



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

**TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜNDEN TEKNO-KÜLTÜRE GEÇİŞTE
SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ**

Esra AVCI KURT

Danışman

Prof. Dr. Metin EKER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Haziran 2019

TELİF HAKKI

2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu Ek Madde 40 hükümleri çerçevesinde (Ek:22/2/2018-7100/10 md.) “*Lisansüstü tezler yetkili kurum ve kuruluşlar tarafından gizlilik kararı alınmadıkça, bilime katkı sağlamak amacıyla Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi tarafından elektronik ortamda erişime açılır.*”

Araştırmacılar tezlerin tamamı veya bir bölümünü yazarın izni olmadan ticari veya mali kazanç amaçlı kullanamaz, yayınlamayaz, dağıtamaz ve kopyalayamaz. Ulusal Tez Merkezi Web Sayfasını kullanan araştırmacılar, tezlerden bilimsel etik ve atıf kuralları çerçevesinde yararlanırlar.

YAZARIN

Adı : Esra

Soyadı : AVCI KURT

Bölümü : Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı – Resim-İş Öğretmenliği

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçişte Sanat ve Tasarım Eğitimi

İngilizce Adı : Art and Design Education in Transition from Technology Culture to Techno-Culture

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı:

Esra AVCI KURT

İmza:

.....

KABUL VE ONAY

Esra AVCI KURT tarafından hazırlanan “**Teknoloji Kùltüründen Tekno-Kùltüre Geçište Sanat Ve Tasarım Eđitimi**” adlı tez çalıřması ařađıdaki jüri tarafından oy birliđi ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi **Güzel Sanatlar Eđitimi** Anabilim Dalı, **Resim-İř Eđitimi Bilim Dalı**’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiřtir.

Danıřman: Prof. Dr. Metin EKER

(Resim Anasanat Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi)

Bařkan: Dr. Öğr. Üyesi Benan ÇOKOKUMUŐ

(Resim-İř Eđitimi Bilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Hasan BALTACI

(Temel Eđitim Anabilim Dalı, Amasya Üniversitesi)

Bu tezin **Güzel Sanatlar Eđitimi** Anabilim Dalı, **Resim-İř Eđitimi Bilim Dalı**’nda Yüksek Lisans tezi olması için řartları yerine getirdiđini onaylıyorum.

Tarihi: 19/09/2019

Prof. Dr. Ali ERASLAN

Eđitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

(İmza ve Mühür)



“Defne ve Çınar’a”

TEŞEKKÜRLER

“Teknoloji Kùltüründen Tekno-Kùltüre Geçište Sanat ve Tasarım Eđitimi” bařlıklı bu tez çalıřması, yerel, ulusal ve küresel anlamda tartıřma odaklarının bařında gelen “kùltür” ve “teknoloji” yi müřterek bir temada buluřturarak, gelenekçi ve gelecekçi toplumsal deđer ve kriterleri bađlamsal olarak temas ettirme potansiyeli göstermektedir. Türkçe kaynak bulmakta zorlanmam ve İngilizce kaynakları okuyup çevirmek durumunda kalmam İngilizcecin geliřmesi için vesile olmuřtur. Bu vesileyle tüm akademik ve sanat hayatıma gaye edindiđim kamuya fayda ve deđer katabilecek bir çalıřmaya imza atmamda ve böyle bir konuyu çalıřmamda önderlik ve destek sađlayan tez danıřmanım Prof. Dr. Metin EKER’ e; yüksek lisans eđitimim boyunca ders ařamasında bana katkısı olan OMÜ Eđitim Bilimleri Enstitüsü Resim – İř Eđitimi Anabilim Dalı deđerli öđretim elemanlarına; bu süreçte desteđini benden esirgemeyen deđerli eřim Hasan KURT’ a, annem Sebahat AVCI’ ya, babam Cengiz AVCI’ ya ve katkıları olan dostlarıma teřekkürü bir borç bilirim.

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜNDEN TEKNO-KÜLTÜRE GEÇİŞTE SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ

