orantısız mekanlara, göz imgelerine, gökkuşağı, mantarlar, çiçekler, bulutlar gibi çeşitli imgelere rastlanır (AestheticWiki, 2025). Tüm bunların ötesinde Dreamcore estetiğinin amacı, izleyicide bilişsel bir şaşkınlık uyandırmaktır. Görseller tamamen sürreal bir alanda bulunmaz, tanıdık mekanları yansıtır ancak bağlamın belirsizliği nedeniyle anlamlandırılmaz; bu belirsizlik, rahatsızlık, huzursuzluk ve çelişkili duygulara yol açar (Wu, 2022).

5.5.1 Kavramsal arka plan ve literatür incelemesi

Core estetiklerin en tanınmış olanlarından biri sayılabilecek Dreamcore kavramı genellikle rüyaları ve onların nostaljik çocuksu anılarını barındıran internet estetiği olarak karşımıza çıkar. “Dream” kavramına gelen “core” eki belirli bir estetik türünü belirginleştirmek ve merkeze almak amacıyla kullanılmıştır. Böylece, rüyaları çağrıştıran internet estetiklerine ait içerikler “Dreamcore” olarak tanımlanmaktadır (Munson, 2024). Kavramı sadece rüyaların temsiline indirmek yeterli bir tanım olmasa da bu konuya ileriki konularda değinilecektir. Fakat Dreamcore kavramı adından da anlaşılacağı üzere rüyalarla ilgilidir.

İnternet estetikleri üzerine yapılan en erken ve kapsamlı çalışmanın Valentine Tanni’nin Exit Reality adlı çalışma olduğu görülmektedir. Tanni, vibe, core ve lore gibi temel anahtar kavramlar üzerinden başlıca estetiklerin gelişimini, etkilerini ve önemini inceler ve bu estetiklerin karmaşıklığını ve dinamizmini ortaya koymayı amaçlar. Ona göre Dreamcore dahil internet estetiklerin pandemiyle birlikte görünürlük kazandığını ancak literatürde halen oldukça sınırlı kaldığını belirtir. Bunun nedenini, mim kültürü gibi görece iyi çalışılmış alanların dışında kalan bu tür görsel eğilimlerin zaman zaman niş fenomenler olarak değerlendirilmesinden kaynaklandığını ifade eder. Ancak Tanni yine de bu estetiklerin çağın ruhunu yansıtan en güvenilir ifade biçimleri olduğunu belirtir (Tanni and Carruthers, 2024; Vollmert, 2024).

Dreamcore üzerine yapılmış olan diğer kapsamlı bir çalışma Haoxing Wu tarafından 2022’de yayımlanan “Lost items and exposed shame - dreamcore’s inheritance and transcendence of liminal space and defamiliarization” makalesidir. Makalede Dreamcore’un ayırt edici iki temel özelliğini vurgular. Bunları kayıp objeler (veya yitirilen nesneler) ve utancın açığa çıkması olarak adlandırır. Nitekim ele aldığı bu iki kavram, Dreamcore içeriklerin büyük bir kısmını kapsıyor gibi görünür. “Lost items” ifadesi, Türkçeye “kayıp objeler” ya da anlam açısından daha uygun biçimde “yitirilen nesneler” olarak çevrilebilir. “Yitirilen nesneler” ifadesi, kavramın doğası gereği geçmişe ait nesnelere yaptığı göndermeyi daha anlamlı biçimde yansıtır. Wu, yitirilen nesneleri, “nesneye dair duyusal farkındalık” yarattığını öne sürer. Bir mekanda, birisine ait özel bir eşya bırakıldığından, nesneye dair bir duyusal farkındalık gelişir. Yani o bırakılan nesne, sıradan bir nesne değil, birisinin ardında bıraktığı bir nesnedir. Bir şiir ve metin arasındaki farkı andırır. Bırakılan nesne anlam yüklüdür. Bu anlam, Dreamcore estetiğinde zamanın durağanlığını pekiştirir. Bu da doğrudan görselin eski anılarla ilişkilendirilmesini neden olur. Dreamcore ‘da temsil

edilen belirsizlik, yitirilen nesnelerin varlığı sayesinde aşinalık hissine dönüşür; görsel bu nesne aracılığıyla bütünüyle gerçeklikten kopmaz ve gündelik hayatla ilişki bir kurar. Wu'ya göre bu Dreamcore'un temel yapıtaşlarından biridir. Diğerini ise “exposed shame” yani utancın açığa çıkması olarak ele alır. Burada kastedilen gizlenen veya gizlenmek istenen, utanç kaynağı olarak görünen bir şeyin ortaya çıkması söz konusudur. Kavramın iki boyutu bulunur; modern şehirlerde ekolojik prensiplere göre gizlenmesi gerekenlerin kasıtlı olarak görünür kılınması ve modern toplumun görünmeyen ancak hissedilen baskı, denetim ve toplum düzeniyle ilgili utanç unsurlarının açığa çıkmasıdır. Wu burada Dreamcore'un sadece görsel bir anlatının ötesinden çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu da göstermektedir (Wu, 2022).

Literatürdeki genel tanımlar genellikle kavramın kültürel kaymanın toplumsal sonucu olarak veya sanatsal temsil biçimine yönelik olduğu görülmektedir. Haoxing Wu tarafından 2022'de yayınlanan “Lost items and exposed shame...” makalesi, Dreamcore'un kültürel ve sosyal bir altyapıya da sahip olabileceğini göstermektedir.(Wu, 2022). 2024 yılında Xia Li tarafında yapılan “Dreampool” isimli tezde ise konuyu fiziksel mekana taşımıştır. Dreamcore kavramını referans alarak Çin hamamlarındaki ifade biçimlerini yine, “Lost items” ve “Exposed Shame” kavramlarıyla beraber eşik alanlarını, fiziksel mekanlar üzerinden çözümlemeye çalışır. Bu çalışmada Dreamcore kavramının liminal mekân kavramıyla beraber ele alındığını görülmektedir. Dolayısıyla bu çalışma Dreamcore'un soyut imgelerinin fiziksel alanlarda nasıl ifade biçimi bulduğunu ve bunların nasıl deneyimlendiği açısından temel sunmaktadır.

Dreamcore kavramını, core estetikler bağlamında toplumsal ve kültürel doğasına odaklanan çalışmalardan biri de 2024 yılında Yingcan Zhou tarafında yayınlanan "The Nihilistic Future of Post-internet Era: Analysis of the Production Mechanism of Core Aesthetics" makalesidir. Zhou, internet estetiklerini dönüşen toplumsal yapının içinde kaybolan bireyin bir kaçış arayışı ve duygularının ifade biçimi olarak ele alır. Yine 2023 yılında Maria-Gemma Brown tarafından yayınlanan "Ghost in the Mall: The Affective and Hauntological Potential of Dead Mall Ruins" makalesi özellikle “Dreamcore” kavramına odaklanmasa da bazı toplumsal değişimlerin nasıl dijital bir estetik türünde kendine ifade biçimi bulduğunu “Hauntology” kavramıyla açıklar (M.-G. Brown, 2023). Hauntoloji kavramı internet estetiklerini anlamlandırmak için kullanıldığı görülür bunlardan birisi de 2024 yılında Sezen Günce Yöndem tarafından yayımlanan “Hauntology and the absence aesthetics: An Examination of

liminal internet aesthetics” tezidir. Hauntoloji kaybolan geçmişin izlerini günümüz kültürel imgelerinde sıkça görmemizi konu alır. Dreamcore estetiğinde de görülen budur ve çalışmalarda ifade edilen ölü alışveriş merkezlerinin veya Liminal mekanların temsilleri Dreamcore estetiğinde de bulunabilir. Dreamcore rüyalara odaklanırken nostalji ve çocukluk anılarından faydalanır dolayısıyla çalışmalarda, geçmişteki tüketici kapitalist toplumunun geleceğe dair ütöpik hayallerinin çöküşü ve tekrar geleceğe dönük güzel hayallere olan özlem ifade edilir. Bu Dreamcore bağlamında, birçok çalışmada anlamlı görülmüştür.

Dreamcore kavramının sanatsal ifade biçimlerine odaklanan iki kapsamlı çalışma bulunur. Bunlardan biri 2023 yılında Mengning He tarafından yayınlanan ve 2024 yılında Yuyan Huang tarafından yayınlanan tezdır (Huang, 2024; Mengning He, 2023). İki tezde de Dreamcore kavramı tezin bir parçasını oluşturmaktadır. Mengnin He tarafından yayınlanan “Manifesto of Poor Images” tezinde dijital kültürde paylaşılan düşük çözünürlükteki görsellerin özellikle internet mimlerinin ifade biçimleriyle ilgilenirken Dreamcore ve Weirdcore kavramı bağlamında üretilen görselleri de bir anlatım aracı olarak kullanır. Çalışmada internet üzerinde üretilen düşük çözünürlükte görsellerin yapılarını, nasıl deneyimlendiklerini ve bu deneyimi yaratmak için nasıl yöntemler kullanıldığını anlamaya çalışır. Görselleri teknik özellikleri, izleyici deneyimi, yaratıcı süreç ve sanatsal içerik bağlamında dört temel başlık altında ele alır. Görsellerin toplumsal meseleleri görünür kıldığını vurgularken çalışma temelinde Guggenheim Müzesi’nde bu imgelere adanmış bir sergi önerisi sunmaktadır. Bu çalışma Dreamcore’un da dahil olduğu görsel dili anlamak açısından bir kaynak oluşturmaktadır. Yuyan Huang tarafından yayınlanan “İmmersive Paracosm: Mixed Media Dreamscape” tezinde ise kavram yazarın sanatsal üretiminin kaynağını oluşturan ve Paracosm olarak adlandırdığı hayal evrenin de Dreamcore estetiği ifadesel bir temsil aracı olarak karşımıza çıkar. “Paracosm” yazarın hayali dünyasıdır ve bunu sanat üretimine yansıtmak ister. Çalışma Dreamcore görsellerinin liminal doğasına odaklanırken, rüyalar, kâbuslar ve gündüz düşlerinin sürrealist, duygusal ve ifadeye dayalı biçimleri incelenir; bu deneyimler, karşılanmamış duygusal ihtiyaçlardan bir kaçış, bir sığınak ya da yaratıcı bir baş etme stratejisi olarak ele alınır. Bu da Dreamcore’un nasıl bir duygu durumunun ifadesi olduğunu anlamamız açısından bize bir fikir sunmaktadır.

Dreamcore estetiğinin yeni doğası ve nispeten niş bir topluluğa hitap etmesi dolayısıyla akademik literatürde kavramın sınırlı biçimde ele alındığı görülmektedir (Tanni and Carruthers, 2024). Diğer bir taraftan Reddit, Youtube ve Tik Tok gibi platformlarda ise hiç

azımsanmayacak kadar ilgi çektiğini görülmektedir. Bunun sebebi muhtemelen kavramın çoğunlukla 90lı yılların ortaları ve 2000’li yıllarında başlarında doğan bir neslin deneyimlediği sosyal ve dijital değişimi kapsamıyla alakalı gibi görünmektedir. Bu konuya Core Estetikler bölümünde daha detaylı ele alınacaktır.

5.5.2 Dreamcore estetiğinin özellikleri: Nostalji, Yabancılık ve Rüya Hali

Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere, Haoxing Wu’nun çalışmasında Dreamcore’un iki temel yapısı olarak “yitirilen nesneler” ve “utancın açığa çıkması” öne çıkar. Bu iki yapı, Dreamcore estetiğinin özüne dair anlamlı bir çözümleme sunar. Wu, Dreamcore’un yarattığı deneyimi daha derin yapılarla temellendirmiştir. Bu bölümde ele aldığımız nostalji, yabancılık ve rüya hali ise daha duyuşal ve görsel düzeydeki bir deneyimi kapsar. Nitekim Wu da makalesinde bu duyuşal unsurlara değinir. Ona göre yitirilen nesneler, yabancılıkta aşinalık hissi yaratırken; utancın açığa çıkması da yabancılaşma deneyimini derinleştirir (Wu, 2022).

Görsel düzeyde Dreamcore estetiği nostalji, yabancılık ve rüya halinin imgesel temsillerini kapsıyor gibi görünmektedir. İnternet estetikleri bağlamında bu üçünün bir araya geldiği estetiklerin büyük bir kısmı Dreamcore estetiği altında değerlendirilebilecek ortak görsel ve duyuşal özellikler taşımaktadır. Dreamcore estetiği nostaljiyi genellikle mekanlar üzerinden ifade eder; mekanlar tanıdık ortamlardır ancak bir orantısızlık ve gerçeküstücülük söz konusudur. Görsellerde gündelik yaşantıdan nesneler ve mekanlar yer alsa da bu unsurların orantısal olarak bozulmuş olması, tanıdıklık içinde bir yabancılık hissi üretir. Görsellerin soyut temsil edilmesi rüyavari bir atmosfer yaratma çabasıdır. Bu nedenle görseller rüyalarda gördüğümüz çocuklar anılarının bulanık imgelerini çağırıştırır. İzleyici, geçmişte deneyimlediği mekanları gördüğünü sanır ancak bu aşinalık, bozulmuş mekansal oranlar nedeniyle yerini yabancılaşma hissine bırakır. Bu yabancılaşma aynı zamanda huzursuzluk ve rahatsızlık hislerinin kaynağıdır. Liminal mekân estetiğindeki tekinsizlik hissiyatının bir benzeri, Dreamcore estetiğinde de açıkça mevcuttur.

Dreamcore, rüyalar, kabuslar ve gündüz düşlerine dair unsurlar kullanan sürrealist bir internet estetiği konusudur. Genellikle nostalji ve anemoia hissi, nesnelere ve mekana karşı aşinalık, zaman ve mekanın belirsizliği, orantısızlık, yitirilmiş nesneler ile utancın açığa çıkması gibi unsurlarla belirginleşir. Mekanlar yoğun anlatımlara sahip olabilir ancak

görseller çoğunlukla düşük çözünürlüklü, tuhaf ve oldukça soyut görünür. İzleyiciye, görünenden fazlasını aramaya, bilinçdışının derinliklerini düşünmeye teşvik eder (Li, 2024; Mengning He, 2023; Wu, 2022).

Dreamcore'u tanımlayan en belirgin özellik, açıkça rüyalarla kurduğu ilişkidir. Görseller, yalnızca rüyalarda karşılaşılabilecek bir atmosfer sunuyor gibi görünse de gerçeklikten bütünüyle kopmaz. Ne tam anlamıyla bir rüyayı ne de gerçekliği tasvir eder; bunun yerine rüya ile gerçeklik, ya da rüya ile uyanıklık sınırları arasında konumlanmış, bir eşiklik deneyimi sunar (Wu, 2022). Dreamcore'un yapısal karakteristikleri eşiklik bağlamında ele alınabilir. Bu eşiklik, öznel deneyimin sınırlarını, algı ile hayal arasındaki belirsizliği ve 'ben kimim, burayla ilişkim ne?' sorusu etrafında şekillenen kimlik kırılmalarını *görünür kılmak* için güçlü bir zemin sunabilmektedir.

5.6 Ön Görsel Değerlendirmeler: Annenin Kuralları Adlı Video ve Dreamcore Oyunu



Şekil 5.2: Mother is Watching (2022), “Mother’s world rules” Youtube videosundan bir ekran görüntüsü (Mother is Watching, 2022).

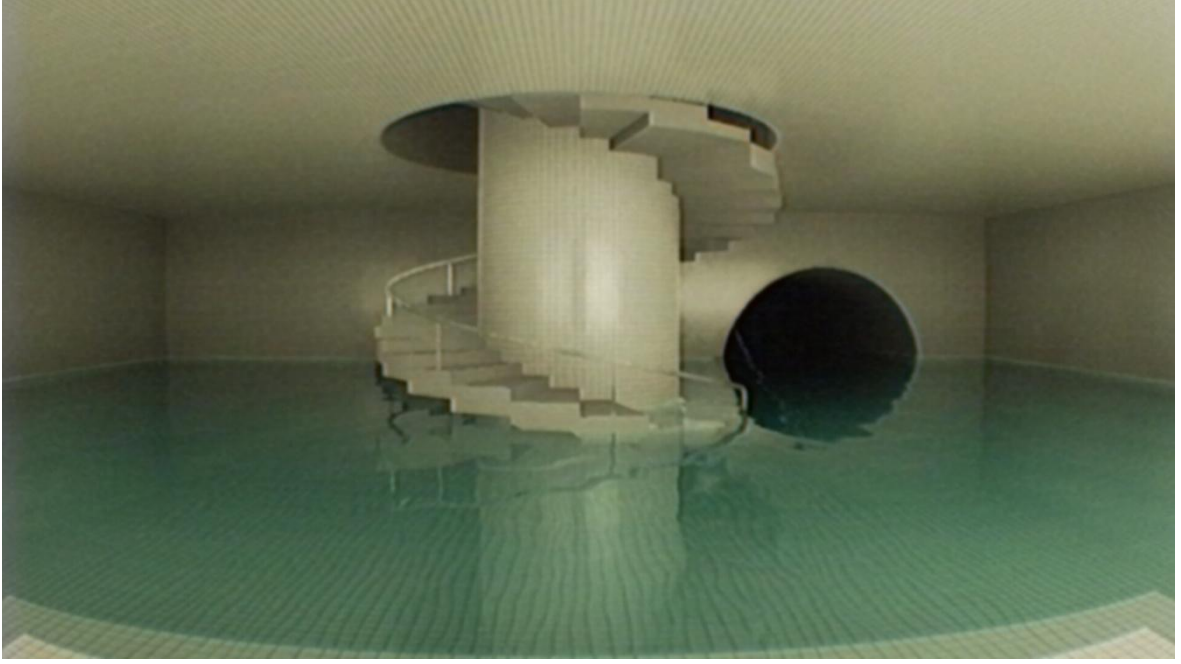
Liminal mekân estetiğinin aksine, Dreamcore estetiğinde görseller çok daha soyut bir nitelik taşır ancak yine de liminal mekân estetiğiyle güçlü bir ilişki içindedir. Dreamcore estetiği, “ne gerçeklik ne de rüya” konseptiyle belirginleşir (Wu, 2022). Görseller sıklıkla çocukluk anılarıyla ilişkilendirilir ve huzursuz edici bir atmosfer barındırır. Bu olgular, antropolojik temellere dayanan eşiklik kavramıyla açıklanabilir. Çünkü Dreamcore, rüya ve gerçeklik arasında bir eşiklik deneyimi sunmaktadır. Şekil 5.2’de “Mother is Watching” adlı videodan alınan görsel de bu durum kendini göstermektedir.

Mother is Watching” adlı YouTube kanalının paylaştığı 43 saniyelik videoda yer alan görseller ve metinler, temel olarak bir annenin çocuğuna verdiği öğütlerden oluşmaktadır. Örneğin; “Trenin için su dolarsa hemen oradan çık”, “Mavi şekerleri kabul etme” ve “Eğer eve gelip seni ararlarsa yatağının altına saklan” veya üstteki görselde bulunan “Gökyüzü yeşilken dışarı çıkma” gibi ifadeler yer almaktadır. Elbette, bu öğütler çocukluk anılarına gönderme yapmaktadır ve genelde uyarı niteliğindedir. Anne gibi güvenilir bir kaynaktan gelir ve anomalilere karşı korunmayı amaçlar. Görselde anomalilerin çocukluk korkularıyla

ilişkilendirildiği görülmektedir. Dolayısıyla, çocukluk anılarına dair imgelerin tasvir edildiği söylenebilir. Bu durum, çocukluk dönemine ait bilinçdışı olguların görseller aracılığıyla görünürleşmesini sağlamaktadır. Başka bir deyişle, burada açıkça görünürleşen bir bilinçdışından bahsedilmektedir.

Görselde bir çiftliğin ortasında bulunan bir yapı görülür. Renkler doğal değildir ve çözünürlük düşüktür. Burada olayların, gündelik alanda gerçekleşmedi izlenimi verildiği görülmektedir. Anlam, mekanın yapısal belirsizliğiyle kutsal alana taşınmıştır ve bir anomi deneyim, söz konusudur. Yani burada bireyin toplumsal normlar ve kurallarla hareket etmesi beklenmez. Çünkü görsel yarattığı atmosferle, bu kuralların ve normların ait olduğu dünyadan koparılma istenmiştir. Bu bağlamda görselin kendisi marjinal bir yapıdır; gerçekliğin sınırında bulunur ancak tanıdık bir mekân olması nedeniyle bütünüyle dünyevi olandan da kopmamıştır.

