

**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANASANAT DALI
TİYATRO YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**BİR PERFORMANS TÜRÜ OLARAK TURİZM
ANİMASYON**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Yiğitcan Engin ŞENTÜRK**

**Danışman
Yrd. Doç. Dr. Ayla KAPAN EZİCİ**

İstanbul – 2017

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

.....Anabilim/Anasanat Dalı Programı Tezli Yüksek Lisans
öğrencisi tarafından hazırlanan
“..... olarak Turizm.....”
.....”

adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 16.6./2017

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Ayla Kapan Erici

Danışman: Halisç.....Üniv. Tiyatro ASD/ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Doç. Mesruh Sarıca

.....Halıç.....Üniv. Opera ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Esra Orkun

.....Ege.....Üniv. Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi:

.....Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi:

.....Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

.....

.....

.....

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın ileride yapılacak çok daha kapsamlı incelemelere zemin hazırlayarak, bu alanda henüz emekleme aşamasında bulunan literatüre mütevazı bir katkıda bulunmasını umut ediyorum.

Çalışma konusunun belirlenmesinde ve çalışmanın hazırlanma sürecinin her aşamasında bilgilerini, tecrübelerini ve değerli zamanını esirgemeyerek bana her fırsatta yardımcı olan değerli danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Dr. Ayla KAPAN EZİCİ'ye teşekkürü borç bilirim.

İlgi ve önerilerini göstermekten kaçınmayan değerli jüri üyeleri, Sayın Doç. Dr. Esin ÖZKAN ve Doç. Mesruh SAVAŞ'a sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Çalışmalarım boyunca maddi manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan aileme de sonsuz teşekkürler ederim.

Yiğitcan Engin ŞENTÜRK



İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

KISALTMALAR LİSTESİ.....	I
TABLolar LİSTESİ.....	II
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	V
1. GİRİŞ.....	1
2. PERFORMANS SANATI.....	4
2.1. Performans Sanatı'nın Tarihsel Arka Planı.....	5
2.2. Performans Sanatında Tarihsel Öncü Akımlar.....	10
2.2.1. Fütürizm.....	11
2.1.2. Dışavurumculuk.....	14
2.1.3. Dada.....	17
2.1.4. Bauhaus.....	19
3. ANİMASYON.....	23
3.1. Animasyonun Tanımı ve Tarihi.....	23
3.2. Animasyon Türleri.....	25
4. BİR PERFORMANS TÜRÜ OLARAK TURİZM ANİMASYON.....	27
4.1. Turizm ve Turist Kavramı.....	27

4.2.	Turizm Mekanı ve Heterotopya Kavramı.....	29
4.3.	Turizm Animasyonu.....	35
4.3.1.	Turizm Animasyonu ve Tarihsel Arka Planı.....	35
4.3.2.	Turizm Animasyonu Türleri.....	45
4.3.2.1.	Niteliksel Açıdan Turizm Animasyonu.....	45
4.3.2.2.	Faaliyet Türüne Göre Turizm Animasyonu.....	48
4.3.3.	Turizm Animasyonu ve Fonksiyonları.....	54
4.3.3.1.	Animasyonunun Sosyal Fonksiyonları.....	55
4.3.3.2.	Animasyonunun Turiste Yönelik Fonksiyonları.....	58
4.3.3.3.	Animasyonunun Sektöre Yönelik Fonksiyonları.....	61
4.4.	Animasyon Hizmetlerinin Planlanması ve Yönetimi.....	64
4.5.	Bir Performans Sanatçısı Olarak Animatör.....	68
4.5.1.	Animatörlerin Eğitimi.....	75
4.	SONUÇ.....	80
5.	KAYNAKLAR.....	89
6.	ÖZGEÇMİŞ.....	93

KISALTMALAR

Çev.	: Çeviren
Diğ.	: Diğerleri
Meb	: Milli Eğitim Bakanlığı
No.	: Numara



TABLÖLAR LİSTESİ

Sayfa No.

Tablo 4.1	: Örnek Bir Animasyon Programı.....	66
Tablo 4.2	: Animasyon Faaliyetlerinde Organizasyon Şeması.....	67



FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Sayfa No.

Fotoğraf 2.1 : Merce Cunningham ve John Cage 1972’de Walker Art Center’da performans sergiliyor.....	8
Fotoğraf 2.2 : Beuys 1974’deki <i>I Like America and Amerika Likes Me</i> başlıklı performansında, vahşi bir kır kurduyla bir odada üç gün kaldı.....	10
Fotoğraf 2.3 : Luigi Russolo ve Ugo Piatti, <i>Gürültü Makinaları (Intonarumori Machines)</i> , 1914.....	12
Fotoğraf 2.4 : Umberto Boccioni’den bir fütürist akşam karikatürü, 1911.....	14
Fotoğraf 2.5 : Oskar Kokoschka’nın <i>Cinayet, Kadınların Umudu</i> , 1909 adlı oyun için yaptığı çizim.....	16
Fotoğraf 2.6 : Hugo Ball <i>Cabaret Voltaire</i> ’de sergilediği ilk şiir performansı, 1916.....	18
Fotoğraf 2.7 : Mary Wigman, <i>Witch Dance</i> , 1929	19
Fotoğraf 2.8 : Oskar Shlemmer, <i>Triadic Ballet</i> , 1927.....	21
Fotoğraf 2.9 : Carla Grosch, <i>Cam Dansı (Glass Dance)</i> adlı gösteriden bir kare, 1929.....	22
Fotoğraf 3.1 : Aydın’da animatörler tarafından gerçekleştirilen <i>Arap Oyunu</i>	42
Fotoğraf 3.2 : Muş’ta izleyicilerin katılımıyla gerçekleşen örnek bir <i>Köse Oyunu</i>	43
Fotoğraf 3.3 : <i>Deve Oyunu</i> , Yozgat-Sorgun, Belencuma Fakıllı Beldesi.....	44
Fotoğraf 3.4 : Havuzda düzenlenen sportif bir animasyon etkinliği.....	46
Fotoğraf 3.5 : Bir otelde düzenlenen Türk gecesi.....	48
Fotoğraf 3.6 : Deve turuna çıkmış turistler, Alanya sahnesi.....	52
Fotoğraf 3.7 : Kalabalık gruplar halinde plaj voleybolu oynayan turistler.....	56
Fotoğraf 4.1 : Özel ışık efektleri ile gerçekleştirilen turizm animasyonu gösterisi....	74

GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Yiğitcan Engin ŞENTÜRK
Anasanat Dalı : Tiyatro
Programı : Tiyatro
Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Ayla KAPAN EZİCİ
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Haziran 2017

BİR PERFORMANS TÜRÜ OLARAK TURİZM ANİMASYON

ÖZET

Bu tezde, Performans Sanatı, Animasyon ve Turizm Animasyonu tarihsel gelişimleriyle birlikte incelenmiş, Turizm ve Turist kavramları irdelenmiş, Animatörün özellikleri ve eğitimi ele alınmıştır. Foucault'nun heterotopya kavramı bağlamında turistik mekanlar irdelenmiş ve Turizm Animasyonun telafi/mutluluk heterotopyası olarak turistik tesise ve tatil deneyimine yaptığı katkılar tartışılmıştır. Bir performans sanatçısı olarak animatörün üstlendiği çoklu roller betimlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Performans Sanatı, Turizm Animasyon, Turizm ve Turist, Heterotopya

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Yiğitcan Engin ŞENTÜRK
Field : Theater
Program : Theater
Supervisor : Assoc. Pof. Dr. Ayla KAPAN EZİCİ
Degree Awarded and Date : Master – June 2017

TOURISM ANIMATION AS A TYPE OF PERFORMANCE ARTS

ABSTRACT

In this thesis, Performance Art, Animation and Tourism Animation are described with an emphasis on their historical development, concepts of Tourist and Tourism are investigated, education and skills of the Animator are evaluated. Tourist areas are evaluated within the framework of Foucault's concept of heterotopia, and contributions of Tourism Animation to the touristic facility and holiday experience as heterotopia of compensation/happiness are discussed. Multiple roles of the Animator as a performance artist are also described in detail.

Keywords : Performance Art, Tourism Animation, Tourism and Tourist, Heterotopia

1. GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı, Performans Sanatı ile Turizm Animasyonu arasındaki ilişkiyi ele almak ve Turizm Animasyonunun planlanması, organizasyonu, sektörel, sosyal ve ekonomik fonksiyonları ile animatörlerin eğitimi konularını incelemektir. Bu genel amaca ek olarak, akademik anlamda çok az sayıda incelemeye konu olan Turizm Animasyonu alanıyla ilgili literatürün gelişmesine katkıda bulunmak ve animasyon personelinin eğitimi konusunda güncel durumu ortaya koymak hedeflenmiştir.

Tezin başlığı “Bir Performans Türü Olarak Turizm Animasyonu” olarak belirlenirken, ilk bölümde Performans Sanatı’nın tarihsel gelişimine ve bu süreçte öne çıkan önemli akımlara ve isimlere odaklanılmıştır. Öncelikle, Performans’ın içinde bulunduğumuz dönemde sahne sanatlarının aldığı yol olduğu ve tiyatro, opera, dans, bale, resim, heykel, müzik, pantomim, video sanatı ve fotoğraf ile başka birçok türü aynı potada eritip birbirine karıştırdığı vurgulanmıştır (Candan, 2013: 13). Performans’ın hibrid bir oluşum olduğu ve metne dayalı, yinelenebilir özellikteki konuşma tiyatrosunun karşıtı olduğu belirtilmiştir. Performans’ın izleyenle bütünleşme kaygısını ve seyircinin etkin katılımını içerdiği, kuralcı ve kesin tanımlamalardan uzak yapısıyla deneysel ve yenilikçi yaklaşımlara son derece açık olduğu, malzeme, olanak ve ifade tarzları açısından çeşitlilik sergilediği ortaya konmuştur. Bu özelliklerinin de tarihsel gelişiminin değişik aşamalarında ortaya çıkan öncü (avangart) akımların beraberinde getirdiği dönüşümlerin bir sonucu olduğu açıklanmıştır.

Performans’ın tarihsel kökeninin ilkel toplumların kutsal törenlerine kadar uzandığından ve ilkel insanın doğayla oyun aracılığı ile baş etme pratiğinden bahsedildikten sonra, Modern Performans Sanatı’nın köklerinin yirminci yüzyıl başlarında ortaya çıkan avangart akımlara dayandığı ifade edilmiş ve Fütürizm, Dada hareketleri, 1920 ve 30’lu

yılların Gerçeküstücü (Surrealist) performansları, Bauhaus Okulu, 1960'ların sonlarında yoğunlaşan Fluxus sanatçılarının çalışmaları ele alınmıştır.

İkinci bölümde Animasyon kavramının açılımı yapılarak ele alınmış, canlandırma teknikleri ve kullanılan materyallere bağlı olarak aldığı farklı isimlere değinilmiştir. Animasyonun kısa bir tarihçesi verildikten sonra sırasıyla; klasik 2D animasyon, 3D animasyon, stop-motion animasyon, kukla animasyonu ve whiteboard animasyonuna değinilmiştir.

Üçüncü bölümde ilk olarak turizm ve turist kavramları ele alınmış, daha sonra turizm mekânı ve heterotopya kavramı incelenmiştir. Modern turizm hareketlerinin kısa bir tarihçesine ek olarak, turistik mekânların Foucault'nun *heterotopya* kavramı ışığında analizi yapılmıştır. Daha sonra Turizm Animasyonu konusu ayrıntılı biçimde irdelenmiştir. Günümüzde ekonomik açıdan gittikçe önem kazanan turizm sektöründeki artan rekabetin, ülkeleri ve turizm hizmeti sunan işletmeleri ürün çeşitliliğine ve yenilikçi arayışlara itmekte olduğu belirtilerek, Turizm Animasyonu aktivitelerinin ürün çeşitlendirme ve rekabetçi ortamda rakiplerden farklılaşım ayrışma anlamında ciddi bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Animasyon kavramı incelenirken, öncelikle “boş zaman” (*leisure*) kavramına değinilmiş ve kişinin iş ve işle ilgili sorumlulukları ile kendisinin ve ailesinin bakımına ayırdığı zamanın dışında kalan, zorunlulukların olmadığı, özgürce dinlenme, başarı kazanma, kişisel gelişim ve eğlence amaçlı faaliyetlerle geçirilen bir zaman birimi olduğu açıklanmıştır. Buradan hareketle, Turizm Animasyon aktivitelerinin, turistlerin boş zamanlarını gönüllü katılımlarıyla ve doyum sağlayıcı etkinliklerle geçirmeleri için turizm işletmelerince düzenlenen, yardımcı hizmet niteliğindeki boş zaman değerlendirme aktiviteleri olduğu belirtilmiştir.

Animasyonun öncelikle bir “alışılmamış yaşam etkinliği” olduğu ve turistlerin gündelik yaşamlarında karşılaştıkları fizyolojik, psikolojik, sosyolojik, kültürel baskıların sonucunda maruz kaldıkları stresten kurtulmak için alışılmamış yaşamda (turistik seyahat veya konaklama sırasında) katıldıkları boş zaman değerlendirme etkinlikleri niteliği taşıdığı vurgulanmıştır. Modern Turizm Animasyonunun tarihsel kökenleri bağlamında, ilkel ritüeller ile Anadolu'da görülen seyirlik dramatik oyunlara değinilmiştir. Köy gecelerinde eğlenmek için yapılan oyunların, bahara girerken

düzenlenen eğlencelerde hayvan kılığına girerek yapılan canlandırmaların bir tür animasyon olarak nitelenebileceği söylenmiştir. Dramatik nitelikli kılık değiştirme, yüz boyama, maske ve çeşitli aksesuarların kullanılmasına dayalı, ölüp dirilme ve kız kaçırmaya temalı bu oyunlara değinilmiştir (And, 2007: 187).

Turizm Animasyonu niteliksel bakımdan ve faaliyet türüne göre iki ana grupta incelenmiş ve sosyal fonksiyonları, sektöre yönelik fonksiyonları ve turiste yönelik fonksiyonları ayrıntılı şekilde ele alınmıştır. Ayrıca animasyon hizmetlerinin planlanması, organize edilmesi ve yönetilmesi ile ilgili belli başlı ilkeler ve uygulamalar incelenmiş, turistik işletmelerin kaynaklarının ulaşılacak istenen hedeflere uygun olarak optimal biçimde değerlendirilmesi için izlenmesi gereken süreçler tartışılmıştır.

Üçüncü bölümün sonunda, animatörün bir performans sanatçısı olarak üstlendiği farklı roller ve sahip olması gereken değişik uzmanlıklar ile yetkinlikler ele alınmıştır. Turizm Animasyonunun, malzeme ve olanak çeşitliliği ile esneklik gibi özelliklere sahip olan Performans Sanatı'nın bir alt dalı olarak betimlenebileceği belirtildikten sonra, animatörün eğitimi konusuna odaklanılmıştır. Türkiye'deki mevcut Turizm Animasyonu eğitiminin ayrıntıları sunulmuş, örnek olarak Ege Üniversitesi'ne bağlı Çeşme Turizm ve Otelcilik Yüksek Okulu Turizm Animasyon bölümünün 4 yıllık lisans eğitimi verdiği 2006-2014 dönemindeki müfredatı irdelenmiştir. Turizm Animasyonu eğitimine yönelik ihtiyaç vurgulanmıştır.

2. PERFORMANS SANATI

Performans sözcüğü, Latince’de *perfunger*; İngilizce ve Fransızca’da *performance*; Almanca’da *leistung* sözcüklerine karşılık olarak, *yapmak, bitirmek, başarmak, icra etmek* anlamına gelirken, “Anglosaksonca *framian* kökünden gelir ve orta İngilizce *par/ per ve formed, forum* ya da *fourmen* sözcüklerinin birleşiminden oluşur. İngilizce *form* sözcüğünden etkilenmiş; *to perform* fiilinden türemiştir. Türkçe’de *herhangi bir başarı, yerine getirme, işleme, yapıt, oyun, numara* anlamında kullanılır (Beyazıt, 1997: 1443). Performans Türkçeye genellikle “gösteri” olarak çevrilmektedir. Performans, içerisinde bir amaç, hikâye, etkileşim, performansı gerçekleştiren kişi veya kişileri barındıran ve bu kişilerin haricinde izleyiciye ihtiyaç duyulan bir eylem, bir süreçtir. Bu anlamda performans, esasen gösterilmek üzere gerçekleştirilen bir etkinliğe işaret eder. Yani her durumda amaçlanan bir izleyici ya da katılımcı vardır (Martinez ve Demiral, 2014).

Candan (2010: 13), performans sanatını şöyle özetlemektedir:

Gösterim ya da performans, içinde bulunduğumuz dönem sahne sanatlarının aldığı yoldur. Tiyatro, opera, dans, bale, resim, heykel, müzik, pantomim ve akla gelebilecek başka türlerin bir potada eritilip birbirine karışmasıdır. Hibrit bir oluşumdur. Konuşma tiyatrosunun, metne dayalı tiyatronun karşıtıdır.

Bir diğer ifade ile gösterim, o anda ve orada var olma özelliği ile bir eylem gerçekleştirir. Kaynağını oyun sanatının özünden alır, anlık ve yinelenemezdir. Performansın gelip geçici ve yakalanamaz oluşu her yönüyle öne çıkar. Daha önceden tasarlanırsa, yinelemelerden oluşan bir prova sürecinden geçse bile, performans izleyenle bütünleşme kaygısı içerir. Semra Germaner’e göre “Performans sanatı, o sanat yapıtının,

hiçbir özel beceri gerektirmeden, özel işlev ve ifade yüklenmeden seyirci tarafından tamamlanmasıdır” (1997: 59). Bu anlamda performans sanatı, gerektiğinde birçok disiplini bir araya getirebilen, istediği içerik ve olanaktan yararlanabilen, kuralcı ve kesin bir tanımlama içermeyen bir yapıya sahiptir. Performans sanatındaki malzeme ve olanak çeşitliliği, onun disiplinler arası özelliğinin bir yansımasıdır. Özellikle 1960’ların avangart tiyatrosu, geleneksel tiyatrodan ayrılan yapısı ve alternatif eğilimleri (metnin parçalanması, dil ve biçimin birbirine karşı kullanılması, zaman ve uzamın birbirine girmesi vb.) ile performansın sıkça başvurduğu alanlardan biridir (Gürcan, 2003: 16). Performans sanatı bu açılardan, tiyatroya yakın bir özellik sergilese de, hem mekân olarak hem de belli bir süreye ve metne kesin olarak bağlı olmaksızın icra edildiği için tiyatro disiplininden farklıdır. Zira gösterilerde mekânlar, galeri, müze, kafe, bar, sokak veya herhangi bir yerde de olabildiği gibi, doğaçlama olarak sergilenebilmektedir.

2.1. Performans Sanatı’nın Tarihsel Arka Planı

Tarihsel açıdan incelendiğinde, gösterimin kökeni kutsal törenlere kadar uzanır. Nitekim Huizinga ilkel insanın oyun yoluyla doğa ile baş etme güdüsünün tüm sanatsal anlatımın temelini oluşturduğunu söyler. (Huizinga, 2013: 21) Oyun konusunda Richard Schechner ile ilkel toplumlar üzerine araştırmalar yapan tiyatro kuramcısı Victor Turner, çağdaş gösterim kuramına en değerli kavramsal katkıları yapan isimdir. Turner’ın “*Liminoïd*” kavramı, oyun veya ritüelin ciddiyet dışı, gerçek yaşamdan tamamen farklı bir etkinlik oluşundan hareketle onun sınır ötesi bir alana konumlanışını ifade eder (Candan, 2010: 15). Bu alan aynı zamanda, yaratma özgürlüğüne çok geniş bir alan tanır. Kavram bu yönüyle, Foucault’nun alışıldık mekânlardan tamamen farklı yerleri tarif etmek için kullandığı *heterotopya* kavramını da çağırıştırır. Kültürel yaratıcılığın incelenmesinde bahsi geçen bir diğer kavram olan “*Liminal*” (sınır ötesi), sanatsal üretimin bizleri gündelik yaşamın ve kayguların dışına çıkaran, düşünceler esinleyen ve düşler kurduran yönüne işaret eder. Yeni örnekler, simgeler veya paradigmlar işte bu sınır ötesi alanda hayat bulur. Candan’ın (2010, 15) ifade ettiği gibi:

Kalıplaşmış bir geleneksel tiyatro yaşantısında bile bu alana gireriz. Akşam (ya da gündüz) saatlerinde üretimsel, yaşamsal etkinliklere ara verilen zaman diliminde

karartılmış bir salonda aydınlık bir oyun alanına bakarak, orada olup bitenlere duygulanıp düşünerek geçirilen süre, bizi gündelik yaşamın dışına fırlattığı için değerli ve anlamlıdır. Orada gündelik kaygıların dışına çıkılır, derin düşüncelere dalınır, düşler kurulur.

Modern performans sanatının kökleri ise, yirminci yüzyıl başındaki Fütürizm, Dada hareketleri, 1920 ve 30'lu yılların Gerçeküstücü performanslarına kadar uzanır. Ama ilk olarak 1960 yılından sonra Fluxus sanatçıların çalışmalarıyla beraber performans sanatı olarak tanımlanmaya başlamıştır (Atakan, 2008: 9).

20.yüzyılın ikinci yarısında disiplinler arası özelliği ile dikkat çeken ve ancak 1970'lerde kendi başına bir tür olarak kabul görmeye başlayan performans sanatı, "Beden Sanatı", "Happening", "Aksiyon" gibi farklı başlıklar altında gündeme gelmiş Sitüasyonizm, Fluxus, Feminist Sanat, Arazi Sanatı gibi farklı akımlar kapsamında da uygulanmıştır. İzleyici önünde sahnelendiği için tiyatro ile benzerliği vurgulanan performans sanatı, aslında kavramsal sanatın bir dalı olarak gelişmiştir ve tiyatro ile olan ilişkisi de görsel sanatlarla olan ilişkisi kadar yakın değildir (Antmen, 2016: 219). Performans sanatının öncü örnekleri, sanatçıların bedenlerinin veya onların fikirlerini temsil eden başka bedenlerin, sanatsal bir eylem anı içinde sunduğu etkinliklerdi. Dolayısıyla plastik sanatlar ve edebiyat açısından bu oldukça yenilikçi bir yaklaşımdı. Böylece sanatçılar, müzik, tiyatro ve dansın sınırlarını esnettiler ve diğer sanat disiplinleri ile etkileşime girdiler. Ancak bunların tümünün bulunduğu ortak zemin, sanatın katılığını ve ulaşılmazlık özelliğini bertaraf etmek idi. Performans sanatının yükselişi ile birlikte gelen en büyük yenilik ise, daha önce genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde temsil edilen bedenin başlı başına "sergilenen" bir sanatsal malzemeye dönüşmesi oldu.

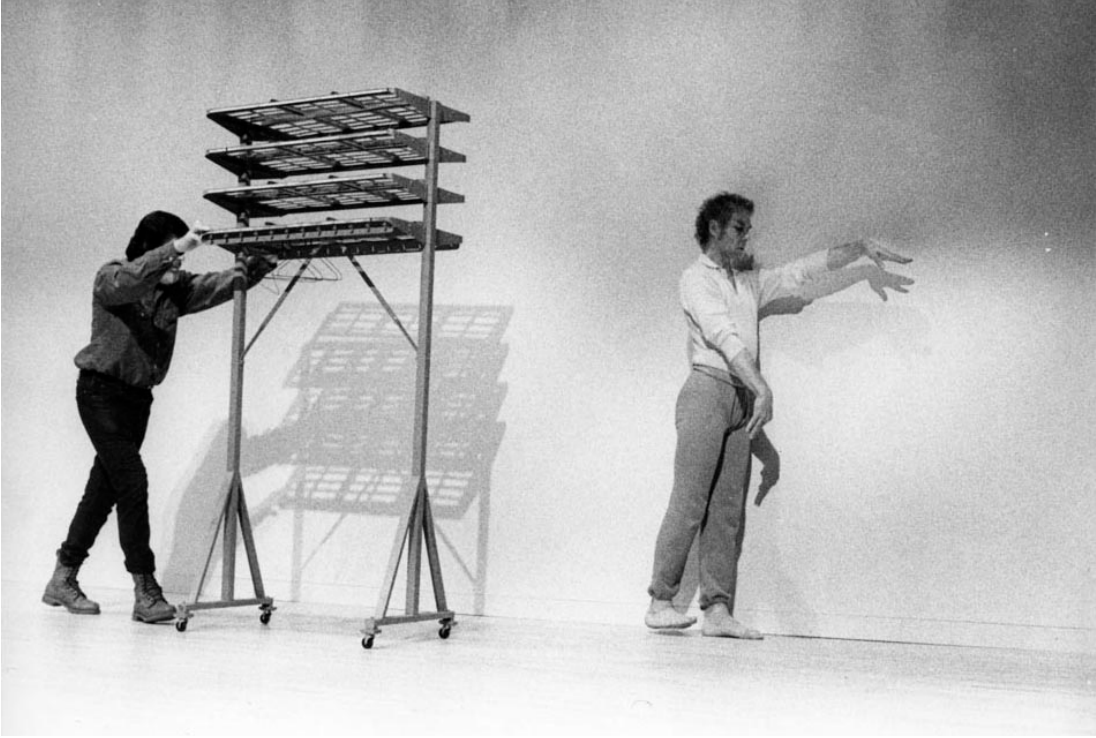
Antmen'a göre (2016 221); 1950'li yıllardan başlayarak Allan Kaprow ve Jim Dine gibi ABD'li sanatçılar öncülüğünde gerçekleştirilen "Happening"lerle birlikte öne çıkmaya başlasa da, performansın geçmişi 20. yüzyılın ilk yarısında gelişen çeşitli avangart akımlara dayanmaktadır. Örneğin, Fütürizm akımının öncüsü Filippo Marinetti, 1913'te yayımladığı "Varyete Tiyatrosu Manifestosu"nda varyete tiyatrosunun belli bir geleneğe, ustaya veya kurala bağlı olmayışını övmüş, Fütürist sanatçıları bu tür sanatsal

ürünler vermeye davet etmiştir. Varyete, tutarlı bir giriş-gelişme-sonuç izlemeyen ve izleyicinin pasif konumuna beklenmedik müdahaleler içeren yapısı ile Fütüristler için ideal bir model oluşturuyordu.

Candan'ın ifadesiyle (2013: 161), 1970'lerde bir yenilik olarak ortaya çıkan "gösterim/performans sanatı" deyimi, ilerleyen yıllarda bağımsız bir tür olarak tiyatrodaki kendini kabul ettirmiştir. 1920'lerin tarihsel avangart sanat akımları ortamında ilk örnekleri görülen bu tür, 1960 sonrasında ABD'de yeniden ortaya çıkmıştır. ABD'ye göç eden bazı Bauhaus sanatçıları 1933'te Kuzey Carolina eyaletinin Black Mountain kasabasında küçük bir sanat merkezi oluşturmuşlardır. Bauhaus ilkelerini temel alan bu sanatçılar, sanatta biçimin içerikten daha önemli olduğunu düşünüyordu. Bu sanat merkezinde Xanti Schwanski öncülüğünde uzam, biçim, renk, ışık, ses, hareket, zaman ve müzik ile denemeler yapıyorlardı. Black Mountain Okulu 1944'ten sonrasında faaliyetlerini, dışarıdan gelen sanatçıların dâhil olduğu yaz okuluyla genişletti. Eşzamanlı olarak, kendi sanat alanlarındaki denemeleriyle ön plana çıkmaya başlamış New York'lu sanatçılardan besteci John Cage ve Dansçı Merce Cunningham, bu yaz okullarında birtakım etkinlikler gerçekleştirerek dünya çapında bir etki alanı oluşturdu.

