

## İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ BAĞLAMINDA ATATÜRK'ÜN HATIRASI VE ANIMSAMA PRATİKLERİ

**Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan MOLO**

İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi  
Radyo, TV ve Sinema Bölümü, İstanbul-Türkiye  
ORCID ID: 0000-0002-3651-4818, ummuhanmolo@gmail.com

### ÖZ

Geçmiş zamandan bazı anların o dönem yarattığı güçlü etkiler, yalnızca o anları değil gelecek zamanı da kapsamı içine almaktadır. Giderek ileriye (geleceğe) hareketlilik gösteren bu önemli anlar, toplumların belleğini oluşturmaktadır. Toplumlar geçmişe affettiği değer ve saygıyı, hatırlama-anma pratikleri ile yansıtmaktadır. Kimi durumlarda unutmak faydalı görünse de geleceği inşa etmiş kişi ve olaylar için geçmişi yok saymak, onun bugünde yarattığı etkiyi görmezden gelmek anlamındadır. Bu nedenle hatırlamak geçmişi daima var kılmaktır. Ancak süregiden zaman, toplumların hızla değiştiğini ve onların giderek daha teknolojik yapılarla var olduğunu göstermektedir. Teknoloji ile kuşanmış toplumların anımsama pratikleri de kaçınılmaz olarak bu yapıdan etkilenmektedir. Güncel teknolojiler geçmişle kurulan iletişimin yeni belirleyicileridir. Bu çalışma Türkiye'nin kolektif belleğinde yer etmiş Mustafa Kemal Atatürk'ü, yeni iletişim ve bellek teknolojileri bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, günümüz teknolojilerinin anımsama pratiklerini hangi biçimlerde etkilediği, tematik analiz yöntemiyle incelenmektedir. Analizden elde edilen bulgulara göre, teknoloji temelli anımsama pratikleri Atatürk'ün hatırasını üç şekilde karşımıza çıkarmaktadır. Bunlar: "Yansı(t)ma Teknolojileri: Holografik Bellek", "Sürükleyici Teknolojiler: 360 Derece Mekânsal Bellek" ve "Yapay Zekâ Teknolojileri: Kurgusal Bellek" şeklindedir. Bu türden bir anımsama biçiminin geçmişi daha güçlü ve etkili bir biçimde tasarlayabildiği ancak bu tasarımda geçmiş zaman izlerine sadık kalmasının mühim olduğu ortaya çıkmıştır. Aksi halde, hatıranın kendisi performans ve ilgi uyandırma amaçlarının gölgesinde kalmakta ve manipüle edilmiş yeni görünüm yapay bir anımsama riski ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** İletişim teknolojileri, Bellek, Anımsama, Atatürk'ün hatırası

## THE MEMORY OF ATATÜRK AND COMMEMORATION PRACTICES IN THE CONTEXT OF COMMUNICATION TECHNOLOGIES

**Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan MOLO**

İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi  
Radyo, TV ve Sinema Bölümü, İstanbul-Türkiye

ORCID ID: 0000-0002-3651-4818, ummuhanmolo@gmail.com

### ABSTRACT

The powerful effects generated by certain moments from the past not only encompass those moments themselves but also extend into the future. These significant moments, gradually moving forward in time, shape the collective memory of societies. While forgetting may seem beneficial in some cases, disregarding the past of individuals and events that have shaped the future implies ignoring the impact it has on the present. Therefore, to remember is to perpetuate the past. However, the passage of time continually changes societies and demonstrates their existence with increasingly technological structures. The practices of remembering in technologically-equipped societies are inevitably influenced by this structure. Current technologies have become new determinants of communication with the past. This study aims to examine the Mustafa Kemal Atatürk, which have a place in the collective memory of Türkiye, within the context of new communication and memory technologies. For this purpose, the ways in which contemporary technologies influence practices of remembrance are identified through thematic analysis. According to the findings obtained from the analysis, technology-based practices of remembrance manifest Atatürk's memory in three forms: "Reflective Technologies: Holographic Memory," "Immersive Technologies: 360-degree Spatial Memory," and "Artificial Intelligence Technologies: Fictional Memory." It has been observed that this type of remembrance can more powerfully and effectively shape the past but, due to the same reason, it is crucial for the designed memory to remain faithful to the traces of the past. In another case, the remembered content may lag behind the intended objectives of performance and engagement in the design process, potentially leading to its recollection with a newly manipulated appearance.

**Keywords:** Communication technologies, Memory, Remembrance, Atatürk's memory

## GİRİŞ

Zamanı basit düzeyde geçmiş, şimdi ve gelecek olarak algılayan insan, geçmişin bugün ve gelecekteki etkisiyle birlikte bir tür döngüsel zaman algısını kavramaya çalışmaktadır. Geçmiş olarak ifade ettiğimiz başlayan ve sona eren zaman aralığı, bu sona erişimi mutlak bir biçimde niteleyememektedir. Çünkü olagelen her şey zamandaki her ânın nedenselliğidir. Zamana ilişkin bu algımız ve kümülatif varlığımız, geçen her süreyi bir anlam dahilinde hatıralar yığına eklemektedir. Ancak bilinmektedir ki yaşanan her an, o ânı gelecekte anlamlı kılan öneme sahip değildir. Çünkü yaşam çoğu kez sonsuz sayıda anların birbirine eklendiği, öylece akıp gittiği ve anların umarsızca deneyimlendiği bir yerdir. Geçmiş zamanın bugünde meydana getireceği yoğun etki, bireysel ve kolektif bellekte sızrama yaratacak durumlar için geçerlidir. Sızramanın yarattığı nedenselliğin güçlü etkileri süreç içinde, geçmişin geleceğe uzanan anlarını hatırlama etkinlikleriyle görünür kılmaktadır. Zamandaki çizgiselliği bir anlamda yıkan hatırlama etkinliklerinin her biri, geçmişte olan ve sona ermiş gibi duran anılara karşı duruş, meydan okuyuştur. Bu nedenle geçmişin kolektifte uyandırdığı yankıyı sürekliliğe dönüştüren hatırlama, hatırlananın unutulma ihtimaline karşı bir önlemdir. Ancak bununla da sınırlı değildir. Anımsama pratikleri geçmişe duyulan saygının da göstergesidir. Geçmişin değer atfedilmiş hatıralarını bellekte canlı tutmak, toplumların oluş biçimlerini anlamlandırmada önemlidir. Konu yalnızca hatırlamak değildir. Hatıranın zihinlerde kalış süresi ve yer alış biçimi de önemlidir.

Hafıza mekânlarının anımsama pratiklerinde etkili olduğu bilinen bir gerçekliktir. Ancak bunun gibi anımsatıcılar kabul görmüş ve genel geçere ulaşmış mutlak yapılardan ibaret değildir. Toplumdaki her başkalaşım, gelişim ve yenilik anımsama pratiklerini de anımsanan geçmiş ânı da farklı türlerde karşımıza çıkarmaktadır. Teknolojik gelişmelerin ve giderek gündelik yaşamımızda daha çok yer alan tekno-araçların bellek kurulumuna etki etmemesi olanaksızdır. Bugün özellikle sanal gerçeklik ve yapay zekâ alanında yaşanan kayda değer gelişmeler, gündelik yaşam pratiklerimizi de anımsama etkinliklerimizi de alışlagelmişin dışına çıkarmaktadır. Öte yandan bu durumu mevcut biçimlere eklenen teknolojik hatırla(t)ma araçları olarak da adlandırmak yanlış olmayacaktır. Pek çok alanda güncel teknolojile-

rin yarattığı etkinin bellek mekânlarındaki yansımalarını görmek mümkündür. Bununla birlikte değişim yalnızca hafıza mekânlarının fiziksel varlığında değil, aynı zamanda o mekânla etkileşime geçen insandadır. Artık hem hatırlayan hem de hatırlanan sanallığın herhangi bir evresinde, belleğin derinliklerinde, kendisine anımsama alanları yaratmaktadır.

Bu anlamda verilecek en geçerli örneklerden biri şüphesiz bellek mekânlarından biri olan müzelerdir. Müzecilikte kullanılan sürükleyici teknolojiler, ziyaretçilerin eserlerle etkileşime geçmesine ve sanatçıyla bağ kurmasına olanak tanımaktadır. Sanat eserlerini sanal gerçeklik teknolojileriyle canlandırmak, ziyaretçileri bir ressamın stüdyosuna "daldırabilmek" ya da eserdeki manzaraya yerleştirilmiş hissi yaratabilmek olanaklıdır. Sürükleyici teknolojiler aracılığıyla popüler müzeleri ziyaret edemeyenler için sanat eserlerini ve sınırlı sayıdaki koleksiyonları görebilme fırsatı da sunulmaktadır (Pavithra vd., 2020). Tüm bu etkiler seyredilerek ilişki kurulan eseri, o eserin anısını ve esere dair bilgiyi aktif katılımlı bir deneyim etkinliğine dönüştürmektedir. Anımsamanın bir deneyim halini alışması onun akılda kalması için de güçlü bir etki oluşturmaktadır. Örneğin haberlerin hatırlanma sürelerini konu edinen bir araştırmada 30 katılımcıdan oluşan deney grubu ile ölçüm yapılmıştır. Seçilen haberler sanal gerçeklik ve online haberler biçiminde izletilmiş ya da okutulmuştur. Araştırmada, sanal gerçeklik teknolojileriyle deneyimlenen bir haber içeriğinin diğer biçimlere oranla daha iyi hatırlandığı sonucuna varılmıştır (Erken, 2019). Yeni teknolojiler anlatı içeriğini, bu içeriğin biçimini ve kişiyle kurulan ilişkiyi pek çok açıdan değiştirmekte; bu değişim, bellek ile kurduğumuz ilişkiye de etki etmektedir.

Çalışmada, Türkiye Cumhuriyeti'nin kolektif belleğinde yer etmiş Atatürk ile hatırası, iletişim teknolojileri ve bellek kuramı çerçevesinde analiz edilmektedir. Tematik analiz yönteminin uygulandığı bu çalışmada, bugünün iletişim teknolojilerinin geçmiş zaman anılarına ve anımsama pratiklerine nasıl etki ettiğini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu noktada etkileşim ve deneyim odaklı anlatıların taşıdığı "gerçeklik" iddiasının hatırlanan geçmişi nasıl tasarladığı sorusuna cevap aranmaktadır. "Güncel teknolojiler geçmişini daha güçlü ancak aslına sadık bir biçimde yapılandırabilmekte midir?" sorusunu, "güncel teknolojiler geçmişin hatırasını yeniden inşa ederken onu hiper-gerçeklik etkisiyle bozuma

uğratma riski taşımakta mıdır?” sorusu tamamlamaktadır. Esasında bellek kavramının zeminini oluşturan geçmiş zaman, hatırlama kadar unutmaya ile de ilişkilidir. Ancak Atatürk’ün hatırasına odaklanan bu çalışma geçmiş unutmaya değil, anmayı önlediğinden odağına hatırlamaya almaktadır. Bu sebeple bahsi geçen sorulara yanıt aramak, Atatürk’ün hatırasına zarar vermemek ve onu gelecekte tutabilmek için önemlidir.

## 1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: KOLEKTİF BELLEK VE HATIRLAMA

Bellek üzerine düşünce üretmek her şeyden önce konuyu zaman çerçevesinde kavramak demektir. Çünkü bellek, hatırlamanın ve unutmanın gerçekleştiği, geçmiş zamanla doğrudan ilintili bir alandır. Ancak belleğin zamansallıkla kurduğu bu zorunlu ilişkide zaman kavramını kolaylıkla kavramak ve bir kesinlik içinde tanımlamak olası değildir.

Zamanın duruma göre değişkenlik gösteren hızlı ve yavaş algılanma hali, onun barındırdığı pek çok zıtlıktan yalnızca biridir (Biro, 2011). Zaman, geçmiş ve şimdi’nin gerçekliğe yönelik bir aidiyet formu sonrasında ayrıştığı andır (Bozkurt, 2015) ve sürekli değişime, yoğunlaşmaya, dönüşüme tabidir (Biro, 2011). Zaman her şeyi nötralize edebilmektedir. Öyle ki çağında büyük heyecanlarla, arzularla yaratılan bir yapıt, çağını aştığında onu yaratan koşulların daha tarafsız bir tanığı halini alabilmektedir (Polat, 2019). Öyleyse zaman, karmaşık doğası ve iç içe geçmiş yapısı gereği algılarda, bellekte ve dolayısıyla ânin ne şekilde hatırdaki kaldığı ile ilgilidir.

Bergson’a göre anılara bulanmamış hiçbir algı yoktur. Kişi duyularının dolaysız ve mevcut verilerine, geçmiş deneyimlerinin sayısız ayrıntısını dahil etmektedir. Çoğu zaman geçmiş zaman anıları kişinin gerçek algılarını da yerinden etmektedir (Bergson, 2015). Çünkü geçmiş tartışmak, onu “şimdi” içinde uzatmak anlamına gelmekte (Ricoeur, 2012); geçmiş zaman hatırlandıkça yeniden kurulmaktadır (Assmann, 2015). Dolayısıyla geçmiş ve ona dair tanımlamalar şimdiki zaman bağlamında doğmaktadır. Geçmiş, kendiliğinden ve “orada” mutlak bir biçimde duran herhangi bir ânin adı olmamaktadır (Susam, 2015). Birey ya da toplumlar geçmişle karşılıklı bir etkileşim içinde olabildikleri gibi ondan kopuk da kalabilmektedir. Bu durumda geçmişin kendisi harekete geçmekte, âni takip etmekte ve hatta

bugünü işgal etmeye çalışmaktadır (Sancar, 2016). Bugüne ilişkin deneyimler, büyük ölçüde önceki anların bilgilerine dayanmaktadır. Günümüz dünyası, geçmişle kurulan nedensellik ilişkileri içinde o anda yaşamadığımız olaylar ve o anda algılamadığımız nesnelere bağlamında deneyimlenmektedir (Connerton, 2014). Böylece anımsamanın kurulan bağlantısının biçimine göre değişkenlik taşıyacağını hatta yanlış bir kurulum sağlayarak bir inanç geliştirilmesine neden olabileceğini söylemek mümkündür. Geçmiş, şimdide çok defa kurulan, genişleyen ve geleceğe çeşitli etkiler dahilinde uzanan bir zaman aralığıdır.