Görselde çiftliğin ortasında yer alan yapı, insan varlığına gönderme yapmaktadır, ancak mevcut bir varlıktan çok, yitirilmiş bir nesneyi andırır. Çocukluk anılarını çağrıştırmakla birlikte, artık yitirilmiş olduğu için duygusal anlamlar taşır. Nostalji ve anemoia hisleri bu bağlamda ortaya çıkar. Eşiklik kavramı bağlamında ise, bu zamandışı gündelik nesneyi temsil eder. Çiftlikteki yapı, görselin zamanını geçmişte sabitlerken, aynı zamanda şimdiyle de ilişkilendirir.



Şekil 5.3: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. (Montraluz, 2025).

“Dreamcore ile gerçeküstüye adım atın; vücut kamerası tarzında bir psikolojik korku oyunu olan bu oyun sizi ‘liminal mekanların’ ürkütücü güzelliğine sürüklüyor. Dreamcore’un doğrusal olmayan dünyalarının gizemlerini çözün ve saklı sırlarını ortaya çıkarın. Gerçekliğin sınırlarının ötesinde ne olduğunu keşfedebilir misiniz?” (Montraluz, 2025).

Oyunun açıklama kısmında yer alan bu metin, Dreamcore’un liminal mekanlar üzerinden tanımlandığını göstermektedir. Bu durum, Haoxing Wu’nun (2022) makalesinde belirttiği üzere anlaşılabilir; çünkü Dreamcore liminal mekân estetiğini kullanmakla birlikte, özünde temel yapısal farklılıklar barındırmaktadır. Önceki bölümlerde bu yapısal farklılıklara değinilmiştir. Ayrıca Dreamcore’un rüyalarla güçlü bir ilişkisi vardır; bu da onun ‘Liminal-rüyalar’ (Liminal-dreams) olarak da değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır.

Oyun İnternet estetiklerini temel almaktadır. Bu bağlamda Dreamcore estetik deneyimine dair güçlü temsil biçimleri barındırır. Oyun sekanslarda oluşmaktadır ve ilk sekansta o oyuncu uzun süreler boyunca sıradan olmayan, yeraltı veya başka bir boyuta ait gibi hissettiren, gerçeküstü havuzlarda dolaşır (Şekil 5.3). Bu havuzlar, klasik anlamdaki havuzlardan farklı olarak, liminal mekanların tekinsiz ve belirsiz atmosferini yansıtan, mekansal ve deneyimsel olarak aşındırılmış alanlardır. Nereden geldiği ve nereye gittiği belli olmayan merdivenler, küçük bir havuza dökülen devasa kaydıraklar, uzun koridorlar, tüm mekanı kaplayan bembeyaz duvar fayansları ve anlamsız gibi görünen kütleler sıklıkla

görülmektedir. Bu olguların her biri, önceki örneklerde de (Şekil 5.3) bahsedildiği üzere mekanın yapısal belirsizliğini, anomi ve marjinalliğini ortaya koymaktadır.

Oyuncu uzun bir süre boyunca ne bir metin görür ne de bir konuşma sesi duyar; çünkü burada deneyim, iletişimsel sessizlik ilkesi doğrultusunda aktarılır. Anlam, doğrudan iletilmez; mimetik öğeler ve bağlamsal ipuçları aracılığıyla sezdirilir. Nitekim merdivenler, kaydıraklar, sütunlar, kemerler ve rastgele görünen nesneler, mekana ilişkin belirli çağrışımlar üretir. Ancak bu anlatım, bir deneyimi anlatmayı amaçladığından sözsel unsurlara başvurmaz; doğrudan *bilinçdışı deneyimler aracılığıyla* görünür hale gelir. Oyuncu anlamı kendi deneyimleri vasıtasıyla, deneyimsel olarak yani sözsel anlatımını aksine aklın sınırları içine almadan deneyimlemektedir. Böylece anlam, dilin sınırlarına hapsolmadan, bilinçdışında görünürlük kazanan bir deneyim olarak ortaya çıkar.



Şekil 5.4: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam (Montraluz, 2025).

Sonsuzmuş gibi görünen bu havuz sekansının sonunda, oyuncu bir kapıyla karşılaşır (Şekil 5.4) ve kapıdan geçtiğinde ekranda “Eternal Suburbia” yazısı belirir. Ardından saatin 6.43’ü gösterdiği ve bir lambanın yandığı bir sahne gelir. Bu sahne oyuncunun rüyadan uyandığını ima eder. Uyanma, havuz sekansının bir rüya olduğunu yani aslında Dreamcore estetiğinin yapısal özünü vurgulamaktadır. Yani yüzeydeki görünümlerinden ya da değişken biçimlerinden bağımsız olarak, onu belirleyen ve temel yapıyı ifade eder. Kapıdan geçmesi ise açıkça bu havuz sekansının *eşiklik* deneyimi olduğunu yansıtır. Kapı burada iki varlık alanını yani rüya ve uyanıklık arasındaki *sınırdaki* konumlanmıştır. Oyuncu bu eşiği geçer ve

yeni bir varoluş alanında bulunur, bu alan uyanıklık alanıdır ve rüya olanın geride bırakıldığını ifade eder.

Ancak oyuncu uyandığında, eşiklik deneyiminin sürdüğü görülmektedir. Rüya da yaşadığı deneyim, “Eternal Suburbia” olarak adlandırılan bu mekanda da sonsuz bir banliyö yaşantısı biçiminde devam eder (Şekil 5.4). Yapısal belirsizlik, anomi, marjinallik, iletişimsel sessizlik ve bilinçdışının görünürleşmesi gibi temalar burada da devam etmektedir. Mekân değişmiş olsa da geçiş süreci tamamlanmamıştır. Oyuncu hâlâ rüya ile uyanıklık arasında, anlam ve yön bulma krizleriyle yüzleştiği bir *sınanma* sürecini deneyimlemektedir.



Şekil 5.5: Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam (Montraluz, 2025).

Banliyönün tuhaflığı gibi, evler ve içleri de tuhaftır (Şekil 5.5). Evler tipik aile konutlarını çağrıştırmakla birlikte oldukça detaysızdır. İç mekanlar, eşyasız odalar, koridorlar ve merdivenler gibi geçiş alanlarından oluşur. Bu mekanlar, tipik liminal mekân tasvirleridir. Yönelim ve bağlam sağlayan referanslar eksiktir; mekanlar temel bağamlarından koparılmıştır. İnsanların yaşaması gereken alanlar gibi görünmelerine rağmen çevrede kimse yoktur. Mekanda dünyevi olana dair izler (evler, çitler, su kuleleri, horn hoparlörleri) bulunur, ancak bu nesneler bağlamından koparılmış ve dünyevi olana karşıt anlamlar taşıyan

biçimde sunulmuştur. Nesnelerde yahut insan izleri taşıyan yitirilmiş nesnelerde, kutsal ve dünyevi arasında, birbirini karşıtlayan anlamlar iç içe geçmiş biçimde bulunur (Wu, 2022). Mekân bu bağlamda, bir eşik deneyimi olarak bu iki anlam arasında konumlanmaktadır.

Oyuncu, çevrede ve evlerin içinde yönsüz ve bağımsız şekilde dolaşır. Buradaki yönsüzlük hissi metaforiktir. Yönsüzlük mevcut olsa da oyuncunun yönünü bulması gerekir; çünkü oyun, sıkıcı olmadan bir şekilde bitmesi gerekmektedir.



Şekil 5.6 Dreamcore adlı video oyununa ait bir görsel. Steam (Montraluz, 2025).

Bir süre sonra oyuncu yine ardı ardına gelen iki kapıyla karşılaşır (Şekil 5.6). Oyuncu tekrardan önceki dünyayı bırakmalı ve yeni olana geçmesi gerekir. Bu durum tüm bu süreci bir geçiş haline dönüştürerek bulunduğu konumun eşik deneyimini güçlendirmektedir. Bu geçişlerin birinde göz imgesi bulunur. Göz imgesi, Dreamcore estetiğinin tipik tasvirlerindendir. Freudyen bağlamda bilinçdışıyla ilişkili izlenme veya gözetimi temsil eder. Bu, ebeveyn gözetimi altındaki çocukluk halinin ve toplumsal baskılamaların metaforudur; zamanla kişisel denetim mekanizmasına dönüşür. Dreamcore’da gözler, görülmemesi veya olmaması gereken durumların fark edilmesi ve izlenmesiyle oluşan kaygıyı simgeler.

Oyunun sonlarına doğru benzer birkaç geçiş daha yaşanır ve Liminal mekân estetiğinin en tipik örneklerinden olan Backrooms’da sonlanır. Bu geçişlerin tümü, benzer hisleri uyandırmayı amaçlar. Rüyada deneyimlenebilecek bir eşik hali sürer (havuz ve banliyö sekansları) ve bir sınırdan (kapı) geçilir. Sınır aşıldığında kutsal ya da dünyevi bir alana geçiş beklenir; ancak eşiklik durumu devam eder. Oyun, eşikliği yapısal bir karakteristik olarak kullanır: Eşiklik, geçişin mümkün olduğu bir alan olduğu için eşiktir; bu yüzden sürekli bir yerden başka bir yere geçilir. Fakat aynı zamanda geçilemezliğiyle de eşiklik

deneyimi üretir. Eşik bu sürecin deneyime dönüştüğü yerdir. İki soyut sınır arasında insani olan deneyimi yaratan alandır (Baştürk, 2023). Bu değerlendirmeler, bir sonraki bölümde Dreamcore estetiğinin biçimsel düzeyde ayrıntılı olarak ele alınmasını gerekçelendirmiştir.

5.7 Dreamcore Mekanın biçimsel analizi



Şekil 5.7: “Broken” Reddit (someone-called_cindy, 2021).

Şekil 5.7, 2021 yılında u/someone-called_cindy kullanıcısı tarafından ‘Broken’ başlığıyla paylaşılmış ve r/dreamcoreaesthetic subreddit’inde yüksek etkileşim almıştır. Dreamcore estetiğinin ayırt edici özelliklerini içermesi nedeniyle, analiz kapsamında başlangıç örneği olarak seçilmiştir. Bu bölüm, görselde bulunan biçimsel unsurlar betimleme olarak belirtilmiş, ham veriler ve ikincil verilerin ortaya konması amaçlanmıştır.

Görselde perspektif tek kaçış noktasına yönelmektedir. Kaçış noktası koridorun merkezinde konumlanmış, yan duvarlar bu noktaya doğru daralmaktadır. Bakış, ayakta duran bir insanın göz hizasındadır. Ön plandaki öğeler ile arka plandaki merkezi koridor sonu net biçimde

görülebilmekte ve bu durum mekân boyunca uzanan doğrusal bir derinlik etkisi oluşturmaktadır.

Yan duvarlardaki kapılar ve dönüşler/açıklıklar eşit aralıklarla tekrar etmektedir. Kapıların ve dönüşlerin tekrarı, kaçış noktasına doğru daralan unsurlar, bakış çizgisini koridor boyunca ileriye yönlendiren doğrusal bir hareket yönlenmesi oluşmasına neden olmaktadır. Mekân doğrusal bir koridor -geçiş alanı- olarak kurgulanmıştır. Duvar, zemin ve tavan malzemeleri ile kapıların ve dönüşlerin düzeni, genel olarak bir apartman veya otel tipolojilerine özgü anonim/kimliksiz ve standardize bir kullanıma işaret etmektedir.

Bakış bağlamında koridor, yangın kapısının ayrımı nedeniyle kapı ilerisi ve gerisi olarak iki bölüme ayrılmıştır. Geride, sağ tarafta ahşap kaplamalı bir kapı. Sol taraf açıdan dolayı görülememektedir, muhtemelen bir dönüş veya yine bir aynı kapıdan bulunmaktadır. Orta noktada tamamen açık bir yangın kapısı yer almakta ve üzerlerinde yavaşça açılıp kapanmalarını sağlayan düzenekler ve yangın kapı kolu bulunmaktadır. Tavanda yalnızca çıkış yönünü işaret eden bir 'exit' göstergesi bulunur. Aydınlatma yangın kapısının gerisinde tavanda iki yanda konumlanırken, ilerisinde yan duvarlarda yerleştirilmiştir. İleride koridor boyunca eşit aralıklarla tekrarlanan ve dönüş izlenimi yaratan açıklıklar bulunur ve bu açıklıklarda noktalarda ek ışıklandırma yapılmış olması, koridorun orta hattında ve tavanda karanlık bölgelerin belirginleşmesine neden olmuştur. Duvarların alt yarısında ise tüm koridor boyunca devam eden koruyucu bir ahşap kaplama bandı uzanmaktadır.

Zeminde koyu tonlarda ve desenlere sahip boydan boya bir yer halısı kullanılmıştır. Duvarların alt kısmı kahverengi ve kumaş dokusuna sahiptir, üst kısmı ise sarı tonlarında sıva üzeri boya olarak görünmektedir. Tavan düz ve beyaz bir yüzeye sahip, sarı renkte boyanmış çıkıntılar mevcuttur. Tipik ahşap rengi bir oda kapısı ve sarıya boyanmış çift kanatlı yangın kapısı görünmektedir.

Işık sarı ve sıcak tonlarda, tavandan ve yapay ışık olarak mekanı aydınlatmaktadır. Işığın yapaylığı, bir zamana işaret etmemekle birlikte çıkarım yapmayı da imkansızlaştırmaktadır. Mekana sıcak ve solgun tonlar hakimdir, renk geçişleri belirgin ancak kontrast zayıftır. Çözünürlük düşük ve fotoğraf kalitesi olarak 2000-10'lu yılların çekim kalitesine gönderme yapmaktadır.

Koridor duvarlarında ve yerde göz imgeleri yerleştirilmiştir. Görselin ortasında suçluluk veya sorgulamayı vurgulayan “What did you do...?” (ne yaptın) yazısı görülür. Görselde nesnelerin çevresinde kırmızı-mavi-sarı tonlarda kaymalar (kromatik bozulma), dijital kaynaklı bir bozulmayı göstermektedir. Bozulmalar merkeze doğru yöneldikçe belirgin biçimde artarak anlaşılmaz hale gelmektedir.

Tablo 5.3: Ham (gözleme dayalı) ve ikincil (yoruma dayalı) veriler: Mekansal-geometrik veriler, Mimari öğeler, Işık, görsel ton ve dokular, Dijital bozulmalar.

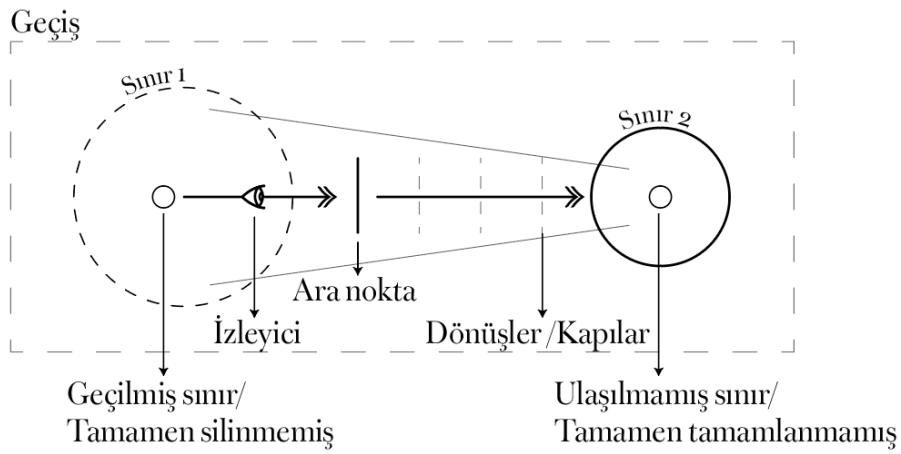
Mekansal ve geometrik veriler	Tek kaçış Merkezi odak Daralan duvarlar Derinlik etkisi Tekrarlanan dönüşler Dönüşlerin belirsizliği Göz hizası bakış Bakışın yönelişi İzleyicinin yönelişi
Mimari öğeler	Yangın kapısı Oda kapısı Kapıların düzenekleri Yön işaretleri Alt duvar kaplaması Tavan aydınlatmaları Duvar aplikleri
Işık, görsel ton ve dokular	Işık tonu Sıcak ton Gölgeler Karanlık alanlar Zemin rengi, malzemesi ve dokusu Duvar rengi ve yüzeyi Duvarlardaki renk ayrımı Zemindeki desenler Ahşap alt duvar kaplaması Tavan yüzeyi Yangın kapısı ve oda kapısı malzemeleri
Dijital bozulmalar	Düşük çözünürlük Merkezi bozulma Göz imgeleri Sorgulayıcı metinler Karanlık boşluklar Kromatik bozulma

Tablo 5.4: Veri Türleri, Yapısal Unsurlar ve Biçimsel Yoğunlaştıkları Katmanlar.

Biçimsel Unsur	Ham veriler	İkincil veriler	Dreamcore'un yapısal unsurları	Yoğunlaştığı katman
Perspektif		Tek kaçış, Merkezi odak, Daralan duvarlar, Derinlik etkisi Göz hizası bakış	Doğrusal Derinlikli Odaklı	Geçiş
Kompozis- yon	Bakışın yönelişi	Dönüşlerin belirsizliği	Ritmik tekrar Merkezi odak	Geçiş
İşlev	Koridor	Tekrarlanan dönüşler İzleyicinin yönelişi	Geçiş alanı	Sınır/Zıtlık
Nesneler	Yangın kapısı, Oda kapısı, Kapı düzenekleri, Yön işaretleri, Ahşap alt duvar kaplaması		Kurumsal/kamusal Sıradan/gündelik/ta nıdık	Deneyim
Malzeme	Zemin yüzeyi (Halı) Duvar yüzeyi – grenli dokusu Tavan yüzeyi Yangın kapısı yüzeyi Oda kapısı yüzeyi		Düz ve detaysız Sıradan/gündelik/ta nıdık	Deneyim
Işık	Tavan aydınlatmaları, Duvar aplikleri, Işığın tonu, Gölgeler, Karanlık alanlar, Acil durum ışıkları veya sensör benzeri küçük duvar elemanlar,		Yapay ışıklandırılmış alanlar Karanlıkta kalan alanlar	Deneyim
Renk	Zemin rengi, Duvar rengi, Düşük çözünürlük, Duvardaki renk ayrımı Zemin üzerindeki desenler,		Solgun ve sıcak tonlar Düşük kontrast Düşük çözünürlük Eski teknik biçim kalitesi	Deneyim
Bozulma	Karanlık boşluklar, Sorgulayıcı metinler, Dijital bozulma, Göz imgeleri	Merkezi bozulma,	Göz imgeleri Sorgulayıcı metin Kromatik bozulma	Sınır/Zıtlık

5.7.1 Katman 1- Geçiş: Perspektif düzeni ve kompozisyon

İzleyici anlatıya koridorda, ayakta duran bir insanın göz hizasından dahil olur. Önde bulunan yangın kapısı belirgin biçimde ilerisi ve gerisini tanımlar. Tamamen açıktır çünkü iki alanı ve arasındaki sınırı vurgular. İzleyici henüz bu sınırların gerisinde konumlanır ancak görünen, bulunduğu konumun beklemesi gereken bir alan olmadığını ifade eder. Kapı aslında nihai sınır değil bir ara noktadır (Şekil 5.8). İzleyici tamamen silinmemiş ve tamamen tamamlanmış olan çok daha büyük bir geçiş aşamasının parçasıdır ve henüz sınıra ulaşamamış ve eşikte konumlanmıştır.



Şekil 5.8: Görseldeki geçişin soyutlanmış gösterimi.

Koridor boyunca tekrar eden dönüşler merkeze doğru bir odak oluşturur. Bu odak aynı zamanda ulaşılabilecek alandır. Koridorun sonuna gelindiğinde nesneleri tanımlamak güçleşir ve tamamen belirsiz bir hal alır. Bu durum anlamlıdır çünkü eşik doğası gereği belirsizlik içermektedir. Tüm bu kompozisyon ve anlatının tamamı ulaşılabilen bir sınıra karşılık izleyicinin konumunu vurgular. Yani izleyici bir süreç içerisinde -veya bir durumla yüzleşmektedir- ancak sonuç henüz muğlaktır. Yangın kapısı ise bir geçişin gerçekleştiğini veya gün yüzüne çıktığının görsel bir belirtisi olarak işlev görür ve van Gennep'in Geçiş ritüellerinde ele aldığı kutsalın gösterilme aşamasıyla paralellik gösterir. Yani izleyiciye, henüz bulunmadığı bir konumdaki unsurlar gösterilerek geçiş aşamasının kendine özgü deneyimi vurgulanır. Bu durum izleyicinin henüz geçiş ritüelini tamamlamadığını yani bir eşiklik deneyimi yaşadığını gösterir. Görselin perspektif düzeni, doğrusal oluşu ve ritmik olarak tekrar eden dönüşleri bu geçişi merkezileştirir. Bu merkezileştirme geçiş aşamasındaki birey için ulaşılabilecek alan niteliği taşır yani bir sınırdır aynı zamanda. İzleyicinin mevcut konumunun ne olmadığını göstererek, yönelimi kendisine doğru çevirir.