John Cage'e göre, müzik alanında yeni bir alan yaratmak 1920'lerin öncü sanatçıları incelemekle mümkündür. Cage yeni müziğin öncü isimlerini, Russolo'nun "Gürültü Sanatı"nı ve Marcel Duchamp'ı incelemeye çağırıyordu. Rastlantı ve belirsizlik öğelerinin gerekliliği üzerinde duran Cage, önceden belirlenmemiş bir müzik parçasının esneklik, akılcılık, değişkenlik içereceğini, her yinelenişin apayrı bir gösterim olacağını ve daha önemlisi, izleyicinin parçayı besteciye değil, kendisine ait bir parça olarak anlayacağını öne sürüyordu. Diğer taraftan Merce Cunningham'a göre, sahnedeki hareketler gündelik yaşamın doğal hareketlerinden oluşmalıydı. Cage'in 1952'de ilk kez sunduğu "4 dakika 33 saniye" başlıklı yapıtı çok ses getirmişti. Üç bölümden oluşan parça boyunca piyanonun başına oturan Cage, üç kez duruşunu değiştirmek dışında bir şey yapmıyordu. Bu süre zarfında izleyici işittiklerinin tümünün "müzik" olduğunu anlamak durumundaydı. Cage şöyle diyordu: "En sevdiğim parça, sustuğumuzda işittiklerimizdir" (Goldberg, 88: 126'dan aktaran Candan, 2013: 162).

Yine 1952 yılında Cage ve Cunningham, Black Mountain'da *Başlıksız Olay*'ı (Untitled Event) sergiledi. Bu performans Cage'in düşünsel dünyası açısından önem taşıyan bir Zen metninin okunması ile başladı. Cage'in o yıllarda piyano telleri arasına kâğıt, tahta, kaşık, metal parçaları, lastik vb. nesnelere yerleştirerek yaptığı "hazırlanmış piyano" müziği, belli aralarla bazı radyoların çalınması, bir kovadan ötekine su boşaltılması, şiir okumalar, kısa filmlerle süren gösterimler, beyazlar giymiş tüm konukların ellerine tutuşturulmuş kâğıt bardaklarla kahve dağıtılması ve Merce Cunningham'ın koltuklar arasında peşinde azgın bir köpekle dans etmesiyle sona erdi (Candan, 2013: 162). Bu performansın en belirleyici özelliği, neyin nerede başlayıp biteceğinin bilinmemesiydi.



Fotoğraf 2.1: Merce Cunningham ve John Cage 1972'de Walker Art Center'da performans sergiliyor. (Erişim Tarihi ve Linki: 25 Şubat 2017, <http://blogs.walkerart.org/performingarts/2014/10/29/storytime-bill-t-jones-on-john-cage>)

Bu gösterim sonrasında Cage'in deneysel müzik okuluna farklı dallardan sanatçılar katıldı. Sinemacılar, şairler, ressamardan oluşan bu çevre, rastlantı ve belirsizlik ilkeleri doğrultusunda kendi alanlarında deneylerini sürdürdü. Bunlar arasında bulunan Alan Kaprow, 1959'da New York'un Reuben galerisinde *18 Happenings in*

Parts adlı bir sergi açtı. Altı odalı bir alanda konuklar, bu odalar arasında hareket ederken karşılaştıkları durumlardan kendi başlarına anlam çıkarıyorlardı. Kaprow'un bu sergisinden sonra "happening" ifadesi, yinelenmeksizin yalnızca tek bir kez gerçekleştirilen performanslar için kullanılan bir sözcük olarak yerleşti. Aynı şekilde, heykeltıraş Claes Oldenbug, şair Al Hangsen ve ressam Robert Whitman gibi sanatçılar bazen tek başına bazen de birlikte buna benzer etkinlikler düzenledi. 1961 yılında ise George Macunias'ın adını verdiği bileşik yapıtlardan oluşan, dönüm noktası niteliğindeki bir sergiyi izleyen etkinliklerde, Alison Mc Knowles, La Monte Young, Dick Higgins, Jackson Mac Low, Richard Maxfield, George Macunias, Al Hansen, Bob Watts ve Yoko Ono'dan oluşan bir sanatçı topluluğu "Fluxus Sanatçıları" olarak ünlendi (Candan, 2013: 163).

Aynı dönemde Japonya'da plastik sanatların sınırlarını zorlayan çalışmalar gerçekleştiren bazı sanatçılar, ABD'deki ortamla etkileşim içindeydi. 1970'lerin performans sanatının yolunu açan Avrupalı görsel sanatçılar arasında Piero Manzoni, Yves Klein ve Joseph Beuys geliyordu. "Boşluk" başlıklı sergisinde izleyicilere galerinin boş odalarında gezdiren Klein, sanata özgürlük kazandırmak gerektiğini savunuyordu. Klein monokrom (tek renk) resmin kendisini özgürleştirdiğini belirterek "mavi dönem"ini ilan etti. Klein bu anlayışı daha da ileriye götürerek "Mavi Dönemin Antropometri"leri başlıklı bir performansta boyaya bulanmış çıplak modellerini hazırlanmış tuvallerin üzerinde bedenleriyle resim oluşturmasını sergiledi. Piero Manzoni ise, modellerin bedenlerine imza atarak "sanat yapıtları" oluşturuyordu. Yine Manzoni, 90 adet kutu içinde 30'ar gramlık "sanatçı boku" satarak da ünlendi.

Diğer taraftan 20.yy'nin en devrimci sanatçılarından Joseph Beuys, sanatın insanların bilincini ve gündelik yaşamını değiştirmesi gerektiğini savunuyordu. Beuys Avrupa'da gençlik hareketlerinin zirveye çıktığı bir ortamda sergilediği performanslar ve yenilikçi sanat söylemi ile çığır açtı. New York'lu (Fluxus) sanatçılarıyla etkileşime giren Beuys, New York'a davet edildiğinde *Amerika'yı Seviyorum, Amerika da Beni Seviyor* başlıklı performansını sundu. Beuys bir haftalık bu performansta, Düsseldorf'tan New York'a yola çıktığında baştan aşağı tüm bedenini yünle sarmalamıştı. Uçaktan hiç

yere basmayıp kendini sedyeyle galeriye taşıtan Beuys, galeride ABD'ye özgü coyote (kır kurdu) türü vahşi bir hayvanla boş bir alanda bir hafta süreyle baş başa yaşadı.



Fotoğraf 2.2: Beuys 1974'deki *I Like America and Amerika Likes Me* başlıklı performansında, vahşi bir kır kurduyla bir odada üç gün kaldı. (Erişim Tarihi ve Linki: 18 Şubat 2017, <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine/35963521-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me>)

Hayvanla nesnelere aracılığıyla iletişim kurmaya çalışan Beuys'a göre kır kurdu, Amerika'nın yerli halklarla olan şiddet dolu geçmişini ve Avrupa-ABD ilişkilerini sembolize ediyordu. Bu performansta kır kurdu, Beuys'un sevdiğini özellikle belirttiği Amerika'yı sembolize etmişti (Candan, 2013: 165).

2.2 Performans Sanatında Tarihsel Öncü Akımlar

Performans Sanatı'nda tarihsel öncü akımlar, Batı ülkelerinde I. Dünya Savaşı öncesinde ve savaşın hemen sonrasında hâkim olan yıkıcı ve bunalımlı dönemde ortaya çıkmıştır. İnsanların yerleşik değerleri sorguladığı, devlete, dine, ideolojilere ve siyasete olan inancın son derece zayıfladığı bu dönemde, özellikle sanat alanında bir sorgulama ve arayış çabası gözleniyordu. Sanat ve edebiyat yaşamla birçok açıdan hesaplaşırken, o

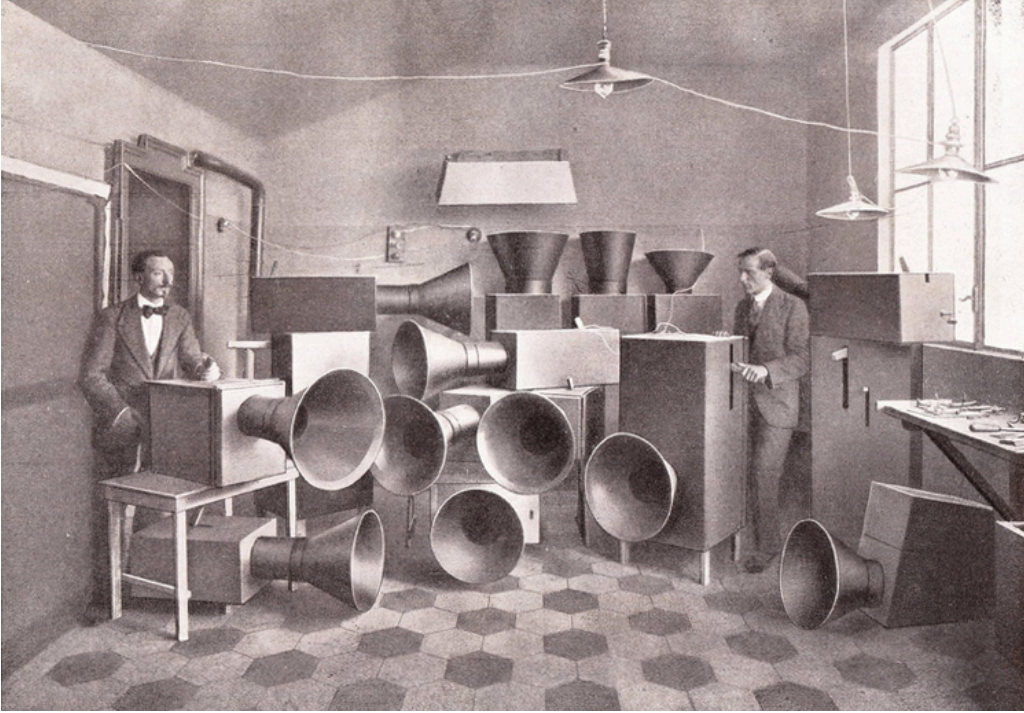
zamana kadar çoğu kez görmezden geldiği şeylerle de yüzleşiyordu. Savaşın büyük travması, sanatçıları tüm değerlerini sorguladıkları radikal bir tutuma yöneltiyordu. İşte performans sanatı, sanatçıların dünyanın bu bunalımlı dönemine, sanatın kendi tarihine, yaşama, kimi zaman da siyasete verdiği pratik cevaplar çerçevesinde ilerledi. Belli başlı öncü (avangart) akımlar olan Fütürizm, Dışavurumculuk, Dada, Sürrealizm (Gerçeküstücülük) ve Bauhaus, kaynaklarını 19.yüzyıldan alan modernizmin doruk aşamasıdır. Tarihsel avangart, topluma, burjuva sınıfına, sanatsal uzlaşımara, sanatın yaşamdan kopukluğuna, mantığa, kısacası her şeye karşıdır (Candan, 2013: 53). Ayrıca doğalcılık ve gerçekçiliği, yani sanatın doğayı ve yaşamı gerçeğe sadık kalarak yansıtmaya iddiasını da sorgulamıştır.

Doğayı ve yaşamı gerçeğe sadık kalarak yansıtmaya iddiası, yerini çok daha radikal anlayışa bırakmıştır. Örneğin, Dışavurumculuk'ta gerçeklik öznellik adına çarpıtılırken, Gerçeküstücülük'te ise bilinçaltı içeriği kendiliğinden sanat yapıtına nüfuz eder. Fütürizm'de doğa yerine makinenin yüceltilmesini görürüz. Dadacılık ise gerçeklik ile sanat yapıtı arasındaki tüm bağları reddederek ortadan kaldırmayı amaçlar. 19.yüzyılın izlenimcilik-doğalcılık yaklaşımının güzellik anlayışına karşı çirkinlik tercih edilir. Avangart sanat, duyulara seslenen, hoş, tatlı, melodik, süslü ve yüceltici her şeye sırt çevirerek, eski sanat araçlarını bile kullanmayı reddeder ve yepyeni bir sanatsal ifade yaratmaya çalışır. Avangart sanatçıların topluluklar oluşturduğu, ortak ilkeler, ortak yapıtlar, ortak yerler ve yayın organları etrafında kümelenildiği görülür. Bu aynı zamanda, sanatsal üretim ve algılama süreçlerindeki bireyselliğin yadsınması anlamına geliyordu (Candan, 2013: 54). Avangart akımların bir diğer yönü de, sanat yapıtına içkin olan biçim-içerik dinamiğinde biçime ağırlık vermektir.

2.2.1. Fütürizm

Fütürizm, 20 Şubat 1909'da varlıklı bir aileden gelen İtalyan şairi Filippo Tommaso Marinetti'nin (1876-1944) Paris'te yayımlanan *Figaro* gazetesinin ön sayfasından ilan edilen manifestosu ile başladı. Marinetti bu manifestosunda, sanat çevrelerinin ve burjuvazinin yerleşik, kurumlaşmış değerlerine saldırıyordu. Fütürizmin temel görüşü kısaca, "eski yok edilmeli, yeni sonsuza kadar buyur edilmeli" şeklinde özetlenebilir. Marinetti manifestosunda teknolojiyi yüceltmiş ve yeni sanat anlayışını

açıklamıştı. Bunun bir sonucu olarak Marinetti, kişinin yoğun olaylara dair (savaş, kaza, deprem vb.) izlenimlerini anlatırken bile alışıldık ifade kalıplarını bir yana bırakarak, coşkun bir içgüdüsellikle sözdizimini, noktalamayı, sıfatların düzenini ve benzeri biçimsel kuralları tamamen bir kenara bırakmasını savunur. Yani duyguların ve düşüncelerin aktarımında ayak bağı olabilecek her türlü unsurun göz ardı edilmesini hararetle tavsiye eder. Böylece, Fütüristlerin toplantılarındaki okumalar birer performansa dönüşüyordu. Bir araya gelen sanatçılar, farklı sanat disiplinlerinden ödünç alınan diller yeni bir zeminde buluşuyor ve sanatın gündelik yaşamdan uzak yüceliği açıkça eleştiriliyordu. Marinetti “Fütürist Akşamları” adı verilen bu toplantılarda şiirlerini öylesine coşkun bir tarzda okuyordu ki, adeta insanı makineleştirerek yeniden yaratıyordu. Okumalarına olayları ve çevresel sesleri de dâhil ediyordu. Yani şair, müzisyen ve sanatçıların birlikte gösteriler gerçekleştirdiği Fütürist Akşamlarında, teatral okumalar diğer sesler ile kakofonik bir ortam yaratıyor ortaya çıkan “gürültü” de fütüristlere göre geleceği simgeliyordu. İşte modern performansın kökenlerini oluşturan şeylerden biri de bu ortak etkinliklerdi (Candan, 2013: 54-55).



Fotoğraf 2.3: Luigi Russolo ve Ugo Piatti, *Gürültü Makinaları (Intonarumori Machines)*, 1914 (Erişim Tarihi ve Linki: 10 Mart 2017, <http://www.e-skop.com/skopbulten/gurultu-sanati/2935>)

“Fütürist Akşamları”nda sahnede sergilenen performanslar, varyete tiyatrosuna benzer şekilde izleyicinin aktif katılımını içeriyordu. Yani bu toplantılar, sanatçıları halkla bütünleştirebilen yeni bir ifade türü arayışına yol açmış, performans gibi etkinliklerde bu arayışların bir sonucu olarak gelişmiştir. Sanat ile halk arasındaki duvarların kalkmasını, sanatçının sokağa çıkarak halka karışmasını savunan Fütüristler, halk ile doğrudan karşılaşmanın en kestirme yolu olarak gördükleri tiyatro sahnesinde birbirinden ilginç çılgınlıklar yapıyor, izleyicilere hakaret ediyor ve hatta onları kışkırtıyordu (Antmen, 2014: 68). Carlson’ın (2013, 139) aktardığı şekliyle:

Fütüristlerin harekete ve değişime dönük olan ilgisi onları durağan sanat yapıtlarından uzaklaştırmış, ressamı ve heykeltıraşı bile performans sanatçısına dönüştüren, üründense sürece yönelen modern sanatsal eğilimin belirlemesini sağlayan önemli bir itici güç olmuştur. Olumlu anlamda kitlesel seyirciyi harekete geçirmek fikrinin uzağında duran fütüristler, sahici anlamıyla gururlu bir yüzleşmeden yana olmuşlar, sonradan performans sanatının yarattığı skandalları önleyecek biçimde seyirci öfkesine maruz kalmışlardır.

Nitekim Marinetti manifestolarından birinde, gururla “yuhalanmanın hazzı”ndan söz etmişti. Burada muhtemelen, seyircinin sanatçıdan mutlak yenilikçi bir orijinallik talep eden beklentisini kırmayı ve gerçeğe sadık temsil geleneğinden radikal biçimde kopmayı kast ediyordu.

Fütüristlerin 1913 tarihli “Varyete Tiyatrosu” adlı manifestosu, bu eğlence türünün içindeki jonglörler, dansçı kızlar, jimnastikçiler ve soytarılarla kurulan sağlıklı “biçim ve renk dinamizmi”ni geleneksel tiyatronun üstünde bir yere koyarak yüceltiyordu. Çünkü basitçe, bu biçim, psikolojiyi reddedip yerine Marinetti’nin *fisicofallia* dediği “bedensel çılgınlık”ı yerleştiriyordu (Carlson, 2013: 140).

Fütürist manifestolarda fiziksel bedene yapılan yoğun vurguya rağmen, Fütürist gösterimler genellikle mekanik bir karaktere sahipti. Oyuncu bedeni, Fütürizm’in büyük bir tutkuyla bağlı olduğu teknolojinin tuzaklarıyla sarmalanmış (hatta saklanmış) halde gösteriliyordu. Bedenleri makineye çevirmek ya da bedenlerin yerine makineler koymak, modern bir gösterimde karşılaşılabilecek türden bir şeydi. Çoğu Fütürist

performans, kısa performans materyallerinden parçalarla üretilmiş sekanslarla (skeçler, akrobasi numaraları, mekanik ışık gösterisi, ses efektleri, devinim ve nesnelerin hızlı gösterimi) varyete formatını izler. Yüksek tempoda akan varyete, Fütürist hız, şaşkınlık ve yenilik, bu estetiğin özünü oluşturuyordu (Candan, 2014: 55).

1915 yılından itibaren “Sentetik Tiyatro” başlığı altında çok kısa süren, birtakım fikirleri, duyguları bir durum halinde birkaç sözcük ya da harekete sığdıran Fütürist performanslar yaygınlık kazanmıştır. Bu tür performanslar, 1950’lerden sonra görülen “happening”lerle büyük benzerlikler taşıyordu (Antmen, 2014: 69).



Fotoğraf 2.4: Umberto Boccioni'den bir fütürist akşam karikatürü, 1911 (Erişim Tarihi ve Linki: 26 Mayıs 2017, <https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/a-futurist-evening-in-milan>)

2.2.2. Dışavurumculuk

1910-1925 yılları arasında Almanya ve Avusturya’da gelişen Dışavurumcu (ekspresyonist) akımın kökleri bir yandan resim sanatına diğer yandan da İskandinav oyun yazarı August Strindberg’in ilk kez uyguladığı durak tekniği ve düş dramaturgisine dayanır. Strindberg dram tarihinde tek perdelik yapıyı ilk kez kullanan yazardır. Bu yapının iç bütünlüğünden esinlenen epizotların arka arkaya sıralanmasıyla, durak tekniği ortaya çıktı. Strindberg’in oyunları, metnin merkezinde bulunan bir “ben”in öznel bakış

açısından, mantık ve ardışık akış dışında gelişen olaylar zincirine sahiptir. Oyunlar perdelere bölümlenmiş, sayı bakımından sınırlanmamış anlatım durakları seçmiştir. Bunlar tıpkı düşlerde olduğu gibi belli bir zamansal ardışıklık ve süreklilik içermeyen sıçramalı bir yapı sergiler. Strindberg dışavurumcu biçemi ilk kez, 1898-1904 arasında kaleme aldığı *Şam'a Doğru* adlı eserinde kullanmıştır. 1901'de yazdığı *Düş Oyunu* ve 1907'de yayınladığı *Hayaletler Sonatı*'nda bu tekniği iyice geliştirdi. Strindberg *Düş Oyunu*'nun önsözünde, tekniği şöyle açıklamıştır: “Yazar, kopuk ama görünüşte mantıklı olan düş biçimini taklit etmeyi denemiştir. Her şey olabilir; her şey olası ve olanaklıdır. Zaman ve uzamın varlığı yoktur. Önemsiz bir gerçeklik arka planı önünde imgelem, anların, yaşantıların, özgür fantezilerin, anlamsızlıkların ve doğaçlamaların bir karışımından yeni biçimler tasarlayıp işler” (Brockett, 1974: aktaran Candan, 2013: 60).

Die Büchse der Pandora (Pandora'nın Sandığı), *İlkbahar Uyanışı* gibi oyunların yazarı Franz Wedekind, bu akımın bir diğer öncüsüdür. Sahnede Dışavurumculuk akımı, 20.yüzyıl başında ortaya çıkan diğer avangart sahne akımlarından farklı olarak yazılı oyunu reddetmiyor, teatralite ve sahne diline olduğu kadar dramatik metne de ağırlık veriyordu. İlki 1912'de yazılan Johannes Sorge'nin *Dilenci* (Der Better) adlı oyunu olmak üzere 1920'li ve 1930'lu yıllarda çok sayıda Dışavurumcu oyun yazıldı. Dışavurumcu akımın manifesto niteliği taşıyan ilk sahne olayı, bir ressam tarafından gerçekleştirildi. Ressam Oskar Kokoschka 1909'da Viyana'daki açık hava tiyatrosunda, *Mörder, Hoffnung, der Frauen* (Cinayet, Kadınların Umudu) adlı bir oyun sahneye koydu. Kadın ile erkek arasındaki şiddetli kavga üzerine kurulu olan, erkeğin kadını aşağılaması ve yaftalaması üzerine kadının onu bıçakla yaralamasını gösteriyordu. Yaralarından kan sızan erkek yaşarken, kadın dramatik bir biçimde ölüyordu. Oyun halktan çok sert bir tepki görmüş ve küçük çaplı bir skandala neden olmuştur (Candan, 2013: 62).



Fotoğraf 2.5: Oskar Kokoschka'nın *Cinayet, Kadınların Umudu*, 1909 adlı oyun için yaptığı çizim. (Erişim Tarihi ve Linki: 26 Mart 2017, <http://www.oskar-kokoschka.ch/biography.html>)

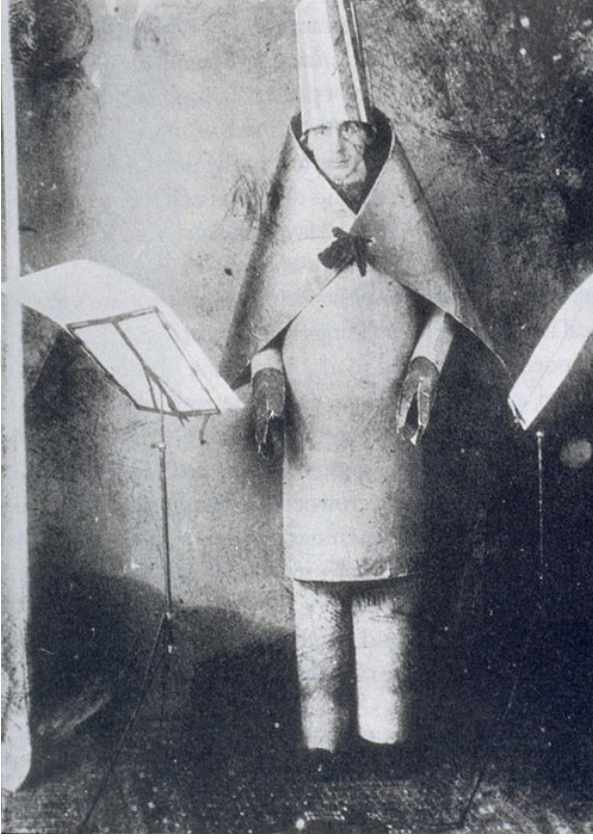
Dışavurumcu tiyatro, önceden yazılmış oyunların sahnede yeni ve farklı bir duyarlılıkla yorumlanmasında başarılı olmuştur. 1919-1930 arasında Berlin'deki Devlet Tiyatrosu'nun sanat yönetmenliğini yapan Leopold Jessner, Dışavurumcu bir sahneleme biçimi geliştirdi, yetiştirdiği oyuncu ve yönetmenler aracılığıyla günümüze kadar uzanan bir geleneği yerleştirdi. Düşünce tiyatrosu yapmaktan yana olan Jessner, bedenleri çeşitlilik içinde tasvir eden bir sahnelemeden yana idi. Temel ilkesi gerçeğin dozunun abartılmasıydı. Bu abartı, duygular yoluyla dışa vuruluyordu. Oyuncunun temel araçları öncelikle sözler, sonra bedeniydi. Hızlı bir tempoda oynanan oyunlar, sözleri düşüncenin hızına yaklaştırmayı amaçlıyordu. Dışavurumcu akımın temsilcilerinin en sık kullandığı sözcükler, "ütopya", "yeni insan" ve "başkaldırı"dır. Dışavurumcu sahneleme de "coşku tiyatrosu", "tinsel sahne", "yarının tiyatrosu" gibi adlar almıştı. Dışavurumculara göre sanayileşme ve makineleşme çağı özdeşleşme olanağını ortadan kaldırdığı için, geriye tek sanatsal tutum olarak estetik soyutlama kalıyordu. Estetik soyutlama aynı zamanda, dış dünyanın kaosunu yenmenin bir yolu idi (Candan, 2013: 64).

2.2.3. Dada

1916 yılında İsviçre’de Alman şair ve düşünür Hugo Ball’ın Zürih’te açtığı Cabaret Voltaire, gece kulübü ile sanat lokali arasında bir mekân olarak Dada akımının başladığı yerdir. Burada bir araya gelen sanatçılar, disiplinlerarası ve deneysel gösteriler düzenliyordu. Gösteriler şiir, tiyatro, edebiyat, müzik, dans ve plastik sanatları içeriyor, kostüm ve masklar da gösterilere dâhil ediliyordu. Savaş karşıtlığını açıkça ifade eden bu sanatçılar, izleyenleri kışkırtan etkinlikler gerçekleştiriyordu. Disiplinlerarası sanatın öncü örnekleri niteliğindeki bu gösteriler, Performans Sanatı’nın gelişiminde çok büyük bir rol oynadı. Cabaret Voltaire’de sergiler, şiir okuma geceleri, alternatif konserler, performanslar ve her türlü sanatsal eğlence düzenleniyordu. Dada manifestosunu yazan şair Tristan Tzara, burada toplanan öncü sanatçıların en başta gelenlerinden biriydi. Tzara Dada’yı bir protesto, yıkıcı bir eylem, mantığın, belleğin, arkeolojinin ve geleceğin yıkımı olarak betimliyordu. Ona göre Dada, özgürlüktü, çarpışan renklerin ve zıtların birliğinin, grotesk şeylerin, tutarsızlıkların ifadesi; yani yaşamın ta kendisi idi (Antmen, 2016: 122).