Yüksek Lisans Tezi

Esra AVCI KURT

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran, 2019

ÖZ

Bu tez çalışmasının kuramsal kısmının ilk ana başlığında problemler, araştırmanın amacı ve önemi anlatılmaktadır. Ardından ikinci bölüm kuramsal çerçeve bölümünde kültür, sanat ve teknolojinin tarihsel ve tanımsal tasvirleri ile teknolojinin kültür ve sanata olan ilişkisi, süreçte bireyin benliği ve bireye dayatılan tüketim kültürü ikinci ana başlığın konusudur. Ardından teknoloji kültüründen, teknolojinin kendine ait bir kültürel ortam yaratan teknoloji kavramına tekno-kültüre geçiş ele alınmaktadır. Tekno- kültürel söylemin içeriğini oluşturan ideolojiler, ikinci olarak da ideolojileri taşıyan ve biçimini yeniden oluşturan sanat ve tasarım söylemlerinden bahsedilmektedir. Tekno-kültürel söylem düzeninin içeriğini oluşturan çeşitli ideolojilerin dönüştürdüğü mekân ve zaman algısı, bu mekân ve zaman içinde eğitimin uğradığı dönüşümler ve gelecekçi yaklaşımlar incelenmiştir. Üçüncü ana başlıkta, araştırmanın yöntemi ve literatür araştırması sonucunda belirlenmiş varsayımlar ve sınırlılıklara dikkat çekilmiştir. Dördüncü ana başlıkta tekno-kültüre ait temalar çözümlenmektedir. Son ana başlıkta ise tekno-kültürün, kültür, sanat, eğitim ve bireyin sosyal günlük yaşam sivilizasyonundaki etkilerinin her geçen gün daha çok teknoloji merkezli olmasının etkilerinin değerlendirilmesi ve ulaşılan vargılar ele alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler : Kùltür Endüstrisi, Teknoloji, Teknoloji Kùltürü, Tekno-
Kùltür, Sanat, Sanat Eğitimi, Tasarım**

Sayfa Sayısı : 102

Danışman : Prof. Dr. Metin EKER



**ART AND DESIGN EDUCATION IN TRANSITION FROM
TECHNOLOGY CULTURE TO TECHNO-CULTURE**

MS Thesis

Esra AVCI KURT

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

June 2019

ABSTRACT

In the first chapter of the theoretical part of this thesis, problems are explained and the purpose and importance of the research are explained. Then, in the second part of the theoretical framework, the historical and descriptive descriptions of culture, art and technology and the relationship between technology and culture, the self of the individual in the process and the consumption culture imposed on the individual are the topics of the second main topic. Then, the transition from technology culture to technology concept which creates a cultural environment of technology itself is discussed. Ideologies constituting the content of techno-cultural discourse, and secondly, art and design discourses that carry ideologies and recreate their form. The perception of space and time transformed by various ideologies constituting the content of techno-cultural discourse order, the transformations that education has undergone in this space and time and future approaches are examined. In the third chapter, the assumptions and limitations determined by the method of the study and the literature research are pointed out. In the fourth chapter, the themes of techno-culture are analyzed. In the last title, the effects of techno-culture, culture, art, education and the effects of being more technologically centered on the daily life styles of the individual and the conclusions reached are discussed.

Key Words : Culture, Culture Industry, Technology, Techno-culture, Hi-Tech, Technology Culture, Art, Art Education, Design

Number of Pages : 102

Advisor : Prof. Dr. Metin EKER



İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI.....	II
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	III
KABUL VE ONAY	IV
TEŞEKKÜRLER.....	VI
ÖZ.....	VII
ABSTRACT	IX
İÇİNDEKİLER	XI
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XIII
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
I. GİRİŞ	1
1.1 Problem.....	1
1.2 Alt Problemler	1
1.3 Araştırmanın Amacı.....	2
1.4 Araştırmanın Önemi.....	2
İKİNCİ BÖLÜM.....	3
II. KURAMSAL ÇERÇEVE	3
2.1 Kültür: Tarihsel ve Tanımsal Tasvirler.....	3
2.2 Kültür: Epistemolojik Dönüşümler	6
2.3 Sanat: Kültürel Bir Kapsam Olarak.....	12
2.4 Sanat: Kültürel Üretim Sürecinin Parçası Olarak.....	14
2.5 Teknoloji: Tanımsal Motivasyonlar.....	17
2.6 Teknolojik Gelişim ve Kültürel Arka Plan.....	22
2.7 Teknolojinin Kültürel Potansiyelleri	26
2.8 Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçiş.....	31
2.9 Sanat, Tasarım ve Teknoloji Bileşkesi	40
2.9.1 Fotoğraf	47
2.10 Sanat ve Tasarım Eğitiminde Teknolojinin Katkısı	50
2.11 Tekno-Kültür ile Sanat Eğitimi Arasındaki İlgisi.....	54
2.12 Sanat Eğitiminin Gelecekçi Model Önerilerine Gerekçe Oluşturması Bakımından Tekno-Kültür.....	58
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	65
III. YÖNTEM.....	65
3.1 Araştırma Modeli	65

3.2 Veri Toplama Araçları	65
3.3 Veri toplama Tekniđi.....	66
3.4 Veri Toplama ve Analiz Sürecinin Geçerlik ve Güvenirliđi.....	66
3.5 Varsayımlar	66
3.6 Sınırlılıklar.....	66
3.7 Benzer Çalışmalar	66
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	68
IV. BULGULAR.....	68
4.1 Deđerlendirme.....	68
4.2 Alt Problemlere İlişkin Bulgular.....	72
BEŞİNCİ BÖLÜM	75
V. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER	75
5.1 Sonuç ve Tartışma	75
5.2 Öneriler.....	77
KAYNAKÇA.....	83