İnsanlık tarihinin trajedilerle dolu geçmişinde en önemli mesele, insanın varlığı ve ölümü olmuştur. Bu sebeple insan, kaybedileni anma ve varlığının izlerini devam ettirmeye ilişkin yollar aramıştır. Örneğin anıtlar bu yollardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Anıt, tarihte yaşanmış büyük olayları, önemli kişilerin hatıralarını sonraki kuşaklara aktarmak için yapılmış olsa da esas olarak insanın dünyada iz bırakma çabasının bir yansımasıdır (Polat, 2019). Yine de geçmiş ve geleceği çarpıtma bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmakta ve bu sürecin temelde iki şekilde geliştiği görülmektedir. Bunlardan ilki geçmişe yönelik hatırlamanın yollarını inşa etmek ve istenilen türde bir geçmiş yaratmaktır. Bu noktada devreye giren siyasi otorite, kolektif hafızayı manipüle edebilmekte, pozitif ya da baskıcı yöntemlerle hatırlama figürlerinde belirleyici rol üstlenmektedir. Başka bir deyişle, kolektif bir “biz” meydana getirilmektedir. İkincisi ise unutmanın yollarını açmaya ilişkindir. Kolektif unutmaya, hızlandırıcı yöntemlerle özellikle topografik ve mekânsal hafızanın yıkımıyla gerçekleştirilmektedir (Tuğrul, 2014). Belleğe yönelik tüm bu etkiler “hatıralar nerede muhafaza edilir?” sorusunu önemli kılmaktadır. Basit görünen bu soruyu yanıtlamak metaforik ve analitik bir dizi açıklamayı beraberinde getirmektedir. Açıklamaların tümü, belirli bir mekân göndermesine tabidir. Belleği mekân aracılığıyla düşünme, çoğu zaman bir metafor olarak topos (yer) yoluyla kavramak anlamındadır (Parmaksız, 2019).

Bellek aracılığıyla her nesneye, olaya ya da anı parçasına anlamlar eşliğinde kişisel hikâyeler eklenmekte, bu sayede ona bir değer kazandırılmaktadır (Susam, 2015). Ancak bellek durağan yapıda değildir. Anılar sabit kalmayan, çarpıtılan ve değiştirilendir. Hatta neredeyse belleğin ihanet eder gibi görüldüğünü bile

söylemek mümkündür. Çünkü sadece unutturmamakla kalmamakta aynı zamanda anıların ayrıntılarını da değiştirmektedir (Tuğrul, 2014). Bellek, gündelik yaşamın tüm olaylarını kaydetmekte ve hiçbir ayrıntıyı geri planda tutmamaktadır. Dolayısıyla doğal bir zorunluluğun etkisiyle geçmişin birikimi söz konusudur. Belli bir imgeyi aramak için geçmiş yaşamın yokuşunu tırmanmak algıya sığınmakla sonuçlanmaktadır. Ancak her algı, doğan eylemin içinde sürmekte ve onları devam ettiren hareketler organizmayı değiştirmekte, bedeninde harekete geçecek yeni düzenekler yaratmaktadır (Bergson, 2015). Gelgelelim bireysel belleğin ortak bir meselede toplumsallık kazandığı durumlar, deneyimleri belirli bir şablon dahilinde anlamlandırmayı hedeflemektedir. Esasında deneyimlenen herhangi bir olayın bellekte bıraktığı farklı izler, kolektif hafızanın oluşumunun göstergelerindedir. Aynı olayı deneyimleyen iki kişi, mevcut durumu farklı açılarıyla anımsayabilmektedir. Ancak buna rağmen anımsanan olay tektir (İnce, 2010). Öyleyse kolektif bellek toplumun hafızası, geçmiş ve algısı konusunda yüksek uzlaşmayı öne çıkarmaktadır. Çünkü tarih ve kültür gibi topluma ilişkin temel konularda birlik sağlamak önemlidir. Bu birlik geçmişte olanı şimdide uzlaşmaya çevirmekte ve gelecekte ortak algı ile devam etmeyi öngörmektedir. Yine de tıpkı zaman kavramının karmaşası gibi yaşama ilişkin deneyimler de değişime zorunludur. Dahası, belleğin geçmişi çarpıtıcı yapısı onun algı süreçlerinde başkalaşım yaratmaktadır. Bu nedenle neyin unutulduğu da neyin hatırlanması gerektiği de oldukça mühim meselelerdir. Bellek, bireyin ona özgü gelişen yaşamını toplumsal düzeyde var ettiğinde çok daha kapsamlı ve karmaşıktır. Çünkü bu kapsam bellek kurulumunu pek çok disiplinle ve ilişkiyle var etme eğilimindedir. Olick'in (2014) de bahsettiği gibi esas konu kavramın kendisi değildir. Esas olan kolektif belleğin var ettiği forma dairdir: "Kolektif bellek kavramını kullanmanın anma, gelenek, mit ve benzeri terimlerle kıyaslandığında bize ne gibi bir faydası vardır? Bireylerin belleklerinin, bağlı oldukları gruptan etkilendiğini söylemenin anlamı nedir? Düşünceler, nihaî olarak bireysel midir, toplumsal mıdır, yoksa bu ikisinin bir karışımından mı oluşmaktadır?" gibi sorular tam da konunun karmaşık doğasına içkinidir. Belleği yaratma, hatırlama edimlerini ve anımsama pratikleri toplumun bu değişen biçimine göre yeni formlarla bir arada varlığını sürdürmektedir. Özellikle medyanın etkin varlığı, daha en başından bellek oluş-

turmada hem faydalı hem de riskli bir oluş gücündedir. Ancak medya da bir sabitlik içinde benzer özelliklerle devam eden nitelikte değildir. Devamlı değişmekte, çeşitlenmekte ve her çeşitlilikte belleği yeni öğeleriyle bir kez daha kurgulamaktadır. Bilgisayar teknolojileri, dijitalleşme ve sosyal medya platformları bireyin de toplumun da hafızasını geniş bir alanda hızlı tüketim eşliğinde yüzeyde var etme riskindedir.

Çevremizi kuşatan görüntüler, gördüğümüz dünyanın doğrudan aktarımı ya da nesnel kayıtları değildir. Tüm bunlar toplumsal ve kültürel kodların üzerinde işlendiği zemin ve mevcut düzenin yapıtaşları konumundadır (Toksoy, 2012). Medya araçlarının hemen hemen tamamı bir olay ya da olguyu anlatı formu üzerinden kurgulamaktadır. Kurgulanan anlatıda daima boşluklar ve eklemeler bulunmaktadır (İnce, 2010). 1960'lı yıllarla başlayan dijital bilgi işlemlerinin gelişimi ve bunların görsel dijital eğlence üretiminde kullanımı, belgesel sinemayı, bilgisayar oyunlarını, müzik videolarını, tema parkları ya da simülasyon gezilerini dijital görüntü teknikleriyle buluşturmuştur. Bu geniş medyum ve yapıntı, yeni görsel kültür deneyiminin formlarını ortaya çıkarmıştır (Kına, 2022). Özellikle 1990 sonrası yüksek teknolojiye bağlı olarak gelişen ve egemenlik alanı giderek genişleyen yeni medya ile bireyin yaşam içinde hissettiği anlamsızlık hali, bu araçlarla derinleşmekte, bireyin yaşamı medyanın seyirlik oyunlarıyla göstergelerin anlık şölenine dönüşmektedir. Hızlı bir belleksizliğin ve geçiciliğin içine yuvarlanan birey, şimdiki zamana tutunma ihtiyacını giderebilmek için belli arayışlara girmektedir. Bu çağda birey, yüksek teknolojinin etkisinde hızlı bir bellek yitiminin içine düşmekte, aynı anda buna tepki verme itkisiyle geçmişe, belleğe sığınma arzusu taşımaktadır (Susam, 2015). Aynı anda dijital teknolojiler fiziksel hareketliliğe olan bağımlılığı da azaltmış, pek çok kültürel etkinlik uluslararası boyutta etkileyici olmuş ve bu etkinlikler kitlelerin evlerinden erişime uygun hale gelmiştir (Bilgili ve Cem, 2023). Özellikle son yıllarda sosyal ağlar üzerinden icra edilen yurttaş haberciliği, video-aktivizm gibi çok merkezli, politik girişimler medya çalışmaları açısından güncel temaları teşkil etmiştir. Aynı sosyal ağların, bellek oluşturma olanaklarını da genişlettiği ve dahası demokratikleştirdiğini söylemek mümkündür. Bu yatay olanaklar bellek oluşturma işini kurumların ve finansal kaynakların kısıtlayıcılığından nispeten özgürleştirmiştir (Orhon, 2015). Dolayısıyla, her dönem olduğu gibi, medya araçlarının artan çeşit-

liliği, olumlu ve olumsuz etkileri eşit düzeyde bünyesinde var etmektedir. Bu nedenle daima sorgulamaya açık ve faydaya kullanımını olanaklı kılmak için tartışmaya gereksinim duyacaktır.

## 2. AMAÇ VE YÖNTEM

Yeni iletişim teknolojileri bağlamında anımsama pratiklerine odaklanan bu çalışma, geçmiş anların ve Atatürk hatırasının kurgulanma biçimini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda tematik analiz yöntemi uygulanmakta, iletişim ve bellek teknolojilerinin gündelik yaşamda yer alış biçimi örnekleriyle birlikte incelenmektedir. Araştırmada bu yöntemin seçilme nedeni Braun ve Clarke'ın da belirttiği gibi, tematik analizin sahip olduğu kuramsal özgürlüğün araştırmacıya sağladığı olanaklardandır. Bu yöntem verilerin zengin ve ayrıntılı bir biçimde açıklanabilmesine imkân veren esnekliktedir (Braun ve Clarke, 2019).

Tematik analiz yoluyla araştırmacı, elde ettiği verileri çerçevelemekte, yorumlamakta ve bunun sonucunda temalar oluşturmaktadır (Kiger ve Varpio, 2020). Bu analiz yöntemi, tanımlanabilir temalar, yaşam veya davranış desenlerine odaklanmakta (Aronson, 1994); araştırmacının kavramlar arası ilişkileri kesin bir şekilde belirlemesine ve karşılaştırmasına olanak tanımaktadır (Alhojailan, 2012). Yöntemin önemli adımlarından biri kodlamalardır. Kodlama sırasında benzer çalışmaların daha önce oluşturduğu şemaları dikkate almak ve mevcut şemaları başlangıç noktası olarak kullanmak mümkündür. Literatürün detaylıca taranmasının ardından ulaşılan şemalar araştırma kapsamı için birebir uyumlu değilse bile onlar üzerinde değişiklik yapılabilir. Çünkü kodlama şeması açık ve geliştirilebilen özelliktedir (Castleberry ve Nolen, 2018). Tematik analiz üç farklı aşama ile uygulanabilmektedir. Bunlardan ilki örnekleme ve tasarım konularına karar verilmesidir. Bu aşamayı “tema ve kod geliştirme” ile “kodun doğrulanması ve kullanılması” aşamaları izlemektedir. Tema ve kod geliştirme aşamasında teori odaklı, araştırma odaklı ve veri odaklı olmak üzere üç farklı yol izlenmektedir (Toker, 2022). Bu araştırmada temel kaynak olarak kullanılan Braun ve Clark'ın önerdiği tematik analiz aşamaları aşağıda yer aldığı gibidir:

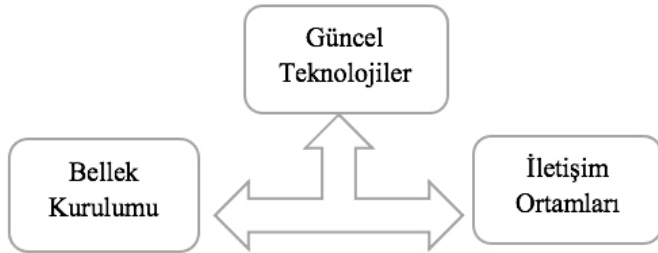
**Tablo 1:** Tematik Analizin Aşamaları (Braun ve Clarke, 2019, s. 883).

Aşama	Süreç Açıklaması
1. Araştırmacının veriye aşına olması	Verilerin deşifre edilmesi (gerektiğinde), verilerin tekrar tekrar okunması, ilk fikirlerin not edilmesi.
2. İlk kodların oluşturulması	Tüm veri seti boyunca verinin dikkat çeken özelliklerinin sistematik bir şekilde kodlanması, her bir kodla alakalı olan verilerin bir araya toplanması.
3. Temaların aranması	Kodların potansiyel temalar altında toplanması, tüm verilerin ilişkili oldukları olası temaların altında toplanması.
4. Temaların gözden geçirilmesi	Temaların, kodlanmış veri içeriğiyle (1. Düzey) ve tüm veri setiyle (2. Düzey) uyumunun kontrol edilmesi, analize ilişkin tematik 'haritanın' oluşturulması.
5. Temaların tanımlanması ve isimlendirilmesi	Her temaya ait özelliklerin sadeleştirilmesi ve analizde anlatılan hikâyenin bütünüün tanımlanması için analize devam edilmesi, her bir temanın açık bir şekilde tanımlanması ve isimlendirilmesi.
6. Raporun hazırlanması	Somut, çarpıcı ve inandırıcı doğrudan alıntı örneklerinin seçilmesi, kodlanan veri içeriklerinin son kez analiz edilmesi, analiz sonuçlarının araştırma sorusu ve alan yazınıla tekrar ilişkilendirilmesi, analizin akademik bir dille raporlaştırılması.