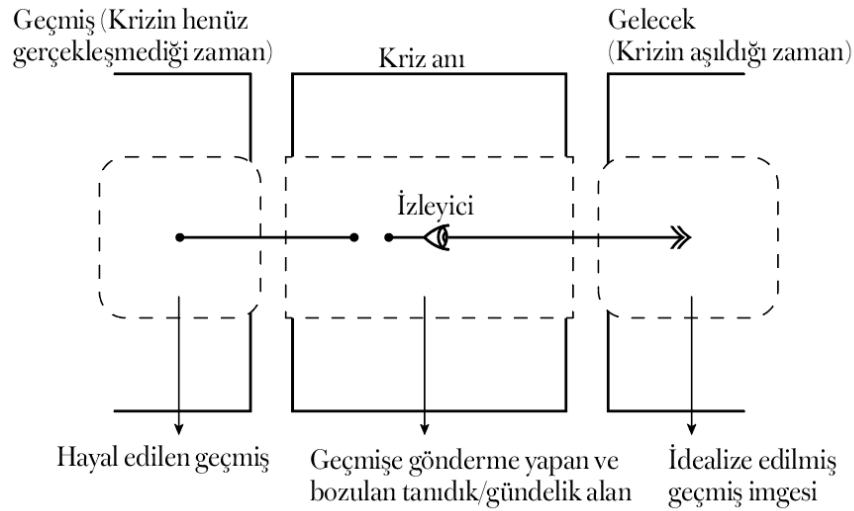
Dolayısıyla izleyici mevcut konumundan, henüz olmadığı konuma doğru bir hareket içerisinde bulunur. Ancak bu hareket henüz tamamlanmamıştır bu nedenle izleyici o alana özgü olan deneyimi yaşamaktadır.

5.7.2 Katman 2- Zıtlık/Sınır: Bozulma, İşlev

Görselde öne çıkan, bir mekanın kendisinden çok anlatının kendisidir. Anlatı geçmişe ait bir anı, bir rüya, gündüz düşü veya hiç deneyimlenmemiş bir geçmişe duyulan özlem yani anemoi (Marks, 1974) olabilir. Bu anlatının özellikle vurgulanması için mekan, kimliksiz bir yer (Auge, 2021) olarak kurgulanmıştır. Mekanın işlevi dolaşım için zorunlu olan geçiş alanıdır, kendi başına bir deneyim üretmez. Ancak Victor Turner'ın komünitesi ortaya çıkardığını belirttiği “kriz anlarında” kendi özgü deneyimini yaratır. Yerdeki ve duvardaki göz imgeleri ile koridor sonunda belirginleşen muğlaklık bir kriz anını işaret eden sembolik unsurlardır. Çünkü mekân tipik gündelik bir alandır ancak bu sembolik unsurlar bu gündelik algının tamamen dışında konumlanmaktadır. Bu unsurlar geçiş ritüellerindeki dünyevi ve kutsal arasındaki zıtlıkla paralellik kurar. Kurulan bu paralellik sözsüz ve simgesel düzeyde aktarılır. Yani izleyici doğrudan bir deneyimin içerisinde ve genellikle bu deneyim bir sınanma aşamasını da beraberinde getirir. Çünkü izleyici ne kutsal alanda ne de bütünüyle dünyevi alandadır aksine iki durumunda çeperinde bir yerlerde konumlanır. Sınanmayı yaratan ise karar verme ve mevcut konumu belirleme zorunluluğundan yani tipik eşik deneyiminin karmaşasından kaynaklanır. İzleyici gündelik kuralların işlemediği bu yerde, mevcut yerini belirlemek için çabalamaktadır.

5.7.3 Katman 3- Deneyim: Nesneler, renk, ışık ve malzeme

Görseldeki nesneler, malzemeler, renkler ve ışık belirgin bir deneyimle ilişkilendirilmektedir. Bu deneyim ancak bu unsurlar görüldüğünde, fark edildiğinde kısaca izleyici tarafında kavranabilir olduğunda ortaya çıkmaktadır. Dreamcore estetiğinde bu deneyim genellikle çocukluk anlarıyla ilişkilendirilir. Görselin ortasında yazan “What did you do” (ne yaptın) yazısı da bu bağlamda anlamlıdır çünkü bir kriz anının başladığını ve izleyicinin şu anda kriz anında olduğunu vurgular. Aynı zamanda krizlerin yaşanmadığı bir önceki ve bir sonraki zamanın varlığına da işaret eder (Şekil 5.9). İzleyici de nihayetinde oraya ulaşmak için çabalamaktadır. Freud'a göre de bu durum çocukluğun yasaksız özgürlüğüne duyulan özlemle ilişkilidir. Kişi bir kriz anındadır ve idealize edilmiş bir geçmiş imgesi yaratmaktadır. Görselde vurgulanan geçiş de bu yaratılan imgeye doğru gerçekleşmektedir.



Şekil 5.9: Geçişin yönelimi ve izleyicinin konumu.

Görseldeki nesneler, renkler ve malzemeler tipik bir otel veya apartman geçiş alanına ait sıradan unsurlardır. Alan da belirgin bir biçimde sıradan ve gündelik görünür. Kullanılan renkler, nesneler veya malzemeler tam olarak hayal edilebilir ve rüyada görülebilir niteliktedir. Deneyim de bu sıradan ve gündeliğin zaman içinde bozulmasıyla ortaya çıkar. Bakışın uzaması, mekanın içinde belirginleşen uyumsuzlukları yani tanıdık olanı istikrarsızlaştırır ve tuhaflık ile aşinalık arasında farkı belirginleştirir. Bu durum Freud'un tekinsizlik kavramıyla uyumludur yani yabancılık, tanıdıklığın içinden türemektedir. Dreamcore estetiği bu deneyim üzerinden tanımlanabilir. Gündelik ve sıradan olanla aşinalık kurar ve bu aşinalığı küçük bozulmalarla çözerek altında kalan anlatıyı görünür hale getirir. Bu nedenle kolayca hatırlanabilir unsurlar ve sade renk paletleri ile düz-detaysız malzemeler tercih edilir. İzleyicinin görseli tanıyabilmesi, deneyimi başlatan temel koşuldur ancak deneyimin özü, bu tanımanın giderek yerini belirsizliğe bırakmasından gelmektedir.

Görseldeki düşük çözünürlükte benzer bir işlevi görmektedir. Dijital bozulma, hatırlanan geçmişin bulanıklığını ve temsiliyetin imkansızlığını vurgular. Çünkü anlatılan çoğunlukla dile gelmeyen (anlatılamaz olan veya dilin sınırları içine alınamayan şeyler), bilinçdışı şeylerdir ve her insan arasında çeşitlilik gösterir. İzleyici bozulmalarda olduğu gibi görselin eksik parçalarını kendi deneyimleriyle doldurmaktadır. Görsel düşük çözünürlüğüyle herkes tarafından anlaşılır olur çünkü kendi gerçekliğini dayatmak yerine, gerçekliği, izleyici kendisi üzerinden kurar.

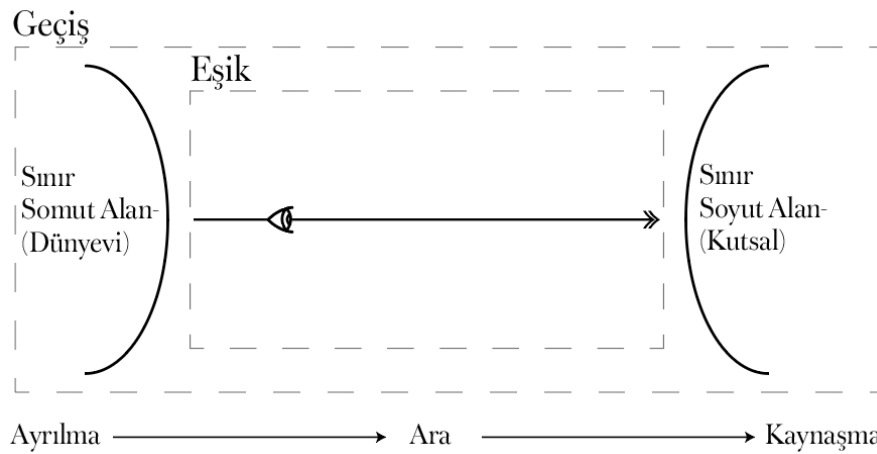
21. yüzyılın üst-modernitesi, teknoloji aracılığıyla zaman ve mekanın algısal sınırlarını daraltmış ve dönüştürmüştür (Auge, 2021). Bireyin ötekiyle arasındaki farklar belirsizleştiğin de ortak anlatılara duyulan ihtiyaç artmış ve bu ortak anlatılardan biri olarak Dreamcore estetiği, izleyici görseldeki unsurları deneyimlememiş dahi olsa, deneyimlemiş olanla benzer bir hissi yaşatmaktadır. İzleyici bir tür kolektif olanı deneyimliyor gibi görünmektedir. Ancak bu konu, bu tezin amacını aşmaktadır.

5.8 Dreamcore, Alt Terimlerin Uygulanması

Bu bölümde, önceki bölümlerde eşiklik kavramı çerçevesinde türetilen 13 terim, 3 katman üzerinden Dreamcore estetiğine ait görsellere uygulanmaktadır. Amaç, bu terimlerin biçimsel analiz bulgularıyla ne ölçüde örtüştüğünü ve görsel okuma pratiğinde ne derece işlevsel olduğunu sınamaktır.

5.8.1 Geçiş: Geçiş, sınırlar ve eşikler

Görselin geçiş katmanında görülen geçiş, sınır ve eşik kavramları Van Gennep'in geçiş ritüellerinde tanımladığı üç aşamalı modelle doğrudan paralellik kurar. Van Gennep bu üçlü modeli ayrılma, eşik/ara ve kaynaşma olarak tanımlar. Aynı şekilde bu model Dreamcore görselinde de okunabilmektedir. Görseldeki perspektifin biçimlenişi, öğelerin merkeze doğru daralması ve dönüşlerin tekrarlılığı görselde doğrusal bir yönelim oluşturmaktadır. Bu durum aynı zamanda belirgin bir derinlik hissini de vurgulamaktadır. Bu derinlik hissi orası ve burası arasındaki sınırları netleştirirken izleyicinin konumunu, henüz iki sınırı da aşmadığı bir ara evrede -eşikte- konumlandırır (Şekil 5.10). Yani izleyici henüz sınırları geçmediği ve eşikte konumlandığı bir geçiş aşamasındadır.



Şekil 5.10: Dreamcore'da izleyicinin bulunduğu geçiş aşaması, sınırlar ve eşik.

Görselde sınırlar soyut ve somut arasındadır. Geçiş ritüellerinde bulunan kutsal ve dünyevi arasında geçişle ilişkilendirilebilir. Ancak bu sınırlar diğer bir katman olan sınır/zıtlık katmanında bulunan unsurlarda ayrışır. Burada bahsedilen sınır sadece geçişin bir koşulu olarak vardır. Belirgin bir biçimde ve doğrudan gösterilemez ancak geçişi koşullandırdığı için var olması beklenir. Eşik ise sınırın aksine kısmen bir yer olarak belirtilebilir. Örneğin koridorda bulunan yangın kapısı bir eşiktir, kapılar bir eşiktir, koridorun sonu da bir eşiktir dolayısıyla görseldeki deneyim bütünüyle geçiş aşamasında bulunan bir eşiklilik deneyimidir.

5.8.2 Sınır/Zıtlık: İletişimsel Sessizlik, Zıtlıkların iç içeliği, Sınanma/Çile, Marjinallik,

Görselin Sınır/Zıtlık katmanında yoğunlaşan bu terimler genellikle bulunulan ve ulaşılan yer ile alakalıdır. Bura ve öte arasında konumlanma o alana özgü belirli deneyimler yaratmaktadır. Bu bağlamda görselde o anı anlatan ve tanımlayan belirgin unsurlar yoktur daha çok bir zamanda akılda kalan unsurlardan oluşur. Çünkü burada anlatı, *iletişimsel sessizlik* ilkesi doğrultusunda aktarılır. Anlam, doğrudan iletilmez; mimetik öğeler ve bağlamsal ipuçları aracılığıyla sezdirilir. Kullanılan nesneler; kapılar, yön işaretleri, halı, duvarın yarısını çevreleyen ahşap bant, kullanılan malzemelerin sıradanlığı ve gündelikliyi ve koridor sonunun bozulması iletişimsel sessizliği sağlayan unsurlardır. Bunlar görseldeki anlatıyı kısıtlayacak kelimeler içine sıkıştırılmamışlardır. İletişimsel sessizliği sağlayan unsurlar, anlatıları her izleyici için farklı deneyimlerle şekillendirmektedir bu nedenle her izleyici anlatıyı kendi deneyimi doğrultusunda anlamlandırmaktadır.

Görselde anlatı somut bir mekânı bozan soyutluklar üzerinden kurulmaktadır. İzleyici görseli somut unsurlarla ve gündelik bir mekân olarak anlamlandırır. Ancak vurgulanan göz imgeleri, kromatik bozulmalar ve düşük çözünürlüğün kullanılması, fazlası olduğu göstermektedir. Bilinmeyen bir şeyleri anlatan unsurlar görsele musallat olmaktadır. Bu unsurlara deneyim katmanının konusu olmakla birlikte, görsel soyut ve somut olmak üzere iki zıtlığın birlikte konumlandığı bir anlatı görülmektedir. *Zıtlıkların iç içeliği* ilkesi bu bağlamda anlamlıdır. İki zıtlık birlikte kullanılarak birinin baskınlığı engellenmiş ve anlatı ikisinin birlikteliğiyle kurgulanmıştır. Görselde soyut unsurlar belirgindir; ulaşılabilecek noktanın muğlaklığı ve bulunan konumdaki göz imgeleri. Bu unsurların gündelik mekân algısıyla birlikte kurgulanarak zıtlığın kendine özgü deneyimi vurgulanmak istenmiştir. Bu zıtlığın vurgulanması aynı zamanda soyut ve somut olanın varlığının da vurgulanmasıdır.

Yani somut olan algılanabilir olduğu için vardır, aynı şekilde algılanabilir olmadığı için soyut olandan da bahsedilebilmektedir.

Öte ve bura görseldeki derinlik hissiyle belirgin biçimde görünür olmaktadır. Ancak izleyicinin konumu hala muallaktır. Dreamcore bağlamında düşünüldüğünde bu yer rüyalarda, gündüz düşlerinde veya hayal edilebilen bir yerde görülen herhangi yere benzemektedir. Bunun sebebi görselin doğrudan bir fotoğraf değil, anlatılar doğrultusunda yapılmış düzenlemelerinden -editler- kaynaklanır. Örneğin bu yer dışında herhangi bir yerin bilinçli olarak bulanıklaştırılması bu sebeptendir. Odak doğrudan mekana yönlendirilmiştir çünkü asıl deneyim burada gerçekleşmiştir ve bu deneyimi bozacak diğer unsurların üzerleri kapatılmaktadır. İzleyicinin neden özellikle bu yere odaklanması istenmiştir sorusu anlamlıdır. Çünkü burada bir yüzleşme ve bu yüzleşmeyle genel bir *sınanma/çile* söz konusudur. Bu terim doğrudan Van Gennep ve Turner'ın geçiş ritüellerinde veya kriz anlarında bireyin eşikteki konumunda verdiği mücadelelere gönderme yapmaktadır. İzleyici veya ritüelin katılımcısı belirli bir aşamadan diğerine geçme durumunda vermesi gereken sınavlar bulunur. Önceki bölümlerde ele alınan kabile liderliği olma veya günümüz siyasetçilerin iktidardan pay alma mücadelelerinde bu durum açıkça görülebilmektedir. İzleyici burada marjinaldir, yani çeperde konumlanmaktadır. Yani ne soyut (kutsal) bir alan içerisinde ne de bütünüyle somut (dünyevi); ikisinin arasında, konumunu bulmaya çalışan aynı şekilde zamansız ve durağan bir biçimde duran, edilgen bir figür olarak konumlanmaktadır.

5.8.3 Deneyim: Bilinçdışının görünürleşmesi, Zamansızlık ve Durağanlık

Görselin düşük çözünürlüğü, soluk ve sıcak renk tonları, 2000–2010'lar arası dijital kamera estetiğini taklit ederek Dreamcore'un benimsediği nostaljik ve bozunmuş görüntü hissini üretir. Ancak mekanda zamansal bir sızıntı söz konusudur. Bu sızıntı geçmişe aitmiş gibi görünen bir fotoğrafın üzerine yapılan düzenlemelerin bugüne ait olmasından kaynaklanır. Görsel şimdiki zamanla doğrudan ilişki kurmaz, geçmişin biçimin yansıtır yine de geçmişin biçimini şimdiki zamanın tekniği üzerinden ifade eder.

Şekil 5.7, u/someone-called_cindy kullanıcısı tarafından Reddit platformunda r/dreamcoreaesthetic subredditinde 2021 yılında paylaşılmıştır. Görselin bir başka platformlarda olmayışı ve ilk kez burada paylaşılmış olması, görselin üreticisinin de paylaşılanın kendisi olduğunu düşündürmektedir. Nitekim bu subredditte kullanıcılar

genellikle kendi üretimlerini paylaşmaktadırlar. Dolayısıyla geçmişe ait bir biçimle yaratılmış görselin, günümüz teknik biçimiyle tekrar üretilmesi söz konusudur. Görsel geçmişe dair bir özlemle veya Freud'un söylemleri doğrultusunda idealize edilmiş geçmişe olan yapay bir özlemle gösterilen bu geçmiş imgelemi aslında modernist bir ana aittir (Fisher, 2021). Mark Fisher'ın deyimiyle anakronizm burada stazla sonuçlanmaktadır. Farklı zamanların artefaktlar tek bir görselde birleşmiş ve stazla sonuçlanmıştır yani durağanlaşmıştır. Zaman akışı askıya alınmış ve koridor uzay-zaman içerisinde boşlukta durmaktadır. Görseldeki ışık, dokular ve renkler düşük çözünürlük ve yoğun dijital gürültü nedeniyle bütünlüklü bir algıyı bozmaktadır. Koridor boyunca bir yönelim söz konusudur ancak bir yere gidilmiyordur veya gidilen bir yer yoktur.

Görseldeki koridor ilk bakışta sıradan bir geçiş alanı gibi görünse de fotoğrafın eski bir kayıt izlenimi vermesi nedeniyle geçmişe yönelik çağrışımlar üretir. Göz imgeleri, ortadaki metin, halı dokusu ve sıcak duvar tonları bastırılmış ya da unutulmuş anılara işaret eden bir atmosfer oluşturur. Bu öğeler, izleyicide tanıdıklık hissi uyandıracak şekilde kurgulanmıştır.

Göz imgeleri görselde belirgindir ve Dreamcore estetiğinin tipik tasvirlerindendir. Freudyen bağlamda bilinçdışıyla ilişkili izlenme veya gözetimi temsil eder. Bu, ebeveyn gözetimi altındaki çocukluk halinin ve toplumsal baskılamaların metaforudur; zamanla kişisel denetim mekanizmasına dönüşür. Dreamcore'da gözler, görülmemesi veya olmaması gereken durumların fark edilmesi ve izlenmesiyle oluşan kaygıyı simgeler. Metindeki “ne yaptın” ifadesi de bir soru değil, belirli bir duygusal tepkiyi ima eden bir uyarıdır. Genellikle bir çocuğun yasaklı bir şeyi yapması sonucu duyacağı bir sözdür. Çocukluk deneyimlerinde sık rastlanan bu söylem, görsel anlatının merkezine yerleşir ve izleyiciyi, yapılmaması gereken bir eylemin sonucuyla yüzleşme temasına yönlendirir. Bu bağlamda görsel, bilinçdışında kalan içeriklerin zamansız ve bağlamdan kopuk bir biçimde yüzeye çıkışını temsil eder. Tanıdıklık duygusu da bu içeriklerin bilinç düzeyinde yankılanmasından kaynaklanır.

5.9 Weirdcore Örneği

Aesthetic Wiki'ye göre Weirdcore, kafa karışıklığı, yönsüzlük, korku, yabancılaşma, nostalji ve anemoia gibi hissiyatlar yaratan ve genellikle amatörce editlenmiş düşük çözünürlüklü görsellerden oluşan sürrealist bir internet estetiği konusudur (Şekil 5.11). Oddcore veya Strangecore gibi isimlerle de anılır ve temelinde tuhaf olanın “core’unu” ifade eder (Polygon

Donut, 2022). Genellikle literatürde amatör ya da düşük kaliteli fotoğraf veya görsel imgeler etrafında şekillenen, kafa karışıklığı, yönelim bozukluğu, tekinsizlik ve yabancılaşma duygularını iletmeyi amaçlayan sürrealist bir estetik olarak tanımlanmaktadır (Mengning He, 2023).