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: İnsan doğası ve kültür	4
Şekil 2 : Yeni medya sanatı nedir?	46
Şekil 3 : Bilinen kalıcı en eski fotoğraf "Pencereden Las Gras'a Bakış - Joseph Nicephore Niepce 1826"	48
Şekil 4 Müzenin çevrimiçi öğrenme ortamlarının yaratılmasından yararlanarak kullanıcı odaklı yazılım, öğrenci merkezli eğitim ve ziyaretçilerin yönlendirdiği hüküm. (Parry ve Arbach, 2007 s. 291)	51



SİMGELER VE KISALTMALAR

BİT	Bilgi Teknolojileri
VR	Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
TDK	Türk Dil Kurumu



BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

1.1 Problem

20. Yüzyıl genel olarak sanat ve tasarım olgusunu bütünleştiren yönelimlerin ve ekollerin ağırlığına şahit oldu. Bauhaus, Jugendstil, Arts and Crafts, Viener Secession vb. sanat hareketlerinin muharrik kıldığı yeni sanat ve tasarım temellendirmelerinin sonucunda Modernizm’ in zirvesi ve ardından Postmodernizm’ in başlangıcı gündeme geldi. Bu süreçte sanat ve tasarım olgusunu bileşke olarak sanat eğitimi içeriklerine de taşıyan tesirler ayrıca dikkat çekmeye başladı. Bu tesirlerin merkezinde ise “teknoloji” yer almıştır. Bu bağlamda teknolojinin giderek küresel, kitlesel ve popüler özellikleri ile karakterize çoklu donanımları beraberinde “kültürel” olma potansiyelleri ve bu potansiyelleri işleme kapasitesi ile işlevsel kılındı. Bu çalışmanın problemi; “teknoloji kültüründen tekno-kültüre geçiş sürecinde sanat ve tasarım eğitimi için müfredat kapsamına yansıyan/yansıyacak teknolojik dinamiklerin kültürel gerekçeler inşa edebilme kapasitesi ve sanat eğitimsel ekolojik yeni bir içerik oluşturma potansiyelinin olup olmadığının tespiti” olarak sunulmaktadır.

1.2 Alt Problemler

1. Bir ulusun, halkın ya da topluluğun yaşam tarzı olarak ifade edilen kültür, mekanik süreçler ve günlük yaşam tesirlerine indirgenebilir mi?
2. Kültür, toplumsal bir hegemonya ve tahakküm için mümkün koşulları dönüştürebilir mi?
3. Kültür Endüstrisi ile teknoloji kültürü ne tür bağlam üzerinde yer alırlar?
4. Tekno-Kültür bir “gerekseme” üretme kültürü müdür?
5. Teknoloji kültürel pragmatizm ve determinizm için bir potansiyel midir?

6. Toplumsal kurumlar teknolojik dönüşümlerin dayattığı biçimselliği önceler mi?
7. Sanat ve tasarım eğitiminde yeni kültürel ekolojiler için mümkün gerekçeler söz konusu mudur?
8. Sanat ve tasarım eğitimi müfredatları için tekno-kültürel önermeler kullanılmakta mıdır?
9. Tekno-Kültürel sanat ve tasarım eğitiminde belirleyenler nelerdir?

1.3 Araştırmanın Amacı

“Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçişte Sanat ve Tasarım Eğitimi” başlıklı bu çalışmanın amacı, “Sanayi Devriminden ve Aydınlanma süreçlerinden itibaren Batı merkezli ve Batı’dan başlayan yayılımla küresel bir kapsam ile hem endüstriyel ve dolayısıyla ekonomik gelişmeler ile kültürel dönüşümleri koşut gören pedagojik gerekçelerin yarattığı ve etkilediği sanat ve tasarım eğitimi kapsamlarına teknolojinin ve tekno-kültürel kapsamlarının etkilerinin olup-olmadığının değerlendirilmesi” olarak gösterilebilir.

1.4 Araştırmanın Önemi

“Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçişte Sanat ve Tasarım Eğitimi” başlıklı bu çalışma, Kültürün sol tarafına gelen ve kültürü etkileyen en önemli olgulardan biri olarak teknolojinin günlük yaşam içindeki geniş ve yayılımcı tesirlerine koşut olarak sanat ve tasarım eğitimi kapsam ve ortamlarına etkisi açısından mevcut varlığı üzerinden birtakım vargılar elde etmeyi amaçlamaktadır. Söz konusu vargılar ışığında sanat ve tasarım eğitiminin hem çağdaş niteliklerine ve projeksiyonlarına hem de gelecekçi profillere katkısının önemine odaklanarak “tekno-kültür” olgusunu pedagojik açıdan yeniden tanımlamak ve konumlandırmak niyeti gözetilmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