Kod ve tema geliştirmede gerek araştırmacının veriye aşına olması gerekse bu aşinalığın temel koşulunun literatür bilgisinden geçmesi, çalışmada odağını iki farklı alana çevirmektedir. Bu alanlar oluşturulacak kodun, kavramsal ya da kuramsal yönelimine işaret eden bellek kuramı ve iletişim araçlarından meydana gelmektedir. Dolayısıyla kod ve tema belirlemede kuramsal dayanaklar araştırmanın başlaması için temeldir. Esasında bu kavramlar birbirinden hem ayrı hem de bütünleşik niteliktedir. Özellikle hem belleği hem de iletişimi kapsayan “teknoloji” başlığı, bağıntısız görünen iki alanı birbiriyle ilişkilendirmektedir. Kurulan ilişki zorun-

lu bir bağının sonucu değildir. Herhangi bir çalışma sırasında, ayrı görünen alanları ya da disiplinleri doğru bir yöntemle kaynaştırmak yeni bir bakış açısı geliştirmek anlamında etkilidir. Bu çalışma, ele aldığı konu gereği, teknolojinin bütün bir yaşamı kuşatan etkisini ve yaratmış olduğu kaçınılmaz değişimi öncelikle durumundadır. İletişim alanı teknolojiyle zaten doğrudan bir birliktelik halindeyken, bellek kurgusu da kendisini bu gelişmelerden uzak tutmamaktadır. Bunun sebebi iletişim mecralarının bellek oluşturmada başat unsurlardan biri olarak yer almasındandır. Dolayısıyla, bu alanda yaşanan değişimler kaçınılmaz olarak belleğin kurulum biçimini de etkileyecektir. Böylece oluşturulacak kod ve temalar, bellek ile iletişim alanlarına dair iki ayrı alanı kapsayacağı gibi ikisini de bütünleşik bir yapıda değerlendiren teknoloji ile bağ kuracaktır. Bir kez daha vurgulanması gereken nokta, teknolojinin bu iki kavramla kurduğu ilişkide ağırlığı iletişim araçlarına/ortamlarına vermesidir. İletişim ile teknoloji doğrudan ve hatta zorunlu bir birliktelik içindedir. Bellek kurgusu ise bundan doğacak anlatı biçiminden etkilenmektedir.

**Şekil 1:** Kodlar Arası Bağlantı



Bu temel yapılarla birlikte onu detaylandırılan alt kodlar bellek kurulumu aşamasında, "zaman", "kolektif bellek", "anımsama" ve "anma pratikleri" kodlarını meydana getirirken; iletişim araçları ve teknoloji aşamasında "dijitalleşme", "yansıtma", "sanallık" ve "yapay zekâ" şeklinde kendisini göstermektedir. Teorik çerçeve üzerinden üretilen bu kodların bir arada kurduğu anlamlı ilişki üç ayrı temanın üretimi ile sonuçlanmaktadır. Bu temalar iletişim teknolojileri aşamasında "Yansı(t)ma Teknolojileri", "Sürükleyici Teknolojiler" ve "Yapay Zekâ Teknolojileri" şeklindedir. Teknolojinin yeniden biçim kazandırdığı iletişim ortamları ve bellek kurgusu temaları ise "Holografik Bellek", "360 Derece Mekânsal Bellek" ve "Kurgulanan Bellek"tir.

**Tablo 2:** Oluşturulan Temalar

İletişim Ortamları ve Bellek Kurulumu Temaları	
İletişim Ortamları	Bellek Kurulumu
i. Yansı(t)ma Teknolojileri	ii. Holografik Bellek
iii. Sürükleyici Teknolojiler	iv. 360 Derece Mekânsal Bellek
v. Yapay Zekâ Teknolojileri	vi. Kurgulanan Bellek

Bunun sonucunda varılan nihai bütünleşik tema, iki temel kod (ve kavram) arasında şu şekilde ilişki kurmaktadır: "Yansı(t)ma Teknolojileri: Holografik Bellek", "Sürükleyici Teknolojiler: 360 Derece Mekânsal Bellek" ve "Yapay Zekâ Teknolojileri: Kurgulanan Bellek". Bu aşamadan itibaren belirlenen kodlar çerçevesinde oluşturulan temalar, örnekler üzerinden analiz edilme-ye hazırdır. Yapılan analiz aynı zamanda mevcut temaların geçerliliğini doğrulamak ve bundan çıkacak anlamı yorumlamak açısından da önemlidir.

### 3. ANALİZ VE BULGULAR

Tematik analiz yöntemiyle Atatürk'ü anma etkinliklerini konu edinen bu çalışmada, elde edilen kodlardan 3 ayrı temaya ulaşılmıştır. "Yansı(t)ma Teknolojileri: Holografik Bellek", "Sürükleyici Teknolojiler: 360 Derece Mekânsal Bellek" ve "Yapay Zekâ Teknolojileri: Kurgulanan Bellek" şeklinde belirlenen bu temaların, güncel teknolojiler ve bellek kurulumunda meydana gelen etkileri ortaya koyacağı düşünülmektedir.

#### 3.1. Yansı(t)ma Teknolojileri: Holografik Bellek

Hologram kelimesi, Yunanca "bütün" anlamına gelen "holos" ve "mesaj" anlamındaki "gramma" kelimele-rinin birleşiminden türetilmiştir. Kavram, herhangi bir mesajı oluşturmak için bir araya gelme, bütün resmi oluşturma anlamındadır. Hologram bir görüntü çoğunlukla üç boyutlu bir görüntüdür ya da bu etkiyi uyandı-rabilecek özelliklere sahiptir (Kayıkçı ve Yürekli, 2021). Işığın dalga doğasına dayanan holografi ilk kez 1801 yılında Thomas Young tarafından oldukça basit bir deney ile gösterilmiştir. Bu deneyde güneş ışığının karanlık bir odaya girmesine izin verilmiş ve ışığın önüne iki küçük iğne deliğiyle delinmiş karanlık bir ekran yerleş-tirilmiştir. Bundan biraz uzakta beyaz bir ekran daha

bulunmaktadır. Böylece, parlak çizginin her iki yanında koyu çizgiler oluşmuştur. Bu olay, deneyin devamlılığı ve gelişimi için teşvik edici olmuş, yeni tekniklerle beraber hologram yaratımına olanak tanıyan gelişmeler hız kazanmıştır (Gabor, 1972).

Yeni teknolojilerden biri yüksek performanslı dijital holograflardır. Dijital holografi teknolojisi yüksek veri hızında, büyük bir uzamsal alanda, akış hızında ve yoğunluk alanlarında üç boyutlu tam haritalama sağlamaktadır (Orlov vd., 2010). Bununla birlikte AR (Augmented Reality-Artırılmış Gerçeklik) teknolojisinin önemi de hologramların yaşamımızda daha fazla yer tutmasıyla birlikte artmıştır. AR cihazları ve uygulamaları Microsoft, Hololens için bir uygulama mağazalarına sahiptir. Hololens gibi Kafa Üstü Görüntüleme cihazları AR alanında oldukça popülerdir ve bu alan giderek daha rekabetçi bir pazar haline almaktadır (Erdoğan, Durdu ve Ceylan, 2020). Günümüzde 3B hologram ya da holografik teknoloji, bilgi oluşturma ve paylaşma konularında yeni bir biçim yaratacak gibi durmaktadır (Lee, 2013). Holografik teknolojiyi özellikle eğitim alanında uygulamak fayda sağlama noktasında kayda değer bir potansiyel taşımaktadır. Örneğin, mühendislik öğrencilerinin 3B hologramlar aracılığıyla gerçekte test edilmemiş motor üzerinde çalışan bir araç tasarlayabilmesi ve inşa edebilmesi olanaklıdır. Benzer şekilde, tıp öğrencileri etkileşimli 3B holografik görüntüler kullanılarak risk almadan ve kadavra ihtiyacı duymadan bir cerrahi operasyon gerçekleştirebilmektedir. Temel fizik prensipleri hakkında bilgi edinen öğrenciler, bu prensipleri test edebilmekte, çeşitli bilimsel fikirleri ve eleştirel düşünme becerilerini artırabilmektedir. Bu tür bir öğrenme ortamında 3B holografik teknoloji, öğrenme sürecinin ayrılmaz bir parçası olmaktadır (Lee, 2013). Eğitimin yanı sıra 1960'lı yılların sonlarından itibaren farklı hologram çeşitlerinin sanatta kullanımı söz konusudur. Bu teknolojik gelişme görsel ifade ve biçimlendirmeyi zenginleştirmiş, sanatın sınırlarını genişletmiştir. Farklı çeşitlerin kullanılması, holografinin kendine özgü kavram ve terimlerinin de ortaya çıkmasını sağlamıştır. Hatta holografinin 1980'lerin sonlarına doğru ayrı bir sanat dalı olarak kabul görmesinde tüm bu gelişmeler oldukça etkili olmuştur (Işık, 2014). Holografide neyin hologramı alınıyorsa bu nesne holografik nesne olarak tanımlanmaktadır. Holografik nesne, canlı-cansız, hareketli-hareketsiz gibi niteliklere sahip olabilmektedir. Aynı zamanda nesnenin, ses frekanslarını, mikrosko-

bik canlıları veya gözle görülemeyecek derecede küçük elektronları da ifade edebilmektedir (Işık, 2014). Hologram teknolojisinin ortaya koyduğu etki ve çeşitlilik, birbirinden farklı pek çok disiplinde bu teknolojinin uygulanmasını sağlamaktadır. Kendisine yer bulan disiplinlerden biri hologram görüntünün anımsama pratiklerine etki ettiği bellektir. Özellikle kolektifte yer etmiş kişi ya da durumların hologram teknolojileri aracılığıyla bir yanılısamasının yaratılması, hatırlama eylemini güçlü bir etkiye dönüştürebilmektedir. Çünkü her şeyden önce burada gerçeğin hiper-gerçeklikle anıldığı başka bir durum söz konusudur.

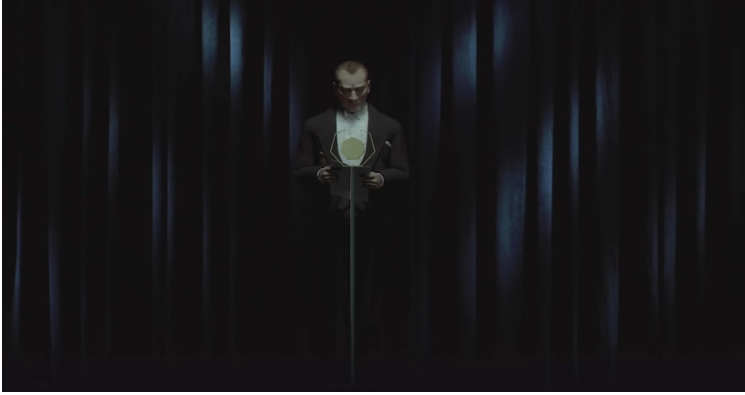
Esasında bu çağda hiper-gerçeğin etki alanına girmeyen hiçbir oluşum yoktur. Baudrillard'dan yola çıkarak bu oluşumu yorumlayan Güngör, kavramın yarattığı etkiyi toplumsal hareketlerle ilişkilendirmekte ve diğer her şey gibi bu meselelerin de simüle edilebilir olduğunu belirtmektedir. Ona göre, eylemde yaratılan ve bireylerin izledikleri görsel ve işitsel durum, özgürlüğe ve direnişe dair bir hiper-gerçeklik ortaya koymaktadır. Söz konusu durum simüle edilen bir direniş ve simüle edilebilir özgürlük arayışıdır (Güngör, 2020). Öyleyse hiper-gerçeklik etkisiyle hologram teknolojisinin sistemden ve toplumsal meselelerden kopuk olmadığı aşıkardır. Bellek kurulumu, hatırlama etkinlikleri ya da unutmaya süreçleri ise bu meselelerin tam da merkezinde konumlanmaktadır. Çünkü durum her yönüyle politiktir ve mevcut egemen anlayış ile doğrudan ilişkilidir.

Türkiye Cumhuriyeti'nin kolektif belleğinde yer etmiş en temel kişilerinden biri şüphesiz Mustafa Kemal Atatürk'tür. Gerek tarihte yarattığı O'nu sonsuzlukta var edecek eylemleri gerekse eylemlerine etki eden düşünsel tarzı Atatürk'ü hafıza mekânlarının ve anımsama etkinliklerinin başat kişisi haline getirmektedir. Bu konumlanış toplumda değişim gösteren hiçbir koşul ya da durumdan bağımsız değildir. Teknolojinin anlatıda yarattığı hiper-gerçek etki kolektif bellekte yer etmiş Atatürk'ü anımsamada ve anma pratiklerinde önemli değişimler yaratmaktadır. Bu değişimin elbette olumlu ya da olumsuz pek çok yönü vardır. Her şeyden önce etik yaklaşımlar çerçevesinde teknolojiyi değerlendirmek bile konuya değer atfetmektedir. Ancak kesin olan şey, güncel teknolojilerin iletişim araçlarında meydana getirdiği değişimin her açıdan bir çeşitlilik ve yenilik kazandırdığıdır. Holografik görüntünün bu anlamda yaratacağı fark ise Atatürk'ü bir hiper-gerçeklik etkisiy-

le var kılma ve oluşunu bellekteki anlamsal yapısına uygun olarak tasarlamadır. Bu tasarım Atatürk'ün fiziksel-bedensel varlığını görüntü ve ses düzeyinde birebir kopyalama ve bunun üzerinden anlam yaratma ile görünürdür.