Dada’nın kabare kültürü üzerindeki etkisi, Fütürizm’e oranla çok daha doğrudandır. Dadacıların kurumsallık ve gelenek karşıtı tutumları, tuhaf etkinlikleri ve manifestolarındaki üslup, Fütürizm’den oldukça etkilenmişti. I. Dünya Savaşı’nın yol açtığı yıkım, kıyım ve toplumsal krizden dolayı, önde gelen Dadacılardan Marcel Janco’nun ifadesi ile “kendi kültürlerine olan güvenini kaybeden” sanatçılar, sanatı bu duruma yönelik tepkilerini dile getirebilecekleri bir özgürlük alanı olarak görüyordu (Antmen, 2016: 123). Bu özgürlük alanının temel niteliği, kuralsızlığı idi. Kendilerinden önceki avangart akımlar Kübizm ve Fütürizme de karşı çıkan Dadacılar, çok daha radikal ve sanatsal bir tavır peşindeydi. Sosyal ve kültürel anlamda yerleşik düzeni yıkmak, sorgulanmadan kabul edilen boş değerleri yadsımak amacıyla olan Dadacılar, bu radikal duygularını ifade ederken rastlantısallık ve doğaçlama içeren bir takım tekniklere ve yöntemlere yoğunlaştı. Dünyayı saçma ve kanlı bir savaşa sürükleyen rasyonel aklın iflasını göstermek için bilinçli olarak “akıldışı”na öncelik veren Dadacılar, geleneksel sanatsal yöntemleri tümüyle reddederek insanın yaratıcılığını kısıtlayan tüm kültürel pratiklere karşı çıkıyordu. Sanatsal ifadede rastlantısallığa büyük

önem veren Dadacılar, kolaj ve asemblaj türüne ağırlık veriyor, sanat ile yaşam arasındaki sınırları tamamen kaldırmayı hedefliyordu (Antmen, 2016: 124).



Fotoğraf 2.6: Hugo Ball *Cabaret Voltaire*'de sergilediği ilk şiir performansı, 1916 (Erişim Tarihi ve Linki: 26 Nisan 2017, <http://www.cabaretvoltaire.ch/en/history.html>)

Tzara Cabaret Voltaire'deki şiir okuma etkinliklerinde metaforik olarak kullandığı bir kırbacı izleyicilerin üzerinde şaklatıyordu. Dadacılarla yakın bir ilişki içinde olan Rudolph Von Laban dansa bir dizi yenilik getirdi. Laban, bedeninin içten gelen ve dışsal etkenlerle oluşan hareketlerini kuramsal bir çerçeveye oturtmuş, dans-beden ilişkisini hareket odaklı kurgulamış ve dansçılara bedenleri ile açacakları yeni ifade alanı yaratmıştı. Laban'ın öğrencileri arasında bulunan Mary Wigman, dönem açısından çok cesur olan müziksiz dans performansları sergiledi. Bu dans anlayışında beden, hem keşfeden hem de keşfedilen idi. Artık sahnede estetik kuralları ve beğenileri dikkate alarak dans eden bedenler yerine, müziksiz hareket, bazen yalnızca ritmik devinim, bazen de fikirler ve sezgisel hareketler vardı. Dansçı, sahnede araştıran ve sorgulayan, *kendi* olarak da var olan birine dönüşüyordu. Klasik dansın kalıpları ve yerleşik kabulleri

yerine, bedeninin doğaya uygun bir şekilde yaptığı içsel hareketler ön plana çıkıyordu (Gürcan, 2003: 20).



Fotoğraf 2.7: Mary Wigman, *Witch Dance*, 1929 (Erişim Tarihi ve Linki: 10 Nisan 2017 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/ba/1b/b2/ba1bb2a8b8ede1196061e52df16153bc.jpg>)

2.2.4. Bauhaus

1920'lerden itibaren özellikle Almanya'da olmak üzere modern performansın gelişimine hem teorik, hem de pratik olarak önemli bir katkı da sanat okulu Bauhaus'tan gelmiştir. Zira performansı bir sanat biçimi olarak ele alıp üzerinde ciddiyetle çalışan ilk okul burasıdır. Bu girişimin öncüsü Oskar Schlemmer idi. Schlemmer yazıları ve soyut dans kompozisyonları ile insan bedeninin uzam içindeki düzensel imkânlarına dikkat çekmişti. Bu okulun bir diğer ünlü üyesi, Laszlo Moholy-Nagy, "bütünsellik tiyatrosu"una katkıda bulunmuştur. Moholy-Nagy icracı figürü üzerinde özellikle duruyordu. Figür geleneksel anlayışta olduğu gibi "edebiyatın içinden kavranan bir bireyi ya da tipi yorumlayan kişi" değil, kendi başına özerk ve inisiyatif alan merkezi bir öge idi (Carlson, 2013: 142).

Bauhaus okuluna mensup sanatçılar 1920'lerin avangart sanatçılarının sonraki performans işleri bakımından önemini teslim ederken, bir yandan da bu yaklaşımın eksik yönlerini gösteriyordu. Moholy-Nagy'e göre; avangart akımların en önemli katkılarından biri, icracının önceden oluşturulmuş edebi metnin yorumcusu olduğuna ilişkin geleneksel performansçı kavramının yerine, bir aksiyonun ya da yapma halinin yaratıcısı olarak performansçı kavramını getirmesidir. Böylece Fütürizm'de de görüldüğü gibi üründen sürece, yaratılan nesneden yaratma eyleminin kendisine doğru bir yöneliş vardır (Carlson, 2013: 143). Bir diğer önemli nokta da geleneksel sınırların belirsizleşmesi veya yıkılması idi. Yani plastik sanatlarla performans sanatı arasındaki, tiyatro, bale, müzik ve resim gibi yüksek sanat formları ile sirk, vodvil ve varyete gibi popüler formlar arasındaki, hatta sanat ile hayatın kendisi arasındaki sınırlar esnetilmişti.

Performans Sanatı'nın uzantısı olarak kabul edebileceğimiz turizm animasyonun da, animatör ile izleyici arasındaki sınırları tümenden kaldırması, doğaçlamaya verdiği önem ve belli bir metne bağlı kalmayan performans sırasında animatörün üstlendiği yaratıcı işlev itibarı ile bu türden yenilikçi bir yaklaşımı temsil ettiği söylenebilir.

Avangart geleneğin önemli bir bölümü, performansı ele alırken bireysel performansçıya çok az vurgu yapmıştır. Fütüristler ve Dadacılar eşzamanlı aksiyonlara dayalı esnek bir revü formatını tercih etmişti. Sürrealistler ve Bauhaus sanatçıları ise bireysel performansçıyı daha geniş bir tablonun öğelerinden biri olarak görmüştü. Fakat Bauhaus Okulu içinde Oskar Schlemmer farklı sanat disiplinleri arasındaki geçişimleri araştırmaya yönelerek, bir tür tiyatro laboratuvarı oluşturdu. Schlemmer insan-uzam üzerine yoğunlaştı. Burada sözü edilen uzam, tıpkı mimaride olduğu gibi belli yasalara göre biçimlendirilen uzam idi. Schlemmer'in yapıtlarını sahnelediği yer, küp biçiminde bir salon ve bunun içindeki basit bir sahne yükseltisiydi (Candan, 2013: 72). Oyun alanında paravanlar, basamaklar ve çok çeşitli özellikleri bulunan bir ışık sistemi kullanıyordu. Schlemmer'in en çok sergilenen ve ona büyük uluslararası ün getiren yapıtı *Triadic Ballet*'tir. Esere ad verirken, üçlü çağrışımı verdiği için "Triad" sözcüğünü seçmişti. Çünkü bu dans üç bölümden oluşuyor, üç dansçı tarafından ve üç bölümlük senfonik bir müzik eşliğinde icra ediliyordu. *Triadic Ballet* üç ana öğe üzerine kuruluydu: Dans, müzik ve kostümler. Bir geçit düzeninde çeşitli kimlikler taşıyan

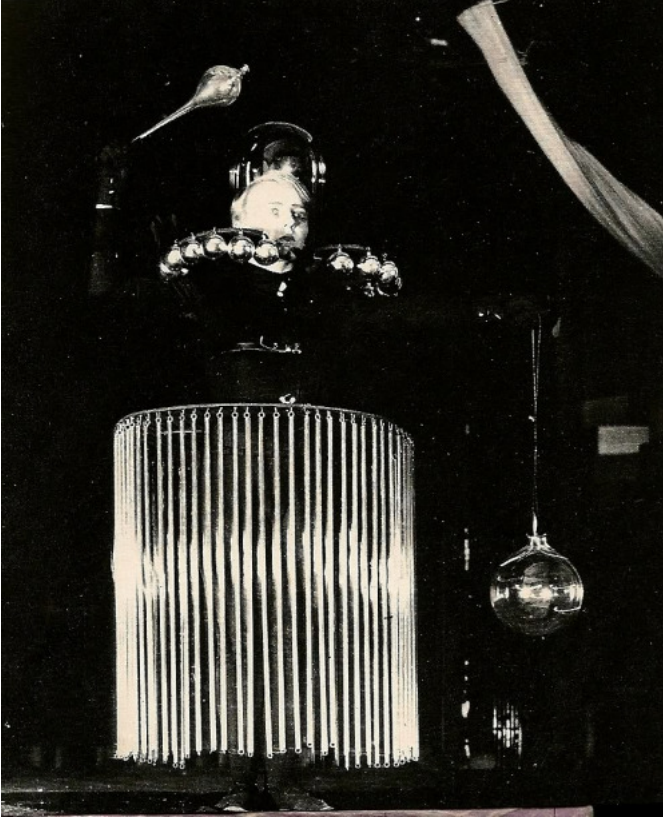
figürlerin arka arkaya belirmesiyle devam eden gösteri, birkaç saatlik bir süreye yayılıyordu. Dansçıların bedenleri mekanik hareket yasalarına bağımlı kılınmıştı. Bu bale için “bireşimsel ortak sanat yapıtı” nitelemesinde bulunanlar vardı (Candan, 2013: 75). Eser kısa bölümlerden oluşan yapısı, kostüm, tip çeşitliliği ve mekanik hareket özellikleriyle, varyete tiyatrosu, Uzakdoğu kukla gösterileri ve sirk benzeri türlerin özelliklerini taşıyordu.



Fotoğraf 2.8: Oskar Schlemmer, *Triadic Ballet*, 1927 (Erişim Tarihi ve Linki: 12 Nisan 2017, <https://tr.pinterest.com/imaes2428/oskar-schlemmer/?lp=true>)

Bauhaus'un bir diğer etkili üyesi Walter Gropius, sahne yapıtlarında bireysel öğelerin kendilerinden daha üstün bir bütünlüğe yönelerek asıl işlevlerini yerine getireceğini savunuyordu. Gropius'a göre sahne, kaynağını esasen metafizik bir özlemden alır; duyular üstü bir “idea” sahnede duyulara yönelik biçimde dönüşür. Yani idea sahnede görsel ve işitsel açıdan algılanabilir uzama dönüştürülür.

Bauhaus sahne atölyesinde bedeni mekanik bir nesneye dönüştüren kostümler ve çeşitli malzemeleri ile beden-uzam ilişkisi deneniyordu. 1929 yılında sergilenen *Cam Dansı* ve *Metal Dansı*, bunlara güzel birer örnek oluşturuyordu. Dansçı Carla Grosch, *Cam Dansı* 'nda ince cam çubuklardan bir etek giyinmiş, başında camdan bir küre ile ellerinde cam yuvarlaklar taşıyordu.



Fotoğraf 2.9: Carla Grosch, *Cam Dansı* (*Glass Dance*) adlı gösteriden bir kare, 1929 (Erişim Tarihi ve Linki: 14 Nisan 2017, <https://www.tumblr.com/search/mechanical%20ballet>)

3. ANIMASYON

3.1. Animasyonun Tanımı ve Tarihi

Latince kökenli bir sözcük olan ve “*anima*” (hayat, can) kökünden gelen animasyon, “canlandırma” anlamına gelir (Redhouse, 1992’den aktaran Hazar, 2014: 99). Animasyon genel anlamıyla, yapılan tüm canlandırmaları kapsar. Animasyonun bir alt dalı olan turizm animasyonu, turizm işletmelerinde yardımcı hizmet olarak planlanan, organize edilen, yönlendirilen, turistlere hissettirilmeden denetlenen ve turistlerin gönüllü katılımını gerektiren bir turistik rekreasyon (dinlenme) etkinliğidir. Yani turizm animasyonu, konukların keyifli vakit geçirmelerini sağlamak ve turizm işletmesine yönelik talebi arttırmak amacıyla yapılan tüm canlandırmaları kapsar. Bilgisayarda yapılan çizgi film ve benzeri canlandırmalar da animasyon olarak adlandırılır. Günümüzde bu tür animasyonlar televizyon ve sinema için kullanılmaktadır. Günümüz sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan ve “Canlandırma Sineması” olarak da adlandırılan “Animasyon”, resim ya da nesnelere hareketli ve canlı oldukları yanılsaması uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. Bu açıdan animasyon, görsel bir yanılsama, insan gözünü bir dizi durağan resmin hareketli tek bir resim olduğuna inandırma yöntemidir. Böylece birbirinden çok ufak farklılıkları olan durağan imgelerin hızlı bir şekilde gösterilmesi yoluyla hareket ve biçim yanılsaması oluşturulur (Şenler, 2005).

Canlandırma, ilkel kavimlerin mağara duvarlarına av sahneleri içeren çizimler yapmasıyla başlamış, kâğıt yüzeylerden ekranlara kadar gelerek sanatsal bir aktivite halini almıştır. Animasyonun ilk örnekleri, 19. yüzyılın başlarında resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde görülmüştür. Bunların en eskisi, “Thaumatrope” adı verilen basit bir oyuncaktı. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir disk idi ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman, bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş

gibi görünmekteydi. “Zoetrope” ve “Praxinoscope” (1832) adı verilen oyuncaklar ise en dikkate değer oyuncak örnekleriydi. “Zoetrope”, bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan bir silindir idi. Seyirci bu deliklerden, bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemekteydi. Daha gelişmiş bir örnek olan “Praxinoscope”ta ise, göz delikleri yerine silindirin ortasına bir sıra ayna konulmuştu. Araç döndüğünde aynalara bakan seyirci, hareket eden resimleri görüyordu (Şenler, 2005).

Kronolojik açıdan bakıldığında, animasyon sinemanın başlangıcından itibaren onunla birlikte. Yani varlığı 1800’lerin sonuna dayanır. O zamanlarda stop-motion (duraklı çekim) yöntemi kullanılmaktaydı. Bu yöntemde, çekim sırasında kamera durdurulmakta, filme alınan nesne eklenmekte ya da uzaklaştırılmakta ve daha sonra çekim devam ettirilmektedir. 1907’de Stuart Blackstone, stop-motion tekniğini kullanarak “Humorous Phases of Funny Faces” adlı animasyon filmini yapmıştır. Bunu takip eden dönemde, bu teknikle birkaç animasyon daha çekilmiştir. Animasyon tarihinde dönüm noktası ise 1914 yılı idi. Ed Hurd 1914’te “cell” (selüloz) animasyonunu kullanmaya başladı. Bu yöntemde, kareler tek tek çizilerek çizgi testinden geçirilir. Daha sonra ara kareler çizilerek temize çekilir (Şenler, 2005)

Özetlemek gerekirse, animasyon (canlandırma) sinemasını dört evre altında inceleyebiliriz:

- Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,
- 1920’lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi,
- 1930 ve 1940’larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi,
- İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi (Şenler, 2015).

3.2. Animasyon Türleri

Animasyon, canlandırma teknikleri ve kullanılan materyallere bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir. Belli başlı animasyon türlerini şu başlıklar altında inceleyebiliriz:

1) Klasik (2D) Animasyon (Çizgi Film)

Klasik animasyon veya diğer adıyla “el çizimi animasyon”, 20. yüzyıl boyunca en çok kullanılan animasyon tekniğidir. Bu teknikte, her biri bir öncekinden küçük farklılıklar içeren kareler kâğıda elle çizilir ve bunlar belirli bir hızda art arda oynatılarak bir illüzyon yaratılır. Yani kâğıtlar film şeridi gibi kameranın önünden hızla geçerek hareketli görüntü oluşturulur. Günümüzde ise, bilgisayar teknolojisinin sağladığı kolaylıklar sayesinde 2D programları kullanılarak bütün bu işlemler çok daha kolay gerçekleştirilmektedir. Bu programlardan yararlanarak kareler kopyalanıp hareket ettirilir (Altunoğlu, 2014). Bir 2D animasyon türü olan *Rotoskopi*, kameraya kayıt edilmiş gerçek hareketlerin üzerine kalemle tekrar 2D çizim yapılması tekniğidir. Günümüzde film fragmanlarında veya açılış sahnelerinde bu teknik görülebilir. *Hareketli Çizgi Roman (Motion-Comics)* da yine 2D tekniği kullanılarak yapılmaktadır. Bu yöntemde, Photoshop CC ve After Effects gibi 2D animasyon programlarından yararlanılır. 20. Yüzyılda geleneksel (klasik) animasyonun en tanınmış örnekleri şunlardır: *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *Peter Pan*, *Uyuyan Güzeli* ve *Alaattin’in Sihirli Lambası*.

2) 3D Animasyon

Üç boyutlu (3D) tasarım programları ile yapılan bir animasyon türüdür. Dijital 3D animasyonda karakterler çok daha kolay ve hızlı şekilde oluşturulur. Bilgisayar yazılımı kullanılarak, kısa veya uzun metrajlı filmler ve TV reklamları yapılabilmektedir. En belirgin avantajı ise, eski tekniklere oranla daha müdahale edilebilir olmasıdır. Fiziksel anlamda bir kısıtlama yoktur. Tek bir kişi bile çok pahalı olabilecek işleri kendi başına halledebilir. Kolaylık ve hız avantajına ek olarak, klasik 2D animasyona kıyasla çok daha gerçekçi karakterler oluşturulmaktadır (Altunoğlu, 2014) Ama yine de, bir 3D animasyon yapmak için kâğıt üstünde iki boyutlu karakter

tasarımı ve “storyboard” (resimli taslak) çalışmalarına ihtiyaç duyulur. 3D animasyon tarihinde dönüm noktası, 1995 yılında vizyona giren “Toy Story” adlı animasyon filmidir. Diğer başarılı animasyon filmleri arasında “Monster Inc.” (2000), “Finding Nemo” (2003), “The Incredibles” (2004) gibi örnekler sayılabilir (Zorthian, 2015).

3) *Stop-Motion (Anlık Görüntü) Animasyon*

Stop-motion kavramı, gerçek dünya objelerinin yerlerinin ve şekillerinin istenilen harekete göre fotoğraflanması esasına dayanır. Birçok çeşidi olan bu animasyon türü, bilinen en eski animasyon tekniğidir. Durmakta olan fiziksel objeler hareket ettirilir ve post-produksiyon aşamasında hareketli olarak gösterilir. Stop-motion animasyon, kuklalar döneminden beri kullanılmaktadır. Bu teknikle çekilen çok sayıda film vardır. Bunların en ünlüleri, 1902’de üretilen “Fun in a Bakery Shop” ile Edwin Porter’ın yönettiği “The Teddy Bears” adlı filmlerdir. Porter’ın filminde sadece bir dakika boyunca oynamakta olan oyuncak ayılar görülüyordu. Oysa bu animasyon için 50 saatlik bir çalışma yapılmıştı (Webneel, 2017).

4) *Kukla Animasyonu*

Kukla animasyonunda, objeler yerine gerçek gibi görünen kuklalar kullanılır. Kuklaların genelde ek, kol, kafa gibi hareketli uzuvları özel sistemler yardımıyla hareket eder hale gelmiştir. Adeta içlerinde birer iskelet sistemi vardır. J. Stuart Blackton ile Albert Smith’in 1908’de çektiği “The Humpty Dumpty Circus” adlı film, kuklaların kullanıldığı ilk animasyon filmidir. Günümüzde kukla animasyonu çoğunlukla çocuklara yönelik filmlerde ve çizgi filmlerde kullanılır.

5) *Whiteboard (Beyaz Tahta) Animasyonu*

Bu animasyon türü son yıllarda özellikle reklam sektöründe kullanılmaktadır. Beyaz tahtaya elle çizilen karakterler yardımıyla bir ürün, olay veya kişi tanıtılır.

4. BİR PERFORMANS TÜRÜ OLARAK TURİZM ANİMASYONU

4.1. Turizm ve Turist Kavramı

Turizm sözcüğünün kökeni Latinceye dayanır. Latince dönme eylemini tarif eden “*tornus*” sözcüğünden türeyen *tour* (İngilizce ve Fransızca), hareket edilen yere dönmek şartıyla yapılan seyahat anlamına gelir. Turizm sözcüğü ise “tur yapan” anlamındaki “*tourist*” ile “*tour*” sözcüklerinden türemiştir. Yani turizm kavramının kökeninde geçici yer değiştirme etkinliği bulunmaktadır (Bayer, 1992: 3’ten aktaran Hazar, 2014: 13).

Tatil, eğlence, sağlık, din, spor gibi çeşitli nedenlerle (ticari nedenler dışında), sürekli yerleşmemek kaydıyla seyahat eden insanların, seyahatleri süresince ihtiyaç duydukları hizmet ve malları satın almalarıyla ilgili olayların, ilişkilerin tümüne turizm denir. Turizm, insanların gezme, görme, bilinmeyenleri öğrenme, dinlenme, spor, toplantılara katılma, din, sağlık, alışveriş gibi çalışma dışı turistik amaçlarla geçici seyahatleri, seyahatleri süresince en az bir gece konaklamaları ve turizm işletmelerinin ürettikleri ürünleri satın almalarıyla ilgili olaylar ve ilişkiler bütünüdür (Hazar, 2014: 14).

Tatil, eğlence, sağlık, din, spor gibi çeşitli nedenlerle, para kazanma amacı olmaksızın ve sürekli yerleşmemek kaydıyla seyahat eden, seyahatinin sonunda yaşadığı yere geri dönen kişiye turist denir.

Günümüzde büyük bir ekonomik sektör haline gelen turizmin tarihini kısaca incelersek, ilk çağlarda Romalıların en çok seyahat eden insanlar olduğunu görürüz. Romalılar izlenecek yolları, konaklama yerlerini ve uzaklıkları işaretleyen yol haritaları yapmışlardır. Romalıların zevk için seyahat eden ilk turistler olduğu, seyahat hedefi olan

yollarda ve konaklama yerlerinde güvenliği sağladıkları kabul edilmektedir. Romalılar, ünlü tapınakları ve eserleri görmek için seyahat etmişlerdi. Roma İmparatorluğu'nun yıkılmasından sonra Orta Çağ'da Avrupa ve Ortadoğu'daki turizm hareketlerinin temel motivasyonu din idi. İslam'ın yayılmasıyla birlikte Mekke ve Medine'ye yapılan hac ziyaretleri ve Hıristiyanların Kudüs'e yaptığı hac gezileri, büyük insan hareketleri yaratıyordu.

Yeni çağ'da ise Rönesans sırasında İtalya'ya yapılan seyahatler kültür turizmi yaratmıştır. 18. yüzyıl sonlarından itibaren Sanayi Devrimi ile birlikte sosyal ve ekonomik anlamda büyük değişiklikler gerçekleşti. Bu çağda nüfus ve kişi başına düşen gelir artmıştır. Lokomotifin icadı ve demiryollarının gelişmesi sayesinde turizm faaliyetleri genişlemiş ve seyahat eden insan sayısı önemli ölçüde artmıştır. Şehirleşmenin ilerlemesine paralel olarak, seyahatlerin önceden planlanması ve organize edilmesi için seyahat acenteleri kurulmuştur. Seyahat eden kimseye verilen yeni bir terim olarak "turist" kavramı ilk kez 1800'lerde kullanılırken, "turizm" kavramı ise ilk kez 1811'de İngiltere'de yayınlanan "Sporting Magazine" adlı dergide kullanılmıştır (Smith, 1989: 17'den aktaran Sezer, 2010: 4). Turizm ve turist kavramlarının İngiltere'de ortaya çıkması tesadüf değildir; zira turistik geziler ilk kez İngiliz Thomas Cook tarafından 1841'de günübirlik seyahatler ile başlatılmıştır. Yine ilk seyahat acentesi Thomas Cook tarafından 1845'te kurulmuştur (Sezer, 2010: 5). Cook, 1841 yılında İngiltere'nin Leicester ile Loughborough kentleri arasında trenle 570 yolcuyla taşıyarak, tarihteki ilk turu düzenlemiştir. 20. yüzyılda turizm asıl büyük gelişmeyi kaydetmiştir. Özellikle İkinci Dünya savaşı sonrasındaki ekonomik refah döneminde turizm bir ihtiyaç olarak görülmüş ve hava yolunun ucuzlamasıyla beraber kitle turizmi sıçrama yapmıştır.

İnsanları turistik hareketlere yönelten belli başlı sebepler, iç ve dış faktörler olmak üzere iki ana başlıkta incelenebilir. İç faktörler arasında merak (bilinmeyi görmek, anlama ve öğrenme isteği), din (özellikle kutsal mekânlara yapılan hac ziyaretleri), kültür ve eğitim (başka kültürleri, o kültürlerin gelenek ve göreneklerini tanıma ve öğrenme ihtiyacı) ile dinlenme ve eğlenme (insanı büyük kentlerin stresli ortamından kaçarak iç huzuru bulma, kendilerini maddi ve manevi olarak yenileme

arzusu) ön plana çıkmaktadır. Ayrıca iş-toplantı (sanatsal, kültürel, siyasi ya da dini nitelik taşıyan toplantılar, gittikçe yaygınlaşan kongre turizmi), spor, sağlık (kaplıca, ılıca, termal kaynaklar veya hesaplı tedavi olanakları), alışveriş, macera (serüven tutkusu, rafting, trekking, mağara, su altı dalışları vb.), ziyaret veya gösteriş (akraba ziyaretleri, moda uymak veya başkalarını taklit amacıyla seyahat) de diğer önemli iç faktörler arasındadır (Hazar, 2014: 16-17).

İnsanları turistik hareketlere yönelten dış faktörlere gelince; tanıtma, reklam, propaganda ve yeni turistik bölgeler öne çıkar. Seyahat nedeni olarak birçok iç faktörü saymak mümkün olsa da, turistlerin bir tatil paketini satın alma kararı vermesi tanıtım, reklam ve propaganda faaliyetlerinden ciddi ölçüde etkilenmektedir. Doğru ve etkili şekilde yapılan tanıtma faaliyetleri, seyahatin tercihlerini belirleyebilmektedir. Günümüzde turistlerin önünde çok sayıda seçenek bulunmaktadır. Yazılı ve görsel basın, filmler, fuarlar ve çeşitli kültür etkinlikleri, tanıtım amacıyla değerlendirilmektedir. Bunlara ilaveten, turizm alanları da her zaman insanların ilgisini çekmiştir. Alışılmışın dışında, gizemli bir yanı olan, farklı bir tarz yansıtan turizm alanları turistlerin seyahat isteğini artırır. Turizmin kişiyi alışılmış gündelik yaşam rutinlerinden çıkararak yepyeni bir deneyim sunma özelliği, şehirleşme ve stresli iş hayatı nedeniyle yorulan insanlar için bir dinlenme ve yenilenme fırsatı sunmaktadır.

4.2. Turizm Mekânı ve Heterotopya Kavramı

Turistik bölge (turistik yer/mekân veya destinasyon) kavramı, turizm açısından cazibe merkezi oluşturan ve içerdiği doğal veya insan eliyle oluşmuş birtakım öğeler sayesinde turistlerin ilgisini çeken yerleri tanımlar. Burası el değmemiş bir doğa parçası olabildiği gibi, insan faaliyetleriyle değişikliğe uğramış bir bölge de olabilir. Bir turistik bölge, konumu, görünümü yahut ziyaretçilere sunulan hizmetlerin türü veya niteliği sebebiyle turistlerin dikkatini çeker, meraklarını uyandırır, ziyaret arzularını güçlendirir ve onları harekete geçirmeye yöneltilir. Turist bölgesinin potansiyel turist üzerindeki etkileri üç şekilde ortaya çıkar: belirli bir turistik bölgeyi ziyaret etme kararı, o turistik bölgede geçirilecek tatilin süresi ve aynı yere tekrar gelme isteği.