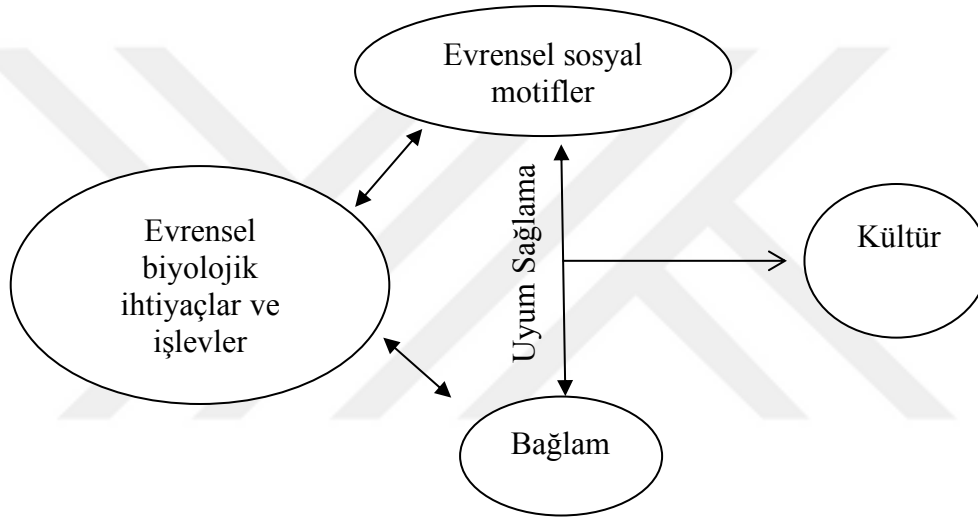
II. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde, kültür, sanat ve teknoloji tasnifleri ve teknolojinin farklı tesir süreçleri tanıtılmıştır. Kültürel üretim sürecinde sanat ve teknoloji etkileşiminden bahsedilmiş, devamında teknolojinin gelişim potansiyeli ve kültür ile ilişkisi üzerine bilgi verilmiştir.

2.1 Kültür: Tarihsel ve Tanımsal Tasvirler

İnsan varlığı ile koşut bir tarihselliğe sahip olan kültür, bu tarihsel perspektifler içinde çeşitlilik ya da farklılık içeren tanımlara gerekçe olan sosyal, tarihsel, ekonomik, coğrafik, politik veya ideolojik kapsamları ile birlikte değerlendirilmiştir. Kültür, bir topluluğun bütün fertlerinin sahip olduğu, olayları ve meseleleri karşılayan, duyuş, düşünüş şekilleriyle, tarih içinde meydana gelen fikir ve sanat verimleri ve değer hükümlerinin bütünüdür (Doğan, 1994, s. 703). Ahmet Cevizci (2017) ise kültür tanımını şöyle yapmıştır; “İnsan toplumunun sosyal olarak kuşaktan kuşağa aktardığı maddi ve maddi olmayan ürünler bütünü, sembolik ve öğrenilmiş ürünler ya da özellikler toplamı” (Cevizci, 2017, s. 273). Ziya Gökalp (2013), kültür yerine “Hars” kelimesini kullanmıştır. Ona göre; “başlangıçta her kavmin hars’ı vardır. Hars yükseldikçe medeniyet doğmaya başlar” (Gökalp, 2013, s.17). Yabancı literatürde geçen kültür kelimesinin Türkçe karşılığı İrfan olarak sunulmakta, Amerikan yorumlarında ise kültürün karşılığı, “medeniyet” biçiminde ele alınmaktadır (Meriç, 1986, s.15). Yukarıdaki tanımlara göre topluluk olmadan toplumsallaşmaya geçişte, toplumsal yapı ve içeriklerin sonraki zamanlara aktarımında, toplu yaşamın kuralları ve sistemine dönük kurgularda, bir millet ya da ideal bütünler çevresinde birleşmeye ilişkin tüm kavramsal olgu ve süreçlerin karşılığı olarak kültür, sembolik, devinimsel, kalıtsal ve insani değer ve etkileşimlerin de karakteri olarak hem ayırıcı hem de birleştirici nitelikleri ile dikkat çekmektedir denilebilir. Bir kavramsal içerik olarak kültürün incelenmesi ya da literatür anlamında sosyal bir olgu biçiminde tartışılması ise birkaç yüz yıl öncesine dayanmaktadır. Kavramın gerçek yaratıcısı ünlü Alman Herder’dir. Ona göre, kültür bir ulusun, bir halk ya da topluluğun yaşam tarzıdır.

Buradan hareketle kültürün bilgileri, inançları, sanatı, ahlakı, yasaları, gelenekleri ve bir toplumun üyesi olarak insanın edindiği bütün öteki eğilim ve alışkanlıkları içeren kompleks bütün olduğu söylenebilir. (Cevizci, 2017, s.273) Herder için farklılık göstergesi niteliğinde bir “tarz” formasyonu kültürü içerirken, Cevizci (2017) kendi formasyonu içinde taksonomik ya da statü ayrımlarına tekabül etmektedir. Cevizci kültürü, yaygın kültür ve yüksek kültür olarak iki farklı şekilde tanımlamaktadır. Bunlardan birincisine göre, kültür bir toplumun “bütün inanç ve pratiklerini” ifade eder. Yüksek Kültür ise “bir toplumun entelektüel ve sanatsal inanç ve değer pratikleri” anlamına gelir. (Cevizci, 2017, s.274)