Atatürk'ün gerçek anlamda ilk hologram görüntüsü, İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından düzenlenen bir etkinlikte "Cumhuriyet Atatürk'tür" temasıyla, 29 Ekim 2020 tarihinde gerçekleştirilmiştir. (Cumhuriyet, 2020). Bu etkinlikte Mustafa Kemal'in üç dakikalık hologram görüntüsüyle birlikte okunan Nutuk büyük bir yankı uyandırmış ve böylece etkinliğin yarattığı duygunun artması sağlanmıştır (Kamu, 2020).

**Resim 1:** Atatürk'ün Hologram Görüntüsü<sup>1</sup>



Kaynak: <https://shiftdelete.net/29-ekim-e-ilk-ataturk-hologrami-damga-vurdu>, Erişim Tarihi: 04.09.2023

Esasında benzer bir anma etkinliği İzmir'in işgalden kurtuluşunun 98. yıldönümünde de gerçekleştirilmiştir. Ancak burada uygulanan teknik Atatürk fotoğraflarının hologram teknolojisiyle yansıtılması ve kutlamanın kurtuluş temasının artırılması üzerinedir (Sözcü, 2020). Bu uygulamanın en güncel örneği ise yakın tarihte Cumhuriyet'in 100. yılı için sahnelenen "1923" müzikalinde gerçekleştirilmiştir. Müzikal, 23 Nisan 2023 tarihinde Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda ilk kez sahnelenmiş ve Cumhuriyet'in kuruluş hikâyesi özel bir tarihle bir araya getirilmiştir. Müzikalin sonunda Atatürk'ün hologram görüntüsünün yarattığı etki, Cumhuriyet gazetesi muhabiri Öznur Oğraş Çolak'ın haberinde, "Işıklar hafif karardı. Bir sessizlik, sonra mavi parlayan umut dolu gözleriyle, ileri bakarak, yavaş yavaş sahnenin ortasına yürüdü. Üstünde siyah takımı, elinde bastonuy-

<sup>1</sup> Etkinlik videosu için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=AX1CWwOk5YU> Erişim Tarihi: 04.09.2023

la... Sessizlik yedi yaşındaki kızım Melodi'nin "Atatürk ölmemiş" diye coşkuyla bağırmasıyla son buldu. Büyüklerin gözünde yaş, küçüklerde ise büyük coşku ve sevinç vardı. Atamızın kendi sesinden konuşmaları duyuldu. Sonra arkasını döndü Atam ve yine yavaş adımlarla ilerledi, en son seyirciye döndü baktı. Sonra karanlık." şeklinde ifade edilmiştir (Çolak, 2023).

**Resim 2-3:** "1923" Müzikali<sup>2</sup>



Esasında hologram teknolojisinin uygulanma biçiminde, artırılmış gerçeklik etkisi yarattığı ve bu teknolojilerin birbiriyle ilişkili olduğu görülmektedir. Çünkü bu gibi uygulamalarda fiziksel mekâna konumlanan sanal bir görüntü söz konusudur. Ancak artırılmış gerçeklikte kullanıcının etkileşim içinde olduğu aktif bir deneyim öne çıkmaktadır. Buna karşın Atatürk'ün hologramı seyirlik bir hologramdır.<sup>3</sup> Asıl etki seyirci ile sağladığı etkileşimden çok, sonsuzluktaki yeniden oluş halindedir. Seyirci sahnedeki holografik görüntüyü fiziksel bir gerçekliği takip ettiği gibi takip etmektedir. Atatürk'ün sahnedeki duruşu, bakışı ve sesi, onun sanal görüntüsünü gerçeklik yanılsamasıyla güçlendirmektedir. Buradaki vurgu, seyirci ile holografik görüntü arasındaki etkileşimde değil, sahnedeki Atatürk'ün hologram görüntüsünün yarattığı hiper-gerçekliktedir.

Atatürk'ün hologram görüntüsünün anma etkinliklerinde kullanımı, spor camiasında da uygulanmaya başlanmıştır. Örneğin, Beşiktaş kulübünün 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı için düzenlediği etkinlikte, bir kez daha Atatürk'ün hologram görüntüsü ve sesi kullanıldı.

<sup>2</sup> İlgili fotoğraflar makale yazarı tarafından 24 Nisan 2023 tarihinde etkinliğin gösterimi esnasında çekilmiştir.

<sup>3</sup> Bu yorum, şu ana dek gösterilen örnekler için geçerlidir. Çünkü bu teknolojilerin yarattığı daha pek çok anlatı biçimi vardır ve her biri yarattığı etki nedeniyle birbirinden farklıdır.

miştir (Fotomaç, 2022). Bunun gibi daha pek çok örnek, hologram teknolojisinin ve Atatürk'ün holografik görüntüsünün çeşitli kurumlar tarafından uygulanabilir olduğunu göstermektedir. Ancak tüm bu uygulamaların birleştiği temel nokta, geçmişin zaman aralığından seçilen, önemli görülen anlara ilişkindir. Atatürk hologramı, hem bu önemli günlerin hatırlatıcısı olmakta hem de Atatürk'ün kolektif bellekte kendisine yer etmiş imajı, bu özel anların etkisini artırmaktadır. Atatürk görüntüsüne eşlik eden ses de mevcut önemi vurgulama amacıyla kullanıma dahil edilmektedir. Holografik görüntü ne kadar "gerçekse", anmayı gerekli kılan sebepler de o denli etkili olacaktır. Ancak burada değinilmesi gerekli meselelerden biri teknolojinin bu denli yaygınlaşması ve hiper-gerçeklik etkinin gerçeğin aslına verebileceği hasar üzerinedir.<sup>4</sup> Esasında bahsi geçen etkinliklerin teknoloji ile bu denli kuşatılmış olması, anlatıdaki dilin değişimi anlamına gelmektedir. Bundan böyle teknolojinin yoğun varlığıyla kuşatılmış her türlü etkinlik, anımsama pratiklerini nihai bir hedefe yönlendirmektedir. Bu hedef duyuları yoğun bir biçimde uyararak ve anlatı içeriğinin duygusal etkisini artırmaktadır. Söz konusu anma etkinliğinin toplumsal olarak kabul görmüş tarihsel bir gerçekliğe dayanması ve bu gerçekliğin aktarımında Atatürk hologramının kullanılması, mevcut anlatıyı şüphesiz daha güçlü bir noktaya taşıyacaktır. Ancak bu noktada ihtiyatla sorgulanan esas mesele, mevcut uygulamaların devamlı olarak yinelenmesi ve holografik görüntünün performans etkisine dönüşebilme ihtimali üzerinedir. Performans ile kastedilen, hologram teknolojisinin yarattığı ihtişam ve sahnedeki holografik görüntünün tarihsel gerçekliği gölgede bırakma riskidir. Her şeyin kolaylıkla tüketimin egemenliğine girdiği ve duygusal boşalmanın her şeyden önemli görüldüğü bu çağda, söz konusu ihtiyatlı yaklaşım zaruridir. Çünkü duyguları kolaylıkla manipüle etmek ve bu sayede sahnedeki holografik görüntüyü tüketim karşısında zayıf düşürmek, onun bellekteki oluş biçimini de zayıflatacaktır. Bu cümlelerle anlatılmak istenen, kişileri duygusal olarak yoğun bir biçimde etki altına almak ve anma etkinliklerinde bu gibi uygulamaların kullanımına karşı çıkmak değildir. Elbette mevcut gelişmelerin bellek aktarımında iletişime ve sanata kazandırdığı çeşitlilik yadsınamaz önemdedir. Ancak hiçbir

şey tek başına diğer dinamikler olmaksızın saf varlığıyla oluş göstermemektedir. Kaygı duyulan şey, hatırlama anlarının hatıraya zarar vermesi muhtemel tüketim ve performans odaklı toplum anlayışındadır. Holografik görüntü geçmişteki anlamıyla var olduğu sürece saf bir anımsama pratiğine dönüşecektir. Geçmişte var olmuş ve onu bugüne taşıyan anlamından koparılmış her türlü uygulama, sahnedeki görüntüyü ihtişamlı bir imaj olarak kurgulayacak ancak onu bugüne taşıyan geçmiş zaman varlığını unutturacaktır.

### 3.2. Sürükleyici Teknolojiler: 360 Derece Mekânsal Bellek

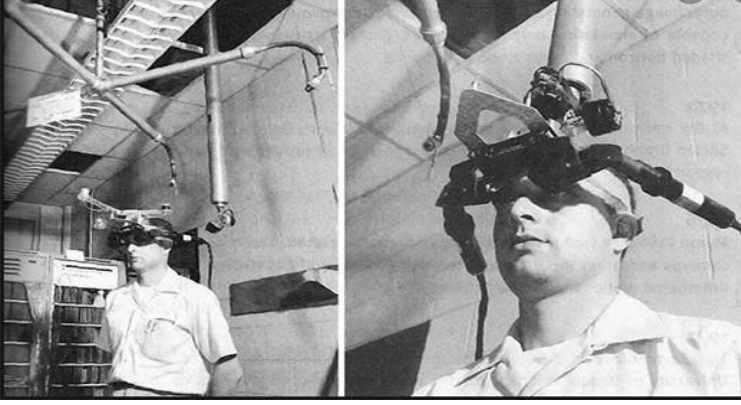
İletişim teknolojileri alanında son dönemde en çok dikkat çeken gelişmelerden biri kişinin fiziksel gerçekliğinde bozum yaratan, sanallıktaki anlatıyı öne çıkaran ve bu anlatıda katılımcıyı aktif kılan etkileşim odaklı teknolojilerdir. Yerleşik anlatı tekniklerinden önemli ölçüde ayrılan etkileşim teknolojileri, kendi içinde farklılıklar göstermekle birlikte kimi anlatılar özelinde benzeşmektedir.

Etkileşim temelli teknolojiler, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dokunsal teknoloji gibi unsurlardan oluşmaktadır. Bu teknoloji, kişinin etkileşimli bir sanal ortamda bulunuyormuş gibi hissetmesine olanak tanımakta, bireyin vücut hareketlerini, duruşunu ve jestlerini algılamakta ve elde edilen girdileri etkileşim amaçlı kullanmaktadır (Handa, Aul ve Bajaj, 2012). Etkileşim, sistemle iletişim kurmanın bir yoludur. Ancak fare, klavye veya tuş takımı gibi 1-2 boyutlu geleneksel insan-bilgisayar etkileşiminden farklı olarak, SG'deki (Sanal Gerçeklik) etkileşim çoğu zaman uzamsal, baş üstü cihaz gibi 3 boyutlu araçlarla sağlanmaktadır. SG sistemlerinde amaçlanan etkileşim için etkililik, gerçek zamanlı tepki ve insan katılımı gibi özellikleri öne çıkarmaktadır (Bamodu ve Ye, 2013). Tarihsel süreçte pek çok gelişimle birlikte adım adım ilerleyen SG teknolojileri akıllara ilk olarak Sutherland'ın "Demokles'in Kılıcı" olarak adlandırılan başa takılan ilk görüntüleme cihazını getirmektedir. Cihaz büyük ve kaba olduğundan tavana vidalanarak kullanıma dahil edilmiştir. Bu sebeple kullanıcılar cihazı taktıklarında tavan montajının kırılması halinde bedensel zarar görme endişesi taşımışlardır. Ancak geçen zaman ve gelinen noktada artık daha hafif, ucuz ve işlevsel araçlardan bahsetmek mümkündür. Böylece, teknolojinin deneyimi nasıl etki-

4 Bu durum temalar üzerinden analiz edilen anımsama pratiklerinin her tema başlığında yeniden ele alınıp örneklendirilmesiyle daha açık ve yerinde sonuçlar ortaya koyacaktır.

lediğini anlamak da oldukça önemli hale gelmektedir (Cummings ve Bailenson, 2015).