Turistik bölgeler ve o bölgelerde sunulan turizm animasyonu benzeri kültürel eğlence hizmetleri, bu yerlerin Foucault'nun "heterotopya" kavramı bağlamında incelenmesine olanak tanır. Heterotopyalar, zaman ve mekân algısının farklılaştığı yerler olmaları bakımından turizm deneyimi ile benzer mekân algıları üretir.

Her mekân veya doğal manzara aynı zamanda bir iletişim sahasıdır (Damnjanovic, Dordevic ve Dimitrijevic, 2016). Buradaki mesajlar temelde insanlar veya objeler tarafından iletilir.

Bir mekânın iletildiği çok çeşitli mesajlar, insanların davranışlarını, gelişimini, kişiliklerini, duygularını, estetik ve duygusal tatminlerinin düzeyini etkiler. Mekân sadece insanların duygu ve davranışlarını değil, bireyler arası iletişimi de; yani turistlerin kendileri arasındaki veya turist ile onu ağırlayanlar arasındaki iletişimi etkiler (Damnjanovic, Dordevic ve Dimitrijevic, 2016).

Foucault'ya göre yaşamımız, hâlâ dokunulmazlığını koruyan, konumun ve pratiğin dokunmaya cesaret edemediği bazı karşıtlıkların hükmü altındadır. Veri olarak kabul ettiğimiz bu karşıtlıkların başlıcaları, özel mekânla kamusal mekân arasında, aile mekânı ile toplumsal mekân arasında, kültürel mekân ile yararlı mekân arasında, boş vakit mekânı ile çalışma mekânı arasındaki karşıtlıklardır (Foucault, 2016: 294).

Çekici turistik bölgeler, daha anlamlı bir şekilde zaman geçirilmesini sağlar ve turiste yeni şeyler öğrenmesi açısından çok daha fazla olanaklar sunarak, modern turizmin kişiye özel deneyimler sunma hedefine hizmet eder. Turistik deneyimlerin büyük çoğunluğu, ister açık kamusal mekânlar isterse yerel bir obje (anıt, bina, saray vs.) olsun, mekânın fonksiyonu ile ilişkilidir. Günümüzün turistleri bir mekânın atmosferine ve kendilerini nasıl hissettirdiğine dayalı olarak (yani iletildiği örtük ve açık mesajlar bağlamında), kişisel tercihleri ve beğenileri çerçevesinde çok sayıda deneyim yaşamak ister.

Böylece insan iletişiminin bir sahası olarak turistik bölge, hoş ve olumlu bir seyahat deneyimi sunar, turistin kendi mikro deneyimleri vasıtasıyla kişiselleştirilmiş biçimde tanıdığı, ilham verici bir mekân ve atmosfer niteliğini kazanır. Turizm

animasyonları da, turistin bu tür bölgelerde geçirdiği zamanı çok daha keyifli hale getiren ve memnuniyet düzeyini arttıran deneyimler sunar. Turistin ilgisini çeken ve aktif katılımını sağlayan animasyon etkinlikleri, tatil içeriğini zenginleştirerek turiste *benzersiz bir deneyim* yaşadığı hissi verir.

Bilinen yerlerden veya seyahat deneyimlerinden tamamen farklı şeyler peşindeki modern turistler ve onların yarattığı rekabetçi turizm ortamı ve bu noktada öne çıkan turizm animasyonu, Foucault'nun “heterotopya” kavramını akla getirir. Foucault, “*Başka Mekânlara Dair*” başlıklı metninde (Foucault, 2016: 296), başka mekânları “heterotopya” olarak nitelendirmektedir. Sözcüğün ilk anlamı, insan vücudundaki bir organın olması gereken yerde değil de başka bir yerde olması durumuna işaret eder. Etimolojik olarak Yunanca kökenli bileşik bir sözcüktür: *heteros* (başka, diğer, değişik) ile *topos* (mekân, yer) kelimelerinin birleşiminden oluşur. Foucault'nun sınıflandırmasına göre, tüm diğer mevkilerle ilişkide olmak gibi ilginç bir özelliği olan ama belirttikleri, yansıttıkları ya da temsil ettikleri ilişkiler bütünü erteleyen, etkisizleştiren ya da tersine çeviren, yine de tüm diğer mevkileri yadsıyan mekânlar iki ana türe ayrılır. Önce ütopyalar vardır. Ütopyalar, gerçek yeri olmayan mevkilerdir. Bunlar, toplumun gerçek mekânıyla doğrudan ya da tersine dönmüş, genel bir analoji ilişkisi süren mevkilerdir. Bu, ya mükemmelleşmiş toplumdur ya da toplumun tersidir; fakat her durumda bu ütopyalar özünde, esas itibarıyla gerçektışı olan mekânlardır (Foucault, 2016: 295). İkinci olarak, muhtemelen bütün kültürlerde, bütün uygarlıklarda gerçek yerler, fiili yerler vardır. Bunlar bizzat toplumun kurumlaşmasında yer alan ve karşı-mevki türleri olan, fiilen gerçekleşmiş ütopya türleridir.

Bir diğer ifadeyle, ütopyaların en belirgin özelliği; genellikle toplumun karşısına konumlandırılan gerçek dışı bir mekân olmasıdır. Heterotopyalar ise vardır ve gerçek mevkilerdir. Bu yönüyle heterotopyalar, ütopya kavramının karşısında durmaktadır. Bu bağlamda heterotopyalar; bir tür karşı-topos, öte-yer olarak tanımlanır. Yani ütopya, gerçek olmayıp toplumun ideal bir versiyonunu sunan bir fikir ya da imgedir. Mead bunu, “Ütopya her şeyin iyi olduğu, distopya her şeyin kötü olduğu, heterotopya ise şeylerin farklı olduğu (yani birbiriyle çok az ilintisi olan veya hiçbir ilintisi olmayan şeylerin toplandığı) bir yerdir” şeklinde açıklar (Mead, 1995).

Heterotopya, “tamamen başka bir şey” olan mekândır. Foucault’ya göre, dünyada muhtemelen heterotopya oluşturmayan tek bir kültür bile yoktur. Bu, insan topluluklarının tümü için aynıdır. Ancak heterotopyalar çok çeşitli biçimler alır. Bu yüzden, belki de mutlak anlamda evrensel olan tek bir heterotopya bile yoktur. Yine de heterotopyalar iki büyük tür halinde sınıflandırılabilir. İlki, ilkel olarak adlandırılan toplumlarda bulunan *kriz heterotopyaları* diye nitelenen biçimdir. Bunlar, toplum karşısında ve insanların içinde yaşadıkları insani ortamda kriz durumunda bulunan bireylere (ergenler, adet dönemindeki kadınlar, hamileler, yaşlılar, vs.) ayrılmış, ayrıcalıklı, kutsal ya da yasak yerlerdir (Foucault , 2016: 296).

Günümüzde *kriz heterotopyalarının* yok olmaya yüz tuttuğunu belirten Foucault, bunun yerini “*sapma heterotopyaları*”nın aldığını söyler. Yani davranışı ortalamaya ya da istenen norma göre sapma olan insanların içine yerleştirildiği heterotopya. Bunlar dinlenme evleri, psikiyatri klinikleri, hapisaneler ve huzurevleridir. Huzurevleri, kriz ve sapma heterotopyasının bir anlamda kesişme noktasında bulunur. “Zira yaşlılık ne de olsa bir krizdir ama aynı zamanda bir sapmadır” (Foucault, 2016: 297). Bu heterotopyaların en başta gelen özelliği, içinde bir kapatma pratiğinin olması ve bireyin toplumdaki yalıtılmasıdır. Böylece, sapma davranışlarının toplumsal görünürlük düzeyi düşürülmeye çalışılır.

Heterotopyalar, toplumdaki topluma ve kültürden kültüre farklı işlevlerle yüklü olabilir. Ayrıca tarihsel değişim ve dönüşmeler de heterotopyaların işlevlerini dönüştürebilir. Mezarlıklar 18.yüzyılın sonuna kadar kent içerisinde yer alırken, kutsallık atfedilen ve ölümsüzlükle ilişkilendirilen bir mekân idi (Foucault, 2016: 297-298). Fakat daha sonraları, ölümün bireyselleştirilmesi ile beraber mezarlıklar şehrin dışında, öteki bir şehir olarak konumlandırıldı. Böylece bir heterotopya olarak mezarlıklar, her zaman var olmakla birlikte, değişen işlevler üstlenmiş, ölümler ve yaşayanlar arasında sınır çeken “öteki bir mekâna” dönüştürmüştür.

Üçüncü temel ilke ise, heterotopyaların mekânsal özellikleri ile ilişkilidir. Foucault heterotopyanın birçok mekânı, birçok mevkiyi, kendi içlerinde bağdaşmaz olan birçok mekânı tek bir gerçek yerde yan yana koyma gücü olduğunu belirtir. Çelişik

mevkiler biçimindeki bu heterotopyaların en eskisi ve en eski örneği bahçedir. Foucault (2016: 298), *bahçe heterotopyasını* açıklarken şöyle der:

Günümüzde binlerce yıllık geçmişi olan şaşırtıcı yaratıcı eseri bahçenin Doğu'da çok derin ve üst üste konulmuş anlamları vardır. Geleneksel Acem (İran) bahçesi, dört köşesinde dünyanın dört bir diyarını bir araya getiren kutsal bir mekândı. Merkezinde ise, diğerlerinden daha kutsal olan dünyanın ortasındaki göbek benzeri bir mekân vardı (havuz ve su fiskiyesi buradaydı). Bahçedeki bütün bitkiler bu mikrokozmosta pay edilmişti.

Halılar aslında bahçenin reproduksiyonları idi. Bahçe, tüm dünyanın simgesel mükemmelliğinin gerçekleştiği bir halı, halı ise mekân boyunca hareket eden bir tür bahçe idi. Yani bahçe, hem dünyanın en küçük parçası hem de tümüdür. Bahçe, antikçağın başından beri mutlu ve evrenselleştirici bir tür heterotopyadır (Foucault, 2016: 299).

Dördüncü ilke ise heterotopyaların zamansal boyutuyla ilgilidir. Heterotopyalar zamansal bölünme sunar. Bunlara örnek olarak müzeler ve kütüphaneler gösterilebilir. “*zaman heterotopyaları*”, tüm dönemlere ait nesnelerin ve formların tek bir yerde toplandığı müze benzeri mekânlardır. Zaman heterotopyaları, zamanın sonsuza dek biriktiği yerlerdir. Müzeler ve kütüphaneler, zamanın yığılmaya ve kendi zirvesini aşmaya devam ettiği heterotopyalarıdır (Foucault, 2016: 299).

Beşinci ilke, heterotopyaların her zaman bir açılma ve kapanma sistemi gerektirdiğini ifade eder. Bu, heterotopyaları hem tecrit eder hem de nüfuz edilebilir kılar. Kışlada ve hapisanede olduğu gibi, heterotopyada zorla kalınır ya da kurallara ve arınmalara boyun eğmek gerekir. Oraya ancak belli bir izinle ve belli davranışları yerine getirdikten sonra girilebilir.

Heterotopyanın sonuncu özelliği yani altıncı ilke, heterotopyaların geri kalan “gerçek” mekân üzerindeki etkisiyle ilişkilidir. Heterotopyalar, geri kalan mekân üzerinde iki türlü etki yapar. İlk olarak, heterotopyalar bir *yanılsama mekânı* üretirler ve böylelikle, geri kalan gerçek mekânı da bir yanılsama olarak sunarlar. Bir diğer ifade ile “*yanılsama (illüzyon) heterotopyası*” tüm gerçek mekânların yapaylığını gözler önüne

sererek normal mekân yanılması yıkar. Genelevler uzun süre bu rolü oynamıştı. İkinci etki ise ilk türün tersidir. Gerçek mekân ne kadar karmaşık ise, heterotopyalar o kadar düzenli ve mükemmeldir. Bu nedenle heterotopyalar, “öteki” bir gerçek mekân yaratırlar (Foucault, 2016: 301). Normal mekânın düzensiz doğasına aykırı olan kusursuz nitelikteki bambaşka ve hakiki bir “öteki mekân” (örneğin; Disneyland benzeri tema parkları, seçilmiş kişilerin yaşadığı korunaklı siteler, tatil köyleri); yani bir “*telafi heterotopyası*” oluştururlar. Bu, yanılmanın değil ödüllendirilmenin heterotopyası olur.

Bu bağlamda, turizm tesislerini ve özellikle de tatil köylerini bir “*telafi heterotopyası*” olarak tanımlayabiliriz. Turistin tatil sırasında geçici bir süre konakladığı oteller ve tatil köyleri, ziyaretçilerin isteklerini ve ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamak amacıyla planlanmışlardır. Bu yönüyle de kaotik, mükemmellikten uzak ve isteklerin her zaman karşılanmadığı gündelik hayattan farklı olarak, birer kusursuzluk ortamı sunarlar.

Turizm mekânı ve özellikle de Turizm Animasyonu hizmetinin rutin olarak verildiği tatil köylerini ve büyük otelleri *heterotopya* kavramı ışığında değerlendirirken, bunların temel cazibesinin, yarattıkları “bambaşka bir yer” algısı olduğunu vurgulamak gerekir. Nasıl ki *heterotopya* gerçek bir mekân olmasına rağmen olağandışı ise, tatil köyü ve büyük otel de kusursuzluk ortamı sunarak olağandışılık özelliği kazanır. Burada heterotopyaların mekânsal özellikleri de devreye girer. Özellikle Antalya sahillerinde yoğunlaşan tatil köyleri ve büyük oteller, aynı kampüs içerisinde berber, masaj salonu, sauna-hamam, tekstil ürünlerinden yerel yiyeceklere kadar birçok ürünün satıldığı dükkân ve mağazalar, spor salonları, pastane, disko, lüks bir restoran özelliğine sahip yemek salonları, yüzme havuzu, plaj tesisleri gibi gündelik hayatta bir arada bulunamayacak çok sayıda mekânı yan yana getirdiği söylenebilir.

Turizm mekânı olarak tatil köyü veya otel, heterotopyaların geri kalan gerçek mekânlar üzerindeki ikici tür etkisine benzer etkide bulunur. Ziyaretçilerin gündelik hayatlarını geçirdikleri işyeri ve konut gibi gerçek mekânlar ne kadar karmaşık ve düzensiz ise, *heterotopya* olarak tatil köyü veya otel de o kadar düzenli ve mükemmeldir. Bu yüzden bunlar “öteki, bambaşka” bir gerçek mekân yaratırlar.

Böylece normal mekânın (ev-işyeri) düzensiz doğasına aykırı olan kusursuz nitelikteki bambaşka bir mekân, bir telafi heterotopyası oluştururlar. Bunun bir sonucu olarak, yanılısamanın değil ödüllendirmenin heterotopyası haline gelirler.

Turizm Animasyonu, oteller ile tatil köylerinin gündelik hayatın gerçekliği dışına çıkan, gündelik hayatta görülemeyecek ölçüde düzenli ve mükemmel ortamlar yaratması açısından önemli bir işlev üstlenir. Tatil köyü ile otelin kusursuz nitelikteki bambaşka bir mekân, bir *telafi ve mutluluk heterotopyası*, yani yanılısamanın değil ödüllendirilmenin heterotopyasını oluşturmasında çok önemli bir rol oynadığı düşünülebilir. Animatörün oynadığı farklı rollerin ve üstlendiği çeşitli işlevlerin burada ön plana çıktığı söylenebilir.

Animatör öncelikle, ziyaretçinin konaklama süresi boyunca onunla aynı aktivitelere katılan bir arkadaş, ziyaretçinin yeni ortama uyum sağlamasına yardımcı olan ve konaklama sırasında aktif olmasını sağlayan bir yönlendiricidir. Ziyaretçiler animatörü bir arkadaş, danışabilecekleri bir kişi ve hepsinden önemlisi, güvenebilecekleri biri olarak görürler. Bu anlamda animatörün, animasyon etkinliklerini teşvik eden ve düzenleyen bir “turist”, “tatildeki aktif konuk” olduğu söylenebilir. Tatile çıkmış aktif bir konuk gibi davranır ve ziyaretçilerce arkadaş olarak görülür. Ağırlayan ve konuk eden bir kişi olarak animatör aynı zamanda, ziyaretçilere bilgi aktaran bir bilgilendiricidir. İnsan ilişkilerinde ustalaşmış yetkin bir kadro tarafından gerçekleştirilen Turizm Animasyonu etkinliği, animatörün yerine getirdiği farklı roller vasıtasıyla “bambaşka bir mekân” ve “benzersiz bir deneyim” duygusunu güçlendirir.

4.3. Turizm Animasyonu

4.3.1. Turizm Animasyonu ve Tarihsel Arka Planı

Animasyon sözcüğünün turizm sektörü bağlamındaki tanımını ele alırken, öncelikle “boş zaman” (*leisure*) kavramını irdelemek gerekir. Boş zaman; kişinin iş ve işle ilgili sorumlulukları ile kendisinin ve ailesinin bakımına ayırdığı zamanın dışında kalan, zorunlulukların olmadığı, özgürce dinlenme, başarı kazanma, kişisel gelişim ve eğlence amaçlı faaliyetlerle geçirilen bir zaman birimidir (Hazar, 2014: 9). Boş zaman kavramı, antik Yunan döneminden başlayarak çeşitli incelemelere konu olmuştur. Yunan

filozofu Aristo'nun *diagoge* kavramı, bu konudaki ilk kavramsallaştırmadır. *Diagoge* sözcük olarak, “zamanın dağıtılması” anlamına gelir. Aristo'nun çalışma-zevk karşıtlığına dayalı yorumunda daha çok “gevşeme” anlamında kullanılır. Aristo'ya göre bizzat doğa, bizim sadece çalışmamızı değil aynı zamanda boş zamanlarımızı da iyi geçirmemizi ister. Çünkü boş zaman her şeyin başıdır. Boş zaman çalışmaya tercih edilir ve çalışmanın amacıdır (*telos*). Eski Yunan'da, soylu ve yaratıcı faaliyetlere yönelerek amaçlara (*telos*) ulaşma fırsatı veren ve ücret karşılığı çalışma zorunluluğu olmayan bir hayat ideali vardır. Ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan ve aynı zamanda çalışmanın geriliminden kurtulmayı sağlayan boş zaman etkinlikleri, hayatın temel bir öğesidir. Bir diğer ifadeyle boş zaman, zevki, mutluluğu ve yaşama sevincini içerir (Huizinga, 2013: 204-205).

Turizm sektörü bağlamında animasyon kavramının incelenmesine geri dönersek, animasyon:

Turistlerin boş zamanlarını gönüllü katılımlarıyla ve doyum sağlayıcı etkinliklerle geçirmeleri için turizm işletmelerince düzenlenen, yardımcı hizmet niteliğindeki boş zaman değerlendirme aktiviteleridir (Hazar, 2014: 99).

Turizm işletmelerinde yardımcı hizmet olarak planlanan, organize edilen, yönlendirilen, turistlere hissettirilmeden denetlenen ve turistlerin gönüllü katılımını gerektiren animasyon, turistik rekreasyon (dinlenme) etkinliği kapsamına girer. Animasyon, konukların hoşça vakit geçirmelerini sağlamak ve turizm işletmesine yönelik talebi arttırmak amacıyla yapılan tüm canlandırmaları kapsar. Örnek vermek gerekirse; otel ve tatil köyü gibi konaklama işletmelerinde turistlerin katılımına veya izlemesine sunulan eğlence geceleri, havuz ve plaj oyunları, çevre gezileri, çeşitli yarışmalar ve tema geceleri benzeri etkinlikler bu alandaki klasik aktivitelerdir. Bir diğer ifadeyle animasyon; eğlendirme, bir aktiviteyi sunma, konukları harekete geçirme gibi özellikler taşıyan canlandırma faaliyetlerinin bütünü ifade etmektedir. Bu faaliyeti icra eden animatör ise canlandırıcı, canlandıran, harekete geçiren kişi anlamına gelir.

Yukarıda belirtildiği üzere, serbest (ya da boş) zaman kavramı sosyal hayatta önemli bir yer tutar ve modern yaşamın en çok ihtiyaç duyulan alanlarından birini oluşturur. Bu nedenle, çalışan insanlar açısından rekreasyonel aktiviteler temel bir ihtiyaç haline gelmiştir. Rekreasyonel aktivitelere katılmak çok çeşitli yararlar sağlar ve bireylerin kendilerini iyi hissetmelerine yardımcı olur (Türkay ve diğerleri, 2012).

Psikolojik rahatlama, aktif bir sosyal hayat, üretkenliği arttırmak ve sağlık gibi talepler, bireylerin rekreasyonel aktivitelere yönelik ilgisinin temel sebepleridir. Ayrıca rekreasyonel aktivitelere katılım, kendini ifade etmek, yeni deneyimler edinmek, daha başarılı olmak gibi amaçların gerçekleşmesinde önemli bir rol oynar. Bütün bu faktörlerin ışığında değerlendirildiğinde, rekreasyonel aktivitelerin üç temel faydası vardır: dinlenme, eğlence ve kendini geliştirme. Bu aktiviteler, hem zihinsel hem de fiziksel rahatlama sağlar. Böylece sağlığa katkıda buldukları gibi kişisel gelişime de yardımcı olurlar (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).

Sanayi devrimiyle birlikte hızlanan şehirleşmenin sonucunda taşradan şehirlere göçün yoğunlaşması, şehirlerin kalabalıklaşmasına yol açmıştır. Şehirler, gittikçe artan nüfus ve bunun beraberinde getirdiği sorunlar nedeniyle yaşanması zor yerler haline gelmiştir. Bunun sonucunda, ağır stres altında yaşamlarını sürdüren insanlar için serbest zaman aktiviteleri büyük bir gereklilik halini almıştır. Özellikle geçtiğimiz otuz yıllık dönemde, şehirleşme ve sanayileşmenin hızlanması sonucunda, şehir hayatındaki stres ve sorun düzeyinin artması, rekreasyonel aktivitelere yönelik ihtiyacı daha da arttırdı (Türkay ve diğerleri, 2012).

Bu noktada, “rekreasyon” ile “animasyon” arasındaki farkları vurgulamak gerekir. Rekreasyon genel anlamda eğlence, dinlenme, boş zamanı hoşça geçirme anlamına gelir. Rekreasyon, insanların sınırlı yaşam sürelerinin zorunlu davranışları dışında kalan diliminde (boş zaman), gönüllü olarak katıldıkları ve doyum sağladıkları etkinliklerdir (Hazar, 2014: 35). Bir diğer ifadeyle rekreasyon, para kazanma amacı taşımayan ve gönüllü katılıma dayanan, kişiye tatmin sağlayan etkinliklerdir.

Her animasyon hizmeti rekreasyon kapsamına girer, ancak her rekreasyon etkinliği animasyon kapsamına girmeyebilir. Örneğin, bir tatil köyünde konaklayan

turistlerin bireysel veya kendi organizasyonları ile grup halinde su sporları yapmaları rekreasyon etkinliğidir ama animasyon değildir.

Bir rekreasyon etkinliğinin aynı zamanda animasyon sayılabilmesi için, turizm işletmelerince planlanması, organize edilmesi ve görevliler tarafından (konaklama işletmelerinde animatör, karayolu seyahatlerinde rehber vb.) turistlere sunulması gerekir (Hazar, 2014: 107).

Hazar'a (2014: 108) göre; "animasyon her şeyden önce, bir alışılmamış yaşam etkinliğidir". Turistlerin alışılmış yaşamda (çalıştığı, ikamet ettiği, günlük yaşamını sürdürdüğü rutinde) karşılaştıkları fizyolojik, psikolojik, sosyolojik, kültürel baskıların sonuçlarında (stresten) kurtulmak amacıyla, alışılmamış yaşamda (turistik seyahat veya konaklama sırasında) katıldıkları boş zaman değerlendirme etkinliklerini kapsamaktadır. Turistlerin animasyon hizmetlerinden beklentileri; sıradan ve alışılmış etkinliklerden ziyade (hobiler hariç) alışılmış olmayan etkinliklerdir. Bu yüzden, animasyon bir anlamda, alışılmışın dışında devam eden, alışılmış olmayan, alışılmışı değiştiren, olağanüstü yaşamda gerçekleştirilen etkinliklerle ilgilidir (Jafari, 1989; aktaran Hazar, 2014: 108). Turistler alışılmış yaşamda karşılaştıkları stresten kurtulmak için turistik seyahatlere çıkarak alışılmamış (olağanüstü, bambaşka) yaşam şartlarına ulaşırlar. Alışılmadık yaşamda karşılaştıkları animasyon etkinlikleriyle, fizyolojik, psikolojik, zihinsel güç kazanarak stresten kurtulmakta ve tekrar alışılmış yaşama dönmektedirler. Alışılmamış yaşamdan alışılmış yaşama döndüklerinde, bu iki yaşam şartları arasındaki bir geçiş dönemine de girmiş olurlar (Hazar, 2014: 109). Alışılmamış yaşamda edindikleri ile alışılmış yaşam felsefesini değiştirmekte, geliştirmektedirler. Turistin ihtiyaçları değişebilmekte ve gelişmektedir. Böylece turizm, *alışılmışı değiştiren bir nitelik* taşımaktadır. Fakat bu dönemdeki yaşam biçimi, zamanla tekrar alışılmış hale gelmektedir. İnsanlar turistik seyahatler sayesinde yeniden alışılmamış yaşam şartlarına girdiklerinde, öncekinden farklı beklentiler ve arayışlar içinde olabilmektedir.

Animasyon sadece turistik işletmelerde değil özel organizasyonlar içinde de yer alan bir faaliyet şekli olmuştur. Kongre, fuar, festival gibi organizasyonların içerisinde, bazı açılış programlarında hatta özel partilerde animasyon gösterilerine yer

verilmektedir. Dekorlar, kostümler, aksesuarlar, etkinliğe katılanlara uygulanan makyajlar da animasyon faaliyetlerinin vazgeçilmez unsurları haline gelmiş ve ayrı bir sektör oluşturmuştur. Örneğin okul öncesi eğitimde animasyon, çocukların boş zamanlarını gönüllü katılımlarıyla ve doyum sağlayıcı etkinlikler ile geçirebilmeleri için turizm işletmelerince ya da belli kurumlarca düzenlenen yardımcı servis niteliğindeki boş zaman değerlendirme etkinliklerine denir. Okul öncesi eğitimde animasyonun tercih edilmesi, çocukların eğlenerek öğrenmelerini sağlarken yaratıcılıklarının desteklenmesine olanak sunar ve çocukların etkinliklere aktif olarak katılmalarına da fırsat verir. Böylece çocuklar sahip oldukları sonsuz hayal güçlerinin yardımı ile ellerindeki basit bir kutuyu donanımlı bir arabaya, üzerine sarındığı bir bez parçasını dünyanın en güzel giysisine dönüştürebilecek bir yaratıcılık sergilerler. Bu yaratıcı yönleri, onların etkinliklere aktif katılımlarını sağlar (Gorgoda, 2017).

Modern Turizm Animasyonun kökeni, tatil sırasında aktif dinlence ve diğer turistlerle kaynaşma arayışındaki gruplara yönelik organize spor etkinlikleri düzenleyen Akdeniz çanağındaki tatil köylerine dayanmaktadır (Mikulic ve Prebezac, 2011). Turizm Animasyonu, turist gruplarına sunulan çok geniş bir yelpazedeki rekreasyonel (dinlence ve eğlence amaçlı) aktiviteleri içerir: oyunlar, yarışmalar, değişik eğlence programları. Sahillerdeki tatil köylerine ilaveten, gemi turlarında da sunulan bir hizmettir. Akdeniz çanağındaki animasyon programları, çocukların ve yetişkinlerin belirli istek ve ihtiyaçları dikkate alınarak düzenlenir. Türkiye’de animasyon alanında öncülüğü, 1960’lardan sonra Fransız Club Med işletmesi yapmıştır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014). Türk kültürünün zenginliği ve yabancı turistlerin Türk kültürüne ilgi duyması, turistlere yönelik özel Türk geceleri gösterilerinin hazırlanmasına yol açtı. İlk yıllarda yabancı animatörlerin ülkemize getirilip çalıştırılması ile yürütülen animasyon faaliyetlerinde artık Türk animatörler de çalışmaktadır. Ancak Türkiye’de halen, yetişmiş, nitelikli animatör açığı bulunmaktadır. Bu yüzden, hâlihazırda ülkemizde çalışan çok sayıda yabancı animatör vardır.