Şekil 1: İnsan doğası ve kültür

Kültür evrensel biyolojik ihtiyaçlar ve işlevler arasındaki etkileşimin ürünüdür (Şekil 1) (Matsumoto ve Juang, 2008, s. 7). Kültürü anlamak ve tanımlamak için insan doğasına ilişkin varsayımları incelemek gerekmektedir. İnsan için üreme, beslenme ve uyku gibi işlevler biyolojik zorunluluktur. Tarih boyunca insanlar, çoğalmak, aile kurmak, başarılı iş ve sosyal gruplar oluşturmak, arkadaş edinmek, gelişmek gibi farklı sosyal problemlerine ve çevrelerine uyum sağlama konusuna çözüm aramışlardır. Bu çözümler fiziksel çevre, toplum türleri ve aile yapısına göre farklılık gösterebilir. Ulaştığımız bu çözümler bizlere kültürü oluşturmaktadır. Kültür, bu bağlamda, doğa ve insan arasındaki aracı bir ortamdır ve bizi ondan ayrı bir yerde tutsa, onu kullanmaya ve değiştirmeye yöneltse bile doğal dünyaya bağlar (Deneen, 2008, s. 66).

Matsumoto ve Juang (2008) kültürlerin ayrımında belirleyici içerikler olabileceğini ve bunların başında da psikolojinin gelebileceğini savunur. Kültürlerarası psikoloji, psikolojik bilginin kültürel değişkenlerini test eden bir araştırma metodudur. Kültürlerarası araştırma bunu birçok değişik kültürel geçmişe sahip katılımcıya yer verip bu kültürler arasından toplanan verileri karşılaştırarak yapar. Bu metod psikologların bir kültürden olan insanların veya davranışlarının diğer kültürlerden olan insanlarla aynı olabileceğini veya olmadığını gösteren bilgileri incelemelerini sağlar” (Matsumoto ve Juang, 2008, s. 4). Genel olarak bakıldığında ve çeşitlilik olarak ele alındığında kültür kavramına ilişkin birçok tanım, farklı temellendirmeler ve konumlandırmalar sunulabilir. Özü itibarıyla sosyal bir olgu biçimiyle kültür, kendisini oluşturan, hayatiyetini muhafaza eden, geleceğe intikalinde vasıta olan mekanizmalar ile de ayrıca anlam ve kapsam farklılıkları sergileyebilmektedir diyebiliriz. Sanat, bilim ve felsefenin kültürel formasyonlara nasıl nitelik kazandırdığına tüm modernizm boyunca şahit olduğumuzu dikkate aldığımızda, günümüzde benzer kriter, katkı ya da sistem özelliklerinin aynı derecede devam etmediğini de görmekteyiz. Günlük konuşmalarımızda ve ilişkilerimizde kültür kelimesini çok farklı şekillerde kullandığımız apaçık ortadadır. Kroeber ve Kluckhohn (1952/1963) ve daha sonra Berry, Poortinga, Segal ve Dasen (1992) kültürün tartışıldığı 6 genel kategori sunmuşlardır:

- Tanımlayıcı kullanımlar bir kültürle ilişkilendirilen değişik türlerdeki aktiviteleri ve davranışları vurgular.
- Bir grup insanla ilişkilendirilen miras ve geleneğe yönelik tarihsel tanımlar.
- Kuralcı kullanımlar bir kültürle ilişkilendirilen kuralları ve normları tanımlar.
- Psikolojik tanımlar kültürün toplumsal ve örgütsel özelliklerini vurgular.
- Genetik tanımlar kültürün kökenlerinden bahseder. (aktaran, Matsumoto ve Juang, 2008, s. 6)

Farklı yazarların ortaya koyduğu tasnifin bize sunduğu içeriklerde davranış ya da eylemlerin kültürü ifade edebileceği, geleneksellik intikalinin ve tarihsel mirasın

kültürel genelleme olabileceği, bir sistem bütünlüğü sergilemek zorunda olan bir koşullanmayı, toplumsal biliş ve duyuş bağlamı farklılıklarını ya da kültürel bir genetik kapsamın üzerine vurguyu hissetmekteyiz. Kültür, genel olarak insan merkezli olmak durumundadır. İnsanın içinde yetiştiği ortam ve sosyal bağlam ile bir mensubiyet duygusunun yerleşmesine kaynaklık eder. Kültürel bir fert profili de kültürel kimlik ile bireysel kimlik arasındaki örtüşmeyi somutlaştırmak durumunda olmaktadır. “Kültürel belirlemecilik, yetiştirildiğimiz kültürün duyuş ve davranış safhasında bizim kim olduğumuzu belirlediğine olan inançtır” (Jacksona ve Philip, 2010, s. 455). Kültürün bireylere birer kimlik kalıbı sunmasına ilişkin kanaat, bireyin toplumsal-yaşamsal toplamıyla alakalı bir deneyimin de sonucunda profilleşir. Bir başka ifade ile bir kültürel mensubiyetin aynı zamanda kimliksel bir mensubiyet profili içermesi düşüncesi, yaygınlık kazanan ve kabul gören bir düşüncedir. Kültürler kendilerine has özel yollardan bizi etkilerken, diğerlerine kıyasla üyelerinde belirli eğilimler, trendler ve farklılıklara yol açarlar (Matsumoto ve Juang, 2007 s. 106). Kültürler gözlemediğimiz bu gelişimlerde farklılıklar üretirken, farklılıkların da kültürlerin gelişimine de katkıda bulunduğu söyleyebiliriz.