**Resim 4:** "Demokles'in Kılıcı" Olarak Anılan HMD (Head-Mounted Display) Cihazı, 1968.



**Kaynak:** Yürür, 2021

Sürükleyici teknolojiler olarak da adlandırılan bu teknoloji, kullanıcıya fiziksel gerçeklikten bağımsız bir ortamda hareket ediyormuş gibi bir illüzyon veren psiko-fiziksel bir durumu ifade etmektedir. Teknik anlamda sürükleyici bir sistemin iki gereksinimi karşılaması beklenmektedir. İlk olarak, sistemin insan algısını mümkün olduğunca (veya gerektiği kadar) gerçek dünyanın etkilerinden izole edebilmesidir. İkinci olarak da algıyı yönlendirici bir etkiyle uyaraabilen insan-makine arayüzleri sağlamasıdır. Bu sayede istenen ve gerçekte var olmayan bir ortamın illüzyonunu elde etmek mümkün hale gelmektedir (Handa, Aul ve Bajaj, 2012). Sürükleyici teknolojiler sanal gerçeklikle birlikte artırılmış ve karma gerçeklik gibi diğer teknolojik biçimleri de kapsamaktadır. Artırılmış gerçeklik, kullanıcının mobil cihazını bir arayüz olarak kullanmakta, kameradan gelen canlı görüntüleri ekranda görüntülenerek birleştirilmiş ortamlar sunulmaktadır. Bu tür bir gerçeklik, sürükleyici sanal gerçeklikten daha uzak bir konumda yer almaktadır. Artırılmış gerçeklik, kullanıcıya gerçek çevrenin bileşenlerine sanal nesnelere gerçek zamanlı olarak sunan bir teknolojidir (Suh ve Prophet, 2018). Karma gerçeklik ise fiziksel ve dijital nesnelere gerçek zamanlı olarak bir arada bulunduğu ve etkileşime girdiği gerçek-sanal dünyaların karışımını ifade etmektedir (Pavithra vd., 2020). Bu teknolojilerle bir arada anılan ve hepsini birbiriyle ilişki içinde tutan bir başka kavram ise haptik teknolojilerdir. Haptik teknoloji, kullanıcının üç boyutlu ortamda sanal nesnelere doğal etkileşimini sağlayabilen

bir teknolojidir. Bu etkileşimler, gezinme, nesne seçimi ve nesne manipülasyonunu içermektedir. Kullanılan cihaza bağlı olarak, kinestetik, dokunsal veya titreşim hisleri etkileşim sürecine dahil edilebilmektedir (Kovács vd., 2015). Sanal gerçeklik teknolojileri, kullanıcının çevresini kuşatmış bir görüntü içine dalma ya da anlatı mekânında sarmalanma halindedir. Dolayısıyla 360 derece anlatı mekânı ve görüntüsü bu teknolojinin önemli bileşenlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Zengin multimedya deneyimleriyle, çevrimiçi kullanıcılara sanal gerçeklik ve 360 derece video formatları içeren anlatılar sunabilmek olanaklıdır (Afzal, Chen ve Ramakrishnan, 2017). 360 derece video, geleneksel video akış teknolojilerine kıyasla daha büyük bir etkileycilik vadeden yeni nesil teknolojidir. Burada kullanıcılar baş hareketleriyle görüş alanını kontrol edebilmektedir. Öte yandan 360 derece video formatı, daha büyük bir bant genişliğine gereksinim duymakta, kullanıcı girişlerine hızlı yanıt vermesi beklenmekte ve bu ortamda kullanıcılar, daha düşük kaliteli akışlara karşı hassasiyet gösterebilmektedirler (Zhou, Li ve Liu, 2017). 360 derece video içeriğinde izleyici, video ortamını gerçek hayata daha yakın bir şekilde deneyimlemektedir. Ancak bu etkinin yapım süreci açısından zorlayıcı tarafları vardır. Örneğin, farklı kamera açıları kullanımı, görüntüler arasında geçiş yapma yeteneği, farklı odak ve hareketli kamera teknikleri gibi pek çok yöntem, bu teknikte oldukça sınırlıdır. Geleneksel anlatılarda bu tür teknikler, izleyiciyi belirli bir hikâyenin içinden belirli bir yolculuğa çıkarmak ve dikkatini hikâyenin önemli unsurlarına odaklamak için yoğun bir biçimde kullanılmaktadır. Ancak 360 derece sunumda bu tür tekniklerin uygulanması, kullanıcının deneyimini olumsuz etkileme riski taşımaktadır. Çünkü bu özellikler kontrol hissini azaltmakta ve rahatsızlık hissini artırmaktadır (Sheikh vd., 2016). Güncel teknolojiler ve ortaya koyduğu etkiler, anlatı biçimini içerikle yakından ilişkilendirmektedir. Çünkü bu türden bir anlatı tekniği, içeriği etkili kılabilirdiği oranda anlamlıdır. Tasarlanan hikâyenin yarattığı anlam, bu anlamın kolektifte sağladığı etki, anlatı teknolojilerini bellek kurulumunda önemli bir etken olarak karşımıza çıkarmaktadır.

Medyada haber üretmenin bir biçimi olarak SG teknolojileri, NTV ekibi tarafından Anıtkabir'in ziyaret edilmesi ve bu ziyaretin 360 derece video tekniğiyle kaydedilmesini içermektedir. Haberde yer alan "Anıtkabir'i daha önce hiç böyle görmediniz. Ata'nın ebedi istirahatgâhını oradaymış gibi deneyimleyin" **cümleleri**, fiziksel gerçekliğin sanal gerçekliğe taşındığı bir durumun altını çizmektedir (NTV, 2019).

**Resim 5:** Anıtkabir'in 360 Derece Video Görüntüsü<sup>5</sup>



**Kaynak:** <https://www.ntv.com.tr/video/ntv-dijital/ntv-360-derece-anitkabirde-atanin-huzurunda,XcoNi44f4EOSF66VIWWqXA>, Erişim Tarihi: 09.09.2023

Anımsamanın SG teknolojileriyle tasarlandığı örneklerden bir başkası da 360 derece görüntü tekniğiyle oluşturulmuş, Atatürk'ün farklı mekânlardaki konumunu ve konuşmasını içeren anlatı içeriklerine dairdir. Söz konusu içerik, Atatürk'ü 10 Kasım'da hatırlamanın, hatırasını yaşatmanın bir yolu olarak tanımlanan, kolaj tasarımıdır. 360 derece mekân Atatürk'ün anlarının aktarıldığı bir mekândır ve bu aktarımda izleyici ile Atatürk karşı karşıya konumlandırılmaktadır. Böylece izleyici için Atatürk'ü anmak, orada olma hissiyle birlikte onun yanında bulunmak anlamı taşımaktadır.

**Resim 6-7:** 360 Derece Görüntü Tekniğiyle Kolajlanmış Atatürk'ü Anma Videosu



**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZbCHK7S-36o>, Erişim Tarihi: 09.09.2023

360 derece görüntü tekniklerinin yanı sıra gerçek ile sanalı bir arada tutarak anlatı yaratan artırılmış gerçeklik uygulamaları da bu kapsamda etkin görünmektedir. Örneğin Atatürk'ün üç boyutlu görüntüsüyle fotoğraf çekimi yapan uygulamalar, sanallığın artırılmış gerçeklik tekniğiyle kendisini gösterdiği biçimlerden biridir. Burada Atatürk'ün gerçek beden ölçüleri temel alınmakta ve kişi Atatürk'ün yanındaymış gibi konumlanarak bu anı dondurmaktadır.

**Resim 8:** Atatürk'ün Üç Boyutlu Görüntüsü ile Fotoğraf Çekimi



**Erişim Adresi:** <https://www.mynet.com/ataturkun-uc-boyutlu-goruntusu-ile-fotograf-cekimi-4125953-myvideo>, Erişim Tarihi: 09.09.2023

Anma uygulamalarını içeren teknolojiler yalnızca SG gözlüğü ya da artırılmış görüntüye olanak tanıyan bir mobil cihaza yönelik değildir. 360 derece videoları gözlük aracılığıyla deneyimlemek katılımcıya tanınan özellikler neticesinde sürükleyici bir anlatı deneyimi sağlarken, bu anlatıyı geleneksel bir biçimde fare ya da klavyeyi hareket ettirerek de takip etmek olanaklıdır. Bununla birlikte fiziksel olarak var olan ve zaten

<sup>5</sup> Haber videosu için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=Bs3HKT7LOVc> Erişim Tarihi: 09.09.2023

Atatürk'ü anmayı, hatırlamayı temel alan Atatürk müzesi de sanal gerçekliğin başka bir tekniğiyle 360 derece görüntülenebilmektedir. Bu kez dizüstü bilgisayardan herhangi bir web sitesini ziyaret eder gibi, Atatürk müzesini sanal olarak gezmek mümkündür. Bu gezi aynı zamanda ekranda beliren bilgi içerikli yazılarla da desteklenmektedir.

**Resim 9-10:** Sanal Müze



Erişim Adresi: [https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/IZMIR\\_ATATURK\\_MUZESI/](https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/IZMIR_ATATURK_MUZESI/), Erişim Tarihi: 09.09.2023

Atatürk ve Atatürk'ün tarihte adının geçtiği pek çok önemli olaya dair 360 derece görüntü, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, daha pek çok biçimde çeşitlilik göstermektedir. Güncel teknolojilerin anma etkinliklerinde kullanımı ve toplumsal belleğin bu yeni anlatı araçlarıyla canlandırılması, etkileşimin ve aktif katılımın daha görünür olduğu bir tekniğe işaret etmektedir. Atatürk ile aynı mekânı paylaşma, onun sesini ona yakın bir yerden dinleme, tarihteki olayları bugünde deneyimleme gibi çoğu olanak, aktif katılımlı anma biçimlerine yöneliktir.

### 3.3. Yapay Zekâ Teknolojileri: Kurgulanan Bellek

Antik Yunan'dan bu yana filozoflar, farklı türde akıl yürütmenin doğasını incelemişlerdir. Fizik, psikoloji, felsefe gibi alanlarda ilerleyen bu sorgulama bugün bilişsel bilimde hızla devam etmektedir. Bu araştırmaların bir kısmı deneysel psikolojide gerçekleştirilmekte, insanların nasıl akıl yürüttüklerini belirlemek için ölçümler yapılmaktadır. Ancak mesele burada sona ermemektedir. Makine öğrenimi adı verilen ve hızla büyüyen yapay zekâ alanı, akıl yürütme üzerine felsefi tartışmaların da önünü açmaktadır (Thagard, 1990). Bu bağlamda tartışma yürütebilmek içinse yapay zekâ öncesi felsefi sorunları, yapay zekâ ile birlikte başlayan mevcut etkileşimden kaynaklanan konuları

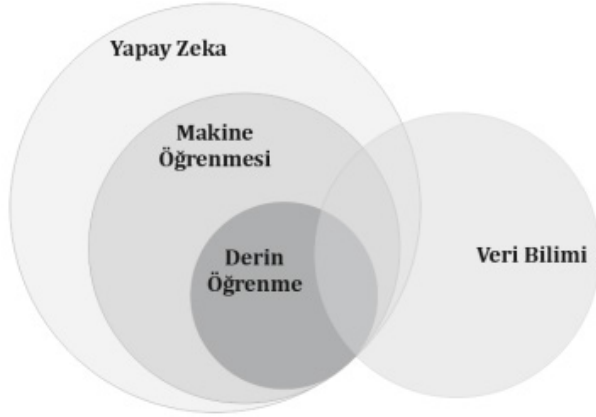
ve bu etkileşimin hem günümüzde hem de gelecekte yaratabileceği sorunları ele almak gerekmektedir (Schiaffonati, 2003).

Yapay zekâ kavramının ortaya çıkışını dönemler üzerinden incelemek mümkündür. Örneğin, Tarih Öncesi Dönem'de, Yunan mitolojisinde rüzgâr tanrısı zannedilen Daedalus'un "yapay-insan" teşebbüsü hikâyesine rastlanmaktadır. Karanlık Dönem'de (1965-1970) bu alanda çok az bir gelişme elde edilmiş, bu dönem bir bekleme dönemi olarak tanımlanmıştır. Rönesans Dönemi (1970-1975) olarak adlandırılacak yıllarda ise hız kazanacak yeniliklerin önü açılmıştır. Yapay zekâ aracılığıyla hastalık teşhisi gibi sistemler geliştirilmiş, bugünkü açılımların temelleri atılmıştır. Ortaklık Dönemi'nde (1975-1980), YZ (Yapay Zekâ) araştırmacıları, dil ve psikoloji gibi diğer bilim dallarından faydalanmaya başlamışlardır. Halen devam eden Girişimcilik Dönemi (1980-?) ise yapay zekâ, gerçek dünyanın ihtiyaçlarına göre çok daha kompleks uygulamalarla düşünülmüştür (Pirim, 2006). Özellikle, 2000'li yıllar yapay zekânın bir teknoloji olarak toplumsal hayata etki etmeye başladığı yıllardır. Yapay zekâ ve düşünebilen makineler, kitlelerin önüne gerçek anlamda ilk kez bu dönemde çıkmıştır. Dönemin en akılda kalıcı olaylarından biri, Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov'un Deep Blue adlı bilgisayarla yaptığı maçı kaybetmesidir. Bir başka çarpıcı örnek ise Hanson Robotics tarafından üretilen, yapay zekâyâ ve fiziksel bir bedene sahip olan robot Sophia'nın onu üreten mühendislerle gerçekleştirdiği konuşmanın Youtube üzerinde yayınlanmasıdır. Sophia'nın ABD'nin en ünlü talk-showlarına konuk olması ve Suudi Arabistan tarafından kendisine vatandaşlık verilmesi de yankı uyandıran gelişmeler arasındadır (Adaş ve Erbay, 2022).

Yapay zekâ (YZ), insanlar tarafından yapılan ve zekâ gerektiren işlerin, bilgisayarlar tarafından yapılabilmesi amacı taşımaktadır (Thagard, 1990). YZ, çevreden ipuçları toplayabilen ve buna dayanarak sorunları çözebilen, riskleri değerlendiren, tahminlerde bulunan ve eylemler alan sistemleri ifade etmektedir (Shaw, 2019). Esasında yapay zekâ ile ilişkili pek çok disiplin vardır. Bunlardan bazıları, bilgisayar mühendisliği, felsefe, bilişsel bilim, elektronik bilimler gibi disiplinlerdir ve YZ etrafında yapay sinir ağları, uzman sistemler ya da genetik algoritmalar gibi pek çok konu tartışılmakta-

dır (Pirim, 2006). Geliştirilen makineler, ilgili yazılımlarla donatılmasının ardından yorum yapabilmekte, problem çözebilmekte, karar verebilmektedir. Bunların yanı sıra yapay sinir ağlarıyla öğrenebilmekte, genetik algoritmalarla karmaşık problemlere çözümler üretebilmektedir. Bu yetenekleri daha pek çok özellik ve yöntem ile geliştirebilmektedir (Öztemel, 2020). Yapay zekâ, makine öğrenmesi ve veri bilimi birbiriyle sıklıkla karıştırılan ilişkili fakat farklı alanlardır. YZ, makinele- re insan davranışını, özellikle de bilişsel işlevleri taklit etme yeteneği kazandırmakla ilgilenirken, makine öğrenmesi yapay zekânın araçlarından biri olarak düşünülmemektedir (Süslü, 2019).