Şekil 5.11: Anonim. Göz desenli mantarların ve kırmızı kapının yer aldığı, “nothing is real” gibi ifadeler içeren bir Weirdcore görseli (Cinder moon cat, 2026).

Weirdcore, özellikle 2000’lerin sonu ve 2010’ların başında Tumblr ve YouTube gibi mecralarda kendini göstermeye başlamış, daha sonra TikTok, Reddit ve Instagram gibi platformlarda hızla yayılmıştır. Çoğunlukla Dreamcore ile çok benzer anlatım diline sahiptir. Ancak belirgin yapısal farkları bulunur. Bu benzerliğin sebebi iki türünde liminal mekanlarla

olan ilişkisi ve doğal olarak rüyaları temsil etme çabasının tuhaflığıdır ve en temelinde ise soyut duyguların ifade edilme çabasından kaynaklanmaktadır (Riewe, 2021).

Weirdcore, Dreamcore'a benzer bir biçimde soyut ve rüyavari mekanları temel alır ve düşük çözünürlük kullanarak değişkenliği, kararsızlığı ve belirsizliği vurgular. Mengnin He, *Manifest of the Poor Image...* başlıklı tezinde, Weirdcore'da düşük çözünürlük kullanımının imgelerin istikrarsızlığını vurgulamak amacıyla tercih edildiğini belirtir. Bu tercih, Dreamcore ve Weirdcore'un gerçekliğin sınırlarının belirsizleştiği, gündelik algının askıya alındığı ve görünmeyen bilinçdışı unsurların görünür kılındığı bir temsil alanı üretmesiyle ilişkili olarak değerlendirilebilir. Ancak Dreamcore'un aksine Weirdcore daha karanlık, daha fazla bozulmuş ve kasıtlı olarak daha rahatsız edici bir estetiğe sahiptir (Adobe Express, 2025; Aesthetic Wiki, 2025; Mengning He, 2023). Weirdcore subredditi (r/Weirdcore) ve Discord sunucusunun moderatörlerinden biri olan ib, Weirdcore'un, izleyici sebebini bilmemesine rağmen, bir şekilde nostaljik hisler uyandırdığını belirtirken, diğer bir moderatör olan Sanfor Weirdcore'u bağlam eksikliği olarak ifade eder. Yani görseller, izleyiciyi bilinmeyenine içine sürükler. Bilinmeyeninde tanıdık unsurlar her zaman vardır ancak verilen bilginin yetersiz oluşu, izleyicinin eksik kalan kısımlarını kendisinin doldurmasını gerektirir. Weirdcore görseller genellikle yoruma açık ve gizemli alanlar bırakır (Pradeep, 2021).

Mark Hollis'in (2020) de yayımladığı *Non-Centered Centers, Queering Animation* makalesinde ise Weirdcore'un özüne dair derin bir bakış açısı yakalanabilir ve oldukça anlamlı görünmektedir. Hollis, Judith Butler'dan alıntılanarak toplumsal cinsiyetin sabit özü olmayışının ve süreklilik içinde değişen, akışkan ve yapay bir yapı olduğunu vurgularken, normatif ve sabit anlamların sorgulanmasına dikkat çeker. Burada cinsiyet olgusunun özünde yapaylığı ve öznenin, kökensiz göçebe ontolojisine dikkat çeker. Weirdcore estetiğinin de bu düşünce için kapsamlı bir örnek oluşturduğunu ifade eder (Hollis, 2020).

Weirdcore'da oluşturulmuş imgeler, temel aldıkları nesnelerin görüntülerini anlık olarak izleyiciye gösterir. Bu imgeler, bilinçdışının derinliklerinde kalmış anıların, sansür mekanizmasının zayıflamasıyla birlikte silik kökenlerini görünür kılar. Bu kökenler genellikle anlamsız, istenmeyen, rahatsız edici bir biçimde ortaya çıkar. Böylece mevcut duygu durumlarının kökenlerinin, en başından itibaren sahte ve yapay olabileceği ima edilir (Hollis, 2020). Weirdcore estetiği imgeleri soyut ve bozulmuş bir biçimde sunarak,

imgelerin temsil ettiđi nesnelerin kökenindeki anlamların yapaylığını vurgular. Böylece, nesnelerin deneyiminin sabit gerçeklik ile değışken belirsizlik arasında konumlanan bir eşiklik durumunda üretildiđi ortaya çıkar (Baştürk, 2023). Bu bağlamda Weirdcore estetiđi bir deneyimi aktarma çabası olarak, tuhaflık alanında konumlanmış ve bu sayede normatif yapıyı vurgulayan bir eşiklik deneyimini yansıtmaktadır. Görsellerdeki belirsizlik, nesnelerin bozulmuş imgeleri ve bağlamı olmayan metinlerde bu sebepten kullanılır. Deneyimin, nesnelerin sınırdaki anlamlarından koparılıp (normal), diđer bir sınırdaki konumlandırılarak (tuhaflık), deneyimin aslında sınırlarda değil, arada yani eşikte üretildiđini vurgular.

5.9.1 Kavramsal arka plan ve literatür incelemesi

Weirdcore, core estetikler arasında öne çıkan örneklerden biri olmakla birlikte, literatürde sınırlı düzeyde ele alınmıştır. Mevcut çalışmaların büyük kısmında Weirdcore'un, çoğunlukla Dreamcore bağlamı içerisinde ve bu estetikle birlikte incelendiđi görölmektedir. Bu nedenle Weirdcore'a ilişkin değlendirmeler, ağırlıklı olarak dijital kültür ve dijital sanat odaklı araştırmalar içerisinde yer almaktadır. Memning He tarafından 2023 yılında yayınlanan "Manifesto of Poor Images: Re-imagine Guggenheim in the Post-digital Age" adlı çalışma bunlardan biridir. Düşük çözünürlüklü dijital görsellerin ifade biçimlerini inceleyen tezde Dreamcore ve Weirdcore başlıkları altında ayrı bir değlendirme yapılmaktadır. Çalışma, görsellerin duygusal ve yapısal ifade biçimlerini tanımlamayı amaçlarken, Weirdcore'u düşük çözünürlüklü estetiğin temsil edici bir örneđi olarak ele almaktadır. Bu sebeple bu çalışma Weirdcore'un görsel dilini anlamak açısından bir referans oluşturmaktadır. 2024 yılında Yingcan Zhou tarafından yayınlanan makalesi ve yine 2024 yılında Maria Gemme Brown tarafından yayınlanan makalesinde her ne kadar Weirdcore kavramına doğrudan ayrılmış bölümler bulunmasa da, söz konusu çalışmaların core estetiklere yönelik ilgisi, Weirdcore'un bir internet estetiđi olarak hangi bağlamlarda ele alındığına dair bir çıkış noktası sunmaktadır (M. G. Brown and Carah, 2024; Zhou, 2024).

Weirdcore, ağırlıklı olarak YouTube, Reddit, wiki tabanlı platformlar ve çeşitli internet sitelerinde ele alınmasına karşın, akademik literatürde sınırlı ölçüde yer bulmaktadır. Literatürde, çoğu zaman diđer core estetik kavramları arasında ikincil bir konumda kaldığı görölmektedir. Oysa Weirdcore ve Dreamcore, core estetiklerin oluşumunda merkezi bir rol üstlenen iki temel kavramdır. Bu sınırlı temsilin, kavramların görece yeni ortaya çıkmış olması, akademik alanda yeterince tanınmaması ve daha çok genç ve niş dijital topluluklara

hitap etmesiyle ilişkili olduğu değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda tez kapsamında Weirdcore, ağırlıklı olarak YouTube ve çeşitli internet platformlarında üretilen içerikler ile özellikle YouTube ve Reddit gibi mecralarda bu görsellere yönelik yapılan yorumlar üzerinden incelenmiştir.

5.9.2 Weirdcore estetiğinin özellikleri: Tuhaflik, Korku ve Uğursuzluk

Weirdcore'u diğer internet estetiklerinden ayıran en belirgin özelliği, gerçekliği açıkça absürt biçimde bozmasından kaynaklanır. Liminal mekân estetiği ve Dreamcore'un aksine görsellerde korku daha açıktır yani gerçekliğin sınırlarının ihlali halihazırda gerçekleşmiştir. Korkunun belirgin bir biçimde ortaya çıkması, tekinsizlik hissinin kaybolmasına neden olmaktadır (Fisher, 2020). Weirdcore estetiğinde sıkça kullanılan göz imgeleri, gölgemsi insan silüetleri, eski ve karanlık mekân tasvirleri ile beraber sunulan metinler izleyiciyle doğrudan bir iletişim kurar. “Gerçek misin?”, “Üzgünüm, hepsi benim hatam”, “Burası bir ev değil!”, “Sürekli izliyorlar!”, “Buraya ait değilsin!” gibi ifadeler bu estetikte tekrar eden metinsel unsurlar arasındadır. Bu metinler, izleyiciyi yüce veya aşkın bir varlık tarafından uyarılıyormuş hissine sürükler. Bu durum ise deneyimin korku, hayranlık, saygı ve dehşet gibi duygulara evrilmesine yol açar (Ümer, 2017). Weirdcore'un duygusal atmosferi genel olarak bu çok katmanlı hissiyat üzerinden tanımlanabilir.

Tuhaflik, Türk Dil Kurumu'na göre “acayip, şaşılacak derecede garip şey” olarak tanımlanır. Mark Fisher ise tuhafliği, gerçekliğin içinden gelen ancak onunla uyumsuz görünen bir varlık ya da olay olarak yorumlar. Yani bu kavram, normalde bu dünyaya ait olmaması gereken bir unsurun, yine de burada bulunması durumunu ifade eder (Fisher, 2020). Dolayısıyla tuhaflik, bir şeyin yerleşik normatif düzeninden sapması ve bilinen gerçekliğin yapısıyla çelişmesiyle ortaya çıkar. Bir şeyin tuhaf olması öncelikle o şeyin tanıdık olmasına bağlıdır. Nitekim Weirdcore görsellerinde bulunan imgeler de tanıdık imgelerdir. Dahası bu imgeler geçmişte bilincin dışına itilmiş anıların, bilincin sansürünün zayıflamasıyla ortaya çıkan biçimleri olarak görülebilmektedir. Ancak bu imgeler özneyi yalnız ve çaresiz bir yerde konumlandırarak olumsuz bir duygu yaratır (Ümer, 2017). Bilinçdışında kalmış imgeler ortaya çıkmıştır ama yine de bu imgeler oldukça rahatsız edici biçimlerde temsil edilir. Bu imgeler uğursuzluğun kaynağına dönüşmektedir. Uğursuzluk, belirli nesne, olay, eylem ya da durumların, simgesel ve mistik bir biçimde, şanssızlık, felaket gibi olumsuz sonuçlara yol açacağına dair inançtır (Erul, 2012). Weirdcore'da ifade edilen imgelerde benzer özellikleri işaret eder.

Şekil 3.2’de yer alan görselde ifade edilen temalar da bu bağlamda değerlendirilebilir. Metinler, daha yüce bir varoluşa sahip birinin uyarıları niteliğindedir; göz ve mantar imgeleri de bilinçdışına göndermede bulunmaktadır. Zemindeki kendini tekrar eden desenin bir kapıya doğru açılması bir eşiktelik deneyimine işaret etmektedir. Göz imgeleri, izleyicinin üzerine yönelmesiyle rahatsız edici bir hale gelir. Bu imgelerin derin bilinçdışına yönelik göndermeleri olabilir; konu ileriki bölümlerde detaylandırılmıştır. Bahsi geçen imgeler, görseldeki tuhaflığın temel kaynağını oluştururken, aynı zamanda uğursuzluğun taşıyıcı nesneleri haline dönüşmektedir. Nitekim mantarların üzerinde izleyiciye bakan bir gözün olması tuhaf bir durumdur. Mantar ve göz tanıdık nesnelerdir ancak bu tanıdıklık, o imgelerin uğursuzluğu nedeniyle bozuluyor gibi görünmektedir.

5.10 Ön Görsel Değerlendirmeler “Weirdcore’un yıkıcı gerçeği”



Şekil 5.12: sanforrrrrrrrrrr (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir (worldwidewebwww, 2023).

Juno Moth adlı Youtube kanalının “The Heartbreaking Truth of Weirdcore” (Weirdcore’un yıkıcı gerçeği) videosunda (2024) Weirdcore estetiğinin anlatmak istediğini şöyle tanımlar:

“Üzgünüm, biraz kafam karıştı... Artık sürekli değişen dünyada hiçbir şey aynı kalmıyor. Büyüdüğün yer, çocukluk arkadaşların, hepsi yok artık. Zaman geçse de fark etmiyor; onlar artık arkadaşların değil, birer yabancı... Kendim gibi hissetmiyorum... Peki bu dünyada senin için bir yer varmış gibi nasıl düşünebilirsin? Sen geçmişin anılarının inşa ettiği bir varlıksın ve bunun yeni gerçeklikle bir ilgisi yok. Peki, sen kimsin? Nesin?... Bu seni korkutmuyor mu? Bir zamanlar ‘var olduğun’ halin, seni sen yapan şeylerle birlikte zaman içinde kaybolduysa, o hâlde hâlâ gerçek, özgün bir ‘sen’den söz

edebilir misin?... Gerçek misin... Üzgünüm bu tabi ki aptalca bir soru, tabi ki gerçek değilsin... Çünkü hatırlamıyorum, hatırladığım küçük anıları da keşke yapmasaydım. Ama kendimi merkeze aldığımda görebiliyorum...” -Juno Moth.

Görebildiği şey, Weirdcore estetiğinde temsil edilen imgeler olabilir. Juno Moth’un bu söylemi Weirdcore estetiğinin özüne dair belirgin çıkarımlar yapmamızı sağlamaktadır. Alıntıda öne çıkan bazı olgular dikkat çeker. Bunlar; kafa karışıklığı, değişim, yabancılaşma, varoluşsal sorgulamalar, gerçeklik algısı, çocukluk anıları (bilinçdışı), korku, pişmanlık ve hepsini aşkın bir varoluş alanından gözlem. Nitekim üstte bulunan Weirdcore estetiğine ait Şekil 5.12’de bu konuların işlendiği görülmektedir. Görseller açıkça geçmiş anıları imgeler ancak birtakım deneyimlerin de aktarılma çabası olduğu görülür. Görsellerin tuhaflığı da buradan gelir. Çünkü deneyim burada dilin ve belirgin nesnelerin sınırları içine alınmadan aktarılmaya çalışılır. Karanlık ve anlaşılmaz alanlar belirgin bir duyguyu sağlamayı engeller. İzleyici boşlukları kendisi tamamlamalıdır. Metinlerde benzer şekilde açıklayıcı değil yalnızca bir düşünceyi ifade ediyor gibi görünmektedir. Bu da görsellerin belirgin sınırlarda değerlendirilmesini engellemekte ve izleyici gerçek ve gerçeküstü bir yer arasında konumlandırmaktadır. Yani görseller bir deneyimi anlatma çabası olarak arada konumlanmış bir eşiklik deneyimi üretmektedir.

Juno Moth’un kafa karışıklığı, görsellerin bir *eşik* deneyimi olarak işlev görmesinden kaynaklanır. Bu görseller, dünyevi olanla kutsal olan arasındaki *sınırları* muğlaklaştırır ve izleyiciyi bu iki alan arasında konumlandırır. Böylece izleyici ne tam anlamıyla birinde ne de diğerindedir; bu da onun kutsal ile dünyevi arasında süregiden bir *geçiş* hâlinde olduğunu, yani bir eşikte durduğunu gösterir.



Şekil 5.13: sanforrrrrrrrrrr (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir. (worldwidewebwww, 2023).

Moth, Weirdcore'un travmadan ziyade geride kalanlara odaklandığını belirtir. Bu estetik, kayıplar ve insanların yaşamımızdan gelip geçmesiyle baş etmemize yardımcı olur. Cresendex adlı Youtube kullanıcısının “Beauty of the Bizarre: An Analysis of Weirdcore” adlı videosunda; hafızamızdaki anılar zaman içerisinde stres, hayal kırıklıkları ve bozukluklarla şekillendiğini ve Weirdcore’unda tam olarak bu geçmiş anılardan geri kalanlara odaklandığını vurgular (Şekil 5.13). Bu nedenle sıkça geçmişe işaret eden unsurlar bulunur. Bunlar zamanla unutulmuş ve bilincin dışında kalmış çocukluk anılarının, görseller üzerinde anlık belirmesi olarak okunabilmektedir.

Weirdcore estetiğinde izleyiciyle iletişim doğrudan sağlanmaz. Metinlerde ifade edilen sorular veya uyarılar daha çok bir iç düşünce gibi işlev görür (Şekil 5.14). Genellikle belirgin bir kimlik veya hikaye yoktur ancak mekanlar tanıdık bir hissiyat verir. Nesnelerin bağlamları kopuktur ve ne olduğu pek belli olmayan unsurlar sıkça bulunur (karanlık insan imgeleri, ışıklar veya karanlık boşluklar örnek olarak verilebilir). Mekân sessiz ve zamansız atmosfere sahiptir. Bu atmosfer içinde görsellerin izleyiciyle kurduğu iletişim de bu *sessizlik ve zamansızlıkta* ortaya çıkar. Sessizlik içerisinde belirginleşen imgeler, zamanla tanıdık olana dönüşür. Bir nevi anemoia söz konusudur; deneyimlenmemiş bir geçmiş, nostaljik hisler yaratmaktadır. Bu imgelere yoğun bir biçimde odaklanıldığında, hatırlanan anılar *zaman içinde donmuş* ve yıllar içinde çarpıtılmış imgelerle ifade edilen bir anlatıya dönüştüğü görülür (Cresendex, 2024; Moth, 2024).



Şekil 5.14:“Understanding The Meaning of Weircore” adlı Yotube videosundan alınan, üzerinde “Beni bekle! Yakında evde olacağım” ve “Hepsi senin hatandı!” yazılı ekran görüntüleri (Polygon Donut, 2022).

Polygon Donut’ın Weircore’u analiz ettiği bu videoda, Weircore’un yedi temel özelliğinden bahseder. Bunlar sırasıyla; Yanlış yerdeki objeler, Etiketler, Oyun temelli öğeler, Huzur verici duygulanım, Derin düş görme duygulanımı, Stres yüklü düş duygulanım ve Kabus duygulanımı. Bu ifadeler Weircore bağlamında görsellerin büyük bir kısmını kapsıyor gibi görünmektedir. Burada huzur, stres, derin düş ve kabus gibi kavramlar dikkat çeker çünkü ortada belirgin zıtlıklar vardır (Polygon Donut, 2022). Weircore estetiği, temelde zıtlıklar arasında konumlanan bir eşiklik deneyimi sunar. Bu estetikte *zıtlıklar iç içe geçer*; dünyevi düzenin geçerliliğini yitirdiği, normların askıya alındığı bir kuralsızlık durumu- yani *anomi*- belirginleşir.



Şekil 5.15: shayesaintjohndotnet (Tumblr) tarafından üretilmiş; worldwidewebwww tarafında “Weirdcore Archive Tumblr” başlığıyla Internet Archive sitesinde arşivlenmiştir (worldwidewebwww, 2023).

Polygon Donut, derin düş görme duygulanımı (Deep Dreaming Aura) olarak ele aldığı kısımda Weirdcore’u “uyandığında büyük ihtimalle hiçbir şey hatırlamayacağın tamamen saçma bir rüyanın tasviri’ olarak ele alır. Bunlar, genellikle aşırı ölçüde bozulmuş, bağlamından koparılmış semboller ve hatalı geometrilerle dolu, algısal olarak rahatsız edici ve kafa karıştırıcı görsellerden oluşur (Şekil 5.15). Bu bağlamda mekanlar marjinalleştirilmiştir: unutulmuş, norm dışı ve sınırda konumlanan yerler olarak temsil edilir. İzleyici, bu atmosferle karşılaştığında bir tür *ordeal* deneyimine sürüklenir: anlam üretiminin askıya alındığı, konumlandırmanın mümkün olmadığı bir algı kriziyle yüz yüzedir. Bu yönsüzlük hali, görsellerde hissedilen huzursuzluğun temel nedenlerinden de biridir.

5.11 Weirdcore Mekanın Biçimsel Analizi



Şekil 5.16: “indoor sky” Reddit (ABSTRACTXD1, 2022).

Şekil 5.16, 2021 yılında u/ABSTRACTXD1 kullanıcısı tarafından ‘indoor sky’ başlığıyla paylaşılmış ve r/weirdcore subreddit’inde tüm zamanların en yüksek etkileşim almış gönderileri arasındadır. Weirdcore estetiğinin ayırt edici özelliklerini içermesi nedeniyle, analiz kapsamında başlangıç örneği olarak seçilmiştir. Bu bölüm, görselde bulunan biçimsel unsurlar betimleme olarak belirtilmiş, ham veriler ve ikincil verilerin ortaya konması amaçlanmıştır.