2.2 Kültür: Epistemolojik Dönüşümler

Bir kavramın ya da olgunun epistemolojik dönüşümler yaşaması için mutlak surette zaman kavramının devreye girmesi gerekmektedir. Bir süreç ve sosyal deneyim tarihselliği içinden bakıldığında epistemolojik dönüşümü öncelikli olarak “yapı”sal özellikler üzerinden çözümlenmek gerektiği söz konusudur. Phillipson (1993)’un yapısal vurguları, kültür ile kimlik arasındaki ilintiyi betimlerken, teknolojik disiplinlerin de katkısına değinmektedir. Ona göre;

“Doğal”, “kültür”, “hayat”, “dil” veya “toplum” yapıları üzerine arayışlar; görece sabitliklerden ve yaratılmış bulgularının üzerinden kendi kimliğini kurmaya çalışan bir teorinin sabitlik arzusundan doğmuştur. “Yapı” kendilerinde sınırları, bir anlamda “merkezleri” ve “bütünlükleri” olan “alanların”, “bölgelerin” ve “uzamsallaştırmanın” kurulmasına izin verir. “Yapı” teknobilimsel disiplinlerin ve onların oluşmuş “kimliklerinin” artışını mümkün kılmanın metaforu olmuştur. Kendi kendilerine yine kendi meselelerine ne atfettiklerini örneklemeye ve ayna tutmaya çalışmışlardır (Phillipson, 1993, s. 142).

Kültürel epistemoloji için ikame edilen yeni kavramsal yönelimler söz konusu olmuştur. Yaklaşık elli yıldır kültürün üretilebilir, tüketilebilir ve yeniden-üretilebilir nitelikleri sergilediği kabul edilir. Kültürün dinamik, homojen ve heterojen, karmaşık ya da sistematik süreçleri içermesi ve buna ilişkin epistemolojik belirlenimlerde üretim-tüketim bağlamı ayrıca önemli görülmektedir.

“Üretim” in “yeniden üretim” ile yer değiştirmesinde “yeniden” kelimesi kültürel analizin (ve onun temsilci uygulamalarının) kendisinin de kendi göndermeleri (gündelik hayattaki ve gündelik hayatın analizindeki dönüşümlerin “kapitalizm sonrası”, “endüstri sonrası toplum”, “kültür sonrası”, “modernizm sonrası”, “yapısalcılık sonrası” gibi kavramlarla ifade edilmesi) tarafından nüfuz edilmiş, çözülmüş olduğunu göstermektedir. Kültürel analizin göndermelerinin (gündelik yaşam) tek bir “sonra” göstergesiyle yeniden kurulmasıyla analitik pratik yalnızca kendi bilgi nesnesini değil aynı zamanda kendi imkânlarını da dönüştürmüştür. Analizin kendisi bu “her şeyin sonrası” süreçlerine yakalanmıştır ve kendi temsili bu süreçlerin sonuçlarını yansıtmaktadır (Phillipson, 1993, s. 144).

Bir kültürel analiz veya yapısal detaylandırma çalışmasının günlük yaşam pratikleri ve deneyimleriyle paralel ele alınmasına dönük eğilim giderek artmaktadır. Günlük yaşam parselasyonları ve yaşamsal konfor için referans alınacak tesirler, kültürel göstergeleri ve anlam içeriklerini de detaylandırmakta yeterli gelebilmektedir. Kültür hedonik denge ve hayattan aldığımız tatminlik arasındaki ilişkiyi ılımlı hale getirir (Schimmack, Radhakrishnan, Oishi, Dzokoto ve Ahadi, 2002, s. 583). Kültürün basit biçimde “haz” olgusuyla ilişkilendirilmesi ve hayattan alınan hazzın değerli kılınması ve insani nitelikleri ifade eder biçimde açıklanması ile aslında bir indirgemecilikten bahsedilebilir. Zira günlük yaşam pratiklerinden dinamik alan ve deneyimler ile karakterize olan daha küçük kültürel kapsamların haz ile bağlantılılaştırılması, bizi ileriki aşamalarda tüketim motivasyonlarına ve dolayısıyla tüketim kültürüne taşıyabilmektedir. Bu öngörü, kişiliğin hayat tatminliğini sadece hedonik denge vasıtasıyla, dolaylı bir şekilde etkilerken hedonik dengeyi doğrudan etkilediği varsayımını takip eder. İlimlaştırıcı bir değişken olarak kültür sadece hedonik denge ve hayattan aldığımız tatminlik arasındaki ilişkiyi etkilemelidir (Schimmack ve diğerleri, s.584). Kültürel gelenekler ve müşterek yaşam biçimlerinin bir toplumun içsel dinamikleri olarak hala önemli olduğunu düşünmek durumundayız. Yukarıda da