**Şekil 2:** Yapay Zekâ, Makine Öğrenmesi ve Veri Bilimi Arasındaki İlişkinin Şematik Gösterimi



**Kaynak:** Süslü, 2019, s. 4.

Yapay zekâ alanı, algılama, akıl yürütme, öğrenme, dil, etkileşim, bilinç, insan, yaşam gibi konular üzerine sorular soran ve bunları yanıtlamaya büyük ölçüde katkıda bulunan gelişkin bir alandır. Klasik teorik tartışmalar genellikle YZ'nin mümkün olup olmadığı ile ilgili tartışmalara "makineler düşünebilir mi?"<sup>6</sup> veya "bir makine X'i yapabilir mi?" gibi sorularla yanıtlar aramaktadır

<sup>6</sup> "Makineler düşünebilir mi?" sorusunu sorarak tartışmaya sunan ilk kişi Alan Mathison Turing'dir. 1943 yılında II. Dünya Savaşı zamanında Kripto analizi çalışmaları ile üretime geçen elektromekanik cihazların gelişimiyle birlikte, bilgisayar teknolojileri ve yapay zekâ kavramları oluşturulmuştur. Alan Turing, Enigma makinesinin şifre algoritması üzerine çalışmalar yürütmüştür. Turing'in çalışmalarının bilgisayar prototipleri olan Heath Robinson, Bombe Bilgisayarı ve Colossus Bilgisayarları, Boole cebirine dayanan veri işleme mantığını geliştirmiştir. Modern bilgisayarın başlıca çalışma düzenine sahip bu makineler, programlama çalışmalarıyla insan zekâsından ilham alacak niteliklere sahip olmuşlardır (Şucu ve Ataman, 2020).

(Mueller, 2012). Bu noktada beynin yapısı ve özellikleri sıklıkla tartışmaların merkezinde konumlanmaktadır. Elbette ki beyin de bir dijital bilgisayara benzer yapıdadır. Her şey bir dijital bilgisayar olduğuna göre beyin de öyledir. Mesele, beynin niyet üretme yönündeki nedensel yeteneklerinin, bir bilgisayar programında bulunmamasıdır. Çünkü herhangi bir program için bir şeyin o programı somutlaştırabilmesi ancak yine de zihinsel duruma sahip olmaması mümkündür. Beyinlerin niyetliliği üretmek için yaptığı her ne ise bu bir programı somutlaştırmaktan ibaret değildir. Hiçbir program başlı başına niyetliliğin oluşmasında yeterli değildir (Searle, 1980). Bugünkü gelişmeler makine öğrenimini ve zekâsını onu sıklıkla insan kapasitesiyle yan yana getirerek bir kıyas içinde değerlendirmekte ve bu değerlendirmeyi etik kaygılar eşliğinde tartışmaya açmaktadır.

Etik çerçeveden YZ'yi, teknoloji ile kurulan ilişkide, çevre ile olan etkileşimin değişim koşullarında ve teknolojinin toplumsal etkisi konularında değerlendirmek gerekmektedir (Boddington, 2017). Buna örnek olabilecek durumlardan biri, yapay zekâ ve robotik toplulukları, ölümcül otonom silah sistemlerinin geliştirilmesinde destekleme ya da bu oluşuma karşı çıkma konusunda yaşanmaktadır. Teknolojiler, bu tür sistemlerin uygulanmasının yıllar içinde, on yıllar içinde mümkün olduğu bir noktaya gelmiştir. Otonom silah sistemleri, barut ve nükleer silahlardan sonra savaşta üçüncü devrim olarak tanımlanmaktadır. Bu sistem, insan müdahalesi olmadan hedefleri belirlemekte ve onları ölümcül hale getirebilmektedir. Öyle ki bunlar yalnızca insansız hava araçları ya da uzaktan yönlendirilen dronlar gibi hedef belirleme kararlarının tamamını insanların aldığı, füze ya da dronları içermemektedir. Bununla birlikte mevcut YZ ve robotik bileşenler, fiziksel platformlar, algılama, motor kontrolü, haritalama, taktiksel karar verme ve uzun vadeli planlama sağlayabilen özelliklere sahiptir (Russell, 2015). Sürücüsüz arabalar, özgün otonom makineler şeklinde düşünüldüğünde, öğrenen makineler olarak görülmektedir. Bilgi toplama, işleme, sonuçlar çıkarma ve bunlara göre davranış değiştirme konularında programlanmışlardır. Ayrıca bu araçlar, insan müdahalesi veya yönlendirmesi olmadan da çalışabilmektedir. Gelgelelim, otonom bir araç hız limitini aşmama talimatını içeren bir programla yola çıkabilmesine karşın, YZ'nin diğer araçlardan bu sınırı aştığını öğrenmesi gibi bir bilgi, kendisinin de hız yapabileceği kanaatine varabilme riski taşımaktadır (Etzioni ve Et-

zioni, 2017). Benzer bir ikilik sağlık alanı için de söz konusudur. YZ aracılığıyla tıbbi kararlar interaktif bir şekilde alınabilmekte veya sonuçları tahmin edebilen simülasyonlar kullanılabilmektedir. Buna rağmen endişe duymak kaçınılmazdır. Her şeyden önce yapay zekâ teknolojilerinin mevcut sağlık hizmetleri konusundaki eşitsizlikleri daha da artırabileceği endişesi söz konusudur. Amerika Birleşik Devletleri'nde insanların farklı düzeylerde sağlık hizmetlerine tabi tutulduğu açıkça bilinmektedir. YZ ayrıcalığının herkes için eşit bir şekilde uygulanacağı da şüphe taşıyan bir beklentidir (Altman, 2015).

Tüm bunlar göstermektedir ki insan aynı zamanda kendi yaratıcı gücünden korkan bir canlıdır. Bu korku mevcut gücün kendi benzerlerimizi yaratmaya dönüştüğü durumda daha da baskındır. Tıpkı Tanrı gibi insan da yeni yaşam formlarından düşünebilen makinelere kadar pek çok şeyi oluşturabilir durumdadır. Korku, tam da bu noktada "Tanrı gibi" olma durumunda doğmaktadır. İnsan Tanrı değildir ancak görünüşe göre belli perspektiflerde yaratabilme yeteneğine sahiptir (Dietrich, 2002). Tüm etik kaygılar ve gelecekte olabileceklere yönelik endişelere karşın, yaşamımız yapay zekâ ile giderek daha sıkı bir ilişki kurmaktadır. Bu ilişki yalnızca bugünün gündelik yaşam pratiklerini ve geleceğe ilişkin uygulanım öngörülerini kapsamamakta, geçmişle kurulan bağda da belirleyici olmaktadır. Geçmiş olarak adlandırılan çoğu an, başlayan ve sona eren bir zaman aralığını ifade etmektedir. Basit ve temel düzeyde düşünüldüğünde bu böyledir. Ancak geçmişin önem atfedilen zaman aralığı, bugünü ve geleceği etkisini altına almaya başladığında geçmiş, zaman sınırlarının dışına taşmaktadır. Dolayısıyla buradaki aktarım ve oluş, geçmişte olup biteni, geçmişte olan ve bugünde olmaya devam eden şeklinde değiştirmektedir. Atatürk bu sonsuz oluşun bellekte yer etmiş en güçlü örneklerinden biridir. Onun ölümü geride kalan ve sona eren bir yok oluş öyküsü değildir. Varoluşunun etkin donanımı öylesine güçlüdür ki buradaki ölümün salt gerçekliği bile hatırlama direnişi ile sarsılmaktadır. Zaten ölüm, Acar'ın da belirttiği gibi "algılanamaz olandır ve bir anlamda aklın en büyük düşmanıdır." (Acar, 2007). Bellek ve hatırlama ölümün algılanamaz, akla düşman haline karşı duruştur. Hatırlandıkça kişi de olay da varoluşuna devam etmekte, ölümle düşünsel düzeyde henüz karşılaşmamaktadır. Esas mesele unutmaya ile birlikte baş

gösterecek ölüm gerçeğindedir.

Hatırlamanın ve hatta etkili bir biçimde anılar arasında gezinmenin en güçlü yaratımlarından biri şüphesiz teknolojidir. Yukarıdaki başlıklarda da bahsi geçtiği üzere holografik ve sürükleyici teknolojiler alanındaki yeni anlatı biçimleri, hatırayı aktif bir katılım ve seyretme biçimiyle kurmaktadır. Bu kurulumun diğer ayağını ise yapay zekâ teknolojileri oluşturmaktadır. Yapay zekâ aracılığıyla Atatürk'ün bedensel oluşu yeni görselleştirme ve seslendirme biçimleriyle karşımıza çıkmaktadır. Geçmişteki verilerden zorunlu olarak faydalanan YZ uygulamaları, elde ettiği her bilgiyi yeninin kurgusunda kullanmaktadır.

**Resim 11-12:** Yapay Zekâ Algoritması ile Oluşturulmuş Atatürk Görselleri



**Kaynak:** <https://www.aydinlik.com.tr/fotogaleri/mustafa-ke-mal-ataturkun-yapay-zeka-ile-cizilen-fotograflari-mustafa-ke-mal-ataturkun-yapay-zeka-ile-cizilen-fotograflari-yapay-zeka-teknolojisiataturk-cizim-387538?sayfa=7>, Erişim Tarihi: 12.09.2023

Özellikle sosyal medyada Atatürk'ü anımsatan ve onun hatırasını yücelten pek çok toplumsal durum için medya arşivlerindeki gerçek görüntülere başvurulmaktadır. Ancak YZ teknolojileri aracılığıyla bilindik Atatürk fotoğraflarının dışına çıkılarak, onu yeniden yeni görünümüyle var kılma çabasına girilmektedir. Bu var kılış çabası elbette ki veri havuzundaki pek çok görselin, bilginin taranmasıyla gerçeğe ve geçmişe başvurmaya zorunludur. Ancak yine de yaratılan görseller büyük oranda bambaşka bir imaj-görüntü ortaya çıkarmaktadır. Tam da bu sebeple sosyal medyada sıklıkla paylaşılarak dolaşımda tutulan bu görseller YZ teknolojilerinin adının da daha sık duyulmasına neden olmaktadır.

Veri havuzundan elde edilerek yeniden tasarlanan bu sunumlar yalnızca görüntü odaklı değildir. Ses üzerinden de benzer bir etki yaratarak bellek kurgulamak mümkündür. Atatürk'ün çok sevdiği türkülerden biri olarak bilinen "Fikrimin İnce Gülü" adlı eser, YZ ara-

cılığıyla Atatürk'ün sesinden yeniden tasarlanmıştır. Bu tasarım ile Atatürk'ün çok sevdiği türkü yine onun tarafından seslendiriliyormuş gibi bir etki yaratılmıştır. Böylece hem türkünün kendisi hem de Atatürk'ün bu esere olan bağlılığı gerçekte olmayan bir eylem üzerinden bellek kurgusuna dayandırılmaktadır. Bu kurgu gerçek ve gerçek-dışılık üzerinden iki şekilde yansıtılmaktadır. Gerçeklikten beslenen yönler Atatürk'ün türküyü seviyor oluşuyla ilgilidir. Temel alınan bir diğer gerçeklik ise Atatürk'ün sesidir. Ancak bu andan itibaren diğer her şey kurgusaldır. Atatürk'ün sesi, temellendirilen gerçeklikler üzerinden yeniden inşa edilmiş ve kurgusal bir gerçekliğe taşınmıştır.<sup>7</sup> Verilen örnekler Atatürk'ün yaşamına ve varlığına ilişkin geçmiş zaman bilgilerinin yeniden tasarımına dayandırılmaktadır. Bu uygulamalar, içinde barındırdığı kurgusallık nedeniyle bellek kurulumunda tartışmaya açıktır. Ancak daha da tartışmalı olan Atatürk ile ilgili herhangi bir anıya ya da tarihselliğe dayanmayan zayıf kurgusallıktır. Bu kurgu popüler kültür ile Atatürk'ü bir araya getirmekte ve Atatürk'ün hatırasını önemli ölçüde zedeleme riski taşımaktadır. YZ aracılığıyla Atatürk'ün sesinin kullanılması ve "Aşk Nereden Nereye" adlı şarkının seslendirilmesi bunun örneklerindedir.<sup>8</sup> Buradaki kurgunun geçmişte ve dolayısıyla bellekteki dayanağı oldukça zayıf kalmakta hatta manipülatif bir etki ortaya çıkarmaktadır. İlk bakışta Atatürk'ü bugünde, bugünün gerçeklikleriyle birlikte var kılma niyeti olumlu görünmektedir. Gelgelelim bu görünüm köksüz, yüzeysel ve kurgusal bir gerçekliğin yansımasıdır. Dolayısıyla buradaki bellek oluşumu holografi ve sürükleyici teknolojilerin ortaya koyduğu anlatı biçiminden oldukça farklıdır. Manipülasyona, gerçek-dışılığa ve kurgusallığa daha yakındır. Her şeyden önce bu tür uygulamalar Atatürk'ü anımsatma, onun hatırasını yaşatma gibi bir amacı öncelese de bu amacı indirgemeci bir yaklaşımla sunmaktadır. Çünkü Atatürk hatırası yalnızca onun bedensel görünümünün bugündeki olasılıklarını resmetmek değildir. Aynı durum sesinin kullanım biçimi için de geçerlidir. Amaç geçmişte bugünde var kılarken ona zarar vermemek olmalıdır.