Görsel tutarlı bir perspektif sistemi sunmamaktadır. Gökyüzü ile iç mekân arasında geometrik bir süreklilik kurulmamakta ve bu durum iki ayrı düzlemin ve iki farklı perspektif

sisteminin eşzamanlı varlığına işaret etmektedir. İç mekân aşırı geniş açılı bir görünüme ve balıkgözü lensle çekilmiş gibi dairesel bir deformasyona sahiptir. Dikey ve yatay çizgiler belirgin ölçüde bozulmuştur; mekânsal derinlik hissi tutarsızlaşmıştır. Bakış ayakta duran bir insanın göz hizası seviyesindedir. Aşırı bozulma boyut ve uzaklıkları belirlemeyi zorlaştırmaktadır. Geleneksel perspektif kuralları bu görselin bütününe uygulanamamaktadır.

Görsel iç mekân ve dış mekân öğelerinin yapay olarak birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. İç mekân ile dış mekânı ayıran belirgin bir yatay çizgi bulunur. Üst bölüm dış mekân imgeleriyle, alt bölüm iç mekân unsurlarıyla kaplıdır. İki alan arasındaki geçiş keskin ve süreksizdir. Sınırlar belirgin biçimde tanımlanmış, kompozisyon iki ayrı mekânsal düzlemin yan yana getirilmesiyle kurulmuştur.

İç mekân tipik bir ev tipi mutfak düzenine sahiptir. Mutfak dolapları, tezgâh, beyaz eşyalar, halı ve duvar yüzeyleri mekânın gündelik bir konut içi kullanımına ait olduğunu göstermektedir. Mekân temelinde kimliksiz değildir, geçiş alanı olarak kurgulanmamıştır ancak büyük oranda boş bırakılmıştır. İnsan varlığına ya da kullanıma işaret eden izlere rastlanmamaktadır. Kullanılmamaktan kaynaklanan steril bir alan gibi görünmektedir. Bu durum, mekânın düzenli ancak atıl bir görünüm sergilemesine neden olmaktadır. Bu nedenle mekanda yer-eylem ilişkisi bozulmaya başlamıştır ve işlev yavaşça muğlaklaşarak mekan, geçilmesi gereken bir alana dönüşmüştür.

Görselde nesnelerin kullanımı sınırlıdır ve tüm nesneler standart bir mutfak elemanlarından oluşmaktadır. Bakış doğrudan mutfağın kendisine yöneliktir ancak izleyicinin bulunduğu konum ile mutfak arasında belirgin bir mesafe farkı görünür. Bu mesafe farkı nedeniyle zemindeki boydan boya olan krem-kahverengi halı görselin yaklaşık yarısını oluşturmaktadır. Duvar yüzeyleri yine açık krem veya sarı tonlarında düz ev tipi boyalı yüzeylerdir. Duvar ile zemin birleşimindeki renk geçişi zayıftır ve yalındır, neredeyse belirsizliğe yaklaşır. Aradaki geçiş beyaz bir süpürgelik sağlanmıştır. Tavan görülmemektedir, onun yerine yapay bir biçimde mavi bir gökyüzü yerleştirilmiştir. Bu mekanın kapalı hacim mantığını bozmakta ve yapısal bir boşluk hissi yaratmaktadır. Gökyüzü dolapların üst kısımlarını da kapatacak şekilde görselin üçte birlik kısmını kaplamaktadır. Mutfak birimlerinde ahşap tonlu dolaplar, açık renk tezgah, beyaz mutfak

eşyaları ve metal bir eviye yer alır. Yüzeylerde düşük çözünürlük nedeniyle basit ve detaysız bir görünüm hakimdir.

Zemin standart halı dokusuna, duvarlar düz sıva üzeri boyalı detaysız yüzeylere, dolap kapakları ahşap yüzeylere ve beyaz eşyalar standart metalik yüzeylere sahiptir. Yüzeyler lekesiz, düz ve kullanılmamış bir görünüme sahip ve bu durum düşük çözünürlük ile vurgulandığında öğelerin yüzeyleri plastikleşmektedir.

İç mekanda ışık sıcak ve solgun tonlarda aydınlatılmış. Tavandan gelen yapay ışık, yüzeylerde yumuşak ve kısa gölgeler üretmektedir. Işık şiddeti izleyiciye doğru azalıyor ve bu azalma zemindeki ve duvardaki ton geçişleriyle görünmektedir. Mekandaki ışık zamanın akşam/gece olduğuna dair bir izlenim sunsa da mekanda dışarıya dair hiçbir izin olmayışı zaman üzerine çıkarımlar yapmayı imkansız hale getirmektedir. Üst kısımda bulunan gökyüzü ise mekân ile doğrudan bir zıtlık içerisinde konumlanmıştır. Gökyüzü, gündüz vakti ve doğal ışığı vurgularken mekân tam karşısı olarak yapay ışık ve akşam/gece vakti izlenimi vermektedir.

Görsel düşük çözünürlüğü sahiptir. Işık nedeniyle zeminde ve duvarlarda bloklaşmalar görünmektedir. Fotoğraf kalitesi 2000-10'lu yılların teknik biçimine gönderme yapmaktadır. Benzer şekilde dijital düzenlemelerde amatörce yapılmıştır ve 2010'lu yılların görsel biçimi taşımaktadır.

İç mekanın üzerine, görsel ile bütünüyle uyuşmayan doğaüstü gökyüzü görüntüsü yerleştirilmiş. Düşük çözünürlük ve geniş açılı çekimden kaynaklı dijital bozulmalar, mutfakın olası kimliğini zayıflatmakta ve mekan-nesne oranlarını bozmaktadır. Mekân olduğundan daha geniş, nesneler ise orantısız biçimde küçülmüş görünmektedir. Mekân bir mutfak gibi görünmesine rağmen kullanıma dair hiçbir iz bulunmamaktadır. Eşyasız, yüzeyler lekesiz ve alan tamamen steril olarak kurgulanmıştır. Bu çarpıtmalar, görüntünün işlevinin bütünüyle somut gerçeklikten kopmasına ve anlatının daha soyut ve algısal düzeye taşınmasına neden olmaktadır. Bu biçimsel çıkarımlar doğrultusunda görsellerdeki ham ve ikincil veriler Tablo 5.5'te bir araya getirilmiş ve verilerin çeşitliliği belirli yapısal unsurlar altında sınıflandırılarak yoğunlaştıkları katmanlar tespit edilmiştir (Tablo 5.6).

Tablo 5.5: Ham (gözleme dayalı) ve ikincil (yoruma dayalı) veriler: Mekansal-geometrik veriler, Mimari öğeler, Işık, görsel ton ve dokular, Dijital bozulmalar.

Mekansal ve geometrik veriler	İki ayrı mekansal düzlem İki ayrı perspektif sistemi Tutarsız derinlik algısı Maket ölçeği Geniş açılı çekim Dairesel deformasyon Göz hizası bakış Mekan-nesne boyut uyumsuzluğu İç- dış mekân karşıtlığı İzleyici-nesne mesafe farkı Yapısal boşluk
Mimari öğeler	Tipik konut yapısı Tipik standart mutfak Mutfak dolapları Mutfak ekipmanları Halı kaplı zemin Tavan aydınlatmaları Tavanın olmayışı
Işık, görsel ton ve dokular	Düşük detaylı dokular Boyanmış duvar yüzeyi Duvar dokusu, Zemin-duvar birleşim yeri Yüzeylerin plastikleşmesi Ahşap tonlar Beyaz metalik yüzeyler Basit ve detaysız malzemeler Halı dokusu Sıcak ve solgun tonlar Renk geçişsizliği Yapay ışık Doğal ışık Kısa ve yumuşak gölgeler Düşük çözünürlük 2000-10'lu yılların biçimsel özellikleri Amatörce dijital düzenlemeler Işık şiddeti farkı Gündüz ve akşam/gece vakti ışığı
Dijital bozulmalar	Bloklaşma Yapay artefaktlar Doğüstü gökyüzü Dışarıya dair izlenimin olmayışı Somuta gerçeklikten soyuta kayma Işık mantığının bozulması Steril boşluklar Yer-eylem ilişkisinin bozulması Kişisel izlerin yokluğu Kullanımsızlık

Tablo 5.6: Veri Türleri, Yapısal Unsurlar ve Biçimsel Yoğunlaştıkları Katmanlar.

Biçimsel Unsur	Ham veriler	İkincil veriler	Weirdcore'un yapısal unsurları	Yoğunlaştığı katman
Perspektif	Geniş açılı çekim, Göz hizası bakış, Dairesel deformasyon, İki ayrı perspektif sistemi,	Tutarsız perspektif, Tutarsız derinlik algısı, Maket ölçeği,	Tutarsız derinlik algısı ve ölçek bozulması, Distorsiyon temelli perspektif sapması, Göz hizası bakış, Çoklu perspektif sistemi,	Geçiş
Kompozisyon	İki ayrı mekansal düzlem, İç-dış mekân karşıtlığı, İzleyici-nesne mesafe farkı	Mekan-nesne boyut uyumsuzluğu, Yapısal boşluk, İç-dış çökmesi,	Çoklu mekansal düzlemler, Mekan-nesne boyut uyumsuzluğu, Mekansal hiyerarşi bozulması,	Geçiş
İşlev	Konut, Mutfak alanı,	Tipik aile evi ve mutfak,	Sıradan, gündelik ve tanıdık alan,	Geçiş
Nesneler	Mutfak dolapları, Beyaz eşyalar, Metal eviye, Tezgah, Halı, Gökyüzü		Sıradan, gündelik ve tanıdık nesneler	Deneyim
Malzeme	Halı dokusu, Boyanmış duvar yüzeyi, Ahşap yüzeyler, Metalik yüzeyler, Tezgah dokusu,	Yüzeylerin plastikleşmesi, Düşük detaylı dokular, Basit ve detaysız malzemeler,	Düz ve detaysız, Geçişsiz ve yalın, Sıradan, gündelik ve tanıdık dokular,	Deneyim
Işık	Yapay ışık, Doğal ışık, Tavan aydınlatması, Kısa ve yumuşak gölgeler, Akşam/gece vakti, Gündüz ışığı,	Işık şiddeti farkı, Kaynağı belirsiz ışık Yapay ve doğal ışık karşıtlığı	Birbirini karşıtlayan, uyumsuz aydınlatma düzenlerinin eş zamanlılığı.	Deneyim
Renk	Sıcak ve solgun tonlar, Ahşap tonlar, Açık renk tezgah, Beyaz metalik yüzeyler	Renk geçişsizliği, Zemin duvar birleşiminin belirsizliği, Düşük çözünürlük, 2000-10'lu yılların teknik biçim kalitesi,	Solgun ve sıcak tonlar Düşük kontrast Düşük çözünürlük Eski teknik biçim kalitesi	Deneyim
Bozulma	Bloklaşma, Görüntüde yapay artefaklar, Doğaüstü gökyüzü, Dijital bozulma, Kullanımsızlık, Steril boşluk, Boş zemin	Dışarıya dair izlenimin olmayışı, Işık mantığının bozulması, Kişisel izlerin yokluğu, Somut gerçekliğin soyutlaşması,	Görsel bütünlüğün bozulması, Mekansal referans eksikliği-tanımlılık kaybı, İnsan izlerinden arındırılma, Temsili gerçekliğin tutarsızlığı,	Sınır/Zıtlık

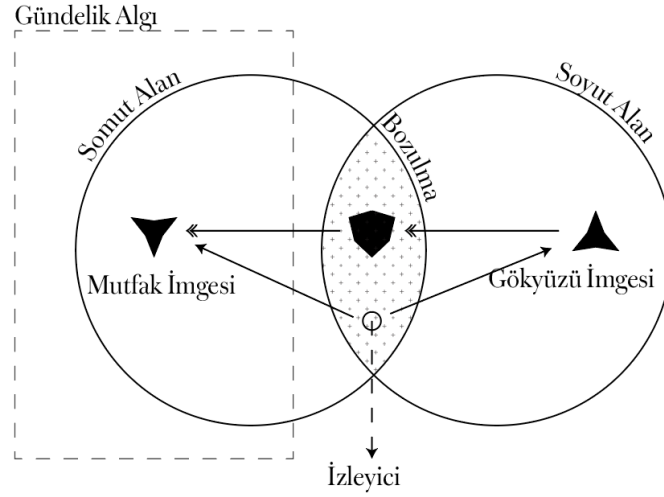
5.11.1 Katman 1- Geçiş: Perspektif Düzeni, Kompozisyon ve İşlev

İzleyici iç mekanı göz hizasından gözlemler. Açılı çekim ve lens kaynaklı distorsiyon nesneler ile izleyici arasındaki mesafenin olağan dışı gözükmesine neden olmaktadır. Gösterilen alan tipik bir aile evinde bulunan mutfaktır; izleyici tanıdık olana doğru yönelmektedir. Görseldeki bozulma mekan-nesne boyut uyumsuzluğuna sebep olmaktadır. Mutfağın geniş bir alanda köşede konumlanması tipik bir aile evi için tuhaftır, zeminin bu kadar boş görünmesi de aynı şekilde tuhaftır. İzleyici tanıdık olana yönelmiştir ancak belirgin tuhaflıklarla yüzleşmektedir. Tuhaflıkların gündelik bir alanda görülmesi, gerçeklik ve gerçek üstülüğün iç içe geçtiğini vurgulamaktadır. Mekân tanıdıklığıyla izleyiciyi somut olana dahil ederken, bu tanıdıklığı yavaşça bozarak soyut alanı da dahil etmektedir. Bu iç içe geçiş izleyicinin henüz bir sınıra ulaşmadığı yani somut ve soyut olanın arasında konumlandığını -eşikte konumlandığı- bir geçiş aşamasında olduğunu göstermektedir.

Görsele yerleştirilen abartılı gökyüzü müdahalesi, Weircore'un bilinçli yapaylık anlayışını açık biçimde gösterir. Bu tür abartılı düzenlemeler Weircore'un özünü oluşturmaktadır. Tuhaflıklar gizlenmemektedir aksine abartılı biçim gündelik olanın içine dahil edilmektedir. Weircore estetiğini eşsiz yapan da tüm bu tuhaflıkların tanıdıklık hissi üzerinden gösterilmesidir. Freudyen bağlamda bu açıkça tekinsiz olanın estetiğidir. Eşiklik açısından ise izleyicinin konumunu görünür hale getirerek vurgular. Burada kişi ne gündelik olana ne de rüya benzeri olana tam olarak yerleşebilir. Görsel izleyiciyi ikisi arasında, birinden diğerine, olduğu şeyden olmadığı şeye doğru bir hareket, yani geçiş durumuna zorlar.

5.11.2 Katman 2- Zıtlık/Sınır: Bozulma

Bu katmanda görülen unsurlar, görselde somut olanın içine soyut olanı dahil ederek, somut olanı bir sınır içerisinde konumlandırır. Nitekim bu görselde beliren mutfak somut olandır ve gündelik algının sınırları içerisinde görünür. Ancak görsele dahil olan diğer unsurlar mutfağın bizimle aynı düzlemde bulunamayabileceğini vurgular. Mutfak somut bir alanda konumlanmaktadır. Bozulmalar ise somut olana soyutunda dahil olduğunu dolayısıyla izleyiciden bağımsız soyut ve somut alanın varlığına işaret eder (Şekil 5.17). Bu durum somut olanın kendi sınırları içerisinde konumlandığını gösterirken izleyicinin de konumunun belirlenmesi gereken bir alanda olduğunu gösterir.



Şekil 5.17: İzleyicinin konumu, bakışı ve soyut olanın somut olana dahil oluşur.

Görseldeki bozulmalar Weirdcore'un doğası gereği abartılıdır. Gökyüzü görüntüsünün yapaylığı belirgindir, 2010'lu yılların amatörce yapılmış dijital düzenlemelerini anımsatır. Gerçek bir fotoğrafın aksine bir reklam afişlerinde canlılığı vurgulamak için tasarlanmış gibidir. Çözünürlüğün düşüklüğü sebebiyle oluşan bloklaşmalar ve yapay artefaktlarda görselin uzun süredir dijital alanlarda paylaşıldığını ve bu nedenle her seferinde çözünürlüğün biraz daha bozulduğuna işaret eder. Alternatif olarak görselin bu bozukluğu, 2010'lu yıllarında fotoğraf kalitesine gönderme yapmasından kaynaklanabilir.

Görselde gökyüzü ve iç mekân ilişkisi keskindir ve birbiriyle hiçbir düzlemde kesişmez. İç mekanda dışarıya dair herhangi bir izin olmayışı da bu zıtlığı vurgulamaktadır. Bu nedenle görsel bütünlüklü bir biçimde ele alınamamaktadır ve mekanın tanımlılığı kaybolmaktadır. Benzer şekilde dijital bozulma kaynaklı zeminin deforme olması, mekanda insana dair izlerin yokluğu ve ışığın düzensiz dağılması, mekansal temsilin tutarlılığını bozmakta ve mutfakın gündelik algı içindeki referanslarının aşamalı olarak kaybolmasına neden olmaktadır.

5.11.3 Katman 3- Deneyim: Nesneler, Malzemeler, Işık ve Renkler

Görselin deneyim katmanında görülen bu unsurlar doğrudan kullanıcının deneyimi doğrultusunda şekillenmektedir. Mutfaktaki nesneler tipik bir aile evi mutfakına gönderme yapar. Benzer şekilde halı dokusu, boyalı duvarlar, ahşap tonlar, ışığın kullanımı ve kullanılan sıcak tonlar gibi unsurlarda mekanın gündelik algı içerisinde konumlanmasını sağlar. Ancak bu unsurlar şimdiki zamana ait değildirler çünkü unsurların sunulmuş biçimi

örneğin mutfakın tarzı, renkleri veya görselin eski fotoğraf kalitesinde olması geçmişin biçimsel özellikleridir. Dolayısıyla görselde geçmiş, şimdiki zamanın içindedir ve onu aşan, ona sahip çıkan zamansız bir mevcudiyete bürünmüştür (Jean Starobinski, 1990).

Görseldeki unsurların hiçbiri saf biçimde bulunmaz aksine görselde unsurlar arası ilişkiler vurgulanmıştır. Deneyim ise bu ilişkiler üzerinden ortaya çıkmaktadır. Örneğin mutfak tipik bir aile evi mutfak izlenimi verir ancak insan izlerinin olmayışından ve dijital bozulmalardan kaynaklanan kullanımsızlık hissi, boşlukta kalan alanlar oluşturmuş ve mutfak mutfak yapan referanslar bozarak, mutfak tanımını zayıflatmıştır. Deneyim ise bu zayıflayan tanımın, izleyici tarafından bilinçdışı unsurlarla doldurulmasıyla ortaya çıkmaktadır.

5.12 Weirdcore Alt Terimlerin Uygulanması

Bu bölümde, önceki bölümlerde eşiklik kavramı çerçevesinde türetilen 13 terim, 3 katman üzerinden Weirdcore estetiğine ait görsellere uygulanmaktadır. Amaç, bu terimlerin biçimsel analiz bulgularıyla ne ölçüde örtüştüğünü ve görsel okuma pratiğinde ne derece işlevsel olduğunu sınamaktır.

5.12.1 Geçiş; Geçişler, Sınırlar ve Eşik

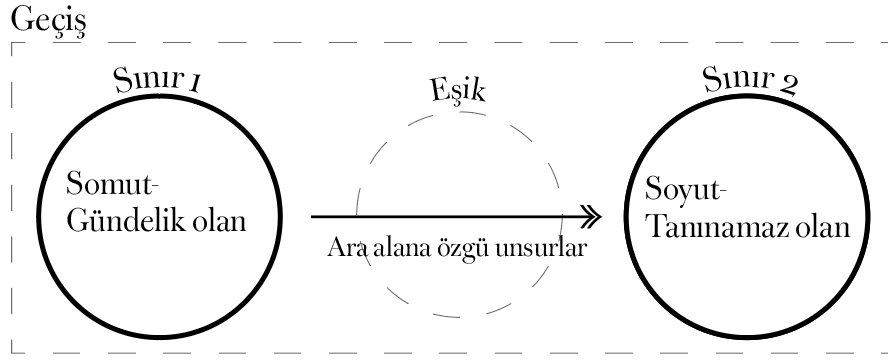
Weirdcore görsellerinde genellikle gözlemlenen tanıdıklık, nostalji, rahatsızlık ve huzursuzluk, korku veya tekinsizlik gibi hissiyatlar mekanın bir şekilde gündelikliğinden ve sıradanlığından kaynaklanır. Mekân herhangi bir mekân değildir; mekân geçmişte yaşanmış, bir filmde-dizide veya herhangi bir internet sitesinde görülmüş veya hiç görülmemiş ancak mekânı birincil elden yaşayanların nostaljilerini deneyimleyen ikincil nesiller olabilir. Mekân doğrudan izleyicinin sadece kendisine ait bir imgeyle iletişime geçirmeye sağlar. Bu nedenle görseldeki unsurlar kendi başlarını anlamsız dururlar ancak ilişkisel olarak bir araya geldiklerinde ortaya Weirdcore ‘un anlatısı çıkmaktadır.