Tarihsel açıdan bakıldığında ise, ilk animasyon faaliyetleri dinsel yönü ağır basan birer sosyal olay olarak ortaya çıkmıştır. İkel topluluklardan itibaren çeşitli törenlerde canlandırmalara yer verilmiştir. Yüz boyanarak, maske ve değişik aksesuarlar

kullanarak, belirli hareketleri bir sıra içinde yaparak veya doğaçlama hareketlerle yapılan canlandırmalar, bu törenlerin vazgeçilmez öğeleri idi. Bu, süreç içerisinde değişikliklere uğrasa da, çeşitli karakterlerin araç kullanarak ya da araçsız canlandırılması sosyal bir aktivite olarak animasyon faaliyetinin özünü oluşturur.

Hareket ve dans ilkel toplumlardan itibaren insanların kendini ifade etme yöntemlerinden olmuştur. İkel topluluklarda görülen kutlama törenleri, doğaya yakınlaşmak için yapılan törenler ya da kötü ruhları kovmak için yapılan törenler gibi etkinliklerde sunulan dans ve benzeri canlandırmalar, animasyon gösterilerinin temelini oluşturmuştur. Bu tür törenlere dünyanın her yerindeki topluluklarda rastlanmaktadır. Yapılan dans ve benzeri gösterilerde kullanılan aksesuarlar da, günümüzde kullanılan tamamlayıcı gösteri unsurlarının ilk modelleridir. Bu törenlerde özellikle maskeler, takılar ve yüz boyama teknikleri çok kullanılmıştır. (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014).

Kültür tarihçisi Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı yapıtında insan kültürüne yepyeni bir bakış açısı getirmiştir. Huizinga'ya göre ilkel insan, mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısal olanda aramaktadır. “Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır” (Huizinga, 2013: 21).

İkel toplumlarda ibadet bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeleşme ve bir gerçekleşme simülasyonudur. Topluluk, mevsimlerle birlikte gelen kutsal bayram günlerinde, doğa hayatının büyük olaylarını kutsal gösteriler aracılığıyla kutlardı. Mevsimlerin birbirini izlemesi, yıldızların doğuş ve batışları, ürünlerin büyüüp olgunlaşmaları, insanın ve hayvanın doğum, hayat ve ölümlerine ilişkin simgelerle temsil edilirdi. İnsanlık, doğanın düzenini nasıl kavırıyorsa öyle oynamaktaydı:

İnsanlık geçmişte önce hayvanlar ve bitkiler alanındaki olguların bilincine varmış, sonra da zaman ve mekânın, ayların ve mevsimlerin, güneşin hareketlerinin düzenine ilişkin kavramlar edinmiştir. Daha sonra, varoluşun bu eksiksiz düzenini, kutsal bir oyun biçiminde oynamaya başlamıştır. Ve bu oyunun içinde ve bu oyun aracılığıyla, insanlık

temsil edilen olayları yeniden gerçekleştirmekte, evrensel düzenin korunmasına yardım etmektedir (Frobenius, 1933; aktaran Huizinga, 2013: 34).

Etnoloji ve karşılaştırmalı dinbilim çalışmaları, tanrıların ve soyut dünyanın temsiline hayvansal biçimi altında yapıldığını göstermiş ve bu durumu, arkaik veya dinsel hayatın en önemli unsurlarından biri olarak betimlemiştir. Bu hayvan biçimli (*theriomorphe*) hayal gücü, totemizm adını taşıyan her şeyin temelinde yer alır (Huizinga, 2013: 182).

Antik Yunan'da Aristophanes dönemindeki komedi, Dionysos ayinlerine özgü dinsel geçmişin çeşitli izlerini taşıyordu. Oyuncuların erkek cinsel organını andıran kıyafetleri, koronun maskeleri, özellikle de hayvan maskeleri, tarihi çok eski dönemlere giden gelenekler idi. Aristophanes, *Eşek Arısı*, *Kuşlar*, *Kurbağalar* adlı oyunlarında, hayvansal biçimler altında temsil etmeye yönelik kutsal bir geleneği sürdürmekteydi (Huizinga, 2013: 186).

Birlikte oynamak oyuncuları birbirine yakınlaştırır, oyun bittikten sonra da bu yakınlık devam eder. Bu açılardan irdelendiğinde, Turizm Animasyonu özellikle kişinin günlük yaşamdan geçici olarak çıkmasını ve bir mola vererek dinlenmesini sağlama yönüyle Huizinga'nın tanımladığı anlamda oyun ile ortak bir yöne sahiptir. Keza maddi çıkar ve yarardan arındırılmış bir eylem olması ve katılımcıyı tamamen içine çekmesi bakımından da oyuna benzer.

Türk halk kültüründe de, canlandırmalar eskiden beri kullanılan eğlence biçimlerinden biridir. İslamiyet öncesi dönemde Orta Asya'da yaşayan Türklerde şaman ayinleri ve oyunları, içerdikleri taklit, dans ve şarkılarla modern animasyonu anımsatan bir dizi özelliğe sahipti. Şaman, hayvan taklitleri ve benzetmecelerine büyük önem verirdi (And, 2007: 92). Şaman ayini benzeri bir ibadete katılanlar, "eylemin yüce bir mutluluğu somutlaştırdığından ve kendi alışılmış hayatlarındakinden daha yüksek bir düzeni gerçekleştirdiğinden emindir" (Huizinga, 2013: 32).

Şaman kılık değiştirir ve özdeşleştiği hayvan gibi davranır; kuş olunca kanat çırpır, at olunca dörtnala gider veya kişner, köpek olunca da havlardı. Şaman, hayvanı sadece ses ve hareketle taklit etmez, çeşitli hayvanlar için özel giyim kuşamlar

kullanırdı. Ayı postu ve geyik boynuzu gibi, taklit edilen hayvanı tasvir eden giysiler şaman oyununun önemli öğeleri idi (And, 2007: 94). Bu öğeler, günümüzün turizm animasyonu etkinliklerinde özellikle izleyicileri şaşırtmak amacıyla kullanılan bazı taklit ve benzetmece unsurlarını akla getirmektedir.

İslamiyet sonrası dönemde ise, özellikle Anadolu'da oldukça geniş bir dramatik oyun kültürü oluştu. Anadolu köylüsünün seyirlik oyunları kış yarısı, hayvanların yavrulaması, baharda bitkilerin uyanması veya kışa girerken uyuması, hayvanların çiftleşmesi gibi olgulara yoğunlaşır (And, 2007: 105). Bu oyunlarda, oyuncu kendinden başka karakteri canlandırır. Dramatik nitelikli kılık değiştirme, yüz boyama, maske ve çeşitli aksesuarların kullanılması bu oyunlardaki ortak özelliktir. Ölüp dirilme ve kız kaçırma temaları, yaygın biçimde gözlenir. Anadolu'nun çeşitli yörelerinde oynanan kız kaçırma ve ölüp dirilme temalı oyunlarda *Köse* ve *Arap* tiplerini başrol eder. *Arap* genelde yaşlıdır, sakalı siyah, bedeninin görünen yerleri siyaha boyanmıştır, siyah bir post giymiştir, başında sarık vardır, sırtına bir yastık koyup kambur olmuştur, bir sopaya ip bağlayarak tüfek gibi sırtında taşır, elinde de bir sopa bulunur. *Arap*'ın yanında bir kız bulunur. Kızı kaçırmak isteyen gençler *Arap* ile kavga eder, onu dövdükten sonra kızı kaçırlar. Oyunda bazı karakterler *Arap* tarafından öldürülse de, sonradan dirilirler (And, 2007: 187-198).



Fotoğraf 3.1: Aydın'da animatörler tarafından gerçekleştirilen *Arap Oyunu* (Erişim Tarihi ve Linki: 18 Mayıs 2017, <http://www.aydinyorukefe.org.tr/haber/154-tekeler-koyu-arap-oyunu.aspx#.WSIDoBPYhpl>)

Köse oyununda ise, beyaz yünden sakal takmış bir *Köse* karakteri, miras paylaşımı, evlilik gibi olaylar üzerine kurgulanan oyunda ölür. Ancak ağıtlar yakılması ve ağzına para veya kuruyemiş koyulması sonrasında *Köse* dirilir.



Fotoğraf 3.2: Muş'ta izleyicilerin katılımıyla gerçekleşen örnek bir *Köse Oyunu* (Erişim Tarihi ve Linki: 20 Mart 2017, <http://aegm.turizm.gov.tr/yazdir?652F1FFAF0E3DF29D5FC66AD20072E6D>)

Anadolu seyirlik dramatik oyunlarının en önemli dallarından biri olan “*Hayvan Benzetmeceleri*”nin bir kısmı, belli bir konu ve olay dizisi gözetmeyip yalnız belirli bir hayvanın temsiline dayanırken, bir kısmında da başkişi olarak bir hayvan olayları geliştirir. Bunların en yaygın örneği, *Deve Oyunu*'dur (And, 2007: 222). Oyundaki deve çoğunlukla şöyle yapılır: bir merdivenin üzerine çul atılır, saman dolu bir çuval kullanılarak devenin hörgücü yapılır, boyun olarak kullanılan bir kazma sapının üzerine hayvan postu sarılır ve göz olarak da iki ayna takıldıktan sonra devenin boynuna zil veya çan iliştilir. Deveci beyaz giysiler giyer ancak yüzü karadır. Oyunun önderi devecidir. Deve oyun boyunca oynar, ani hareketler yapar, insanlara saldırır, ama para verenlere dokunmaz. Deve oyununa benzer şekilde at, geyik, öküz ve bazen de domuzun temel karakter olduğu Anadolu oyunları da vardır. Ayrıca tarımsal faaliyetlerin durduğu, dolayısıyla boş zamanın bol olduğu kış döneminde, özellikle erkeklerin toplandıkları evlerde oynadıkları, kılık değiştirme ile belli bir olay örgüsüne dayalı dramatik temsil öğeleri içeren başka birçok oyun da vardır.



Fotoğraf 3.3: *Deve Oyunu*, Yozgat-Sorgun, Belencuma Fakıllı Beldesi (Erişim Tarihi ve Linki: 20 Mart 2017, <http://aregem.kulturturizm.gov.tr/TR,12749/koy-seyirlik-oyunlari.html>)

Anadolu'daki seyirlik temsil oyunları, kişinin günlük yaşamdan geçici olarak çıkmasını, bir ara veya mola vererek dinlenmesini sağlar. Bu seyirlik temsil oyunlarındaki oyun-seyirci ilişkisi, modern turizm animasyonunun bazı yönlerini çağrıştırmaktadır. Seyircinin alışıldık gündelik yaşam rutinlerinden çıkarılması, beklenmedik hikayeler ve mizansenlerle bambaşkalık duygusu yaratılması her iki faaliyetin de ortak noktasıdır. Turizm Animasyonu da aynı işlevi üstlenerek, turistlerin konaklama boyunca normal gündelik hayatlarından uzaklaşarak icracı-izleyici arasındaki sınırların belirsizleştiği bu modern performans etkinliği sayesinde keyifli zaman geçirmesine olanak tanır. Tarihsel avangart akımların mirasçısı olma özelliğiyle klasik temsildeki oyuncu-izleyici düalizmini büyük ölçüde ortadan kaldıran Turizm Animasyonu, yukarıda vurgulandığı üzere her şeyden önce bir “*alışılmamış yaşam etkinliğidir.*” Ki bu yönüyle de Foucault'cu anlamda *bir heterotopya olarak turistik tesisin* yarattığı “bambaşka, radikal olarak farklı hayat simülasyonu”na mükemmel biçimde hizmet eder.

4.3.2. Turizm Animasyonu Türleri

Turistik bir ürün ve turizm işletmeleri açısından yardımcı bir hizmet niteliğindeki turizm animasyonu, niteliksel bakımdan ve faaliyet türüne göre iki ana grupta incelenebilir: niteliksel açıdan ve faaliyet türüne göre.

4.3.2.1. Niteliksel Açıdan Turizm Animasyonu

İlk olarak niteliksel sınıflandırmayı ele aldığımızda, animasyon hizmetini sahip oldukları şu nitelikler bağlamında irdeleyebiliriz: yer, fonksiyon, yaş grubu ve katılım şekli (Hazar, 2014: 103).

Yer açısından turizm animasyonu çeşitleri, açık alan animasyonu ve kapalı alan animasyonu olarak ikiye ayrılır. Belli başlı açık alan animasyonları şunlardır: plaj voleybolu, plaj futbolu, yürüyüş, kayak, açık alanlarda düzenlenen etkinlikleri izleme. Kapalı alan animasyonu ise, kapalı mekânlarda gerçekleşen sportif etkinliklere, konserlere, defilelere katılma veya bu tür etkinlikleri izlemeyi içerir.

Katılım şekline göre animasyon çeşitleri temelde, etken ve edilgen animasyon olarak ikiye ayrılır. Etken animasyon, açık veya kapalı alanlarda düzenlenen sportif etkinliklere, gezilere ve benzeri faaliyetlere katılmayı içerir. Edilgen animasyonda ise, yine açık veya kapalı alanlarda düzenlenen sportif etkinlikler izlenir. Ayrıca katılımcı sayısına göre değerlendirme yaptığımızda, bireysel animasyon (yamaç paraşütü, rüzgâr sörfü, kayak vs.) ve grup animasyonu (takım sporları, halat çekme yarışmaları vb.) ön plana çıkar.



Fotoğraf 3.4: Havuzda düzenlenen sportif bir animasyon etkinliđi (Eriřim Tarihi ve Linki: 6 Mart 2017, <http://www.sherwoodhotels.com.tr/image/show/photos/b9fadb825ee879a05051305ea7c357f1.jpg>)

Katılımcuların yaşlarına göre animasyon türleri de řunlardır: çocuk animasyonları, gençlik animasyonları, yetişkin animasyonları, üçüncü kuřak animasyonları. Yetişkinlere yönelik animasyon programları; sabahları yapılan organize spor aktiviteleri (aerobik, Pilates, TaiChi, Kuzey disiplini yürüyüşü/Nordic Walking vs.), spor yarışmaları ve rehberli geziler gibi gündelik etkinlikler ve akşamları düzenlenen dans dersleri, canlı müzik ve çeşitli oyunlar içerir. Otellerin yüksek müşteri memnuniyeti sağlaması açısından, cazip seçenekler sunulması ve çalışanların profesyonel olması çok önemlidir. Çocuk animasyonları da yaş gruplarına uygun olarak çeşitlilik göstermektedir. Küçük çocuklar için öğretici oyunlar ve yüzme dersleri düzenlenirken, daha büyük yaştakiler için spor yarışmaları, geziler, atölye çalışmaları ve akşamları da dans ve yetenek yarışmaları organize edilir. Bu etkinlikler, çocuklarla ilgilenme zorunluluđu olmadan kendi başlarına zaman geçirmek isteyen ebeveynler için de caziptir (Mikulic ve Prebezac, 2011).

Fonksiyonel açıdan animasyon türleri kabaca yedi başlık altında incelenebilir: ticari animasyon (ücretli animasyon), eğlence animasyonu, sosyal animasyon, sağlıklı yaşam animasyonu, fiziksel animasyon (spor animasyonu), sanatsal animasyon ve kültürel animasyon.

Fonksiyonel açıdan incelendiğinde animasyon türleri arasında en çok ön plana çıkan, eğlence amaçlı animasyonlardır. Turizm animasyonu kapsamındaki eğlence etkinlikleri; müzik programları, eğlence amaçlı oyunlar ve programlar ile dar anlamda eğlence programlarını içerir.

Dar anlamdaki eğlence programları, bütün gece boyunca devam eden ve temelde konukları eğlendirmeyi amaçlayan gösterilerdir. Bu programlar, programın tümünü kapsayan bir tema çerçevesinde düzenlenir. Arka planda çalan müzik gibi tamamlayıcı eğlence unsurları programa eşlik eder. Bu programlar ikiye ayrılır:

- 1- Kişisel eğlence ve iletişim odaklı programlar: Burada esas aktörler konukların kendileridir. Konuklar daha önceden hazırlanmış bir program planına göre animatör ile birlikte eğlenceye katılır. Bunlar çok kaliteli eğlence programlarıdır ve konukların memnuniyeti açısından son derece önemlidir. Konuklar bu programlar aracılığıyla kendileri eğlenmek, aktif olmak, rahatlamak ve gevşemek ister.
- 2- Ücretli eğlence programları: Bu programların içerikleri her performansta değişir ve konuklar buna ücret ödeyerek katılır. Müzik gruplarının veya müzisyenlerin canlı performansları, milli folklor grupları, Latin dans grupları, profesyonel dansçıların yarışmaları bunlara örnektir. Performansçıların tanınırlığına ve gerekli teknik destek ve ekipman ihtiyacına bağlı olarak bu programlar son derece masraflıdır (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).



Fotoğraf 3.5: Bir otelde düzenlenen Türk gecesi (Erişim Tarihi ve Linki: 08 Nisan 2017, <http://www.letonialife.com/2010/08/sovda-turk-damgasi>)

Eğlence amaçlı oyunlar ise daha kapsamlı programların küçük bir parçası niteliğindeki, konukların katılımını içeren ufak çaplı etkinlikleridir. Konukları neşelendirmeyi ve eğlendirmeyi amaçlayan yarışma odaklı oyunlardır. Bunlar ana programın bir parçası oldukları gibi, bağımsız olarak da düzenlenebilir. Animatör her türden eğlence programında şunları zamanında belirlemelidir: gereken destek, diğer programlarla bağlantı, programı konukların özelliklerine uygun olarak planlamak, muhtemel aksilikler ve bunlarla baş etme yolları, yarışmacılara dağıtılacak ödüller vs. Ayrıca animatör sergileyeceği gösterinin provasını yapmalı ve programın safhaları arasındaki uyumu sağlamalıdır.

Müzik programlarına gelince, bunlar temelde canlı müzik veya disko müziği içerir. Canlı müzik icra edecek kişinin yetenekli olması çok önemlidir.

4.3.2.2. Faaliyet Türüne Göre Turizm Animasyonu

Animasyon hizmetlerini faaliyet türüne göre dört ana başlık altında inceleyebiliriz:

Sportif animasyon çeşitleri: Sportif animasyon hizmetleri, bireysel veya gruplar halinde katılımlara olanak sağlayan, özellikle konaklama işletmelerinde yaygın olan turistik ve sportif boş zaman değerlendirme etkinlikleridir (Hazar, 2016: 103).

Sportif faaliyetler günümüzde birçok insan için bir hobi haline gelmiştir. Özellikle gelişmiş ülkelerde yaşayan insanlar, konakladıkları işletmelerde sportif hobilerini sürdürmek istemektedir. Sportif hobileri olmayanlar da ilgi duydukları bir spor dalında faaliyet göstermek veya hobiler edinmek amacıyla tatili ideal bir fırsat olarak görmektedirler. Bu yüzden sportif faaliyetlere gereken önem verilmeli ve grup halindeki etkinliklerle konuklar arası iletişim ve yakınlaşma sağlanmalı, uzun süre birlikte kalacak turistler arasında sıcak bir atmosferin oluşması için ortam yaratılmalıdır. Sportif faaliyetler olarak ürün çeşitliliği sağlanarak, farklı ihtiyaç ve ilgi düzeyindeki insanlara hitap edilmelidir. Hazar, *rekreasyon ve animasyon* kitabında belli başlı sportif animasyon türlerini şu şekilde tanımlamaktadır: (Hazar, 2014: 103-106).

Su sporları ve oyunları: Yüzme, su kayağı, su altı dalış, kanoculuk, rüzgâr sörfü, kürek, rafting ve yelkencilik, deniz bisikleti, deniz motosikleti, denizaltı gezileri, sürat motoru, günübirlik yat ve sandal gezileri, eğlence yolculuğu, gece (özellikle mehtap) gezileri, plaj ve havuz etkinlikleri plaj voleybolu, plaj futbolu, plaj hentbolu, su balesi, havuz jimnastiği vb.

Sportif rekreasyon ve animasyon istasyonlarında gerçekleşen sportif faaliyetler ve oyunlar: Badminton, kayak, tenis, masa tenisi, dağcılık, bisiklet, eskrim, kürek, kır koşusu, tehlikeli atlayışlar, bisiklet turları, motosiklet turları, step-aerobik, satranç, savunma sporları, atıcılık, binicilik, golf, paraşütçülük, yamaç paraşütü, bilardo vb. Futbol, voleybol, basketbol, hentbol, plaj voleybolu, plaj futbolu, plaj hentbolu, kriket, beyzbol. Sportif kulüp etkinlikleri, sportif yarışmalar ve oyunlar.

Dağ Sporları: Kar kayağı, tırmanma, yürüyüş, kar motoru ve kızak gezintisi, kara avcılığı vb.

Geleneksel sporlar, sportif oyunlar ve yarışmalar: Güreş, cirit, çelik-çomak, geleneksel deve güreşleri, Kırkpınar güreşleri vb.

Sosyo-kültürel animasyon çeşitleri: Sosyo-kültürel animasyon, sosyal ve kültürel içerikli boş zaman değerlendirme faaliyetleridir. Açık ve kapalı animasyon istasyonlarında ve turistik alanlarda gerçekleştirilir. Sınırlı alan içinde kalan turistler için bir umut kaynağıdır. Çünkü turistler su sporları, jimnastik vb. sporlarla vakit geçirseler bile tesise geldikten bir süre sonra sıkılabilirler. Değişiklikler, farklı heyecanlar ararlar. Bu nedenle, gerek içinde buldukları alan içinde gerekse dışarıda, seçebilecekleri sosyal ve kültürel içerikli etkinlikler ararlar. Turistler bu faaliyetlerde katılımcı veya izleyici olarak yer alırlar (Hazar, 2014: 105).

Kültürel ve tarihi anıtlarla ilgili olarak Turizm Animasyonun başlıca iki görevi vardır:

- 1- Turiste bilgi sunarak, tatile çıkmadan önce kültürel ve tarihi eserler hakkında daha fazla bilgi edinmeyi amaçlamamış olan turistlerin ilgisini uyandırmak.
- 2- Tarihsel mekânlarda kültür ve sanat temalı etkinlikler düzenlemek, tarihi binalara ve şehirlerin tarihi semtlerine yeni bir soluk katan içerikler sunmak (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).

Sosyo-kültürel animasyonu daha cazip kılmak için çevresel, doğal ve insani turistik değerlerden, turistlerin gönüllü hizmetlerinden yararlanmak, mümkün olduğunca turistleri aktif bir role sokmak gerekir. Mesela turistlerin rol aldığı tiyatro, oyun, konser, defile vb. etkinlikler düzenlemek ilgi çekici olmaktadır. Hazar'a göre; başlıca sosyo-kültürel animasyon çeşitleri şu şekilde sınıflandırılabilir:

1- Turistik değerlere odaklanan çevre gezileri: Doğal ve kültürel turistik varlıkların bulunduğu yörelere (doğa harikası, termal kaynakları, antik şehirler, ören yerleri, tarihi anıtlar, müzeler, tarihi ve mimari yapılar, eğlence parkları, festival, fuar, sergi veya piknik alanı, çevre köyleri vb.) düzenlenen geziler.

-Şehir içi turlar,

-Deve veya at turları,

-Fayton gezileri.

2- Halk dansları, tiyatro, defile, sergi, konser düzenleme veya turistleri çevredeki bu tür etkinliklere götürme.

3- Yarışma organizasyonları: dans, ses, güzellik, okçuluk, yüzme yarışları vb.

4- Eğlence gezilerinin düzenlenmesi veya bu tür etkinliklere katılma: Türk gecesi, balo, kına gecesi, Karadenizliler gecesi vb.

5- Yöresel ve geleneksel yaşantı ve eğlence biçimlerinin canlandırılması: Örneğin, göçebe yaşam biçiminin canlandırılması.

6- Gönüllü faaliyetlerin, etkinliklerin sergilenmesi veya sahnelenmesi.

7- Spesiyal yemek geceleri düzenlenmesi

8- Karşılama ve uğurlama partileri, özel günleri ve olayları kutlama etkinliklerinin yapılması.

9- Yabancı dil, fotoğrafçılık vb. konulara yönelik kurs düzenlenmesi (tatil köylerinde yabancılara temel Türkçe kursu verilmesi gibi)

10- Yaratıcı el işi etkinlikleri

-Halı veya kilim dokumacılığı

-Örgücülük

-Dekoratif eşya-çiçek veya nakış yapımı

-Çamur işleri (çömlek, seramik vb.), heykel, resim çalışmaları vs.

11- Kültürel nitelikli oyunlar:

-Kart oyunları

-Tombala

-Zekâ oyunları vb.

-Şans oyunları

12- Çocuk kulübü, hobi kulübü benzeri etkinlikler

Sağlıklı yaşam animasyonları: Sağlıklı yaşam animasyonu, insan sağlığını korumaya ve tedaviye yönelik turistik boş zaman değerlendirme etkinlikleridir (Hazar, 2014: 106). Hazar'a göre sağlıklı yaşam animasyonlarından bazıları şunlardır:

-Su sporları, dağ sporları, sportif rekreasyon ve animasyon istasyonlarında gerçekleştirilen sportif faaliyetler ve oyunlar.

-Yaylacılık

-Mağaracılık

-Sağlık turizmi tesislerinde (termal tesisler, Türk hamamı, masaj merkezleri, fitness merkezleri vb.) düzenlenen etkinlikler.



Fotoğraf 3.6: Deve turuna çıkmış turistler, Alanya (Erişim Tarihi ve Linki: 11 Mart 2017, <http://gazetealanya.com/turistlere-deve-turu.html>)

Turizm animasyonu, turistlerin yerel halkla temas kurmasını sağlamak için uzmanlarla işbirliği yaparak her türlü geleneksel etkinliklerden yararlanır. Tema geceleri burada ön plana çıkmaktadır. Bu durumda animatör, turistlere geleneksel bir etkinliğin ne anlama geldiğini açıklayan bir etnolog (halk bilimci) rolü üstlenir. Bir kasaba veya

bölgedeki ekonomik ve sosyal etkinlikleri turistlere tanıtmak, animasyon sürecinin tamamlayıcı unsuru olmalıdır.

Turiste ülke kültürünü tanıtmak ve tatil deneyimini zenginleştirmek açısından gastronomi (mutfak) kültürü de önem taşır. Kendisi başlı başına ilgi çekici bir öge olarak mutfak kültürü, animasyon kapsamında yerel giysiler ve müzikler eşliğinde sunulduğunda daha da cazip bir hale gelir. Animasyon ve gastronomi arasında sarsılmaz bir bağ vardır. Mümkünse turistlerin bazı geleneksel yemeklerin hazırlanışına katkıda bulunmasını sağlamak, yerel kültürü daha iyi tanıtmak bakımından çok faydalıdır. Gastronomi temalı animasyon programlarında ev sahibi ülkenin mutfağına veya dünyada belli bir ün kazanmış başka mutfak kültürlerine odaklanabilir. Akdeniz çanağındaki büyük turistik tesislerde Meksika ve Çin mutfağı temalı geceler de yaygın olarak düzenlenmektedir (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).