Anımsamanın her biçimi her defasında iyi bir anlam karşılığına sahip değildir. Hatırlıyor olmayı tek başına yeterli bir eylem olarak görmek olanaksızdır. Bir görseli, bir sesi defalarca kopyalamak, başka gerçeklikler üzerinden kolayca tasarlamak ve yeniden oluşturmak Atatürk'ü anımsamak anlamına gelmemelidir. Temel yapı onun taşıdığı düşünsel çatı ve geçmişte yarattığı etkinin bugüne uzanması üzerine olmalıdır. Ancak böyle bir kurgu Atatürk'ü var kılmak değil, Atatürk üzerinden yeni, başka ve neredeyse aslından kopuk bir kurgusal yapı ortaya koymaktır. Anımsama eylemi, geçmişin olabildiğince yalın gerçekliğini bugüne aynı yalınlıkta ne kadar doğru bir biçimde taşırsa o oranda hatıraya verilen değeri de artırmaktadır. Hatırlanan kişinin ya da anın gerçekliğini bugünde var kılmak her olasılıkta bir yeniden kurgu anlamı taşımaktadır. Çünkü bireysel bellek bile gelecek zamanı bir yanılma riskiyle oluşturmakta, geçmişte olan biteni muhakkak ki farklı bir yapı ile kurgulamaktadır. Başka bir ifadeyle, geçmişteki bir an her ne kadar belli bir kesinlikte yaşanıp sona ermiş olsa da o ânı bugünde hatırlamak yeniden kurguya zorunludur. Çünkü zaman, anları yeni düşünsel süreçlerle birlikte bir kez daha biçimlendirmekte, geçen zaman hafızayı zayıflatabilmekte ve anımsanan şeyi bir devrim halinde var edebilmektedir. Bu sebeple hafızanın yanıltıcı doğası benzer bir durumu, kolektif bellekte yer etmiş kişi ve olaylar için çok daha karmaşık bir şekilde kurgulamaktadır. Zaten tüm bu bellek mekânları, nesnelere, teknolojilere ya da anlatılara, geçmiş anın gelecekteki savurganlığını kontrol altında tutmak, onun geçmişteki oluşuna saygı duymak amaçlıdır. Tam da bu saygı nedeniyle hatıranın teknolojiyle buluşma anını doğru bir biçimde yönetmek gerekmektedir. Bu yönetim elbette teknolojinin varlığını yok saymak ve herhangi bir hatıranın anlatıya dönüşmesinde onu kullanım dışı olarak görmek değildir. Hatta şu ana dek tasarlanan uygulamaların hiçbiri gelecekteki anımsama riskine karşı somut bir veri sunmamaktadır. Ancak gerçekliğin izlerinin bile kopyaya tabi olduğu bu dönemde geçmişin hatırasına zarar vermemek, geçmişe olabildiğince sadık kalmakla olanaklıdır. Bu sebeple anların kolayca tüketildiği, özün, hakikatin ve gerçekliğin ötelendiği bu çağda, değer atfedilen her şeye hak ettiği önemin verilmesi gerekmektedir. Belki şu an yapay zekâ ile kurgusal görüntüler (ve sesler) üzerinden yeni anlatı olanakları sağlamak, hatıranın kendisini hoş bir anımsama eylemine dönüştürüyor gibi görünmektedir. Hatta bu tassa-

7 Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=xsrBrjb9SHk>  
Erişim Tarihi: 12.09.2023

8 Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=uySy8UFAbZQ>  
Erişim Tarihi: 12.09.2023

rımların her biri geçmişe ve Atatürk'e duyulan minnetin yeni teknolojik biçimleri de olabilmektedir. Ancak gerek toplumun tüketim ve hız odaklı yaşam tarzı gerekse belleğin gelecekte yaratacağı hatıranın tahmini zor yapısı, mevcut kaygının bugünde taşınmasını haklılaştırmaktadır. Üstelik yalnızca Atatürk hatırasında değil, geçmişteki etkileriyle geleceğe uzanmış kişi ve olayların tamamında medya etkisine ayrıca parantez açmak gerekmektedir. Geçmişin bugüne taşınan izlerinin hangi biçimlerde ne sıklıkla yer aldığı gibi sorular, dijital medyanın etkin varlığıyla daha da anlamlı hale gelmektedir. Çünkü dijital medyanın kullanıcıya sağladığı aktif katılım özelliği, pek çok şeyi kolayca dolaşıma dahil etme ve tüketme riski taşımaktadır. Kişilerin dijital varlıklarının görünme ve beğenilme arzularıyla yan yana gelişi, mevcut içeriği yüzeyde kalma koşuluyla tüketme itkisi geliştirmektedir. Dolayısıyla gerek geleneksel ve dijital medyada yer alan içerikleri gerekse yeni iletişim teknolojilerinin anlatıda meydana getirdiği değişimleri, dün olduğu gibi bugün de geniş çerçeveden analiz etme ihtiyacı doğmaktadır. Mevcut gelişmelere sağır kalmadan yeni olanı doğru biçimde yaşama dahil etmek, tüm bu dinamikler sebebiyle kolay değildir. Yine de bu durumu sağlayabilmek için çabada kalmak, geçmişi ve şimdiki derinlikle algılamada anlamlı görünmektedir.

## SONUÇ

Bellek kurgusunun zaman ve mekânda yarattığı ortaklık, gelecek zamanın anımsama pratiklerine atıfta bulunmaktadır. Buradaki ortaklık ân'a yönelik sarsılmaz bir bütünlüğü yinelememektedir. Esas olan geçmişte yaşanmış durumların o an ve o mekânda sonlanmaması, geleceğe doğru uzanmasıdır. Söz konusu kolektif bellek olduğunda anımsama pratiklerini yer ve zaman bazında tespit etmek daha kolaydır. Çünkü zamanda geçmiş bir anın bugüne taşınan hatıraları, hafıza mekânları/alanları aracılığıyla somutluk kazanmaktadır. Bu mekânlarda toplumun çoğunluğu tarafından kabul görmüş geçmiş zaman ortaklığı vardır. Müzeler, meydanlar, anıtlar ve sokak adları gibi yaşamı çevreleyen çoğu etmen, geçmişte yaşanmış şimdide sabitlenmiş bellek ifadeleridir. Yine de belleğin mekânsal oluş hali belli bir sabitliği nitelememektedir. Toplumsal dinamikler değiştikçe hafıza mekânları da geçmişi işleme biçimlerimiz de değişmektedir. Bugün artık teknolojiyle daha sıkı bir ilişki kurmuş toplum ve bu çerçevede yaygınlaşarak biçim kazanan anımsama pratikleri söz konusudur.

Bu çalışmanın da merkezinde konumlanan kolektif belleğimizin en bilindik temalarından biri olan Atatürk, bugünün koşulları çerçevesinde yeni hatıra deneyimleriyle yaşamın içindedir. Buradaki "deneyim" belli bir anlamı vurgulaması için bilinçli seçilmiş bir kelimedir. Çünkü mevcut teknolojilerin yarattığı etkileşim anlatıları, anlatının kendisini deneyim biçimine dönüştürme vaadindedir. Ancak güncel teknolojilerin anlatılara kazandırdığı özellikler yalnızca deneyimleme etkisi ile sınırlandırılmayacak genişliktedir. Bu teknolojilerin sahip olduğu daha pek çok özellik vardır ve konu üstüne eğilmek, hatırlama biçimlerimizi tespit edip anlamlandırmada önem taşımaktadır.

Tematik analiz yöntemiyle Atatürk'ü anımsama pratiklerine odaklanan bu çalışmada ilk olarak, araştırmayı sonraki aşamaya taşıyacak kodların ortaya konması amaçlanmıştır. Kodların belirlenmesinde temel alınan unsur teorik arka plan olmuştur. Çünkü çalışmanın konusu ve amacı gereği kuramsal perspektife zorunlu olarak başvurulmuş, böylece önce kodlar, sonra temalar ve ardından temalardan doğan anlamı ortaya çıkarmak mümkün hale gelmiştir. Dolayısıyla bu aşamada teorik zemin haricinde çalışmayı belli bir kanaate götürecek yeterli oranda veri bulunmamaktadır. Elde edilecek veriler ve verilerden doğacak anlam, izlenecek yol ile çalışmanın sonunda ortaya çıkacaktır. Kod ve temaların belirlenmesinde çalışmanın konusu gereği, bellek kuramı ve iletişim araçları kavramlarından yararlanılmıştır. Ancak bu iki alanın meydana getirdiği ve ikisini de kapsayan bir başka kavram daha vardır. Bu kavram, meselenin odak noktasını oluşturan teknolojidir. Teknolojinin doğrudan yakınlık kurduğu alan ise iletişim alanıdır. Çünkü söz konusu olan güncel teknolojilerin iletişim biçimlerimizde yarattığı değişim ve bu değişimin bellek kurulumunda yaratacağı etkidir.

Temel kodlar kendi içinde alt kodlarla detaylandırılmış ve bellek kurulumu aşamasında zaman, kolektif bellek, anımsama ve anma pratikleri; iletişim teknolojileri aşamasında ise dijitalleşme, yansıtma, sanallık ve yapay zekâ konuları alt kodlar olarak belirlenmiştir. Hem teorik belirlenim hem de bundan doğan kodların sonucunda ortaya çıkan temalar "Yansı(t)ma Teknolojileri: Holografik Bellek", "Sürükleyici Teknolojiler: 360 Derece Mekânsal Bellek" ve "Yapay Zekâ Teknolojileri: Kurgulanan Bellek" şeklinde olmuştur. Aşama aşama kaydedilen tema seçiminde üç farklı teknolojik bileşene

rastlanmış ve temaların her biri anımsama pratiklerine etki eden örneklerle analiz edilmiştir. İletişim teknolojilerinin bellek kurulumunda yarattığı “şimdide sonsuzlaşma” etkisinin geleneksel yöntemlerden önemli ölçüde ayrıldığı görülmüştür. Bu ayırım kendisini ilk olarak hafıza mekânlarına eklenen alternatif sanal yerlerle göstermektedir. Artık geçmişte yaşanmış bir olayı, olayın yaşandığı yerde anmak zorunlu değildir. Sanal anlatılar aracılığıyla anlatının ortaya koyduğu deneyim, fiziksel gerçekliğin sanal gerçeklikle bütünleşmesiyle etkili bir anma deneyimi yaratabilmektedir. Buradan çıkacak sonuç elbette ki fiziksel hafıza mekânlarını önemsizleştirmek ya da bir adım geride tutmak değildir. Yeni iletişim teknolojilerinin anlatıda yarattığı biçim, mevcut hafıza mekânlarına “eklenen” bir biçimdir. Dolayısıyla bir alternatiftir.

Başka bir ayırım Atatürk’ü ve onun sonsuza uzanan varlığını yakından görebilme olanağı ile ilgilidir. Sanal gerçeklik anlatıları ve hologram teknolojileri aracılığıyla sağlanan bu etki, beden üzerinden bir yanılsama yaratmaktadır. Atatürk’ün bellekte sonsuzlaşmış düşünsel varlığı onun mekândaki holografik görüntüsüyle ve hatta sesiyle bütünleşmektedir. Bu sebeple anma etkinlikleri duygunun yoğun bir biçimde yaşandığı etkinlikler halini almaktadır. Aynı anda tüm bu yansı(t)ma ve sürükleyici teknolojileri, yapay zekâ alanındaki gelişmeler takip etmektedir. YZ programları aracılığıyla Atatürk’ün görüntü ve sesi üzerinden bir anlatı yakalamak mümkündür. Buradaki kurgu, “Atatürk günümüzde yaşıyor olsaydı? Eğer Atatürk şu eylemi yapabilseydi? gibi sorularla hayal ve olasılıklar üzerinden ilerlemektedir. YZ uygulamalarındaki tasarım biçimi her ne kadar holografi teknolojisine yakın görünse de temel olarak farklıdır. Her ikisinde de ses ve görüntü üzerinden yeniden oluşturma/kurgulama söz konusudur. Ancak YZ ile kurgulanan Atatürk imajı dijital medyada çok daha kolay bir biçimde dolaşıma girmekte ve bu hızlı dolaşım, Atatürk’ün hatırasını geri planda tutma riski taşıyabilmektedir. Bu risk yansıma ve sürükleyici teknolojiler için de belli ölçülerde geçerlidir. Dijital medyada kolayca dolaşıma dahil edilebilecek yeniden tasarımlar ise mevcut riski daha görünür hale getirmektedir. Çünkü bazı durumlarda sanal ortamlardaki temel mesele, mevcut imajın içeriğinden çok onu tasarıma tabi tutan yeni görünümündedir. Mesele dikkat çekmek, beğenilmek ve paylaşılmak olduğunda, bu alanlar her

şeyi kolaylıkla tüketim nesnesine dönüştürebilmektedir. Ancak tüketime sunulan şey geçmiş zamanın bugüne uzanan olayları ve kişileri olduğunda, konuya gösterilecek hassasiyet bir zorunluluk halini almaktadır. Geçmiş hatırlayarak onu ölümsüzlüğe taşıyan herhangi bir anımsama eyleminde asıl mesele hatırlananın taşıdığı anlamda olmalıdır. Eylemin anlamda yoğunlaşması geçmişe hak ettiği değeri vermek ile ilgilidir. Bu değer geçmiş gerçekliğini teknoloji aracılığıyla yeniden üretirken, onu mümkün olduğunca yalın bir biçimde aktarmakla olanaklıdır. Aksi durumda geçmişe ilişkin her olay kolayca manipüle edilebilmekte, geçmişin bugünde yarattığı değerler sistemi hasar görebilmektedir. Bu sebeple güncel teknolojilerle etkili bir biçimde ortaya konan geçmiş zaman hatırasında son derece hassas ve özenli olunmalıdır. Çünkü esas konu her gün sayısız kere dolaşıma giren dijital imajlar değildir; sanallıktaki kalabalığı dikkate alarak doğru bir etkileşim yaratabilmektir. Hafıza mekânları olarak sanal ortamlar bellek kurgusunda son derece etkili olabilecek alanlardır. Bu etkiyi kısa vadeli bir sanal gezinti olmaktan çıkarmak ve etkili hatırlama alanlarına bilinçle dönüştürmek gerekmektedir.