Marc Auge’nin antropolojik yeri tanımlarken tanımladığı iki ayrı kutupsallık, Weirdcore’un geçişlerini anlamak için, van Gennepp’in geçiş ritüellerinde kullandığı terminolojiyle paralellik gösterdiği görülmektedir. Auge bu kutupsallıkları tamamen silinmemiş olan ve tamamen tamamlanmamış olan olarak ayırır ve ele aldığı “yer değiller veya yok yerler” olgusunun da bu ikisi arasındaki ilişkilerin durmaksızın yeniden yazıldığı yerler olarak ifade eder. Nitekim bu yer değiller olarak ifade edilen alanlar aynı zamanda eşikliğin de

alanında konumlanır. Auge'nin "yer deęiller" üzerine söyledięi "Kimsesiz bireysellięe, geçiře, geçici olana vadedilmiş dünya" geçiř ritüellerini ve aynı zamanda Turner'ın komünitas kavramını yani bireyselliklerin askıya alındıęı ve geçici olana vadedilen deęerlerin yařandıęı alanı veya zamanı anımsatır.

Weirdcore'un geçiřleri de tamamen silinmemiř olandan tamamen tamamlanmamıř olana doęru olan hareketi vurgular niteliktedir. Burada silinmemiř olan, aslında silinmesi gereken geçmiřtir. Ancak günümüz teknik biçimleri, internet ve gelişen teknolojiler aracılıęıyla, silinmesi gereken geçmiři silmek yerine arka plana atmaktadır (Fisher, 2021). Geçmiř artık řimdinin ierisinde ulařılan bir nesne haline gelmiřtir. Bu nesne Weirdcore estetięinde mekana yerleřir ve orada maddeleřir. Ancak Weirdcore sadece geçmiře ait bir görseli sunmaz, bunu kendi tarzında bozarak belirli anlatıları ortaya ıkarır. Bu anlatılar genellikle anlatılamaz ve dilin ierisine alınamaz olanı, dięer bir deyiřle bilindiři deneyimleri vurgular.

Görselde canlı bir gökyüzü ve standart bir mutfak görüntüsü bulunur ve izleyici buna göz hizasından bakmaktadır. Gökyüzü ve mutfak birbirleriyle herhangi bir noktada kesiřmez belirgin biçimde ayrı düzlemlerde konumlanmaktadır. İzleyici iin bu gündelik ve sıradan olanı ifade etmektedir; iki ayrı unsur birbiriyle bütünüyle ayrıdır. Dięer taraftan görsel bir bütündür ve iki ayrı olan unsur i ie geçmiř halde vurgulanır. Bu iki ayrı unsurun i ie geçmesine neden olan řey temelinde izleyici iin gündelik ve sıradan olanın bozulmuř olmasıdır. Mekanda ierisi ve dıřarısını ayıran herhangi bir sınır veya geçiř alanı bulunmaz, i mekân keskin biçimde dıř mekanla bütünüleřiyor gibi görünür bu da mekânsal hiyerarřının yavaşa ařındıęını göstermektedir. Yani mutfak herhangi bir mekanla iliřki kurmayan, uzay zaman ierisinde, belirli bir zaman ve yerde tek bařına ve sabit biçimde duruyor gibidir. Benzer řekilde mekanda distorsiyon temelli bozulmalar belirgindir. Bu durum mekan-nesne arasında boyut uyumazlıęına neden olmakta ve mekandaki derinlik hissiyatını zayıflatarak ölek algısını bozmaktadır. Distorsiyon, görüntünün balıkgözü lensle ekilmiş izleniminden kaynaklanır. Odak abartılı biçimde küülmüř kenarda kalan unsurlar ise abartılı řekilde genişlemiřtir. Bu da mekanda yapısal denilebilecek boşluklar oluřmasına neden olmuřtur.



Şekil 5.18: Weircore’da izleyicinin bulunduğu geçiş aşaması, sınırlar ve eşik.

Gündelik ve sıradan olan mekansal öğeler izleyici tarafından açık biçimde seçilebilir durumdadır. Ancak bu öğeler algısal bütünlüklerini yitirmiştir. İzleyiciye somut bir mekanda konumlanıyormuş izlenimi verilse de mekanın işleyişi bu somutluğu sürekli olarak bozar. Böylece izleyici, fiziksel olarak tanıdık bir alanda dururken, algısal olarak bu alanın gerçekliğinden emin olamaz. Bu belirsizlik, izleyiciyi somut ile soyut arasında, geçici ve kararsız bir eşik konumuna yerleştirir. İzleyici iki sınırı da görmektedir ancak henüz eşik aşamasında konumlandığı geçiş sürecini yaşamaktadır (Şekil 5.18).

5.12.2 Sınır/Zıtlık: Yapısal belirsizlik, Anomi, İletişimsel sessizlik, Zıtlıkların iç içeliği, Sınanma

Görseldeki unsurlar arasındaki ilişkiler, bütünüyle gündelik algı sınırları içinde konumlanmaz. Bu nedenle gökyüzü imgesi ile mutfak mekanı, izleyicinin mekana dair yapısal beklentilerini karşılamaz. Anlam, tekil öğelerin (mutfak, zemin, nesneler, gökyüzü) ayrı ayrı sunduğu tanıdık göstergelerden değil, görselin bütününe yayılan ilişkiler ağından üretilmektedir. Bu ilişkilerdeki bozulma, mekânsal yapının kararlılığını zayıflatarak *yapısal bir belirsizlik* oluşturur. Mekân da yalnızca görsel bütünlük değil, unsurların gündelik işlevsel referansları da dönüşüme uğramıştır. İç mekân bir mutfak için beklenmedik biçimde boş alan içerir. Benzer biçimde mekân tipik bir aile evi mutfağını andırmasına rağmen insan izlerinden arındırılmış olması, mekânı steril ve soyut bir görünüme taşır. İç mekân kendi içinde dışarısına dair bir iz taşımaz, gökyüzü imgesi ise dışarısıyla bir ilişki kurmak yerine bu ilişkiyi askıya alır. Böylece mekan, gündelik zaman ve bağlamdan koparak zamansız bir ara alan haline gelir.

İzleyici, somut ile soyut arasındaki bu ara alanda konumlanır. Görselde bu iki zıtlığın iç içe geçmesi, izleyicinin konumunu seçilebilir olmaktan çıkararak zorunlu hale getirir. Bu zorunlu hal, sınanmayı da beraberinde getirir. İzleyici, geçilmesi beklenen ancak kalıcı olarak konumlanılamayacak bir alanda yer alır. Mekan, konumsal referansları muğlaklaştırarak izleyiciyi belirsizlik içinde bırakır. Görselde hissedilen rahatsızlık, tam olarak bu konumsuzluk durumundan kaynaklanır.

Mekan, somut unsurlar üzerine kuruludur, ancak bu unsurlardaki bozulmalar soyut olanı mekana dahil ederek iki düzlemin eşzamanlı deneyimlendiği bir alan üretir. Bu nedenle somut, yani dünyevi mekanın kuralları bütünüyle geçerli değildir. Aynı şekilde, mekanın tanıdık ve nesnel referanslara dayanması, görselin bütünüyle soyut bir düzleme de yerleşmesini engeller. Böylece her iki alanın düzenleyici ilkelerinin askıya alındığı, kuralsızlığın yani Anomi'nin deneyimlendiği bir ara mekân ortaya çıkar.

Görselde izleyiciye yönelik bir yönlendirme veya doğrudan bir referans bulunmaz. Mekân herhangi bir alandır ancak aynı zamanda, aynı dünyaya ve aynı ana ait insanların konuştuğu bir dildir. Burada iletişim birkaç söz ve birkaç simgenin değiş tokuşuyla sağlanır (Fisher, 2021). Bir tür Carl Jung'un kolektif bilincini anımsatır. Sessizlik içinde simgelerle anlaşılan bir tür insan topluluğu söz konusudur. Birbirleriyle doğrudan iletişim kurmazlar ancak ürettikleri unsurlar bir şekilde herkes tarafından anlaşılıyor gibi görünmektedir. Bu bağlamda üst/post-modernite, neo-liberal veya kapitalist değerler gibi daha geniş ideolojik okumalar mümkün olsa da bu analiz bağlamında görselin iletişim biçimi sadece yapısal düzeyde ele alınmıştır.

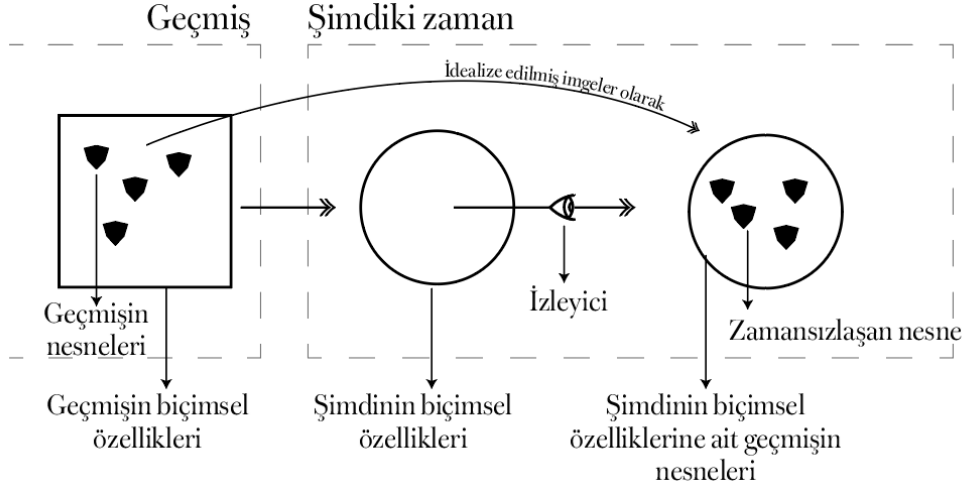
5.12.3 Deneyim: Zamandışı gündelik nesneler, Bilinçdışının görünürleşmesi, Zamansızlık ve durağanlık, Yönsüzlük ve bağımsızlık

Van Gennep'in geçiş ritleri eserinde incelediği doğumlar, nişanlar, evlilikler, yabancıların kabulü, cenazeler, erginleme törenleri gibi birçok ritüelin temelinde kozmik, dinsel ve ekonomik geçiş ritleri olduğunu söyler. Ona göre bu ritüeller çok daha geniş bir kategorinin parçalarını oluşturmaktadır. Bu kategorileri ölüm, ara ve diriliş olarak ifade eder. Bahsedilen ritüellerde de bulunan sekansların bu kategoriler etrafında şekillendiğini vurgular. Bu çalışmada, çalışmanın nesnelerinden biri olan Weirdcore estetiğinin de benzer kategoriler etrafında şekillendiği vurgulanmaktadır. Van Gennep'in deyiimiyle çömez, acemi veya aday ve bu çalışmada ele aldığımız izleyici, görseldeki bozulmalar vasıtasıyla dünyevi dünyadan

koparılır, bir süre ara alanda bulunur ve kutsal(soyut) olana dair unsurlar gösterilerek tekrar kutsal alanda dirilmesi (bütünleşmesi) beklenir. Dünyevi alandan kutsala geçiştir aynı zamanda. İzleyici bu bağlamda kutsal yolcunun kendisidir Turner’ın deyimiyle “pilgrim”, yani hacıdır (Turner, 2018).

Görsele eşik konumundan yönelen izleyici için mutfak, gökyüzünün temsil biçimi ve diğer bozulmalar, alanı eski bir görüntüye dönüştürür. Görsel, geçmişte üretilmiş bir fotoğraf izlenimi yaratır. Ancak bu biçimsel geçmişlik, şimdiki zamanda maddeleşmiştir. Dolayısıyla ortaya çıkan deneyim şimdiki zamana aittir. Mutfak dolapları, beyaz eşyalar ve yer halısı gibi gündelik nesneler bugünün içindedir, fakat geçmişle özdeşleşmiş formları nedeniyle zamansızlaşırlar. Weirdcore estetiği nesneleri belirli bir zamana ait olmama hali içinde konumlandırır.

Şekil 5.16, 2021 yılında Reddit platformunda üretilmiştir ancak kullanılan biçimsel özellikler ise geçmişe aittir. Bu nedenle görsel nostaljik bir atmosfere sahiptir. Amacı sadece nostaljik bir his uyandırmak değildir, nostalji görselde anlatının bir koşulu olarak bulunmaktadır. Bu anlatı genellikle bir kriz haliyle ilişkilidir. Örneğin Mark Fisher’ın “Kaybolan gelecek” kavramsallaştırması bu kriz anlarından biridir. Kişinin geçmişte kurduğu gelecek hayalleri, geleceğin şimdiye ulaştığı anda gerçekleşmemiştir. Aksine geçmişte gelecek için kurduğu hayalleri şimdinin içinde kuramamaktadır. Bu kopuş, geçmişin idealize edilmesine ve ona yönelik bir yönelime neden olur. Freud’un kriz anlarında geçmişin idealleştirilmesine ilişkin tespitleri de bu durumu destekler. Bu nedenle geçmişteki nesneler tarihsel konumlarından koparak zamansızlaşmakta olup şimdinin içindeki üretimlere, sembolik anlamları doğrultusunda tekrardan dahil olmaktadır. Görselde yer alan mutfak ve nesneler, bu nedenle idealize edilmiş bir geçmişin şimdiki zamandaki imgeleri olarak okunabilmektedir.



Şekil 5.19: Şimdiki zamanın içine dahil edilen idealize edilmiş geçmiş imgesi.

Görselde kullanılan gündelik ve tanıdık dokular da geçmişe yapılan bu göndermeyi desteklemektedir. Halının dokusu, boyanmış duvarlar, ahşap ve metalik yüzeyler düz ve detaysız görünmektedir. Dahası dokular birleşim yerlerinde iç içe geçmekte ve ayırım belirsizleşmektedir. Dokular bu nedenle yalın ve geçişsiz görünür. Bu detaysızlık zihnin anıları depolama biçimine gönderme yapmaktadır aynı zamanda yeri kimliksizleştirmektedir. Görsel bağlamında bu durum anlamlıdır çünkü böylelikle yönelim doğrudan anlatının kendisine yönelmektedir. Mutfak düzenlemesi -dokular ve nesneler dahil- doğrudan günlük ritüellerin oluşturduğu bir kültürel yapıyı vurgular. Ancak bu gündelik alanın tavanı yoktur onun yerini gökyüzü imgesi almıştır. Gökyüzü imgesi açık ve canlıdır, güneş parlaktır. Gündelik ve sıradan olan mutfak alanına bu gökyüzü imgesi dahil olmuştur. Burada söz konusu sembolik bir anlatının belirli bir alanda görünürleşmesidir. Görselin geçmişe veya çocukluk anılarına yaptığı gönderme dolayısıyla görünürleşen sembolik yapının bilinçdışı düzleminde gerçekleşmiş olabileceğini anımsatır. Diğer bir deyişle görseldeki sembolik anlatılar görünürleşen bilinçdışının nesneleri olabilmektedir.

Levi-Strauss, zamansallığı tekil olayların akışı olarak değil, olayların tekrar eden yapısal şemalara göre dizildiği bir süreç olarak ele alır. Bu nedenle, tarihsel ya da mitsel anlatılarda ardışık ve tanınabilir aşamaların ayırt edilebileceğini savunur. Weirdcore estetiğinde bu durum kritik bir öneme sahip gibi görünür. Çünkü Weirdcore estetiğinin tam olarak yaptığı tekil olayların akışını askıya alarak, olayların içinde tekrar eden yapısal şemaları görünür hale getirmesidir. Zamansızlık ve durağanlık olgusu mekanı uzay zamanda, ötekiyle ilişki kuramayan, boşlukta bir alan olarak kurgular ve aynı zamanda bunu yaparak ilerleyen

zamana da gönderme yapar. Dahası durağanlaşmasıyla, ilerleyen zamanı görünür hale getirir. Frederic Jameson'ın "nostalji modu da" bu konuda paralellik gösterir. Çünkü bu durum sadece tarihsel zamanın tutarlılığının bozulduğunda ortaya çıkmaktadır. Jameson nostaljik hissiyatın günümüzde birçok alanı işgal ettiğini vurgular ve ona göre bir şekilde özne şimdiye odaklanamamaktadır. Bu durumu, tüketici kapitalizmin kötülüğünü gösteren ideolojik etkilerinin bir sonucu olarak yorumlar. Bu tez bağlamında ise zamansızlık ve durağanlık olguları, söz konusu ideolojik yapının Weirdcore estetiği üzerinden görünür kılınmasına olanak tanımaktadır.

Görselde kullanılan sıcak ve solgun tonlar, gündelik yüzeyler ve düşük çözünürlük, 2000'li yılların başına özgü teknik bir estetiğe gönderme yapar. Bu göndermeler geçmişe ve sıradan olana işaret ederken, aynı anda bugünün dijital üretim koşullarının ürünüdür. Bu ikili durum, görselde anakronik bir zaman örgütlenmesi yaratır. Ancak söz konusu anakronizm, bir hareket ya da süreklilik üretmez, tersine zamansal bir staza, yani durağanlaşmaya yol açar (Fisher, 2021).

Görsel izleyiciyi mekân ın içine yerleştirir. Mekân, dışarıyla ilişkisini bütünüyle yitirmiştir, yönlendirici unsurlar ya da başka mekân lara açılan eşikler bulunmaz. Gökyüzünün tavanı kaplaması, mekân sal hiyerarşiyi bozarak dışarının yalnızca imgesel düzeyde var olmasına neden olur. İnsan izlerinin yokluğu, mekân ın özne için tasarlanmadığı izlenimini güçlendirir. Tipik bir odayı andırmasına rağmen duvarın tamamlanmamış oluşu, mekân sal sürekliliği askıya alır. Işık yalnızca belirli bir alanı aydınlatır ve mekân ın bütününe belirsizlikte bırakır. İçeride tekdüze bir uğultu olduğu hayal edilebilir. Mekanda aslında zaman durmuştur, yönsüz ve ötekenden bağımsızdır, hiçbir zaman hareket etmez ve değişmezdir. Fisher'ın deyimiyle "cepte boşluktadır" veya Marc Auge'nin terminolojisiyle ise kimlik, ilişki ve tarih üretmeyen bir "yok-yer" niteliği taşır. Bu tez bağlamında ise mekân eşikteliğin alanındadır. Van Gennep'in insan kültürlerinde geniş bir kategorinin varlığını gördüğü geçiş ritüellerinde ara alanın kalıcılaştırmış deneyimini ifade eder (Turner, 1975).

6. BULGULAR

Bu bölümde, çalışmanın inceleme nesneleri olan Dreamcore ve Weirdcore estetiklerine ilişkin olarak, önceki bölümlerde eşiklik bağlamında gerçekleştirilen mekânsal analizlerden elde edilen bulgular özetlenmektedir. Amaç, analiz sürecinde tespit edilen mekânsal ve görsel örüntüleri, yoruma girmeksizin, bütüncül bir çerçeve içerisinde sunmak ve aynı zamanda girişte çalışmanın temel sorularını cevaplandırmaktır.

Önceki bölümlerde gerçekleştirilen literatür taraması sonucunda, internet estetiklerini tanımlamak üzere sıklıkla başvurulmuş bazı temalar belirlenmiştir. Temalar; sürrealizm, tekinsizlik ve kaygı, nostalji ve kayıp gelecek, nihilizm ve yabancılaşma ile tuhaflık ve uğursuzluk olarak sınıflandırılmıştır. Bu temalar, Dreamcore ve Weirdcore’da biçimsel analiz sonucu belirtilen unsurların mekan üzerinde oluşturdukları anlam için yorumlayıcı çerçeve olarak kullanılmıştır.

Görsellerdeki mekânsal unsurlar; mekânsal-geometrik veriler, mimari öğeler, ışık kullanımı, görsel ton ve dokular ile dijital bozulmalar üzerinden biçimsel olarak analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda elde edilen veriler, gözleme dayalı (ham) veriler ve yoruma dayalı (ikincil) veriler olmak üzere iki kategori altında sınıflandırılmıştır (Tablo 5.3/5). Bu doğrultuda Dreamcore ve Weirdcore estetiğinde ortaya çıkan unsurlar Tablo 6.1’deki gibi düzenlemiştir.