Seyahat ve kongre animasyonları: Seyahat animasyonu; seyahat acenteleri, tur operatörleri tarafından düzenlenen paket turlarla ilgili olarak tren, otobüs, gemi, yat vb. ulaşım araçlarıyla yapılan yolculuklar sırasında gerçekleştirilen boş zaman etkinlikleridir (Hazar, 2014: 107).

Seyahat animasyonu ile ilgili hizmetler, kara yolu ulaşımında tur rehberleri veya tur liderleri tarafından sunulduğu gibi, tren ve gemiyle yapılan yolculuklar sırasında animatörler tarafından da sunulmaktadır. Kruvazör turizminde animasyon etkinlikleri animatörler tarafından organize edilir.

Tur rehberi veya diğer görevliler tarafından gerçekleşen seyahat animasyonu türleri şunlardır:

- Yolculuk sırasında hediye çekilişleri
- Karayolu müzik etkinlikleri, şovlar, kültürel oyunlar (manyetik kartla oynanan tombala vb.), yarışmalar
- Gemilerdeki animasyon etkinlikleri (eğlence geceleri, havuz etkinlikleri, sportif etkinlikler, özel günlerin ve olayların kutlanması vb.)

-Mola noktalarındaki etkinlikler (karşılama, kültürel turistik değerlerin canlandırılması vb.)

-Yolculuk başlangıcı veya bitimindeki karşılama ve uğurlama etkinlikleri vb. diğer etkinlikler.

Turistlerin seyahat deneyimine farklı bir bakış açısı kazandıran animatörler, yolculuk sırasında sıkılan turistleri eğlendirme ve onların hoşça vakit geçirmesini sağlama görevini de üstlenmiş olurlar. Yukarıda da belirtildiği gibi farklı etkinlikler yoluyla turistlerle sürekli temas halinde olan animatörler süreç içinde aktif bir rol de almış olurlar.

4.3.3. Turizm Animasyonu ve Fonksiyonları

Turizm animasyonu faaliyeti, bir tatili veya da seyahati ilginç kılmaya, hoşça gider hale getirmeye yarayan, turizm olayına hareket katan her şey ile ilişkilidir. Ancak otel ve tatil köylerindeki hizmet kalitesi bakımından taşıdığı bu öneme rağmen, animasyon programları hakkındaki araştırmalar ve yayınlar son derece sınırlıdır (Mikulic ve Prebezac, 2011). Bu durum, animasyon programları hakkındaki bilinç eksikliğine işaret ettiği gibi, piyasadaki rakiplerden farklılaşma konusunda büyük bir potansiyel olduğunu da göstermektedir.

Manzara, iklim, kültürel ve tarihi miras, ulaşım, yerel mutfak öğeleri, turizmin somut içeriğini oluştururken, özellikle turizm animasyonları aracılığıyla sunulan iletişim deneyimleri de turizmin somut olmayan ama bir o kadar önemli unsurlarını meydana getirir. Bu anlamda Turizm Animasyonu, özgül, çok boyutlu ve oldukça hassas bir turizm faaliyetidir. Modern turizmde, turiste çok çeşitli ve özgün görsel ve estetik deneyimler sunarak gittikçe artan bir önem kazanmaktadır.

Günümüzde turistler seyahat tercihleri bakımından çok daha değişken ve dinamik bir görünüm arz etmektedir. Bu nedenle, seyahat tercihlerinde belirli bir turistik bölgeye bağlılık ve sadakat giderek azalmaktadır. Turizm piyasasında birbirinden ilginç destinasyonların görünürlüğü arttıkça, turistik bölgelerin çektiği sürekli müşterilerin sayısı da düşmektedir. Adeta başka bir gezegene veya zamana aitmiş hissi veren yerlere (örneğin, Sahra Çölü, Alaska, Grönland, Peru, Antarktika) yönelik turların var olduğu

bir ortamda, klasik turizm etkinliklerinin cazibesi kaybolmaktadır (Damjanovic, Dordevic ve Dimitrijevic, 2016). Üst müşteri kitlesine hitap eden lüks oteller ve tatil köyleri için animasyon hizmetleri, zengin turistleri çeken bir faktördür.

Animasyon faaliyetleri turizm sektörü, turistler, işletmeler açısından farklı fonksiyonlara sahip olduğu gibi sosyal fonksiyonlara da sahiptir.

4.3.3.1. Animasyonunun Sosyal Fonksiyonları

Turizm temel anlamıyla sosyal bir olgudur. Animasyon faaliyetleri de turizm olgusu içinde birden fazla kişinin katılımıyla gerçekleşen faaliyetlerdir. Turistik tesislerde aynı anda birçok farklı ülkeden konuk olduğu düşünülürse, animasyon etkinliklerine katılan konuklarda farklı kültürden gelen konuklardır. Bu nedenle, animasyon faaliyetlerinin çeşitli sosyal etki ve fonksiyonları vardır. Animasyonun etkileri yalnızca ilgili tesislerle sınırlı kalmayıp, genel anlamda o toplumun tümünü ve ülkeyi de etkiler (Jakovlev ve diğerleri, 2013). Animasyon faaliyetleri özellikle kültür paylaşımı ve aktarımı için kullanılabilir en iyi yoldur. Animasyon hizmetlerinin sosyal fonksiyonları şunlardır:

-Kültürel eylemlerin tekrarlanması veya canlandırılması yoluyla (geleneksel yaşantı biçimi, geleneksel eğlenceler, vb.) gelecek kuşaklara aktarımını gerçekleştirmek (Hazar, 2014: 115). Ancak burada önemli bir nokta vardır; kültür aktarımında yanlış kültür aktarımı yapılmamalıdır. Örneğin, bir İtalyan veya Türk gecesinde bu kültüre ait olmayan özellikler veya kültürel öğeler yansıtılmamalıdır.

-Kültürel değerlerin (sanat, yaşam felsefesi, eğlence biçimi, giyim, mimari, manevi değerler vb.) paylaşılmasıyla bölgesel, ulusal ve uluslararası dayanışmanın sağlanmasına katkıda bulunmak. İnsanlar tanımadıkları, bilmedikleri kültürler ve milletler hakkında ön yargılı olabilirler. Farklı gruplar arasında kültürel değerler paylaşarak bu önyargıdan kurtulup insanların birbirleri ile kaynaşması sağlanır.

-Animasyon faaliyetleri sosyo-kültürel bir olay olduğu için dost kazanma, grup edinme gibi bireylerin sosyal ihtiyaçlarını da giderebilecekleri imkân ve ortamlar sağlanması.

-İnsanlara fiziksel, ruhsal ve zihinsel güç kazandırmasıyla sağlıklı toplum yaratılmasına katkıda bulunmak.



Fotoğraf 3.7: Kalabalık gruplar halinde plaj voleybolu oynayan turistler (Erişim Tarihi ve Linki: 09 Mart 2017, https://imagessl.etstur.com/files/images/hotelImages/test/TR/51539/1/IMG_3031.jpg)

Rekreasyonel animasyon sayesinde, seyahat veya konaklama sırasında insanlar birbirlerini tanır, sosyal ve ekonomik farklılıklarını bir yana bırakarak yakınlaşır ve diğer kültürleri yakından tanıma imkânı bulur. Böylece turizmin “barış elçisi” misyonu gerçekleşmiş olur (Jakovlev ve diğerleri, 2014b).

Turizmin gelişmesiyle birlikte, klasik turizmin ziyaretçiye pasif bir rol veren yapısı yetersiz kalmıştır. Artık ziyaretçiler bir ülkede kalırken, sadece tarihi anıtları veya doğal güzellikleri görmekle yetinmeyip, o ülkenin mutfağına özgü yemekleri deneyimlemek veya o ülkenin dilini biraz olsun öğrenmek istemektedir. Yani ev sahibi ülkenin kültürü hakkında daha çok bilgi ve deneyim sahibi olma isteği artmıştır. Ülke insanlarının yaşam tarzına yönelik merak duygusu güçlenmiştir.

Böylece turistlerin ilgili mimari ve tarihi eserlerle sınırla kalmayarak yerel kültürün çok değişik öğelerine yönelmektedir. Ziyaretçiler ile yerli halk arasındaki kaynaşmalar ve etkileşimler giderek artmaktadır. Tabii, müzeler, sanat galerileri, festivaller, mimari eserler, tarihsel anıtlar, sanat eserleri ve yerel kültür açısından önemli olan yerlere yönelik klasik kültür turizmi hareketleri hâlâ devam etmektedir. Ancak ev

sahibi ülkenin halkıyla doğrudan kültürel temas içeren deneyimlere yönelik ilgi ve talep sürekli artış göstermektedir (Jakovlev ve diğerleri, 2011b).

Tarihsel-kültürel açıdan önemli anıtlara ve sit alanlarına yapılan ziyaretler, kültürel eğlence tarzındaki animasyonların sadece bir türüdür. Turizm Animasyonun içerik yelpazesi çok daha geniştir. Animasyonun hedefi, turistin ev sahibi ülkenin kültürüne özgü öğelerin mümkün olduğu kadar fazlasını deneyimlemesi, milli gelenek ve adetleri daha yakından tanınması, güncel kültürü ve gündelik yaşamı daha iyi öğrenmesidir. Yani turizm animasyonu ulusal kültürün tanınmasına ek olarak, ziyaretçilerin yerel halk ile doğrudan temas kurmasını sağlar. Animatör burada, o kültüre dair temel bilgileri sunduktan sonra ziyaretçileri ev sahibi ülkenin kültürüyle doğrudan etkileşim içine sokar (Jakovlev ve diğ., 2011b).

Bu bağlamda Turizm Animasyonu, kültürel etkileşimin ve ziyaretçi ile ev sahibi kültür arasındaki geçişkenliğin ve sosyal iletişimin artmasını sağlayarak, modern turizm hareketlerine çok önemli bir etken olarak ön plana çıkar. Turizm Animasyonu, turistlerin yerel kültürle tanışmasını ve yaşadığı bireysel deneyimler sayesinde çok daha tatmin edici ve aktif bir tatil geçirmesini sağlar. Günümüz turizmde kültür-eğlence temalı animasyonlar, en az yiyecek ve tesis kalitesi kadar önemli hale gelmiştir (Jakovlev ve diğ., 2011b).

Kültür-eğlence temalı turizm animasyonları, turistin değişik deneyimler yaşama ve sosyalleşme ihtiyacına cevap verir. Bu anlamda Turizm Animasyon, “sınırlı bir kamusal alanda, resmi olmayan nitelikte ve samimi insani etkileşimler kurulmasını sağlar” (Richards, 1999: 17). Yani ev sahibi kültür ile konuklar arasındaki sınırların esnemesine, yaratıcı ve ilgi çekici aktiviteler vasıtasıyla yeni deneyimler edinilmesine katkıda bulunur.

Ev sahibi ülkenin mutfak kültürü de turizm animasyonları aracılığıyla tanıtılır. O kültüre özgü yemek pişirme ve hazırlama usulleri, kullanılan malzemeler ve yemeklerin sunum ve tüketim biçimleri, folklorik öğelerle birlikte deneyimlenir. Folklorik danslar, müzikler, yerel âdetler ve yerel mutfağa özgü diğer unsurlar, doğal bir atmosferde sunulur. Böylece turist ile yerel kültür arasında engeller önemli ölçüde ortadan kalkar.

Gastronomik sunumlar, ziyaretçilerin yerel kültürü daha yakından tanınmasına yardımcı olurken, turistlerin tatil deneyimini daha ilginç hale getirir. Uygun bir atmosferde, folklorik kıyafetler, müzik ve animasyon desteğiyle zenginleşen gastronomi etkinlikleri, turist açısından hakiki bir kültürel deneyimdir. Bu da hizmet sağlayan tesisin ve genel anlamda o ülkenin prestijini artırır. Bu tür kültürel eğlence aktiviteleri çok kalıcı ve olumlu etkiler yaratarak ülke imajını iyileştirir, turistlerin aynı ülkeye tekrar gelmesini sağlar ve tatil sırasında yapılan harcamaları arttırmak suretiyle doğrudan ekonomik getiriler sunar (Jakovlev ve diğerleri, 2011b).

Günümüzde sosyalleşme, iletişim kurma ve kültürel farklılıkları tanıyıp kabullenme açısından önemli bir işlev üstlenen eğlence, spor, rekreasyon ve diğer türden programlar, gittikçe önem kazanmaktadır. Turistleri ev sahibi ülkenin belli bir tarihsel dönemiyle tanıştırmak amacıyla planlanan çok çeşitli tema geceleri vardır. Örneğin, Türkiye'deki birçok tesis "Türk Gecesi" adlı tema geceleri düzenlemektedir. Bu gecelerde daha ziyade, Avrupalı turistlerin filmlerden ve kitaplardan aşina olduğu fes, şalvar, göbek dansı gibi Osmanlı dönemine özgü unsurlar kullanılmaktadır. İspanya'da ise "Şövalye Partisi" adlı tema gecelerinde Ortaçağ'a özgü kılıç ustası savaşıçı şövalyeler canlandırılmaktadır (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).

Çoğu turist, konaklama tesislerine sadece dinlenmek için değil, yeni şeyler öğrenmek ve deneyimlemek, kaldıkları ülkenin kültürünü, adetlerini, folklorunu, milli yemeklerini ve halk danslarını tanımak içinde gelir. Yabancı ülkelere giden insanlar yerel halkı daha da yakından tanımak ve anlamak ister. Bu yüzden, animatörler turist ile ev sahibi ülke arasında önemli bağlar inşa eder (Ivkov ve Stamenkovic, 2008).

4.3.3.2. Animasyonunun Turiste Yönelik Fonksiyonları

Eğlence insanlar için psiko-sosyal temel ihtiyaçlarındandır. Eğlence bir çalışma yılı boyunca yaşanan gerilimlerden, yorgunluklardan, kaygılardan ve kısıtlamalardan kurtulmak için başvurulan bir yoldur. Bütün bir yıl boyunca çalışıp yorulan insanlar eğlenceli aktivitelerin içinde yer alarak hem fiziksel yorgunluklarını atar hem de duygusal olarak rahatlamaya çalışırlar. Yoğun bir çalışma yılının sonunda gerçekleştirilen bir ya da iki haftalık tatilleri süresince insanlar, dinlenmenin yanı sıra

işletmede gerçekleştirilen animasyon faaliyetlerinde gönüllü olarak yer alırlar. Faaliyetlerin seçimi, turistlerin doyuma ulaşma içgüdüleri tarafından, kendilerince belirlenir.

Animasyon faaliyetlerinin turiste yönelik fonksiyonlarını şöyle sıralayabiliriz:

- Sportif animasyon faaliyetleriyle, insanın bedeni gelişimiyle ilgili olarak organik gelişmeyi (kas ve sinir sisteminin, zihinsel reaksiyonların, fizyolojik ve metabolik sistemin gelişmesi) sağlayarak, kişiye sağlıklı bir yaşam olanağı sunmak (Hazar, 2014: 113).
- Turistlerin sportif faaliyetle ve oyunlarla fazla enerjisini boşaltarak gerginliklerini azaltmak. Turistler fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal etkinliklerde bulunarak rahatlar, özellikle iş hayatında oluşan negatif enerjiyi atarak daha iyi hissederler. Böylece eğlenerek dinlenmiş olurlar. Turistler farklı etkinliklere katılarak gündelik hayatlarının sıradan rutinlerinden kurtulmuş olur.
- İnsanoğlundaki bastırılmış duyguları (saldırganlık duygusu vb.) dışarı çıkartarak deşarj olmalarını sağlamak.
- İnsan davranışlarını geliştirmek, kültürel başarıları harekete geçirmek.
- Bireylere; fiziksel, ruhsal, zihinsel ve toplumsal faktörlerin bütünleşmesinden oluşan kişilik özellikleri kazandırmak.
- İnsanların boş zamanlarında zararlı faaliyetlere yönelmelerini engelleyerek dürüst karakterlere sahip olmalarını sağlamak.
- İnsanların grup üyesi olmalarını, dolayısıyla yalnızlık duygularından kurtulmalarını sağlamak.
- Katılımcı turistlerin eğlence ihtiyaçlarının karşılanmasıyla yaşamla olan bağlarını güçlendirmek.
- Turistlerin başarı kazanma, yaratıcılık, kişisel gelişim, takdir edilme ihtiyaçlarını karşılayarak duygusal tatmin sağlamak, etnik gruplarla kaynaşma becerilerini arttırmak.
- Bireylere bir grup üyesi olarak yasalara saygılı, dışadönük ve girişken kişilik özellikleri kazandırmak.

- Grup veya takım halindeki etkinliklerle (basketbol, voleybol, futbol vb.) işbirliği ve paylaşma duygularını geliştirmek.
- Farklı milletlere mensup insanlarla kaynaşma, yakınlaşma, dayanışma, iletişim kurma becerileri kazandırmak.

Turizmde kültürel temalı etkinlikler çok çeşitli faydalar sağlar. Zevkli ve eğlendirici şekilde zaman geçirmeyi sağlayan bu tür etkinlikler, izleyici konumundaki müşteriler üzerinde son derece olumlu etkilerde bulunur. Yarışmacı nitelikte düzenlenen kültürel etkinliklerde, izleyiciler bizzat etkinliğe dâhil olurlar. Kültür-eğlence temalı turizm animasyonları duygusal, sosyal ve ekonomik etkiler yaratır. Modern toplumda giderek biyolojik ve kültürel bir ihtiyaç halini alan turizm, sunduğu çok çeşitli sürprizler, özel atmosfer ve macera duygusu sayesinde turiste, arzu duyduğu sıradışı ve renkli hayatın bir taklidini sunar (Jakovlev ve diğerleri, 2011b).

Turizm animasyonları, kültürel ve tarihsel öneme sahip anıtların ve yapıların ziyaretçiler tarafından algılanma şeklini değiştirir ve bu tür yerlere yapılan ziyaretlerin daha ilgi çekici hale gelmesini sağlar. Tarihi atmosferde icra edilen kültürel-sanatsal temalı eğlence etkinlikleri, anıtların daha dinamik ve ilgi uyandırıcı şekilde tanıtılmasına ve ziyaretçilerin çok daha cazip deneyimler yaşamasına katkıda bulunur. Böylece bu kültürel-sanatsal eserler turizmin daha dinamik unsurları niteliğini kazanır. Işık ve ses efektleriyle desteklenen animasyon etkinlikleri, tarihi yeniden canlandırarak geçmişi bugüne kadar taşır ve ziyaretçilere benzersiz bir deneyim sunar (Jakovlev ve diğerleri, 2011b).

Kısacası turizm animasyonu sayesinde, turiste dostluk kurma, macera arama, yeni deneyimler edinme, fiziksel ve ruhsal sağlamlık, zihinsel güçlerini kullanma, duygusal deneyim kazanma, hizmet duygusu, güzellikleri görme ve hoşlanma şeklindeki doyumlara ulaşma imkân ve ortamı sağlanmış olur.

4.3.3.3. Animasyonunun Sektöre Yönelik Fonksiyonları

Turizm ülke ekonomisine ve tanıtımına çok çeşitli katkılar sağlayan büyük bir sektördür. Turizmdeki güncel trendler, turistin konaklama süresi dâhilindeki etkinliklerin planlanmasını gerektirmektedir. Turizmin sadece konaklama ve yemek olanakları sunmak olarak anlaşıldığı dönem çoktan geride kalmıştır. Günümüzde ziyaretçilerin tüm ihtiyaçlarına cevap vermeyi hedefleyen bir işletmecilik anlayışı geçerlidir (Jakovlev ve diğerleri, 2014b).

Pazarlama perspektifinden değerlendirildiğinde, ziyaretçilerin ihtiyaçları çok daha çeşitlenmiş ve geniş bir yelpazedeki hizmetlere yönelik talep artmıştır. Ziyaretçiler artık yeni deneyimler, etkinlikler ve farklı hizmetler sunan tesislere yönelmektedir. Fiziksel ihtiyaçların karşılanmasından (yemek, yatacak yer ve kişisel bakım) ziyade, çeşitli aktivitelerle zenginleşen bir konaklama deneyimi talep edilmektedir. Turistin eğitim düzeyi, talep ettiği hizmetleri ve bununla bağlantılı olarak seçtiği destinasyonu önemli ölçüde etkilemektedir. Ziyaretçinin eğitim düzeyi ne kadar yüksekse, konaklama süresindeki aktivite düzeyi de o kadar artmaktadır. Yakın zamanda yapılan araştırmalar göstermiştir ki, turizm hareketlerinde yer alanların eğitim düzeyi giderek artma eğilimindedir. Bu yüzden sportif-rekreasyonel animasyonun turizmdeki yeri ve önemi güçlenmektedir (Jakovlev ve diğ., 2014b).

Jakovlev ve diğerlerine (2014b) göre, turizm talebini belirleyen faktörler objektif ve sübjektif olarak ikiye ayrılır. Objektif faktörler şunlardır: nüfus şehirleşme, gelir düzeyi, boş zaman. Sübjektif (öznel) faktöre gelince; moda, davranışlar, alışkanlıklar, prestij, dini inanışlar ve sevgi ön plana çıkmaktadır. Şehirleşme, sanayileşme, boş zaman olanağı ve yukarıda kısaca özetlenen sübjektif faktörler, rekreasyonel animasyon hizmetlerine yönelik talebi oluşturmaktadır.

Animasyon faaliyetleri turizm sektörüne önemli katkılar sağlayan bir hizmetler bütünüdür. Turizmde müşteriye yönelik vadin en önemli hedefi, müşterilerin istek, ilgi, tercih ve ihtiyaçlarının karşılanmasıdır. Bu noktada animasyon programları önemli bir işlevi yerine getirir. Animasyon programı ziyaretçilerin konaklama deneyiminden daha

fazla keyif almasını sağlar (Jakovlev ve diğeri, 2013). Böylece animasyon programları bir dizi etkide bulunur:

- Ziyaretçilerin destinasyon tercihine yön verir.
- Ziyaretçilerin sonraki yıllarda tesise tekrar gelmesini sağlar.
- Yeni müşterileri çeker.
- Turizm sezonunun uzamasını sağlar.
- Yüksek sezon sonrasında da doluluk kapasitesini artırır.
- Turistlerin konaklama deneyiminin içeriğini değiştirir ve harcama davranışlarını etkiler.
- Kötü hava koşullarında turistlerin tesiste sıkılmadan kalmasını sağlar.
- Ziyaretçilerin motivasyonunu artırır.
- Turizm piyasasının büyümesini ve hizmet segmentlerinin çoğalmasını sağlar.
- Ziyaretçilerin daha çok fiziksel efor sarf ederek daha fazla harcama yapmasını sağlar.
- Müşterinin memnuniyeti artırılarak, aynı tesiste tekrar kalmaları yönünde duygusal bir etki yaratır.
- Turistlerin olumlu kişisel propaganda yapmalarını sağlar.

Tatil deneyiminden memnun kalan bir turist, kaldığı tesisteki diğer hizmetleri de kullanır, başka tatillerini de aynı tesiste veya ülkede geçirir ve hepsinden önemlisi, ülkesine döndüğünde olumlu yönde propaganda yaparak diğer insanların tatil kararlarını da etkiler. Kaliteli ve profesyonel bir animasyon hizmeti alan turist, verdiği paranın karşılığını aldığını düşünür.

Animasyonun etkileri yalnızca tesisle sınırlı kalmayıp, genel anlamda o toplumun tümünü ve ülkeyi de etkiler. Bu nedenle, memnun kalan bir turist tekrar aynı tesise, bölgeye ve ülkeye gelir. Böylece artan turizm ve vergi gelirleriyle birlikte, o ülkenin ekonomisi üzerinde olumlu etkilerde bulunur. Ev sahibi ülkenin uluslararası imajını olumlu bir biçimde etkiler (Jakovlev ve diğ., 2013).

Animasyon hizmetlerinin turizm sektörüne yönelik fonksiyonları şu başlıklar altında özetlenebilir:

- Toplam turistik ürüne çeşitlilik, zenginlik konusunda katkı sağlama, ürün geliştirme olanağı.
- Turizm sezonunu uzatarak, tüm yıla yayarak, konaklama süresini uzatarak turizm gelirlerini artırma.
- Satışları artırma (yiyecek, içecek, oda satışları vb.)
- Ülke tanıtımı, turistik ülke ve iyi işletme imajı yaratma yoluyla potansiyel talebi artırma. Animasyon hizmetleri sayesinde daha keyifli bir tatil deneyimi yaşayan turist, işletmenin ve ülkenin reklamını yapar.
- Boş zaman değerlendirmeyi turizme yönlendirme.
- İç ve dış turizmi geliştirme.
- Animatör istihdamı yoluyla istihdam artışı sağlama.
- Ekstra harcamalara eğilimi güçlendirerek işletme satışlarını artırma.
- Bazı animasyon programlarına ücretli katılım (su altı dalış sporu vb.) ile gelir sağlama.
- İşletmenin daha canlı ve hareketli olmasını sağlayarak çekiciliğini artırma.
- Turisti işletmede tutma, turistlerin kalış süresini uzatarak işletmeye önemli miktarda gelir sağlama.
- Daha önce gelen müşterilerin tekrar gelmesini sağlama. Böylece yeni turist kazanmanın maliyetini düşürme.
- Müşteri ilişkileri yoluyla işletme-müşteri arasında iletişim sağlama.
- Satış artırma çabalarını destekleme.
- Gelecekteki faaliyetler için (animasyon programı yapma, sorun çözme vb.) veri toplama.
- Tesisin herhangi bir alanda marka olmasını sağlama. Örneğin, tesiste çocuk kulübü ile ilgili alanlar varsa, orası çocuklu aileler için tercih sebebi olacaktır ya da spor alanları geniş ise, spor aktivitelerinden hoşlanan konuklar için tercih sebebi olacaktır.

Turizm faaliyetlerinde mal değil hizmet satışının söz konusu olduğu akılda tutulmalıdır. Turizmin rakamsal olarak ölçülemeyen çeşitli hizmetler ve eğlence sunumu içerdiği bilinmelidir. Ziyaretçilerin isteklerinin karşılanması, turiste yönelik vaadin asli unsurudur. Bunun iyi bir şekilde yerine getirilmesi, ziyaretçilerin konaklama süresini, turizm sezonunun uzunluğunu ve elde edilen gelirleri doğrudan etkiler (Jakovlev ve diğerleri, 2011a).

Yapılan araştırmalar, otellerde sunulan rekreasyonel aktivitelerin ve bu aktivitelerde yer alan personelin davranışlarının ziyaretçilerin memnuniyet düzeyini önemli ölçüde etkilediğini göstermiştir. Ayrıca bu aktivitelerin, turistin tesiste kalma süresini uzatmasını sağlayan en önemli etkenlerden biri olduğu belirlenmiştir (Türkay ve diğerleri, 2012).

4.4. Animasyon Hizmetlerinin Planlanması ve Yönetimi

Animasyon hizmetlerinin yönetimi, animasyon hizmetleriyle ilişkili fonksiyonların (üretim, pazarlama, finans, personel, muhasebe, araştırma ve geliştirme, halkla ilişkiler) planlanması, düzenlenmesi, yönlendirilmesi ve denetlenmesini içerir. Animasyonla ilgili amaçlara ulaşmak için para, malzeme ve zaman benzeri kaynakların etkili ve verimli şekilde kullanılması ve turistik alanların en iyi biçimde değerlendirilmesi gerekir. Doğru bir planlama ve yönetim açısından en az bir animasyon yöneticisi bulunması zorunludur. Bir turizm işletmesindeki tüm çalışanların animasyon hizmetlerinin nitelikleri ve önemi konusunda bilinçli olmaları, animasyon personeli ile diğer personel arasında uyum, işbirliği ve iletişimin olması bu hizmetlerin etkili biçimde sunulması açısından büyük önem taşır.