**KAYNAKÇA**

- Acar, E. (2007). Ölümlülük, ölümsüzlük ve yapay zekâ. Alt Kitap.
- Adaş, E. B. ve Erbay, B. (2022). Yapay zekâ sosyolojisi üzerine bir değerlendirme. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 21(1), 326-337.
- Afzal, S., Chen, J., ve Ramakrishnan, K. K. (2017). Characterization of 360-degree videos. In *Proceedings of the Workshop on Virtual Reality and Augmented Reality Network*. 1-6.
- Alhojailan, M. I. (2012, 14-17 Aralık). *Thematic analysis: a critical review of its process and evaluation*. [Bildiri]. WEI international European academic conference proceedings, Zagreb, Croatia. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=0c66700a0f4b4a-0626f87a3692d4f34e599c4d0e>
- Altman, R. (2015). Ethics of artificial intelligence. *Nature*, 521(7553), 417-418.
- Aronson, J. (1994). A pragmatic view of thematic analysis. *The qualitative report*, 2(1), 1-3.
- Assmann, J. (2015). *Kültürel bellek: Eski yüksek kültürde yazı, hatırlama ve politik kimlik*. (A. Tekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Atatürk-Aşk Nereden Nereye AI Cover. (2023, 5 Eylül). Empore Hub Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uySy8UFAbZQ> Erişim Tarihi: 12.09.2023
- Atatürk'ün üç boyutlu görüntüsü ile fotoğraf çekimi. (2017, 3 Şubat). Mynet. <https://www.mynet.com/ataturkun-uc-boyutlu-goruntusu-ile-fotograf-cekimi-4125953-myvideo> Erişim Tarihi: 09.09.2023.
- Bamodu, O., ve Ye, X. M. (2013). Virtual reality and virtual reality system components. *Advanced materials research*, 765, 1169-1172.
- Beni Görmek Demek...-10 Kasım'da Atatürk'ü Görerek Anıyoruz VR. (2016, 10 Kasım). 360 Prodüksiyon. <https://www.youtube.com/watch?v=ZbcHK7S-36o> Erişim Tarihi: 09.09.2023.
- Bergson, H. (2015), Madde ve bellek (I. Ergüden, Çev.). Dost Kitapevi.
- Beşiktaş Kulübü'nden tüyleri diken diken eden kutlama! Atatürk hologramı hazırlandı (2022, 20 Ekim). Fotomaç. <https://www.fotomac.com.tr/video-haber/videoizle/besiktas-kulubunden-tuyleri-diken-diken-eden-kutlama-ataturk-hologrami-hazirlandi> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- Bilgili, H. A. ve Cem, S. (2023). Kültürel etkinlikler ve dijitalleşme sürecinin yansımaları. *International Journal Of Social Humanities Sciences Research*, 10(93), 572-589.
- Biro, Y. (2011). Sinemada zaman. (A. C. Altunkanat, Çev.). Doruk Yayınları.
- Boddington, P. (2017). *Towards a code of ethics for artificial intelligence*. Cham: Springer, 27-37.
- Bozkurt, A. (2015). *Unutma zamanı: Yazı, bellek ve eleştiri*. İnkılap Kitabevi.
- Braun, V. ve Clarke, V. (2019). Psikolojide tematik analizin kullanımı. (S. N. Şad, N. Özer ve A. Atli, Çev.). Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi, 7(2), 873-898.
- Braun, V. ve Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative research in sport, exercise and health*, 11(4), 589-597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Castleberry, A. ve Nolen, A. (2018). Thematic analysis of qualitative research data: Is it as easy as it sounds? *Currents in pharmacy teaching and learning*, 10(6), 807-815.
- Çolak, O. Ö. (2023, 25 Nisan). '1923' müzikali seyirciyle buluştu: 'Cumhuriyet bu neslin sesi...' (Cumhuriyet). <https://www.cumhuriyet.com.tr/kultur-sanat/1923-muzikali-seyirciyle-bulustu-cumhuriyet-bu-neslin-sesi-2074635> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- Connerton, P. (2014). *Toplumlar nasıl anımsar?* (A. Şenel, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Cummings, J. J. ve Bailenson, J. N. (2015). How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive technology on user presence. *Media psychology*, 19(2), 272-309.

- Dietrich, E. (2002). Philosophy of artificial intelligence. *The Encyclopedia of Cognitive Science*, 203-208.
- Erdoğan, K., Durdu, A. ve Ceylan, R. (2020). Reshaping human intention on human-machine interaction by using holograms. *Konya Journal of Engineering Sciences*, 8, 1-8.
- Erken, F. (2019). *Sanal gerçeklik teknolojileri ile izlenen haberlerin bellek ve anlama üzerine etkisi*. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Etzioni, A. ve Etzioni, O. (2017). Incorporating ethics into artificial intelligence. *The Journal of Ethics*, 21, 403-418.
- Gabor, D. (1972). Holography, 1948-1971. *Science*, 177(4046), 299-313.
- Güngör, İ. (2020). Gerçeğin yeniden üretiminde yeni toplumsal hareketler hologramas por la libertad eylemi örneği. *Intermedia International e-Journal*, 7(12), 1-18.
- Handa, M., Aul, E. G., ve Bajaj, S. (2012). Immersive technology—uses, challenges and opportunities. *International Journal of Computing & Business Research*, 6(2), 1-11.
- İBB'den 29 Ekim'e özel Atatürk hologramı (2020, 28 Ekim). Cumhuriyet. <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/ibbden-29-ekime-ozel-ataturk-hologrami-1786705> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- İnce, B. G. (2010). Medya ve toplumsal hafıza. *Kültür ve İletişim*. 13(1). 9-30.
- Işık, V. (2014). Holografik sanatta kullanılan hologram çeşitleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 366-385.
- İstanbul'da Atatürk hologramı yansıtıldı (2020, 30 Ekim). CNN Türk Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AX1CWwOk5YU> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- İzmir Atatürk Müzesi. [https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/IZMIR\\_ATATURK\\_MUZESI/](https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/IZMIR_ATATURK_MUZESI/) Erişim Tarihi: 09.09.2023
- İzmir'de 9 Eylül coşkuyla kutlandı: Unutulmaz hologram gösterisi. (2020, 10 Eylül). Sözcü. <https://www.sozcu.com.tr/2020/gundem/izmirde-9-eylul-coskuyla-kutlandi-unutulmaz-hologram-gosterisi-6031301/> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- Kamu, N. (2020, 30 Ekim). 29 Ekim'e ilk Atatürk hologramı damga vurdu. (ShiftDelete.Net). <https://shiftdelete.net/29-ekim-e-ilk-ataturk-hologrami-damga-vurdu> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- Kayıkçı, Ş. ve Yürekli, A. (2021). Görüntülü Mobil İletişimde Hologram Teknolojisinin Kullanımı. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, Özel Sayı, 50-54.
- Kiger, M. E. ve Varpio, L. (2020). Thematic analysis of qualitative data: AMEE Guide No. 131. *Medical teacher*, 42(8), 846-854.
- Kına, S. A. (2022). Medyatik eğlence, dijital görüntü, yeni belgesel: 360 derece video üzerine bir inceleme. *Moment Dergi*, 9(1), 199-214.
- Kovács, P. T., Murray, N., Rozinaj, G., Sulema, Y., ve Rybárová, R. (2015). *Application of immersive technologies for education: State of the art*. International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL), 283-288. IEEE.
- Lee, H. (2013). 3D holographic technology and its educational potential. *TechTrends*, 57(4), 34-39.
- Mueller, V. C. (2012). Introduction: philosophy and theory of artificial intelligence. *Minds and Machines*, 22(2), 67-69.
- NTV 360 derece / Anıtkabir'de Ata'nın huzurunda. (2019, 5 Aralık). NTV. <https://www.ntv.com.tr/video/ntv-dijital/ntv-360-derece-anitkabirde-atanin-huzurunda,XcoNi44f4EOSF66VIWWqXA> Erişim Tarihi: 09.09.2023
- NTV 360 Derece / Sanal Gerçeklik Videosu: Anıtkabir'de Ata'nın Huzurunda. (2019, 18 Mayıs). NTV Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bs3HKT7LOVc> Erişim Tarihi: 09.09.2023
- Olick, J. K. (2014). Kolektif bellek: iki farklı kültür. (M. Güneşdoğmuş, Çev.). *Moment Dergi*, 1(2), 175-211.

- Orhon, G. (2015). Medya ve bellek çalışmaları: Paralellikler, gerilimler. *İletişim: Araştırmaları*, 13(2), 9-31.
- Orlov, S. S., Abarzhi, S. I., Oh, S. B., Barbastathis, G., ve Sreenivasan, K. R. (2010). High-performance holographic technologies for fluid-dynamics experiments. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 368(1916), 1705-1737. <https://doi.org/10.1098/rsta.2009.0285>
- Öztemel, E. (2020). Yapay zekâ ve insanlığın geleceği. *Bilişim Teknolojileri ve İletişim: Birey ve Toplum Güvenliği*. 95-112.
- Parmaksız, P. M. Y. (2019). Belleğin mekânından mekânın belleğine: Kavramsal bir tartışma. *İlef Dergisi*, 6(1). 7-26.
- Pavithra, A., Kowsalya, J., Keerthi Priya, S., Jayasree, G., ve Nandhini, T. K. (2020). An emerging immersive technology-A survey. *International Journal of Innovative Research in Technology*, 6(8), 119-130.
- Pirim, H. (2006). Yapay zekâ. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 1(1), 81-93.
- Polat, M. (2019). Anıtlar ve anma mekânlarının dönüşümü üzerine değerlendirmeler. *Megaron*, 14(1), 51-62.
- Ricoeur, P. (2012). *Zaman ve anlatı: Üç kurmaca anlatıda zamanın biçimlenişi*. (M. Rifat, Çev.), Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Russell, S. (2015). Ethics of artificial intelligence. *Nature*, 521(7553), 415-416.
- Sancar, M. (2016), *Geçmişle hesaplaşma: Unutma kültüründen hatırlama kültürüne*. İletişim Yayınları.
- Schiaffonati, V. (2003). A Framework for the Foundation of the Philosophy of Artificial Intelligence. *Minds and Machines*, 13, 537-552.
- Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and brain sciences*, 3(3), 417-424.
- Shaw, J. (2019). Artificial intelligence and ethics. *Harvard Magazine*, (30). 1-11.
- Sheikh, A., Brown, A., Watson, Z., ve Evans, M. (2016). *Directing attention in 360-degree video*. In IBC Conference, Institution of Engineering and Technology, Amsterdam.
- Sucu, İ., ve Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zekâ ve her filmi üzerine bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 40-52.
- Suh, A., ve Prophet, J. (2018). The state of immersive technology research: A literature analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 77-90.
- Susam, A. (2015). *Toplumsal bellek ve belgesel sinema*. Ayrıntı Yayınları.
- Süslü, A. (2019). Doğa ve insan bilimlerinde yapay zekâ uygulamaları. *Akademia Doğa ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(1), 1-10.
- Thagard, P. (1990). Philosophy and machine learning. *Canadian Journal of Philosophy*, 20(2), 261-276.
- Toker, A. (2022). Sosyal bilimlerde nitel veri analizi için bir kılavuz. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (51), 319-345.
- Toksoy, N. G. (2012). Giriş. *Bellek İzleri: Kurgudan Kurama Görüntüler*. (N. G. Toksoy, Der.). Kalkedon Yayınları, 7-18.
- Tuğrul, S. (2014). AVM'li Hatırlama ve Unutma... *Moment Dergi*, 1(2), 16-33.
- Yapay zekâ ile Mustafa Kemal Atatürk'ün sesiyle Fikrimin İnce Gülü. (2023, 4 Ağustos). Beyaz Gazete Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xsrBrjb9SHk> Erişim Tarihi: 12.09.2023
- Yürür, M.D. (2021). Immersive Medya: Yeni Çağda Yeni Bir Medya. Skopbülten. <https://www.eskop.com/skopbulten/immersive-medya-yeni-cagda-yeni-bir-medya/6083> Erişim Tarihi: 06.09.2023
- Zhou, C., Li, Z., ve Liu, Y. (2017, 20-23 Haziran). A measurement study of oculus 360-degree video streaming. In Proceedings of the 8th ACM on Multimedia Systems Conference. 27-37. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3083187.3083190>.