Tablo 6.1: Dreamcore ve Weirdcore’un biçimsel verileri.

	Ham veriler		İkincil veriler
Dreamcore	Bakışın yönelişi Koridor Yangın kapısı, Oda kapısı, Kapı düzenekleri, Yön işaretleri, Ahşap alt duvar kaplaması Zemin yüzeyi (Halı) Duvar yüzeyi – grenli dokusu Tavan yüzeyi Yangın kapısı yüzeyi Oda kapısı yüzeyi Tavan aydınlatmaları, Duvar aplikleri,	Işığın tonu, Gölgeler, Karanlık alanlar, Acil durum ışıkları veya sensör benzeri küçük duvar elemanlar, Zemin rengi, Duvar rengi, Düşük çözünürlük, Duvardaki renk ayrımı Zemin üzerindeki desenler, Karanlık boşluklar, Sorgulayıcı metinler, Dijital bozulma, Göz imgeleri	Tek kaçış, Merkezi odak, Daralan duvarlar, Derinlik etkisi Göz hizası bakış Dönüşlerin belirsizliği Tekrarlanan dönüşler İzleyicinin yönelişi Merkezi bozulma
Weirdcore	İki ayrı mekansal düzlem, İç-dış mekan karşıtlığı, İzleyici-nesne mesafe farkı Konut, Mutfak alanı, Mutfak dolapları, Beyaz eşyalar, Metal eviye, Tezgah, Halı, Gökyüzü Halı dokusu, Boyanmış duvar yüzeyi, Ahşap yüzeyler, Metalik yüzeyler, Tezgah dokusu,	Yapay ışık, Doğal ışık, Tavan aydınlatması, Kısa ve yumuşak gölgeler, Akşam/gece vakti, Gündüz ışığı, Sıcak ve solgun tonlar, Ahşap tonlar, Açık renk tezgah, Beyaz metalik yüzeyler Bloklaşma, Görüntüde yapay artefaklar, Doğaüstü gökyüzü, Dijital bozulma, Kullanımsızlık, Steril boşluk, Boş zemin	Tutarsız perspektif, Tutarsız derinlik algısı, Maket ölçeği, Mekan-nesne boyut uyumsuzluğu, Yapısal boşluk, İç-dış çökmesi, Tipik aile evi ve mutfak, Yüzeylerin plastikleşmesi, Düşük detaylı dokular, Basit ve detaysız malzemeler, Işık şiddeti farkı, Kaynağı belirsiz ışık Yapay ve doğal ışık karşıtlığı Renk geçişsizliği, Zemin duvar birleşiminin belirsizliği, Düşük çözünürlük, 2000-10’lu yılların teknik biçim kalitesi, Dışarıya dair izlenimin olmayışı, Işık mantığının bozulması, Kişisel izlerin yokluğu, Somut gerçekliğin soyutlaşması,

Tabloda belirtildiği gibi görsellerdeki biçimsel unsurlar mekânsal-geometrik veriler, mimari öğeler, ışık kullanımları, görsel ton ve dokular ile dijital bozulmalar üzerinden zıtlıklar ve benzerlikle kurulduğu görülmektedir. Seçilen görsellerin Dreamcore ve Weirdcore’un tipik özelliklerini yansıtan örnekler olarak seçilmesi bakımından, iki örnekteki beliren örüntüler Dreamcore ve Weirdcore estetiği üzerinden genellemeler yapmak için kullanılmıştır. Bu bağlamda, bu genellemeler, antropolojik temele dayanan ve van Gennep’in Geçiş Ritlerinin bir parçası olan ‘eşiklik’ kavramı üzerinden yapılmaktadır. Bu doğrultuda görsellerde bulunan verileri kapsayacak ve görsellerin yapısal unsurlarını vurgulayacak özellikler belirlenmiştir. Bunlar Tablo 6.2’deki gibidir.

Tablo 6.2: Dreamcore ve Weirdcore'un yapısal unsurları.

Dreamcore	Doğrusal Derinlikli Odaklı Ritmik tekrar Merkezi odak Göz hizası bakış, Geçiş alanı Kurumsal/kamusal Sıradan/gündelik/tanıdık Düz ve detaysız	Sıradan, gündelik ve tanıdık alan, Yapay ışıklandırılmış alanlar Karanlıkta kalan alanlar Solgun ve sıcak tonlar Düşük kontrast Düşük çözünürlük Eski teknik biçim kalitesi Göz imgeleri Sorgulayıcı metin Kromatik bozulma
Weirdcore	Tutarsız derinlik algısı ve ölçek bozulması, Distorsiyon temelli perspektif sapması, Göz hizası bakış, Çoklu perspektif sistemi, Çoklu mekansal düzlemler, Mekan-nesne boyut uyumsuzluğu, Mekansal hiyerarşi bozulması, Sıradan, gündelik ve tanıdık alan, Sıradan, gündelik ve tanıdık nesneler Düz ve detaysız,	Geçişsiz ve yalın, Sıradan, gündelik ve tanıdık dokular, Birbirini karşıtlayan, uyumsuz aydınlatma düzenlerinin eş zamanlılığı. Solgun ve sıcak tonlar Düşük kontrast Düşük çözünürlük Eski teknik biçim kalitesi Görsel bütünlüğün bozulması, Mekansal referans eksikliği- tanımlılık kaybı, İnsan izlerinden arındırılma, Temsili gerçekliğin tutarsızlığı,

Görseller, elde edilen veriler doğrultusunda eşiktelik kavramı bağlamında analiz edilmiştir. Bu analizde, van Gennep ve Victor Turner'ın terminolojisine dayanan 13 kavram analitik araç olarak seçilmiştir (Tablo 5.1/2). Ancak görsellerde tespit edilen yapısal unsurların tek bir düzlemde yer almaması nedeniyle analiz katmanlara ayrılmış ve seçilen kavramlar, yapısal unsurların yoğunlaştıkları katmanlar esas alınarak uygulanmıştır (Tablo 5.4/6). Bu doğrultuda katmanlar ve uygulanan alt terimler Tablo 6.3'teki gibidir.

Tablo 6.3: Katmanlar ve uygulamalı alt terimler.

Katmanlar	Alt terimler
Geçiş	Geçiş Sınır Eşik
Sınır/Zıtlık	Yapısal belirsizlik Anomi İletişimsel sessizlik Zıtlıkların iç içeliği Sınanma/Çile Marjinallik
Deneyim	Zamandışı gündelik nesne Bilinçdışının görünürleşmesi Zamansızlık ve durağanlık Yönsüzlük ve bağımsızlık

Veriler doğrultusunda belirlenen yapısal unsurlar, yoğunlaştıkları katmanlar esas alınarak ayrılmış ve bu katmanlar üzerinden seçilen 13 kavram uygulanmıştır. Uygulama sonucunda, seçilen görsellerde alt terimlerin çoğunun doğrudan karşılık bulduğu, bazılarının ise dolaylı biçimde izlenebildiği tespit edilmiştir. Tablo 6.4'te doğrudan karşılık bulan alt terimler

listelenmiştir. Dolaylı biçimde izlenen terimler, çalışmanın anakronik veya zorlayıcı bir yorum üretmesini önlemek amacıyla analize dahil edilmemiştir.

Tablo 6.4: Kavramsal görünülük tablosu.

Katmanlar	Uygulamalı Alt Terimler	Dreamcore	Weirdcore
Geçiş	Geçiş	+	+
	Sınır	+	+
	Eşik	+	+
Sınır / Zıtlık	Yapısal Belirsizlik	-	+
	Anomi	-	+
	İletişimsel Sessizlik	+	+
	Zıtlıkların iç içeliği	+	+
	Sınanma/Çile	+	+
	Marjinallik	+	-
Deneyim	Zamandışı Gündelik nesne	-	+
	Bilinçdışının görünürleşmesi	+	+
	Zamansızlık ve Durağanlık	+	+
	Yönsüzlük ve Bağımsızlık	-	+

Bulgular, alt terimlerin rastgele dağılmadığını, belirli yapısal katmanlarda yoğunlaşarak Dreamcore ve Weirdcore estetiğinde mekânsal eşiklilik deneyiminin belirli biçimler altında tekrarlandığını göstermektedir.

7. SONUÇ

Dreamcore ve Weirdcore, dijital platformlarda paylaşılan görsel, video ve müzik temelli estetik türleri ifade etmektedir. Bu tür internet estetikleri, pandemiyle birlikte son yıllarda artan bir görünürlük kazanmış olsa da literatürde henüz yeterince ele alınmamıştır. Valentina Tanni, Exit Reality adlı çalışmasında bu durumu, söz konusu estetiklerin çoğu zaman niş olgular olarak değerlendirilmesine bağlar. Ancak Tanni'ye göre internet estetikleri aynı zamanda zamanın ruhunu tanımlayan en güvenilir ifadeler arasındadır. Bu yaklaşım anlamlıdır; zira ona göre internet estetikleri, çağdaş sanatın merkezinde yer almakta ve çok sayıda öznenin katılımıyla oluşan kolektif süreçler sonucunda şekillenmektedir.

Freud, Uygarlığın Huzursuzluğu eserinde sanatı, yaşamın getirdiği ağır yükler ve acılar karşısında başvurulacak palyatif önlemler arasında değerlendirir. Benzer şekilde Nietzsche, çözölen toplumsal yapılara eşlik eden melankolik durumlarını, bireyin yakınma hâlinde takılı kalması, ani duyarsızlaşma ve sessizlik biçimleri üzerinden düşünür. Kurt Lewin'in sosyal ahengin bozulması kavramı ile Victor Turner'ın "sosyal dramalar" yaklaşımı da belirli toplumsal kırılmaların özgül kültürel ve estetik üretimlere yol açtığını göstermektedir. Bu bağlamda internet estetikleri de söz konusu toplumsal olayların ve kolektif duygulanımların estetik düzlemde görünürlük kazandığı formlar olarak değerlendirilebilir.

Literatür incelemesi, internet estetiklerinin çoğunlukla toplumsal dönüşümlerle ilişkilendirilerek ele alındığını ve bu dönüşümler çerçevesinde anlamlandırıldığını göstermektedir (M. G. Brown and Carah, 2024; M.-G. Brown, 2023; Mengning He, 2023; Papuc, 2022; Vollmert, 2024; Wójcik, 2024; Wu, 2022; Yang, 2025; Zhao, 2024; Zhou, 2024; Zhou and Kawabata, 2025). Bu bulgu, internet estetiklerinin yalnızca yüzeydeki görsel imgeler üzerinden değil, bu imgelerin altında yatan anlam katmanları üzerinden okunmasını gerekli kılmaktadır. Baudrillard'ın yaklaşımıyla ifade edilecek olursa, söz konusu imgeler gerçekliğin metaforik temsilleri olarak işlev görmektedir. Dolayısıyla bu temsillerin ardındaki gerçeklik düzlemlerinin açığa çıkarılması, internet estetiklerinin toplumsal bağlamının anlaşılması açısından merkezi bir önem taşımaktadır.

Antropolojik temele sahip eşiklik kavramı, toplumsal olayların öznesi olan bireyin mevcut konumunu görünür kılmasıyla, metaforik imgelerin derinlerinde yer alan anlam katmanlarını düşünceye açmaktadır. Bu bağlamda, internet estetiklerinin temel üretim mekanizmalarını

anlamak ve aynı zamanda belirli genellemeler yapabilmek amacıyla Dreamcore ve Weirdcore örnekleri seçilmiştir. Bu estetik türlerinin soyut ve rüya benzeri anlatıları, çok sayıda imgenin kesişmesine olanak tanıyarak analiz için elverişli bir zemin sunmaktadır. Bu nedenle Dreamcore ve Weirdcore eşiklik kavramı çerçevesinde analiz edilmiş ve altında yatan üretim mekanizmalarının açığa çıkarılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda analitik bir model önerilmiş ve kabaca aşağıda sunulan sonuçlara ulaşılmıştır:

- İzleyici, edilgen biçimde zamansal bir süreç içerisine yerleştirilir. Deneyim anlık bir karşılaşmaya değil, aşamalı bir ilerlemeye gönderme yapar. Bu süreçte izleyici yalnızca mekânsal değil, aynı zamanda psikolojik bir geçiş hâlini deneyimler.
- İzleyici, belirli bir mekânsal konuma sabitlenir. Konum “ne orasını ne de burasını” durumunu imler. İzleyici tarafından tam aidiyet kurulmaz ancak tam dışarıdalık da oluşmaz.
- Görseller, sınırlı ve seçilmiş göstergeler aracılığıyla anlam üretir. Görsel içerikteki boşluklar, parlamalar, karartılar veya bozulmalar rastlantısal değildir. Fazlalık bilinçli olarak dışarıda bırakılır.
- Anlam ve deneyim görsel tarafından tamamlanmaz, izleyicinin bireysel deneyimleri ve kendi algısal katılımıyla kurulur.

Dreamcore ve Weirdcore görseller, izleyiciyi ne yalnızca izleyen ne de tam anlamıyla etkin bir özne olarak konumlandırır. İzleyici, tamamen ulaşılmamış olan ile geride bırakılmış ancak tamamen silinmemiş olan arasında konumlanır. Bu konum hem geçilmekte olan hem de tam olarak ulaşılamayan bir durum ve mekân deneyimini aynı anda içerir. Bu nedenle eşiklik, bu estetiklerde sonradan eklenen bir yorum değildir. Eşiklik, görselin anlam üretmesini mümkün kılan yapısal bir oluş hâlidir. Aynı zamanda görselin kurulabilmesi için gerekli bir koşul niteliği taşımaktadır. Bu sonuç Victor Turner’ın eşiklik tanımıyla doğrudan paralellik gösterir. Onun eşiklik olarak adlandırdığı şey, biçimsel olsun ya da olmasın sosyal yapısal kaygıların yön verdiği sosyal çevrelerde gerçekleşen ardışık etkileşimlerin arasında olma durumudur.

Eşiklik bir eylem ve düşünce alanıdır Turner’a göre. Nitekim Dreamcore ve Weirdcore görsellerinde de izleyici bir eyleme zorlanır, yani hareket içinde olması beklenen bir geçiş alanındadır. Bu geçiş alanında izleyici geçmişi yeniden kurgular ve geleceğe yönelik bir arzu

 retir. Hatırlanan ancak b t n yle silinmemiŐ  olan unsurlar imgesel bir forma b r n r ve soyutlaŐ ır. Gelecek tasavvuru ise bu soyutlanmış imgeler aracılıđıyla kurulur. Bu s re te izleyicinin deneyimine melankolik bir ton eŐ lik eder. Freudyen bađlamda bu durum, yas s recinin tamamlanmamıŐ  olmasından kaynaklanır. Ge miŐ ten tam bir ayırma ger ekleŐ memiŐ tir. Bu nedenle izleyici, ge miŐ  ile gelecek arasında kurgusal bir alanda konumlanır. Turner'ın eŐ iktelik yaklaŐ ımı dođrultusunda bu durum, toplumsal olana katılımdan  ok yabancılaŐ mayı  retir. Dreamcore ve Weirdcore g rsellerinde ortaya  ıkan rahatsızlık hissi de bu yabancılaŐ ma h linden beslenir.

Sonuc olarak, bu  alıŐ ma 21. y zyılda bireyin dijitalleŐ me aracılıđıyla deneyimlediđi d n Ő  mlerin altında yatan mekanizmaları, internet estetikleri  zerinden g r n r hale gelen mek nsal c z lmeler  zerinden tartıŐ maya a arak, eŐ iktelik kavramı bađlamında kavramsal bir  er eve  nermektedir. Bunun sonucunda Dreamcore ve Weirdcore'un anlatısı, internet estetiklerinin  z nde yatan kurucu unsurlarla keŐ iŐ tiđi ve bu keŐ iŐ imlerin metaforik imgeler aracılıđıyla g r n r hale geldiđi vurgulanmıŐ tır. Bu bađlamda g rseller, izleyiciyi eŐ ik h linde konumlandıran zamansal, mek nsal ve algısal bir deneyim d zeni kurarak, s z konusu d n Ő  mlerin iŐ leyiŐ ini a ıđ a  ıkaran bir mekanizma olarak deđerlendirilmektedir.

 alıŐ ma, mek nı mimarlık disiplininden hareketle ele alarak, antropolojik, psikolojik ve sosyolojik d zlemlerde Ő ekillendiđini vurgulamakta ve d n Ő en insan k lt rlerinde bu d n Ő  m n temelinde yatan mekanizmaların anlaŐ ılmasına y nelik teorik bir katkı sunmaktadır. Elde edilen bulgular dođrultusunda internet estetiklerinin, s z konusu d n Ő  mleri dođrudan temsil etmek yerine, bu d n Ő  mlerin bilin diŐ ı d zeyde iŐ leyiŐ ini g r n r kılan analitik bir alan sunduđu g r lm Ő t r. Bu bađlamda internet estetikleri, en kapsayıcı  rnekler olarak deđerlendirilen Dreamcore ve Weirdcore  zerinden incelenmiŐ tir. Bu iki estetik t r n sınırlılıkları nedeniyle internet estetiđinin t m  eŐ itliliđini temsil etme iddiası sorunludur ancak yine de geniŐ ce bir kısmını kapsamakta ve belirli deneyimsel ve g rsel  r nt leri g r n r kılmaktadır. Bu sınırlılık dođrultusunda  alıŐ ma internet estetiklerini b t nc l bi imde a ıklamaktan ziyade, eŐ iktelik bađlamında iŐ leyen temel mekanizmaları tartıŐ maya a an bir baŐ langı   er evesi sunmaktadır.  alıŐ ma, internet estetiklerinin mek nsal ve deneyimsel boyutlarıyla ele alınmasına y nelik ileride yapılacak  alıŐ malar i in bir baŐ langı  noktası ve referans kaynađı oluŐ turması ama lanmıştır.