Animasyon hizmetlerinin planlanmasında, ulaşılmak istenen hedeflerin belirlenmesi ve bu amaçlara yönelik kararların akılcı şekilde uygulanması şarttır. Bu bakımdan, bir animasyon planı oluşturulması son derece faydalıdır. Animasyon planı, animasyon hizmetlerinin gerektiği gibi sunulması amacıyla izlenecek yolları ve davranışları gösterir (Hazar, 2014: 129). Animasyon planları, bir dizi bölümden oluşur. Öncelikle, animasyon hizmetleri hakkında ilgili yönetici tarafından bir özet hazırlanır. Daha sonra, ayrıntılı bir analiz bölümü oluşturulur. Animasyon planının analiz

bölümünde, kadro analizi, tahminler, fırsatlar ve riskler bulunur. Kadro analizinde, animasyon personelinin sahip olması gereken iş tecrübesi, eğitim düzeyi, personel sayısı ve bu personelin yetki ve görevleri ele alınır. Tahminler kısmında, talep tahminleri ve müşteri beklentileri gibi ögelere yer verilir. Fırsatlar ve riskler irdelenirken üstünlükler ve eksiklikler belirlenir. Planın amaçlar bölümünde, animasyon etkinlikleriyle amaçlanan hedefler sıralanır. Örneğin, Türk gecesi etkinliği sonrasında Türk kültürünü yansıtan hediyelik eşya satışlarının belli bir yüzde oranında artırılması hedeflenebilir. Uygulanacak programlar, stratejiler, promosyon faaliyetleri, animasyon hizmetlerinin denetlenmesinde kullanılacak ölçütler ve yöntemler de planda yer alır. Son olarak, animasyon hizmetlerinin gerçekleştirilmesi için gereken bütçe konusunda tahminlere yer verilir.

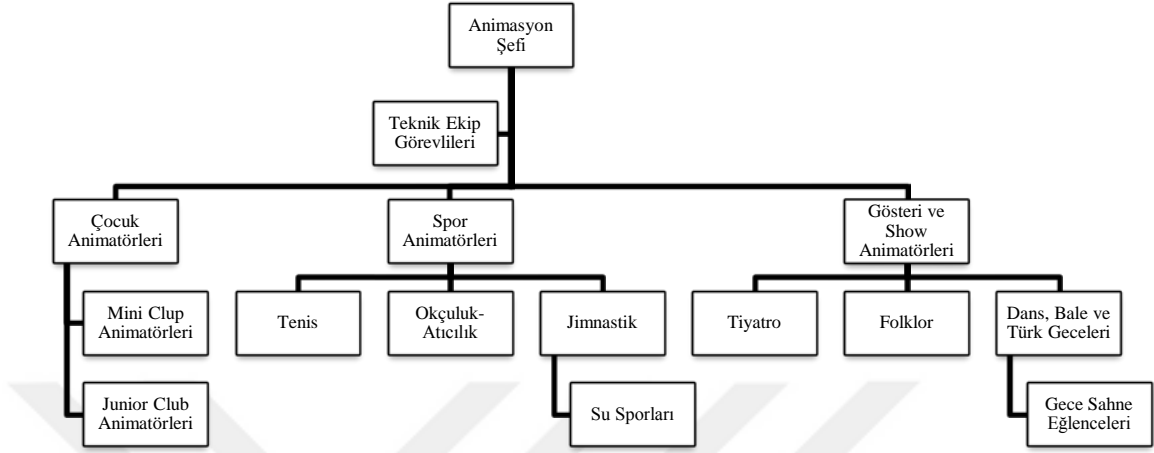
Bu esaslara uygun olarak hazırlanan bir animasyon planı; kaynakların optimal kullanımını, dikkatlerin amaçlara yoğunlaştırılmasını ve eldeki imkânların bu amaçlara yönlendirilmesini sağlar. Ayrıca animasyon personeli ve departmanı ile diğer çalışanlar arasında koordinasyon sağlanmasına da zemin hazırlar. Ayrıca animasyon hizmetlerine dair ilkelerin ve stratejilerin geliştirilmesini ve bu hizmetlerle ilişkili yetki devri, görevlendirme ve sorumluluk paylaşılmasını kolaylaştırır. Animasyon planları ulaşılabilir amaçlar içermeli, uygun süreyi kapsamalı, gelecekteki değişimlere uyum sağlayabilecek esnek bir yapıda olmalı, turizm tesisindeki diğer departmanların planları ve amaçları ile uyumlu olmalı ve geçmiş dönemdeki sonuçlarla ilgili verileri dikkate almalıdır. Animasyon planlarının bir parçası olan animasyon programı, katılımcılara ve izleyicilere sunulacak hizmetlerin bilgilerini (etkinlik türü, zamanı, süresi) içerir. Animasyon programları günlük, haftalık, hafta sonu veya daha uzun süreli olabilir. Bu programlar afiş veya broşür gibi iletişim araçları vasıtasıyla turistlere sunulur.

SAAT	GÜNLER						
	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
07.00/08.00	Step	Yoga	Step	Yoga	Step	Yürüyüş	Yürüyüş
10.00/11.00	Aerobik		Aerobik		Aerobik		
11.00/12.00	Havuz ve Plaj Oyunları	Havuz ve Plaj Oyunları	KEKOVA YAT TURU	OLIMPOS – FASALIS TURU	Havuz ve Plaj Oyunları		
					Havuz ve Plaj Oyunları		
15.00/16.00	Türkçe Kursu	Türkçe Kursu			Türkçe Kursu		
16.00/17.00	İÇİ ŞEHİR TUR	Su Balesi Şovu			Plaj Voleybolu, Havuz ve Plaj Yarışları		
17.00/18.00		Havuz Oyunları			Plaj Yarışları		
21.00/23.30	Gece Şovu	Gece Şovu	Konser	Türk Gecesi	Revü Dans Şovu	Kumsal Partisi	Kabare

Tablo 4.1: Örnek Bir Animasyon Programı (Hazar, 2014: 131).

Animasyon programlarının başarılı olması için işletme kaynakları ve çevresel kaynaklar dikkate alınmalı turistlere bireysel seçim olanağı tanınmalıdır. Sportif etkinliklere katılmak gibi etken faaliyetlerin yanında, bu etkinlikleri izlemek gibi edilgen faaliyetlere de yer verilmelidir. Animasyon programlarının hazırlanmasında, ülkelere ve kültürlere özgü değerlere ek olarak bireysel ve grup özellikleri de dikkate alınmalıdır. İlgi çekici, hobilere elverişli, özel günleri (evlenme yıldönümleri gibi) ve bayramları değerlendiren programlar çok daha etkili olmaktadır. Antalya bölgesindeki tatil köyü ve 4 ile 5 yıldızlı otellerde yapılan bir araştırmada, turistlerin en çok aerobik, voleybol ve gece şovları gibi etkinlikleri tercih ettiği belirlenmiştir (Hazar, 2014: 133).

Animasyon programlarının hazırlanması ve uygulaması sonrasında geri bildirim aşaması da oldukça önemlidir. Bu aşamada, toplanmış olan veriler animasyon sistemine rapor edilir ve ileride uygulanacak animasyon programları için veriler toplanır. Bu veriler temel olarak şu öğeleri içerir: eksiklikler, hatalar, zorluklar ve alınan önlemler; kaçırılan fırsatlar; üstünlükler; değerlendirilen fırsatlar; müşterilerin memnuniyet düzeyi; müşteri beklentileri, önerileri, şikâyetleri.



Tablo 4.2: Animasyon Faaliyetlerinde Organizasyon Şeması (Hazar, 2014: 140).

Animasyon hizmetlerinin organizasyonu da çeşitli aşamalardan oluşur. İlk olarak, animasyon hizmetleriyle ilgili yapılacak işler saptılır ve benzer işler gruplandırılır. Daha sonra, iş tanımları ve iş gereklerine uygun olarak animasyon personelinin teknik, beşeri ve kavramsal yetenekler açısından taşıması gereken nitelikler ile personel sayısı belirlenir. Aynı şekilde, animasyon personelinin görev ve sorumlulukları ile yetkileri, ilişki ve işbirliğine gireceği ekipler, departmanlar veya kuruluşlar belirlenir. Animasyon personelinin departman içi ast-üst ilişkileri ile fonksiyonel ilişkileri ifade edilir. Animasyon hizmetlerinde kullanılacak araçlar, yöntemler ve animasyon istasyonları belirlenerek temin edilir. Bütün bu konularla ilgili belgeler hazırlanarak ilgili birimlere sunulur. Ancak Türkiye’deki konaklama işletmelerinin çoğunda bağımsız bir animasyon departmanı olmadığı ifade edilmektedir. Bu nedenle, animasyon hizmetleri diğer departmanlar tarafından gerçekleştirilmektedir. Bazı otellerde ise animasyon hizmetleri doğrudan genel müdüre veya otel müdürüne bağlı şef animatör tarafından yönetilmektedir (Hazar, 2014: 137).

4.5. Bir Performans Sanatçısı Olarak Animatör

İnsan faktörü, turiste yönelik hizmetlerin hazırlanması ve sunulmasındaki önemi nedeniyle turistik deneyimin temel bileşenidir. Bu yüzden, turizm faaliyetleri turizm profesyonellerinin hem eğitim ve öğrenme düzeyine hem de bunların kişisel niteliklerine fazlasıyla bağlıdır. Bu anlamda, animatörler turizm ürünlerinin içeriğini ve kalitesini ciddi ölçüde etkileyebilir. Animasyon, rekabetin yoğun olduğu turizm sektöründe önemli bir hizmet unsuru olarak ön plana çıkmaktadır (Deliverska, 2013).

Animasyon etkinliği, animatörlerin kişilik özellikleriyle yakından ilişkilidir. Başlıca görevi tesiste sunulan animasyon programlarını organize etmek olan animatörler, genellikle sabit bir maaş alırlar ve komisyon veya bahşiş gibi ek gelir imkânları yoktur.

Animasyon programlarının başarılı bir biçimde uygulanması bakımından animatör, birtakım psikolojik ve fiziksel özelliklere ek olarak uzmanlık düzeyinde bilgilere de sahip olmalıdır. Öncelikle animatör, psikolojik ve fizyolojik açıdan sağlıklı olmalıdır. Dış görünüşü açısından belli bir seviyenin üstünde olmalıdır. Animatör oldukça karmaşık, çeşitli ustalık isteyen görevleri yerine getirdiği için, psikolojik ve fiziksel özellikleri son derece önemlidir. Bu bağlamda, animatörün sahip olması gereken en önemli psikolojik ve fiziksel özellikler şunlardır (Jakovlev ve diğerleri, 2014a):

1. Kişisel ve profesyonel (mesleki) dürüstlük,
2. Mizah duygusu/espri anlayışı,
3. Hizmet sunma anlayışı,
4. Animatörlüğü bir sanat olarak görmesi,
5. Zekâ ve sağduyu,
6. Psikolojik ve fiziksel sağlığının iyi durumda olması; çünkü animatörlük zorlu ve yorucu bir iştir,
7. Enerji ve heves
8. Organizasyon yeteneği
9. Profesyonellik (animatör ileri düzeyde uzmanlık ve bilgi sahibi olmalıdır)

10. Doğal bir yetenek: Karmaşık faaliyet olan animatörlük, yaratıcılık gerektirir. Animatör, bireyler arası iletişimde huzur ve keyif hissi uyandırmalı, yerinde bir mizah anlayışına sahip olmalıdır.
11. Özen: Çok çeşitli insanlarla iletişim halinde olan animatör, turistlere daima özenli bir ilgi göstermeli ve onların kafasındaki soruları veya korkuları gidermek, isteklerine yerine getirmek için daima hazır olmalıdır.
12. Sanata yatkınlık: Animatörün gelişmiş bir estetik güzellik duygusu ve bunu ziyaretçilere uygun bir biçimde aktarma yeteneği olmalıdır.
13. Güven duygusu: animatör ziyaretçilere iyi niyet ve olumlu duygular ile yaklaşmalıdır.
14. Nezaket
15. Sosyal girişkenlik
16. Bilgili olmak
17. Çeviklik
18. Özdenetim
19. İkna kabiliyeti
20. İnisiyatif alma kapasitesi

Tüm bu özellikler, animatörün çok çeşitli psikolojik ve fizyolojik özelliklere sahip olması gerektiğini gösterir. Animatörün işitme, görme ve koku alma duyuları gelişkin olmalıdır. Ayrıca psiko-motor özellikleri (koordinasyon ve zarafet, hızlı tepki verme, koşma benzeri atletik yetiler) iyi olmalıdır. Animatörün ziyaretçilere huzurlu ve keyifli bir atmosfer yaratması açısından bu özellikler önemlidir.

Animatör insanlarla yoğun bir iletişim ve etkileşim içinde olduğu için, her şeyden önce iletişim yeteneklerine ihtiyaç duyar. İletişim yeteneği bakımından ele alındığında, animatörün şu özelliklere sahip olması gerektiği kabul edilir:

- 1- Açık sözel ifade: Animatör kendini açık ve doğru bir biçimde ifade edebilmelidir. Animatörün işitme veya konuşma kusurları olmamalıdır.
- 2- Duygusal dayanıklılık: Animatörün çeşitli çatışma durumlarında kendine hâkim olması gerekir.

- 3- Ortama ve duruma göre davranma yetisi: Animatörün bilhassa bir grup içinde özel ilgi ve dikkat isteyen kişileri belirleyip onlara karşı gerektiği gibi davranması gerekir.
- 4- Animasyon sürecinde çok faydalı olan küçük ayrıntıları gözleme ve hatırlama yeteneğine sahip olmalıdır.
- 5- Üst düzey iletişim becerisi: Animatörün belki de en önemli özelliği budur. Animasyonun başarısı, belli yetenekler, alışkanlıklar, bilgiler, kişilik özellikleri ve başka psikolojik-fiziksel niteliklerin bir fonksiyonu olan iletişim yeteneğine bağlıdır. Çünkü animatör ziyaretçilerle sürekli ve doğrudan iletişim içindedir. Animatör sözel iletişime büyük önem vermeli ve bu konuda sürekli pratikler yapmalıdır. Animatör ziyaretçilerle daha iyi iletişim kurmak için farklı kültürleri ve yaşam biçimlerini bilip bunlara saygılı olmalıdır.

Animatör sözel olmayan iletişim konusunda da kendini geliştirmelidir. Animasyonların başarılı şekilde icra edilmesi açısından vücut hareketleri, ses tonu, mimikler, jestler ve gülümseme benzeri yüz ifadelerinden faydalanılır. Animatörün giyim tarzı ve dış görünüşü, yani saç, elleri ve diğer vücut unsurları, sözel olmayan iletişimde önemli bir rol oynar (Jakovlev ve diğ., 2014a).

Bazı ziyaretçiler, yeni ve yabancı bir ortama uyum sağlamak zorlanabilir. Turizm alanında bu tür sorunları çözme konusunda animatör çok önemli bir rol üstlenmektedir. Animatörün kendisinden beklenen karmaşık görevleri yerine getirebilmesi için duygusal ve sosyal açıdan sağlam bir kişiliği, olumlu kişilik özellikleri ve animasyon programlarını başarıyla icra edebilmesi için profesyonel eğitimi olması gerekir. Bu yüzden, animatörlerin belli kişilik özelliklerine sahip, pedagojik eğitim almış kişiler olması önemlidir. Animatör ziyaretçilerle ilişkilerinde çeşitli roller üstlenir.

Jakovlev (2014a) bu rollerden en çok öne çıkanları şu şekilde sıralar;

- 1- Arkadaş: Animatör, ziyaretçinin konaklama süresi boyunca onunla aynı aktivitelere katılan bir arkadaş gibidir. Ancak animatör bu arkadaşlık ilişkisinin

normal sınırlar dışına taşarak profesyonel görevlerini engellemesine izin vermemelidir.

- 2- Yönlendirici: Bu rol özellikle yeni bir ortama uyum sağlamakta zorlanan ziyaretçiler açısından önem taşımaktadır. Animatör tüm becerisini, ustalığını ve yaratıcılığını kullanarak, ziyaretçilerin konaklama sırasında daha aktif olmasını sağlar.
- 3- Organizatör: Animatörün animasyon programını başarıyla uygulamak için iyi bir organizatör olması gerekir, çünkü ziyaretçiler onu bir arkadaş, danışabilecekleri birisi ve hepsinden önemlisi, güvenebilecekleri biri olarak görür.
- 4- Çok yönlü kişi: Animatör Animasyonun bütün yönlerine hâkim olmakla kalmayıp, çeşitli konularda bilgi ve genel kültür sahibi olmalıdır. Böylece beklenmedik durumları bile idare edebilir.
- 5- Uzman: Bu genel kültüre rağmen, animasyonun belli bir alanında uzman olmalıdır.
- 6- Tatildeki aktif konuk: Animatör öncelikle, animasyon etkinliklerini teşvik eden ve düzenleyen bir turisttir. Animatör tatile çıkmış aktif bir konuk gibi davranmalı ve ziyaretçiler tarafından arkadaş gibi görülmelidir.
- 7- Ağırlayan-konuk eden: Animatör otelin, bölgenin ve genel anlamda o ülkenin bir temsilcidir. Her durumda, temsil ettiği topluluğa ait olmaktan gurur duyduğunu belli etmelidir.
- 8- Temsilci: Animatörün görevi ona herhangi bir özel güç sağlamaz. Sadece otelin, tesisin veya ülkenin çıkarlarını koruduğunu gösterir.
- 9- Bilgilendirici: Animatör ziyaretçilere bilgi aktarır. Konuklar genellikle geldikleri ülke ve o ülkenin insanları, kültürü ve adetleri hakkında bilgi edinmek ister. Bu yüzden, animatörün geniş bir bilgi dağarcığı olmalı ve konukları ev sahibi ülke hakkında zamanında bilgilendirmelidir.
- 10- Sohbet arkadaşı: Bireyler arası iletişim, animasyonun özüdür. Bu aslında iki veya daha fazla kişi arasındaki sohbet gibidir. Konuklar diyalog aracılığı ile ilgilendikleri konularda çeşitli bilgiler edinir ve animasyon sürecinde birtakım sorular sorar. Animatör bu sohbetlerde konuklara, tatillerini daha iyi geçirmeleri için faydalı bilgiler verir.

Yetenek ve yatkınlık, animatörlük işinin en temel iki özelliğidir. Kişi bir sporu, bir oyunun kurallarını veya bir hobinin gerektirdiği teknikleri öğrenebilir. Ancak sempati, iletişim kurma yeteneği, girişkenlik, sosyal beceriler ve yaratıcılık yeteneği gibi özellikler nadiren sonradan edinilebilir. Bu tür yetenekleri geliştirmek çok uzun bir öğrenme süreci gerektirir. Bu yüzden, animatörde bulunması şart olan becerilere sahip olmayan birinin bu işi yapması çok zordur (Glinia, Costa ve Drakou, 2004). Yaptığı işten sıkılan ve konuklara ilgisiz davranan animatör, çalıştığı tesise çok büyük zararlar verir. Dolayısıyla, animasyon işini yapacak kişileri belli kriterler ışığında çok dikkatli şekilde seçmek, onlara ciddi bir psikolojik destek vermek ve sorunlarıyla ilgilenmek oldukça önemlidir.

Animasyon işi fiziksel dayanıklılığa ek olarak duygusal ve sosyal beceriler de gerektirir. Bu işin doğasında olan uzun çalışma saatleri, çalışmalarda tükenmişlik sendromuna yol açabilmektedir. Personel seçimi ve sonrasında da takibi bu yüzden hayati önem taşır.

Birçok turist, gündelik hayatlarından alışkın olmadıkları yeni bir ortamda sosyalleşme ve boş zamanlarını anlamlı etkinliklerle değerlendirme konusunda animasyon personellerinin yardımına ihtiyaç duyar (Ivkov ve Stamenkovic, 2008). Bir turizm çalışanı olarak animatörün ileri derece de pedagojik eğitim alması gerekir. Animatörün fiziksel açıdan olduğu kadar psikolojik açıdan da sağlam olmalıdır. Animatörün konuşkan, cömert, neşeli, pratik zekâlı, düşünceli, içten, doğal bir yetenek ve enerji sahibi olması şarttır.

Bir eğlence programında yer alan animatör şu özelliklere sahip olmalıdır:

- 1- Şarkı söylemek, dans etmek, resim yapmak ve benzeri yetenekler,
- 2- Turistin kültürünü iyi bildiği gibi, kendi kültürünü de etkili bir biçimde tanıtmak (örneğin, folklor gösterisi veya göbek dansı yapmak).
- 3- Turistler arasında yaş, meslek ve kültürden kaynaklanan farkların bilincinde olmak ve ona göre hareket etmek

Animasyon programını düzenlerken, animasyonda yapılacak işleri belli bir sıra dâhilinde planlamak gerekir. Burada dil kriteri, animasyon türleri ve tüm animasyon alanlarındaki uzmanlık derecesi dikkate alınmalıdır.

Animatörün fizyolojik ve duygusal kapasitesi gelişkin olmalıdır. Ayrıca iyi bir hizmet sunmak açısından psiko-motor yetileri (hareket kabiliyeti ve tepki hızı) de büyük önem taşır. Animasyonun icrası esnasında turistlerle etkileşim çok önemli olduğu için, turistin tepkileri ve katılım seviyesi devamlı izlenmelidir. Konuklarla etkili bir iletişim kurulmaması halinde, en kaliteli animasyon programları bile turistin ilgisini çekmeyebilir. (Ivkov ve Stamenkovic, 2004).

Özetlemek gerekirse; Turizm Animasyonu, kökeni ilkel toplumlardaki sosyal ve dinsel anlamlara sahip canlandırma ritüeline kadar giden ve geçtiğimiz yüzyılda ortaya çıkan tarihsel avangart akımların biçimlendirdiği performans sanatı ile de çok yakın ilişkisi bulunan bir etkinliktir. Performans Sanatı'nı irdelerken değinilen Turner'ın "*Liminoïd*" kavramı, oyun veya ritüelin ciddiyet dışı, gerçek yaşamdan tamamen farklı bir etkinlik oluşuna ve onun sınır ötesi bir alanda konumlanışına işaret ediyordu. Aynı incelemede adı geçen bir diğer kavram olan "*Liminal*" (sınır ötesi), sanatsal üretimin bizleri gündelik yaşamın ve kaygıların dışına çıkararak, düşünceler esinleyen ve düşler kurduran yönüne işaret ediyordu. Animasyon, ziyaretçileri gerçek yaşamdan alarak gündelik kaygılardan uzak bir alana konumlandıran, ciddiyet dışı bir etkinlik olması itibarıyla *liminal* ve *liminoïd* kavramlarının ima ettiği birçok özelliği içerir.

Animasyon etkinliklerinin icracısı olarak animatör ise, üstlendiği çoklu roller nedeniyle çeşitli becerilere sahip olmak durumundadır. Animatör belli fiziksel ve psikolojik özelliklere sahip olsa bile, onun başarısını esasen sanatsal ifade yetenekleri belirler. Çünkü animasyon temelde, performans sanatının bir alt dalıdır. Tıpkı performans gibi animasyon da izleyenle bütünleşme kaygısı içerir. Yine aynı şekilde performans sanatına benzer bir şekilde, turizm animasyonu da gerektiğinde birçok disiplini bir araya getirebilen, istediği içerik ve olanaktan yararlanabilen, kuralcı ve kesin bir tanımlama içermeyen bir yapıya sahiptir. Performans sanatındaki malzeme ve olanak çeşitliliği ile onun disiplinler arası özelliği, turizm animasyonunda büyük ölçüde mevcuttur.

Tüm bu nedenlerle, animatör her şeyden önce sanata yatkın olmalıdır. Gelişkin bir estetik güzellik duygusu ve bunu izleyicilere aktarabilme yetisi, animatör açısından vazgeçilmez bir özelliktir. Tıpkı çeşitli performans etkinliklerinde olduğu üzere, vücut hareketleri, ses tonu, mimikler, jestler ve gülümseme benzeri yüz ifadeleri animasyonda ön plana çıkar. Animatör şarkı söylemek, dans etmek, resim yapmak ve benzeri yetenekleri ile “eğlendirici” işlevinin ötesine geçerek, belli bir sanatsal yetkinlik seviyesine yükselir.

Turizm animasyonunda animatör ile ziyaretçi/izleyici arasında katı sınırlar yoktur. Çoğu animasyonda, önceden oluşturulmuş belli bir metne, birbirini zorunlu olarak izleyen olaylar silsilesine bağımlı kalınmaz, animasyon doğaçlamalar yolu ile önceden belirlenmemiş sürpriz bir hal alabilir. Bu noktada animasyon, sanatın katılığını ve ulaşılmazlık özelliğini bertaraf etmeyi amaçlayan tarihsel avangart akımların performans sanatına getirdiği olanaklardan ve ifade biçiminden yararlanır. Özel ışık altında gerçekleştirilen ve hareket yanılsamaları içeren dans etkinlikleri, görsel efektler, müziğin temel bir öğe olarak kullanılması gibi özellikler turizm animasyonlarında ön plana çıkar. Tema geceleri bu konuda ilk akla gelen animasyon etkinlikleridir. Tiyatro, bale, müzik ve resim gibi yüksek sanat formları ile sirk, vodvil ve varyete gibi popüler formlar arasındaki geçişler, animasyon etkinliklerinde sıklıkla görülmektedir.



Fotoğraf 4.1: Özel ışık efektleri ile gerçekleştirilen turizm animasyonu gösterisi (Erişim Tarihi ve Linki: 26 Mayıs 2017, <https://www.etstur.com/Club-Paradiso>)

4.5.1. Animatörlerin Eğitimi

Başarılı bir turizm animasyonu etkinliği için animatörün çok çeşitli fiziksel, sosyal, sanatsal ve psikolojik yetkinliklere sahip olması gerekir. Animatörlüğe yatkınlık açısından spor ve turizm eğitimi almış kişilerin biraz daha avantajlı olduğu söylenebilir. Yine de bu kişiler yoğun eğitimlerden geçirilerek animasyon işine hazırlanır. Bu noktada, animasyon eğitimi verenlerin eğitimi de önemli bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. İşin doğası nedeniyle eğiticilerin bu alanda veya buna yakın alanlarda yeterli tecrübe edinmiş olması gereklidir. Otelcilik eğitimi veren kurumların müfredatlarının da animasyon işine gereken önemi verecek şekilde düzenlenmesi gerekir (Glinia ve diğerleri, 2004).

Animatör gerek ev sahibi ülkenin gerekse ziyaretçilerin ülkesinin kültürüne, tarihine, toplumsal yapısına ilişkin genel bir bilgi birikimine sahip olmalıdır. Konuklara, kaldıkları ülkenin kültürel ve tarihi mirası hakkında bilgi sunmalıdır. Bu da animatör ile ziyaretçiler arasında karmaşık bir bireyler arası iletişim gerektirir. Animatörün insan psikolojisi hakkında yeterli ölçüde bilgisi olmalıdır. Çünkü farklı kişilik özellikleri ve farklı tepkileri olan insanlarla muhatap olmaktadır. Yani sadece yabancı dil bilmek yeterli değildir. Ayrıca animatör görsel iletişimde usta olmalıdır. Animatör mikrofonla çalışabilmeli, görsel iletişim konusunda pratik egzersizler yapmalı, animasyonda kullanılan objelerin yapımını öğrenmeli, oyunlar düzenleyip yönetebilmeli ve birtakım hobiler edinip bunları sürdürmelidir. Sanat tarihi, etnoloji, coğrafya, folklor gibi değişik disiplinlerden faydalanarak, kültürel bir eğlence etkinliği olan animasyon alanında yetkinlik kazanmalıdır (Jakovlev ve diğerleri, 2014a).

Tatil köyleri ve 5 yıldızlı otel işletmelerinde animasyon personeli iki şekilde istihdam edilmektedir; sürekli personel istihdamı ve geçici personel istihdamı. Akdeniz bölgesindeki tesisler mevsimsel değişimlerden fazlasıyla etkilendiği için, animasyon programları genellikle mevsimlik çalışanlar tarafından düzenlenir. Bunun sonucunda, hizmet kalitesini kontrol etmek güçleşir.