temas edildiği biçimiyle kültürel haz, müşterekliğin verdiği bir bileşke neticesidir. Kültürün başka kültürler ile olan ilişkisine odaklandığımızda ise benzerliklerin ya da farklılıkların ön plana çıkarıldığına şahit olmaktadır. Kültürel karşılaştırmaların daha değerli kılınması için her kültürün kendi içyapısı ile ele alınması ve diğer kültürler ile olan etkileşiminde, diğerine sunduğu katkılar dikkate alınmalıdır. Barna'nın belirlediği kültürlerarası etkileşime yönelik engeller, genellikle farklı amaçlar ve kültürel hakimiyetler için birer malzeme olma özelliği sergileyebilirler. Barna, etkili kültürlerarası iletişime yönelik altı (6) temel engel belirtmiştir:

1. Benzerliklerin varsayımı.
2. Dil farklılıkları.
3. Sözel olmayan yanlış yorumlamalar.
4. Önyargılar ve klişeler.
5. Değerlendirme eğilimi.
6. Yüksek kaygı veya tansiyon (aktaran, Matsumoto ve Juang, 2008 s. 245).

Matsumoto ve Juang (2008) değerlendirmelerde bulunan Barna için kültürel yapılar, kendi bünyesinde ya da dışarıdan olası tesirlere ve eleştirilere karşı belli önyargıları besleyebilecek eleştirel kaygıları dile getirmektedir. Kültürel yapıların belli klişeleri, değer ya da değerlendirme eğilimlerini öncelikli kılması, kendine dönük eleştirel unsurları da cesaretlendirir.

Kültür, somut ve nesnel varlığını genellikle sanat ile biçimlendirir. Bu bakımdan kültürel nesnelere farklı kültürlerde farklı yapı ve anlamlar içermesi, kültürün olduğu kadar sanatsal anlayış veya kavrayışların da farklılıklarına işaret edebilir, ancak, yine sanatın evrensel niteliklerinin bu duruma muhalefet etmesi gerektiği düşüncesinden de uzaklaşamayız. "İnsan ürünü nesnelere evrensel çeşitliliği" önermesini kabul edecek olursak bazı kültürlerde ürünlere ilişkin daha geniş bir farklılaşmanın bulunduğunu kabul etmemiz gerekir (Basalla, 2013, s. 104). Yine kültür, içinde geliştiği çevre ile karakterize olmaktadır. Yani kültürün fiziksel dünyadan aldığı anlam için yine evrensel referanslar kullanmaya ihtiyacından bahsedebiliriz. Kültürel belirlemecilik

konseptine olan diğerk bir bakış açısı ise çevresel belirlemecilik düşüncesiyle çelişir. En son karşımıza çıkan düşünce ise bütün zorluklarıyla ve potansiyel hayat değıştiren unsurlarıyla fiziksel dünyanın var olan her bir kültürün birleşiminden sorumlu olduğudur (Jacksona ve Philip, 2010, s. 455). Dünya fiziksel olarak küresel biçimselliğe sahiptir. Dolayısıyla tek yüzey temasında coğrafi ya da ırksal ayrılıkların bir bileşke oluşturması ile ilgili vargıda vurgulanması gereken durum, kültürün bir şekilde etkileşimsel küresellikte bir “küresel kültür” müştareğini en azından kavramsal olarak inşa ettiğı durumudur.

İletişim karmaşık ve anlaşılması güç bir süreçtir (Matsumoto ve Juang, 2008 s. 238). İletişimin karmaşık doğası, etkileşimin de doğası hakkında fikir vermektedir. Bir kültürel ortam ya da kültürel formasyon içinde iletişim ve etkileşim, o kültürel yapının gücü ve hayatıyeti ile de ilintilidir. Bir başka ifade ile kültür, iletişim ve etkileşimin birtakım simgeler, semboller, kodlamalar kullanarak kendisini özellikli ve toplumsal kılabilmektedir. Matsumoto ve Juang’ın (2008) aşağıda maddelendirdiğı özelliklere baktığımızda bazı saptamalarının önemine şahit olmaktayız. İletişim sürecini kısaca açıklamamız gerekirse; bir kişinin ya da göndericinin bir mesajı bir dizi sinyale kodlaması, bu sinyallerin farklı kanallardan iletilmesi ve alıcının bu kodlamaları çözmesi olarak bahsedilebilir. Kodlama, insanların iletişim sürecinde dilin içine yerleşen mesajlar olarak bahsedebiliriz. Farkında olmadan veya isteyerek seçtiğı mesajları sinyallerine yükler. Kanallar ve deşifre ise, bir kişinin bir kodlayıcıdan sinyalleri aldığı ve bu sinyalleri anlamlı mesajlara dönüştürdüğü süreci ifade etmektedir (Matsumoto ve Juang, 2008, s. 239).