8. KAYNAKLAR

- ABSTRACTXD1.** (2022). *indoor sky*. Reddit.
- Adobe Express.** (2025). *What is weirdcore? Explore glitchy nostalgia designed to creep you out on purpose*. Adobe.
- Aesthetic Wiki.** (2025). *Weirdcore*. Fandom.
<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Weirdcore>
- AestheticWiki.** (2025). *Dreamcore*. Fandom.
<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dreamcore>
- Akyıldız, H.** (1998). Bireysel ve toplumsal boyutlarıyla yabancılaşma. . *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 163–176.
- Allebach, N.** (2019). *A Brief History of Internet Culture and How Everything Became Absurd*. Medium.
- Anderson, K. E.** (2015). Ask Me Anything: What is Reddit? In *Library Hi Tech News*, 32(5). <https://doi.org/10.7282/T3D220BR>
- Auge, M.** (2021). *Yer Değiller Bir Üst Modernite Antropolojisine Giriş*. İnsan Yayınları.
- Avcıoğlu, Ş. G.** (2011). Yapısal kimlikten seçimlik kimliğe; kimliğin medya aracılığıyla yeniden üretimi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(2).
- Barry M., L.** (2009). A Brief History of the Internet. *AC M SIGCO MM Computer Communication Review*, 39(5), 22–31.
- Baştürk, E.** (2023). *Limen: İnsan ve Eşik*. Lejand Kitap.
- Baym, N. K.** (1994). From Practice to Culture on Usenet. *The Sociological Review*, 42(1 S), 29–52. <https://doi.org/10.1111/J.1467-954X.1994.TB03408.X>
- Beech, N.** (2011). Liminality and the practices of identity reconstruction. *Human Relations*, 64, 285–302. <https://doi.org/10.1177/0018726710371235>
- Berger, P. L. ., & Luckmann, Thomas.** (1966). *The social construction of reality : a treatise in the sociology of knowledge*. Anchor Books.
- Bigger, S.** (2009). Victor Turner, liminality, and cultural performance. *Journal of Beliefs & Values*, 30(2), 209–212. <https://doi.org/10.1080/13617670903175238>
- Boas, F.** (1920). The Methods of Ethnology. *American Anthropologist*.
- Bowen, J. P., & Giannini, T.** (2014). *Digitalism: The New Realism?*
- Boym, S.** (2002). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Brittanica.** (2024). *USENET*. Association for Computing Machinery (ACM). Brittanica.
<https://doi.org/10.1145/169070.169102>

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Brown, M. G., & Carah, N.** (2024). Finding the future in digitally mediated: nostalgiacores and the algorithmic culture of digital platforms. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, 30(5).
- Brown, M.-G.** (2023). Ghost in the Mall: The Affective and Hauntological Potential of Dead Mall Ruins. *Capacious: Journal of Emerging Affect Inquiry*. <https://doi.org/10.22387/cap2022.70>
- Cambridge Dictionary.** (2025). *CORE, English meaning* . Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/core>
- Cassin, B.** (2020). *Nostalgia, When Are We Ever at Home*. Fordham University Press.
- Castells, M.** (2003). The Internet Galaxy. In *Networking Knowledge*. OUP Oxford.
- Çelebi, İ.** (2012). *Uğursuzluk*. TDV İslam Araştırmaları Merkezi. <https://islamansiklopedisi.org.tr/ugursuzluk>
- Çelik, A.** (2022). *Geçiş Ritleri: Tabular, Batıl İnançlar, Büyüler, Ayinler ve Törenler* (p. 230). Nora Kitap.
- Çevikbaş, S.** (2011). Nietzsche ve Nihilizm Tarihsel Bir Yazgı Olarak Nihilizm: Avrupa Nihilizminin Tarihi, Kökeni ve Egemen Olma Aşamaları. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergi*, 15(2), 69–82.
- Cinder moon cat.** (2026). *Nothings Real Mushrooms with eyes*. Fandom.
- Cloudflare.** (2024). *How does the Internet work?* Cloudflare. <https://www.cloudflare.com/learning/network-layer/how-does-the-internet-work/>
- Cresendex.** (2024). *Beauty of the Bizarre: An Analysis of Weirdcore*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vFIIVdPt6CU&t=518s>
- Cross, D., Kinnie, N., & Swart, J.** (2015). The liminality of liminality: A systematic review of organisationally liminal spaces. *APROS/EGOS Conference*.
- Czarniawska, B., & Mazza, C.** (2003). Consulting as a liminal space. *Human Relations*, 56, 267–290. <https://doi.org/10.1177/0018726703056003612>
- David Alexander, B.** (1994). Using Prodigy and Other Online Services in the Political Science Classroom. *PS: Political Science and Politics*, 27(4), 708–712.
- Dönmez, N. I.** (2014). *Freud'un düş kuramları ve sürrealistler*. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Düz, N., & Özdemir, K.** (2024). Bilinçaltından İzler: Sürrealizm Sanat Akımı ve Salvador Dali Örneği. *JOURNAL OF SOCIAL, HUMANITIES AND ADMINISTRATIVE SCIENCES (JOSHAS)*, 10(4), 609–618.
- Edtech Türkiye.** (2024, September 16). *İnternetin Kapsamlı Gelişim Tarihi - Edtech Türkiye*. Edtech Türkiye. <https://edtechturkiye.com/internetin-kapsamli-gelisim-tarihi>

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Ertuğrul, Ö.** (2019). *Ağ Teknolojileri. Ağ İletişimi ve İnternet'in Tarihi*. Medium. <https://medium.com/%40ertugrul.ozcan/a%C4%9F-teknolojileri-577a19a52755>
- Erul, B.** (2012). Uğursuzluk. *İslam Ansiklopedisi*, 42, 51–52. <https://cdn2.islamansiklopedisi.org.tr/dosya/42/C42024231.pdf#page=1.00>
- Etymonline.** (2026). *nostalgia (n.)*. Etymonline.
- Fandom.** (2025). *Internet aesthetic*. 2025. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Internet_aesthetic
- Firican, D. A.** (2023). Digital Transformation and Digital Culture: A Literature Review of the Digital Cultural Attributes to Enable Digital Transformation. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 17(1), 791–799. <https://doi.org/10.2478/PICBE-2023-0073>
- Fisher, M.** (2020). *Tuhaf ve Tekinsiz*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Fisher, M.** (2021). *Hayatımın Hayaletleri*. Habitus Kitap.
- Ford, P., & J.F. Martel.** (2018). *Weird Studies Episode 36: On Hyperstition*. WeirdStudies. <https://www.weirdstudies.com/36>
- Freud, S.** (1919). The “Uncanny.” *İmago*, 5, 297–324.
- Freud, S.** (1927). *Bir Yanılsamanın Geleceği - Neden Savaş*. Say Yayınları.
- Freud, S.** (1996). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. Metis Yayınları.
- Freud, S.** (2017). The “Uncany.” In *Romantic Writings* (pp. 318–325). Routledge.
- Freud, S.** (2022). *Narsisizm Üzerine*. Olimpos Yayınları.
- Freud, S.** (2024). *Bir yanılsamanın geleceği: Neden savaş*. Say Yayınları.
- Furman, I. O.** (2024). What Were Bulletin Board Systems? Looking Back At Pre-Internet Online Communication in Türkiye. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 66, 140–159. <https://doi.org/10.47998/ikad.1343142>
- Gümüşçü, O.** (2010). Siyasi Coğrafya Açısından Sınırlar ve Tarihi Süreç İçinde Türkiye’de Sınır Kavramı 1. *Bilig*, 52, 79–104.
- Güngör, S.** (2001). Althusser’de İdeoloji Kavramı. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(2).
- Harari, Y. N.** (2015). *Sapiens: A Brief History of Humankind*. Harper Collins.
- Heft, P.** (2021). BETWIXT AND BETWEEN: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces. *Pulse: The Journal of Science and Culture*, 8(1), 1–20.
- Hollis, M.** (2020). Non-Centered Centers: Queering Animation. *Synoptique*, 9(1), 85–181.
- Hopeful_Fix_41.** (2025). *made this liminal/dreamcore render*. Reddit.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Howard Rheingold.** (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* In *The Virtual Community.* The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/MITPRESS/7105.001.0001>
- Howitt, R.** (2001). Frontiers, borders, edges: Liminal challenges to the hegemony of exclusion. *Australian Geographical Studies*, 39, 233–245. <https://doi.org/10.1111/1467-8470.00142>
- Huang, Y.** (2024). *Immersive Paracosm: Mixed Media Dreamscape Intersection of Fantasy and Reality.* Pratt Institute.
- Ilata, D., & Görenek, G.** (2022). Biyomorfik Sürrealizmde Otomatik İmge. *Akademik Sanat*, (17), 55–72. <https://doi.org/10.34189/asd.2022.17.004>
- Ilya Levin, & Dan Mamlok.** (2021). Culture and Society in the Digital Age. *Information 2021*, Vol. 12, Page 68, 12(2), 68. <https://doi.org/10.3390/INFO12020068>
- J. C. R. Licklider.** (1963). MEMORANDUM FOR: Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network. *ADVANCED RESEARCH PROJECTS AGENCY Washington 25, D.C.* <http://www.chick.net/wizards/memo.html>
- Jean, B.** (1994). *Simulacra and Simulations.* University of Michigan Press.
- Jean Starobinski.** (1990). Les cheminées et les clochers. *Magazine Littéraire.*
- Jesse Snyder.** (2002). All about Bulletin Boards. *Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 2(3).
- Kardeş, M.** (2019). On politicity of space: The supports of production of space. In *1st Istanbul International Geography Congress Proceedings Book* (pp. 636–641). Istanbul University Press. <https://doi.org/10.26650/PB/PS12.2019.002.062>
- Kavut, S.** (2020). Kimliğin Dönüşümü: Dijital Kimlikler. *Selçuk İletişim Dergisi*, 13(2), 987–1008. <https://doi.org/10.18094/JOSC.691445>
- Kayserilioğlu, K.** (2020). Vaporwave Estetiği Üzerinden Nostalji Olgusunu Düşünmek. *Sanat - Tasarım Dergisi*, (11), 57–68. <https://doi.org/10.35333/Sanat.2020.263>
- Kazancı, M.** (2006). Althusser, İdeoloji ve İdeoloji ile İlgili Son Söz. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 24(5).
- Kinza, Y.** (2024, September). *What is TCP/IP and How Does it Work?* Tech Target.
- Koçak, D.** (2024). *Dijital Habitus - Siber Kültür ve Toplumsal Yaşam*. Nobel Bilimsel.
- Kollyy.** (2024). 35 Types of Core Aesthetic . KOLLYY. <https://kollyy.com/blog-detail/35-types-of-core-aesthetics>
- Külahlıoğlu, Y.** (2019). *Freud'un Tekinsizlik Kavramı Bağlamında Sanatta Mekân-Nesne-Korku İlişkisi.*

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Land, R., Rattray, J., & Vivian, P.** (2014). Learning in the liminal space: a semiotic approach to threshold concepts. *Higher Education*, 67(2), 199–217. <https://doi.org/10.1007/s10734-013-9705-x>
- Le Bon, G.** (1997). *Kitleler Psikolojisi*. Hayat Yayınları.
- Leigh, A.** (2016, May). *The Y2K aesthetic: who knew the look of the year 2000 would endure?* The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/19/year-2000-y2k-millennium-design-aesthetic>
- Levi Strauss, C.** (1958). *Yapısal Antropoloji* (2024th ed.). BilgeSu Yayıncılık.
- Lewin, K.** (1947). Frontiers in Group Dynamics: Concept, Method and Reality in Social Science; Social Equilibria and Social Change. *Human Relations*, 1, 5–41. <https://doi.org/10.1177/001872674700100103>
- Li, X.** (2024). *Dreampool* [Master Tezi]. <https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/1234>
- Marks, S. R.** (1974). Durkheim's theory of anomie. *American Journal of Sociology*.
- Medvedev, A. N., Lambiotte, R., & Delvenne, J.-C.** (2019). The anatomy of Reddit: An overview of academic research. *Dynamics On and Of Complex Networks III*, 183–204.
- Melanfolia.** (2025). *Exploring Aesthetics: What Is It and Why Is It So Popular on the Internet?* MoonSugarBeauty. <https://www.moonsugarbeauty.com/2023/03/exploring-aesthetics.html>
- Mengning He.** (2023). *MANIFESTO OF POOR IMAGES: Re-imagine Guggenheim in the Post-digital Age*.
- Menjívar, C.** (2006). Liminal legality: Salvadoran and Guatemalan immigrants' lives in the United States. In *American Journal of Sociology* (Vol. 111, pp. 999–1037). <https://doi.org/10.1086/499509>
- Meral, B. Ç.** (2021). SÜRREALİST RESSAM LAURİE LİPTON'UN RESİMLERİNDEKİ SEMBOLLER. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(2), 238–248. <https://doi.org/10.22252/IJCA.1029513>
- Merriam-Webster.** (2025). *Merriam-Webster: America's Most Trusted Dictionary*. 2025. <https://www.merriam-webster.com/>
- Michael D. Kahn.** (2023). *Freud'u Anlamak: Hayatta ve Terapide*. Koridor Yayıncılık.
- Mohr, M.** (2022, February). *Getting to the heart of words made with '-core.'* <https://www.csmonitor.com/The-Culture/In-a-Word/2022/0207/Getting-to-the-Heart-of-Words-Made-with-Core>
- Montraluz.** (2025). *Dreamcore (Oyun)*. Steam.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Morawski, J. G.** (1997). *Practicing Feminisms, Reconstructing Psychology: Notes on a Limina*. The University of Michigan Press.
- Moth, J.** (2024). *The Heartbreaking Truth of Weirdcore*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XQKZ_aIAkJM
- Mother is Watching.** (2022). *Mother's world rules*. Youtube.
- Munson, O.** (2024). *Barbiecore? Cottagecore? What does "core" mean in slang and why can't we stop using it*. USA Today.
- Naik, U., & Shivalingaiah, D.** (2008). Comparative Study of Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0. *Internation Caliber*.
- Nişanyan Sözlük.** (2025). *Nişanyan Sözlük*. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/e%C5%9Fik>
- Online Etymology Dictionary.** (2025). *Core (n.)*. Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/search?q=core>
- Online Etymology Dictionary.** (2025). *virtual | Etymology of virtual by etymonline*. <https://www.etymonline.com/word/virtual>
- Osadcha, L. V.** (2022). Personal identity in the space of virtual culture: on the example of geek and glam subcultures. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*, (22), 90–98. <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i22.271341>
- Oxford English Dictionary.** (2023, March 2). *liminal*. Oxford University Press. Oxford English Dictionary. <https://doi.org/10.1093/OED/4257820438>
- Özden, A. T.** (2022). 1.0'dan 5.0'a Dünya: Web, Pazarlama, Endüstri ve Toplum. *Journal of Business in The Digital Age*, 5(1).
- Özgör, F. K.** (2022). 21. YÜZYIL SANATINDA YOK-YERLER İMGESİ. *BODRUM SANAT VE TASARIM DERGİSİ*, 01(01).
- Pakalın, M. Z.** (1993). *Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü*. MEB Yayınları.
- Papuc, O. T.** (2022). Exploring Liminal Aesthetics: The “Glitchy and Decayed” Worlds of Vaporwave, Semiotic Assemblages, and İnternet Linguistics. *Studia Ubb Philologia*, 4, 168–186.
- Polygon Donut.** (2022). *Understanding The Meaning of Weirdcore[Video]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XpgddVUIdq0>
- Pradeep, M.** (2021). *Inside Weirdcore, an internet-born art movement triggerin...* Screenshot. <https://screenshot-media.com/culture/internet-culture/weirdcore-explained/>

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Riewe, J.** (2021, November 10). *Dreamcore, Sister To Weirdcore, Is The Internet Aesthetic Packed With Uneasiness*. Nylon. <https://www.nylon.com/fashion/dreamcore-aesthetic-weirdcore>
- Şahin, İ.** (2020). Dünya Kurmak”: Ritüel, Gerçeklik ve Dünya Görüşü. *KARE*, 9, 135–166.
- Sarvon.** (2024). *İnternetin Tarihi ve Merkezileşmesi*. Sarvon. <https://www.sarvon.com/blog/internetin-tarihi-ve-merkezilesmesi>
- Seraj, M.** (2012). We Create, We Connect, We Respect, Therefore We Are: Intellectual, Social, and Cultural Value in Online Communities. *Https://Doi.Org/10.1016/j.Intmar.2012.03.002*, 26(4), 209–222. <https://doi.org/10.1016/J.INTMAR.2012.03.002>
- Shen, J. H., & Rudzicz, F.** (2017). Detecting anxiety on Reddit. *Proceedings of the Fourth Workshop on Computational Linguistics and Clinical Psychology*, 58–65.
- Shutenkov, A.** (2025). Vaporwave, Nostalgic Reaestheticization and the Cultural Mechanisms of Digital Capitalism. *Új Szem*, 3(1).
- someone-called_cindy.** (2021). *Broken*. Reddit.
- Song, J. Y., Choi, W. H., & Li, R.** (2025). What Makes People Like Dreamcore Aesthetics? the Role of Trait Nostalgia in Preferences for Dreamcore Imagery. *Empirical Studies of the Arts*. <https://doi.org/10.1177/02762374251356955>
- Spellings, S.** (2021, March). *Do I Have an Aesthetic?* Vogue. <https://www.vogue.com/article/do-i-have-an-aesthetic>
- Steinbrinck, K.** (2023, November 30). *The History of Email: Past, Present, and Future of the Inbox*. Emailonacid.Com. <https://www.emailonacid.com/blog/article/needs-improvement/history-of-email/>
- Tanni, Valentina., & Carruthers, Anna.** (2024). *Exit reality : vaporwave, backrooms, weirdcore and other landscapes beyond the threshold*. Nero Editions ; Aksioma.
- Thomassen, B.** (2009). The Uses and Meaning of Liminality. *International Political Anthropology*, 2(1), 5–28.
- Thomassen, B. ;, Wydra, H. ;, & Horvath, A.** (2015). Introduction Liminality and the Search for Boundaries. In *Breaking Boundaries: Varieties of Liminality Berghahn Books*.
- Tiffany, K.** (2021). *Cottagecore Was Just the Beginning*. The Atlantic.
- Tunalı, İ.** (1957). İntegral Bir Estetik Olarak Ontolojik Estetik. *Felsefe Arşivi*, 3, 155–167.
- Tunçok S., M.** (2020). Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar. *Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 27–39. <https://doi.org/10.26835/my.645548>

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Tura, S. Murat.** (2007). *Freud'dan Lacan'a psikanaliz*. Kanat kitap.
- Turan, M.** (2007). NİHİLİZM VE JEAN BAUDRİLLARD. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*.
- Turner, V.** (1974). *LIMINAL TO LIMINOID, IN PLAY, FLOW, AND RITUAL: AN ESSAY IN COMPARATIVE SYMBOLOGY*.
- Turner, V.** (1975). Symbolic Studies. In *Source: Annual Review of Anthropology* (Vol. 4). <https://about.jstor.org/terms>
- Turner, V.** (2018). *Ritüeller: Yapı ve Anti Yapı* (N. Küçük, Tran.). İthaki Yayınları.
- Turner, V.** (2024). *İnsan Topluluklarında Simgesel Eylem*. Fol Kitap.
- Ümer, E.** (2017). Tekinsizliğin Estetiği ve Sanat Yapıtı. *Art-e Sanat Dergisi*, 10(19), 96–126. <https://doi.org/10.21602/SDUARTE.307075>
- Ünver, B.** (2020). Kubrick Sinemasında Tekinsiz Bir Muğlak Mekân: Overlook Oteli. *Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(2), 487–515. <https://doi.org/10.26835/my.726152>
- Uzelac, A.** (2008). *Digital Culture: The Changing Dynamics*. Institute for International Relations.
- Van Gennep, Arnold.** (1960). *Rites of passage*. University of Chicago Press.
- Vollmert, C.** (2024). Valentina Tanni: Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore and other Landscapes Beyond the Threshold. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen*, 643–645.
- Walker, C. S.** (2024). *Bir Nefeste İnternet Tarihi*. Maya Kitap.
- Wiratno, T. A., & Callula, B.** (2024). Transformation of Beauty in Digital Fine Arts Aesthetics: An Artpreneur Perspective. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, 6(2), 231–241. <https://doi.org/10.34306/ATT.V6I2.395>
- Wójcik, M.** (2024). Social media aesthetics as part of academic library merchandising. *Library Hi Tech*, 42(4), 1152–1164. <https://doi.org/10.1108/LHT-08-2022-0381>
- worldwidewebwww.** (2023). *Weirdcore Archive Tumblr*. Archive.Org.
- Wu, H.** (2022). Lost items and exposed shame—dreamcore's inheritance and transcendence of liminal space and defamiliarization. *Journal for Cultural Research*, 26(2), 153–165. <https://doi.org/10.1080/14797585.2022.2097013>
- Yang, H.** (2025). *Artistic Responses to Digital Consumerism in Post-Internet Art: Visual Styles and Emotions in Jon Rafman's "Still Life (Betamale)"* (pp. 403–412). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-422-8_49

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

- Yıldırım, Ö.** (2019, November). *Nihilizm nedir? Hiççilik* . Felsefe.Gen. <https://www.felsefe.gen.tr/nihilizm-hiccilik-nedir-ne-demektir/>
- Yıldırım, Ö.** (2022). *Estetik nedir? Felsefede estetik*. Felsefe.Gen. <https://www.felsefe.gen.tr/felsefede-estetik-nedir/>
- Yılmaz, A.** (2012). Sanat Bilincinin Dili Olarak Estetik. *Muhafazakar Düşünce Dergisi*, 9(33–34), 63–75.
- Yılmaz, Ö.** (2021). WEB 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0’ın Tarihi. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 344–350.
- Yöndem, S. G.** (2024). *HAUNTOLOGY AND THE ABSENCE AESTHETICS: AN EXAMINATION OF LIMINAL INTERNET AESTHETICS*. İhsan Doğramacı Bilkent University .
- Zhao, R.** (2024). Liminal Space Theory. *Advances in Engineering Technology Research*, 9.
- Zhongbao Kou, & Changshui Zhang.** (2003). Reply networks on a bulletin board system. *Physical Review E - Statistical Physics, Plasmas, Fluids, and Related Interdisciplinary Topics*, 67(3). <https://doi.org/10.1103/PHYSREVE.67.036117>
- Zhou, Y.** (2024). The Nihilistic Future of Post-internet Era: Analysis of the Production Mechanism of Core Aesthetics. *Communications in Humanities Research*, 28(1), 24–30. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/28/20230029>
- Zhou, Y., & Kawabata, H.** (2025). Nostalgia Core: The Cultural Affective Experience of the Sense of “In-Between.” *Human Arenas*. <https://doi.org/10.1007/s42087-025-00494-x>
- Zimmerman, P. T.** (2008). *Liminal Space in Architecture: Threshold and Transition*. https://trace.tennessee.edu/utk_gradthes/453
- Zinkhan, G. M.** (2005). The marketplace, emerging technology and marketing theory. *Marketing Theory*, 5(1), 105–115. <https://doi.org/10.1177/1470593105049603>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Burak Ata

Doğum tarihi ve yeri : 20/05/1997- Balıkesir

e-posta : burakata2511@gmail.com

Öğrenim Bilgileri

Derece	Okul/Program	Yıl
Y. Lisans	Balıkesir Üniversitesi/ Mimarlık	2026
Lisans	Nişantaşı Üniversitesi/ Mimarlık	2022
Ön Lisans	Balıkesir Üniversitesi Ayvalık Meslek Yüksekokulu/ Mimari Restorasyon	2018
İngilizce Hazırlık	Uluslararası Saraybosna Üniversitesi	2016