Turizm işletmelerinde animasyon kaynaklarından en iyi şekilde yararlanılmasını sağlayacak kadrolar bulundurulmazsa, animasyon hizmetlerini istenen sonuçları verecek

şekilde sunmak mümkün olmaz. Örneğin, birden fazla yabancı dili iyi şekilde konuşan ancak teknik bilgi ve becerisi olmayan kişilerin rafting veya trekking gibi animasyon hizmetlerini yürütmesi doğru bir yaklaşım değildir. Zira bu kişilerin görevi yalnızca dil sorununu çözmek değil, nehirde veya arazideki organizasyonu gerçekleştirmek, olası tehlikeleri önlemek ve gerekirse müdahale etmek, grubun güvenliğini sağlamak, rotayı belirlemek ve diğer sorunları çözmektir. Bütün bu sebeplerle, turizm işletmelerinde ihtiyaçlar paralelinde sürekli ve geçici statüde uzman animatörlerin çalıştırılması önemlidir. Oysa ülkemizde yapılan değişik çalışmalar göstermiştir ki, otellerin % 40'ında geçici animasyon personeli çalıştırılmakta ve sürekli istihdamdan kaçınılmaktadır. Otel yöneticileri animatörlerin otele yüksek maliyet getirdiği düşüncesiyle sadece sezonluk istihdam yoluna gitmekte ve bu da personel verimliliğinin düşmesine, iş yerine uyum problemlerinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır (Hazar, 2014: 139). Turizm tesislerinde animasyon hizmetlerinin sunulması ve yönetilmesi için yeterli sayıda ve nitelikte eğitilmiş animatörlerin sürekli şekilde istihdam edilmesi gereklidir. Devamlı statüde çalışan animatörler animasyon programlarının hazırlanması ve uygulanması' sorumluluğunu üstlenirler.

Hizmet kalitesini sağlamak açısından animasyon eğitimi büyük önem taşımaktadır. Türkiye'de animasyon eğitimi dört farklı şekilde verilmektedir:

- 1) Üniversite düzeyinde bir ders olarak veya turizm işletmeciliği bölümlerinde bir alt program olarak.
- 2) Hizmet içi eğitim yöntemiyle.
- 3) Uygulamalı kurslar aracılığıyla.
- 4) Özel kurslarca düzenlenen sertifika programları yardımıyla.

Ege Üniversitesi Çeşme Turizm Otelcilik Yüksek Okulu bünyesinde 2005 yılında açılan ve 4 yıllık eğitim veren Turizm Animasyon bölümü, ülkemizde animasyon eğitimi alanında bir ilk olmuştur. 2014 yılına kadar 4 yıllık eğitim veren bu bölüm, daha sonra 2 yıllık yüksek okula dönüştürülerek Bergama ilçesine taşındı. Bu durum, Turizm Animasyonu eğitimi açısından olumsuz bir gelişmedir. Ege Üniversitesi bünyesindeki

bu yüksek okula ek olarak, aşağıdaki üniversitelere bağlı yüksek okullarda da 2 yıllık Turizm Animasyon ön lisans programları düzenlenmektedir:

- Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi- Marmaris Turizm MYO

- Karabük Üniversitesi- Safranbolu MYO

- Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi- Ürgüp Sebahat ve Erol Toksöz MYO

- Mersin Üniversitesi- Erdemli MYO

- Kafkas Üniversitesi- Sarıkamış MYO

- Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi- Doğubeyazıt Ahmed-i Hani MYO

- Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi- ALTSO MYO (Yeni)

Üniversite düzeyindeki bu eğitim kurumları dışında ayrıca, meslek liseleri bünyesinde de Animatörlük ve Çocuk Animatörlüğü dallarında eğitim vermeye başlanmıştır.

Animatörlerin sahip olması gereken çok çeşitli yetkinlikler nedeniyle Turizm Animasyonu eğitiminde kapsamlı bir müfredat oluşturulması şarttır. Animatör adaylarına animasyon programında şu konuların öğretilmesi gereklidir: Turizm Sosyolojisi, Eğlence Psikolojisi, Eğlence Tesisleri yönetimi, Turizm Ekonomisi, Turizm Pazarlaması, Halkla İlişkiler, Turizm Coğrafyası, Sanat Tarihi, Animasyon Teknikleri.

Ege Üniversitesi Turizm Animasyon bölümünün 4 yıllık lisans eğitimi verdiği ve bu alanda akademik eğitim konusundaki standartları belirlediği 2006-2014 yılları arası dönemdeki müfredatı aşağıdaki derslerden oluşmaktaydı:

1. Yıl: İngilizce Hazırlık.

2. Yıl İlk Dönem: Türk Dili-I, İnkılap Tarihi-I, Almanca-I, İfade Jimnastiği-I, Genel Jimnastik-I, Komedi Tekniği-I, Makyaj-I, Bilgisayar, Animasyon Tarihi-I, Sosyal Psikoloji, Ritim ve Hareket Eğitimi-I, Mesleki İngilizce.

2. Yıl İkinci Dönem: Türk Dili-II, İnkılap Tarihi-II, Almanca-II, İfade Jimnastiği-II, Genel Jimnastik-II, Komedi Tekniği II, Makyaj-II, Animasyon Tarihi-II, Ritm ve Hareket Eğitimi-II, Mesleki İngilizce, Üniversite Yaşamına Geçiş, Müşteri İlişkileri.

3. Yıl İlk Dönem: Topluma Hizmet Uygulamaları, Almanca-III, Genel İngilizce, Rol-I, Spor ve Oyun Bilgisi, Malzeme Bilgisi-I, Çocuk Gelişimi ve Psikolojisi, Uyarlama Teknikleri-I, Salon Dansları-I.

3. Yıl İkinci Dönem: Almanca-IV, Rol-II, Step ve Aerobik, Malzeme Bilgisi-II, Gündüz Animasyonu, Çocuk Animasyonu, Genel İngilizce, Kültürlerarası Psikoloji, Uyarlama Teknikleri-II, Salon Dansları-II.

4. Yıl İlk Dönem: Sahne Uygulaması-I, Almanca-V, Dans-III, Animasyonda Dekor Kostüm Yapımı-I, Halk Bilimi-I, Genel İngilizce, Performans Sanatının Tarihi-I, Rekreasyon ve Animasyon, Müzikaller Tarihi-I.

4. Yıl İkinci Dönem: Sahne Uygulaması-II, Dans-IV, Almanca-VI, İş Kanunu, Animasyonda Dekor Kostüm Yapımı-II, Halk Bilimi-II, Müzikaller Tarihi-II, Genel İngilizce, Performans Sanatının Tarihi-I, Mitoloji.

5. Yıl İlk Dönem: Almanca-VII, Sahne Uygulaması-III, Genel İngilizce, Türk Halk Dansları, Dinler Tarihi, Alternatif Turizm Harekeleri, Sanat ve Psikoloji.

5. Yıl İkinci Dönem: Almanca-VIII, Sahne Uygulaması-IV, Genel İngilizce, Uluslar Arası Turizm İlişkileri, Modern Dans, Toplantı ve Kongre Turizmi, Ses ve Işık Sistemleri.

Bu dersler, disiplinler arası özellikler sergileyen ve farklı yetkinlikler gerektiren Turizm Animasyonu alanında eğitim gören animatör adaylarına çok çeşitli bilgiler ve beceriler kazandırmaya uygun, dengeli bir dağılım içermektedir. İngilizceye ek olarak Almanca eğitimi verilmesi, Türkiye turizminin hâkim müşteri profili ile uyumlu bir yaklaşımdır. Ege Üniversitesi'ne bağlı bu bölümün eski şekliyle eğitimi sürdürmesi, yeni gelişmekte olan bu alanda hem akademisyen hem de sektöre yönelik yetişmiş eleman açığını kapatmakta önemli bir rol oynayabilirdi.

Dünya genelindeki Turizm Animasyonu eğitime bakıldığında, İtalya ve Fransa'da çeşitli üniversiteler bünyesinde bu eğitimin verildiği, diğer ülkelerde ise daha ziyade spor veya turizm eğitimi almış kişilerin ek eğitim alarak animatör olduğu görülmektedir.



5. SONUÇ

Bu çalışma, Turizm Animasyonu ile Performans Sanatı arasındaki ilişkiye dikkat çekmeyi, Turizm Animasyonunun turistik tesislere ve turizm sektörüne sağladığı çeşitli faydaları ortaya koymayı, Turizm Animasyonunun ayrıntılı bir incelemesini sunmayı ve animatörlerin eğitimi konusunda mevcut durumun analizini yapmayı amaçlamıştır.

Bu hedef doğrultusunda öncelikle, Performans Sanatı'nın tarihsel gelişimi, tarihsel avangart akımlar ve bunların modern Performans Sanatı'na katkıları, bu süreçte öne çıkan yenilikçi ve öncü sanatçılar ele alınmıştır.

Turizm Animasyonu ile Performans Sanatı arasındaki ilişkilere değinilirken, Turizm Animasyonunun Foucault'cu anlamda bir *mutluluk heterotopyası* olarak turistik tesisin (tatil köyü, otel) yarattığı kusursuzluk ve mükemmellik yanılması olan katkıları ortaya koyulmuştur. Bu alanda ileride yapılacak olan araştırmalarda, Türkiye'deki Performans Sanatı ile Turizm Animasyonu arasındaki ilişkiler ve etkileşimler spesifik olarak ele alınabilir. Bu tezde sadece, Anadolu'daki zengin seyirlik dramatik oyun geleneğine vurgu yapılarak, animasyon anlamında ülkemizde belirli bir kültürel gelenek ve birikim olduğu ifade edilmiştir. Bu gelenek, daha ayrıntılı kavramsallaştırmalara ve karşılaştırmalı incelemelere açık olan, potansiyeli geniş bir konudur.

Tezin odak noktasını oluşturan Turizm Animasyonu alanında yabancı kaynakların çok sınırlı olması ve yerli kaynakların daha ziyade ders veya kurs metinlerinden ibaret oluşu, bu konuda akademik anlamda bir boşluk (ve aynı zamanda gelişim fırsatı) olduğunu göstermektedir. Kaynakça bölümünden de anlaşılacağı üzere, Turizm Animasyonu konusu turizm sektörüne yönelik akademik yayınlarda çoğu kez dolaylı biçimde ele alınmaktadır. Değişik akademik veri tabanlarında yapılan ayrıntılı araştırmalara rağmen, çok sınırlı sayıda kaynak bulunabilmiştir. Bulunan kaynaklarda ise, animasyon etkinliği esasen turistik tesislere ve ülkelere yönelik ekonomik potansiyeli bakımından faydacı bir

yaklaşım ile ele alınmaktadır. Öte yandan, Turizm Animasyonunun icracısı konumundaki animatörün nitelikleri, fiziksel, psikolojik ve sosyal becerileri, yetkinlik kazanması gereken alanlar ve uzmanlık sahaları konularında Türkçede belli bir literatür oluşmuş durumdadır. Ülkemizdeki mevcut Turizm Animasyonu programlarında dans, tiyatro, revü, değişik oyunlar ve sportif yarışmalar yer almakta, görsel ve işitsel efektler kullanılarak zengin bir malzeme içeriğine dayalı aktiviteler düzenlenmektedir. Bu programlar belli bir sıra ve düzen içermekle birlikte doğaçlamalara da açıktır. Böylece modern Performans Sanatı ile Turizm Animasyonu arasında malzeme, ifade tarzı ve icracı-izleyici etkileşimi anlamında birtakım kesişim noktaları belirmektedir.

Turizm Animasyonu konusunun *heterotopya* kavramı üzerinden incelenmesi ve turistik tesislerin yarattığı, “gündelik yaşamın geçtiği konut, işyeri, kamusal mekânlar gibi mükemmellikten uzak sıradan ve olağan mekânlardan tamamen farklı bir mükemmellik ortamı” algısı ise, daha ileri akademik incelemelere son derece açıktır. Bu çalışmada, Foucault’nun *heterotopya* kavramının gerek turistik tesislerin gerekse Performans Sanatı ile yakından ilişkili Turizm Animasyon etkinliğinin daha geniş bir kavramsal çerçeveye oturtulması bakımından geniş olanaklar sunduğu tartışıldı. İlgili bölümde de vurgulandığı gibi, *heterotopya* birçok mekânı, birçok mevkiyi, kendi içlerinde bağdaşmaz olan birçok yeri tek bir gerçek yerde yan yana koyma gücüne sahiptir. Bu da bize, özellikle her şey dâhil konseptiyle çalışan tatil köylerinin ve büyük otellerin sunduğu kapsamlı hizmetleri hatırlatır. Bu tesisler birer turistik mekân olarak hoş ve olumlu bir seyahat deneyimi sunarak, turistin kendi mikro deneyimleri vasıtasıyla kişiselleştirilmiş biçimde tanıdığı, ilham verici birer mekân ve atmosfer niteliğini kazanırlar.

Bu çalışmanın ikincil amaçlarından biri de, Turizm Animasyonu aktivitelerine ve dolayısıyla bu aktiviteleri organize edip gerçekleştirecek personelin eğitimine daha fazla ilgi gösterilmesini sağlamaktır. Bu, özellikle de kitle turizminin doğduğu yer olan Akdeniz çanağında yer alan ülkemizin turizm sektöründeki rakiplerinden farklılaşarak ayrılmak suretiyle rekabette öne geçmesi açısından önem taşımaktadır. Ancak Animatörlerin Eğitimi bölümünde de vurgulandığı üzere, ülkemizde bu konuya yeterli düzeyde önem verildiğini söylemek zordur. Ege Üniversitesi bünyesinde 4 yıllık lisans

eđitim veren Turizm Animasyon blmnn, animatr ve akademik personel yetiřtirilmesi konusunda var olan bořluęu doldurması iin daha da glendirilmesi yerine 2 yıllık yksek okula dnřtirlmesi bir gerilemedir. İlgili blmde ayrıntılı biimde sunulan ders listesinden grldęi gibi, animatr adaylarına deęiřik disiplinlere ait bilgilerin ve dil eđitiminin sunulduęu bu blm, lisans dzeyinde eđitim vererek, gerek akademide gerekse turizm sektrndeki nitelikli yetiřmiř eleman aıęını zamanla doldurmaya yardımcı olabilirdi.

Bu tez alıřmasında sunulan verilerin, Trkiye'deki Turizm Animasyonu eđitimine ynelik algınının deęiřmesine yardımcı olması ve yakın gemiřte Ege niversitesi'nde verilmiř olan 4 yıllık lisans eđitimi seviyesinde yeni bir akademik oluřumun tekrar gndeme gelmesine zemin hazırlaması umut edilmektedir.

KAYNAKLAR

- And, M. (2007). *Oyun ve Būgū: Tūrk Kūltūründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Antmen, A. (2008) *Sanatçılardan Yazı ve Açıklamalarla 20. Yūzyıl Batı Sanatında Akımlar*. (7.Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Atakan N. (2008). *Sanatta Alternatif Arayışlar*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Bayer, M.Z. (1992). *Turizme Giriş*. İstanbul: İşletme Fakültesi Yayını No:253.
- Candan, A. (2013) *Yirminci Yūzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Candan, A. (2010). *Oyun Tören Gösterim*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Carlson M. (2013). *Performans Eleştirel Bir Giriş*. B. Güçbilmez (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Damnjanovic, A., Dordevic, S., Dimitrijevic, V. (2016). Tourist Area with Particular Focus on Animation. *Quaestus Multidisciplinary Research Journal*. April, 160-169.
- Deliverska, E. (2013). "Sports Animators' Educational Profile." Activities in Physical Education and Sport. *Federation of the Sports Pedagogues of the Republic of Macedonia*. 3 (1), 13- 15.
- Foucault, M. (2016) "Başka Mekânlara Dair", *Özne ve İktidar*. Işık Ergüden ve Osman Akınhay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 296-302.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. M. Kılıçbay (Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Frobenius, L. (1933). *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*. Berlin: Phaidon Verlag.
- Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat: Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Glinia, E., Costa, G., Drakou, A. (2004). Hotel animation and professional perspectives in Greece. *Tourism Today: The Journal of the College of Tourism and Hotel Management*. (4): 123-130.
- Gürcan A. (2015). *Performans Sanatı*. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Hazar A. (2014). *Rekreasyon ve Animasyon*. (4. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.). (4. Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ivkov, A., Stamenkovic, I. (2008). The Implementation of the “Bologna Process” into the Subject of Animation in Tourism, as a Significant Part of the Hotel Industry Products Promotion. *Tourism and Hospitality Management*. 14 (1): 129-140.

Jafari, J. (1989). *Structure of Tourism. Tourism Marketing and Management Handbook*. S. F. Witt ve L. Moutinho (Ed.). New York: Prentice Hall.

Jakovlev, Z., Koteski, C., Bardarova, S., Zezova, A., Dzambazoski, K., Koteski, G. (2014a). Animator’s Roles in Enriching the Content of Tourist Stay. *Journal of Tourism and Hospitality Management*, 2 (3), 133-139.

Jakovlev, Z., Koteski, C., Dimitrov, N.V., Angelkova, T., Dagaleva, S., Dzaleva, T., Josheski, D., Dzambazovski, K. (2011a). Management of Animation in Tourism. İçinde: First international Conference, Management of Tourism and Entertainment –MTE 02-03- April 2011, Konferans Kitapçığı, Sofya - Bulgaristan.

Jakovlev, Z., Koteski, C., Dimitrov, N., Angelkova, T., Dzambazoski, K. (2011b) Cultural amusement animation factor for tourism development. İçinde: International Scientific Conference, Cultural corridor Sofia-Ohrid Cultural Tourism without Boundaries, 06-10-07-2011, Konferans Kitapçığı, Sofya - Bulgaristan - Ohri- Makedonya.

Jakovlev, Z., Koteski, C., Bardarova, S., Serafimova, M., Dzambazoski, K. (2014b). The Sports-Recreational Animation as a Factor for Tourism Development. *Journal of Tourism and Hospitality Management*, 2 (1), 1-7.

Jakovlev, Z., Koteski, C., Bardarova, S., Angelkova, T., Kitanov, V. (2013). Financing Effects and Animation In Tourism. İçinde: XII International Scientific Conference for Service Sector, Faculty of Tourism and Hospitality, 3–5 October 2013, Konferans Kitapçığı, Ohri, Makedonya.

Martinez, E.H.V., Demiral, A. (2014). 20. ve 21. Yüzyılda Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 6 (6), 180-201.

Mead, Walter Russell (1995). Trains, Planes, and Automobiles: The End of the Postmodern Moment. *World Policy Journal*. 12 (4): 13–31.

Mikulic, J., Prebezac, D. (2011). Evaluating Hotel Animation Programs at Mediterranean Sun-and-Sea Resorts: An Impact-Asymmetry Analysis. *Journal of Tourism Management*, 32 (3): 688-696.

Redhouse Sözlüğü (1992). Hazırlayan: Kolektif. İstanbul: Milliyet Yayın Evi.

Richards, G. (1999). *European Cultural Tourism: Patterns and Prospects, Planning Cultural Tourism in Europe*. Amsterdam: Boekman Foundation/Ministry of Education, Culture and Science, 16-32.

Sezer, M. S. (2010). *Türkiye Turizm Sektöründe Müze Turizminin Payının Değerlendirilmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3, 99-114.

Türkay, O.; Solmaz, S. A.; Korkutata, A., Erdoğan, Ç. (2012). An Examination of the Relation between Recreational Preferences and Professional Tendencies: A Research on Undergraduate Tourism and Recreation Students. *Niğde University Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 6 (3): 324-339.

İnternet

Altunoğlu, S. (2014). Animasyon Çeşitleri, Etimolojisi ve Felsefesi. Erişim Tarihi: 8 Mayıs 2017, <https://serdara.com/animasyon-cesitleri-etimolojisi-felsefesi/>

Gorgoda (16 Şubat 2017). Okul öncesi eğitimde animasyon. Erişim Tarihi : 24 Mayıs 2017, <http://www.gorgoda.com/okul-oncesi-egitimde-animasyon.html>

Göker, G. (2017). Dijital Heterotopyalar: “Başka” Bir Bağlamda Yeni Medya. *Selçuk İletişim*, 9 (4), 164-188. Erişim Tarihi: 08 Mart 2017, <http://dergipark.gov.tr/josc/issue/27540/289735>

Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], (2014). Erişim Tarihi: 07 Nisan 2017, http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyona%20Haz%C4%B1rl%C4%B1k.pdf

Webneel (2017). Types of Animation. Erişim Tarihi: 17 Mart 2017, <http://webneel.com/different-types-of-animation-styles>

Zorthian, J. (2015, 19 Kasım). How Toy Story Changed Movie History. Time, Erişim Tarihi: 08 Nisan 2017, <http://time.com/4118006/20-years-toy-story-pixar/>

ÖZGEÇMİŞ

1989 yılında Arhavi’de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini burada tamamladı. 2009 yılında Ege Üniversitesi Çeşme Turizm ve Otelcilik Yüksek Okulu Turizm Animasyon Bölümüne girdi. 2011 yılında Müjdat Gezen Sanat Merkezi Actor Studio’da eğitim aldı. 2014 yılında Turizm Animasyon Bölümünden mezun oldu ve ardından 2014-2015 öğretim yılında Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde Tiyatro Yüksek Lisans programına başladı.



Turnitin Orijinallik Raporu

Bir Performans Türü Olarak Turizm Animasyon

Yiğitcan Engin ŞENTÜRK tarafından

TEZ (Tiyatro) den

- 2017年05月28日 20:52 EEST' de işleme kondu
- NUMARA: 819633367
- Kelime Sayısı: 18701

Benzerlik Endeksi

%17

Kaynağa göre Benzerlik

Internet Sources:

%15

Yayınlar:

%1

Öğrenci Ödevleri:

%5

kaynaklar:

- 1 3% match (13-Kas-2015 tarihli internet)
http://www.sjdeserve.com/daniel_milan/sel-uk-niversitesi-beden-egitimi-ve-spor-y-ksek-ckultu-spor-y-neticiligi-b-l-m-sporta-animasyon-der
- 2 3% match (03-Eyl-2015 tarihli internet)
http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyona%20Haz%C4%B1ri%C4%B1k.pdf
- 3 2% match (24-Mar-2016 tarihli internet)
<http://nina.bencoya.com/182/baska-mekanlara-dair-michel-foucault/>
- 4 1% match (01-Eyl-2014 tarihli internet)
http://eogrenme.anadolu.edu.tr/_layouts/eLrnPoint/AofElrnPortal/GetEbook.aspx?c=TRZ203U&s=1
- 5 1% match (11-Tem-2016 tarihli internet)
<https://www.scribd.com/doc/299769918/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-Ayr%C4%B1nt%C4%B1>
- 6 1% match (11-Eki-2012 tarihli internet)
http://www.sinemaktuel.com/yazarlar/DREAMLAND_1.html
- 7 1% match (28-May-2016 tarihli internet)
<http://www.cinargayrimenkul.com.tr/turizm.html>
- 8 1% match (01-Tem-2015 tarihli internet)
<http://www.cinargayrimenkul.com.tr/turizm.html>
- 9 < 1% match (22-Kas-2013 tarihli internet)
http://www.turknova.net/tsf_forums/3D_Animasyon_Nas%C4%B1l_Yap%C4%B1%C4%B1r-t5009.tsf
- 10 < 1% match (23-Haz-2014 tarihli internet)
http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Animasyon%20%C3%87a%C4%B1%C5%9Fmaler%C4

- 11 < 1% match (31-May-2016 tarihli internet)
<http://acik.ericim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/12345/9832/285982.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- 12 < 1% match (03-Haz-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Konya Necmettin Erbakan University on 2016-06-03](#)
- 13 < 1% match (23-Eyl-2014 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to European University of Lefke on 2014-09-23](#)
- 14 < 1% match (26-Nis-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Beykent Üniversitesi on 2016-04-26](#)
- 15 < 1% match (21-Oca-2016 tarihli internet)
<http://www.arastirmax.com/system/files/dergiler/115975/makaleler/8/arastirmax-butuncultiyatro-anlavisinin-belirgin-ornekleri-peer-gynl-ruva-oyunu.pdf>
- 16 < 1% match (27-Eki-2010 tarihli internet)
<http://art-e.sdu.edu.tr/docs/bciat.pdf>
- 17 < 1% match (yayınlar)
[KAYAHAN, Zeliha. "Eş-Üretici Konumunda İzleyicinin İlişkisel Sanata Dair Tutumu". Alev Çakmakoğlu, 2014.](#)
- 18 < 1% match (21-Mar-2017 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Beykent Üniversitesi on 2017-03-21](#)
- 19 < 1% match (10-May-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Muğla University on 2016-05-10](#)
- 20 < 1% match (09-Mar-2016 tarihli internet)
<http://www.turizmagazin.com/konu-turizm-tarihi-ve-turizm-cesitleri.html>
- 21 < 1% match (22-Tem-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Akdeniz University on 2016-07-22](#)
- 22 < 1% match (03-Eyl-2015 tarihli internet)
http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/egience/moduller/animasyona_hazirlik.pdf
- 23 < 1% match (13-Kas-2009 tarihli internet)
http://www.denemesahnesi.com/printer_friendly_posts.asp?TID=468
- 24 < 1% match (25-Ağu-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Bahçesehir University on 2015-08-25](#)
- 25 < 1% match (21-Kas-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Konya Necmettin Erbakan University on 2016-11-21](#)
- 26 < 1% match (26-May-2016 tarihli öğrenci ödevleri)

- Submitted to Balıkesir Üniversitesi on 2016-05-26
-
- 27 < 1% match (23-Kas-2016 tarihli internet)
<http://documents.tips/documents/michel-foucault-oezne-ve-iktidar-ayrinti-yay.html>
- 28 < 1% match (16-Haz-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Fıgice Üniversitesi on 2015-06-16
-
- 29 < 1% match (30-May-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Fıgice Üniversitesi on 2015-05-30
- 30 < 1% match (01-Haz-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Anadolu University on 2016-06-01
- 31 < 1% match (01-May-2017 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to University of Sydney on 2017-05-01
-
- 32 < 1% match (19-Haz-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to TechKnowledge Turkey on 2015-06-19
-
- 33 < 1% match (19-Nis-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Rutgers University, New Brunswick on 2015-04-19
-
- 34 < 1% match (14-May-2015 tarihli internet)
<http://application2.ibb.gov.tr/Forms/ltfaiye/GonulluForm/Default.aspx>
- 35 < 1% match (06-Eki-2015 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Kocaeli Üniversitesi on 2015-10-06
- 36 < 1% match (12-Nis-2016 tarihli internet)
<http://e-okulbilgi.com/turizm-cografyasi-nedir-turkiye-turizm-cografyasi-611.html>
- 37 < 1% match (19-Tem-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Kocaeli Üniversitesi on 2016-07-19
-
- 38 < 1% match (29-Mar-2012 tarihli internet)
<http://soundandmusic.org/projects/frames-reference>
-
- 39 < 1% match (18-Haz-2015 tarihli internet)
http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Turizm%20Hareketleri.pdf
-
- 40 < 1% match (18-May-2016 tarihli internet)
<http://www.giantip.com/forums/archive/index.php/t-431289.html>
- 41 < 1% match (27-May-2016 tarihli öğrenci ödevleri)
Submitted to Kocaeli Üniversitesi on 2016-05-27
- 42 < 1% match (yayınlar)
TOKER, Boran and KAÇMAZ, Yaşar Yiğit. "ENGELLİ BİREYLERİN TURİZM DENEYİMLERİNE YÖNELİK BİR ARAŞTIRMA: ALANYA ÖRNEĞİ". Dokuz Eylül Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2015.