İletişimin kültürel formları etkilediğı söylenebilir. Bu anlamda bir kültürel kapsam içinde iletişimin hem içsel hem dışsal kültür içerikleri söz konusudur. Matsumoto ve Juang’a göre (2008) kültürüçi iletişim, aynı kültürel geçmişten gelen insanların arasındaki iletişim anlamına gelir. Kültürüçi iletişimin bir işlevi vardır çünkü etkileşimde bulunan insanlar dolaylı olarak aynı kuralları paylaşırlar... Aynı kültürel kodları kullanarak mesajları şifreler veya çözerler (Matsumoto ve Juang, 2008, s. 240). Matsumoto ve Juang yaklaşımında kültürüçi yaklaşım, kültürel sembollerin, kodlamaların ve bunlara ilişkin çözümlemelerin nesnel deneyimlerine ve pratiklerine olan akışkanlığın da yerleştiğini ortaya koymaktadır. Matsumoto’nun tarifine göre kültürüçi iletişim; doğrudan yerel kültürü çağrıştırmaktadır. Kültürüçi kodlamalar ve

sinyaller alıcı ve gönderici arasında daha kolay bir iletişim süreci sağlar. Aşına olduğumuz kanallar aracılığıyla şifreleri çözmemiz daha kolay olmaktadır. Kültürlerarası iletişimi mikro anlık detaylarda incelediğimizde, kültüriçi iletişimde gördüğümüz sürecin aynısını buluruz. Fakat aralarındaki büyük bir fark, kültürlerarası iletişim süresince etkileşimde bulunanların aynı temel kurallara sahip olmaları gerekmemesidir. İnsanlar mesajları farklı kültürel kodlar kullanarak şifreleyip çözümleyeceklerinden dolayı, deęiş tokuş yapılan mesajların bağlamına odaklanmak daha da zor hale gelir (Matsumoto ve Juang, 2008, s. 241). Alıcı sinyallerin şifrelerini çözerek mesajı yorumlar ve alıcı göndericinin kültürel kodlamalarını tanımlayabilirse iletişim süreci başlamıştır. Bu karmaşık deęiş tokuş süreci, rolleri deęiştirme ve şifreleme/şifre çözüme işlemleriyle birlikte, kültürlerarası iletişim zor süreçlerden geçerek oluşur. Kültürlerarası iletişimde, kitle iletişim araçlarının ve kurumlarının nasıl bir etkisi olduğunu incelemek gerekmektedir.

Modern toplumlarda kültürel dağıtım biçimleri kitle iletişim kurumlarının gelişmesi, yeni tip bir enformasyon yayma ve kültürel iletme biçiminin ortaya çıkmasının işaretleriydi. Anlamli nesnelere ve ifadelerin üretimi ve dolaşımı giderek artan bir biçimde, sembolik malları emtialaştırmakla ilgilenen endüstriyel kurumlar tarafından dolaymlanan bir hale geldi (Thompson, 2008, s. 76). Modern toplumlarda kültürel genişlemenin ilk süreçleri genellikle kendi coğrafyaları, ırkları ya da inançları merkezinde gelişmiştir. Modernizm içinde özellikle Batı ve dolayısıyla Avrupa, sömürgeleri, üzerinde bir küresel kültürel yayılımı önemsemişlerdir. Devam eden süreçlerde ise kültürel yayılım daha popüler ve endüstriyel kapsamlarını anlamlandırılan teknolojinin gücünden ve tesirinden bahsedebiliriz. Frankfurt Okulu teorisyenlerinin tanımına göre kültür endüstrisi kapitalist toplumda kitle kültürünün yaratılması ya da üretilmesi sürecine verdikleri ad olarak tanımlamıştır (Cevizci, 2017, s.275). Bu tanımdan kültür endüstrisinin kapitalist bir hayat tarzını yerel kitleye ve devamında küresel kitleelliğe yönlendirildiğini düşünebiliriz. Kültür endüstrileri, sunduğu hazır ürünlerle tüketicilerin düşünce gücünü köreltmektedir. Dolayısıyla tüketiciler özgürce düşünememekte ve kendilerine sunulan içerikle özdeşleşmekte ve böylece endüstri sadece emtialar üretmemekte, aynı zamanda tüketiciyi de kültür endüstrisinin esas ürünlerinden birisi olarak üretmektedir (Yaylagül, 2008, s. 146). Üretim ve tüketim olgusunun “kültürel üretim ve tüketim” olgusuna dönüşmesini daha

süratli kılan durumlar söz konusudur. Özellikle “kültürel birey” olgusunun giderek “endüstriyel birey” biçiminde konumlandırılması ile, tüketim kültürünün de öznel yansılarını inşa edilmiş olabilmektedir. Üretici ve tüketici konumsallığı ile toplumsal bireyin endüstriyel birey biçiminde yeniden tanımlanmasının da epistemolojik gerekçesi, kültür endüstrisi olmaktadır diyebiliriz. Kültür endüstrileri sadece tüketilecek bir içerik yaratmaz aynı zamanda tüketicinin kendisini de üretir (Yaylagül, 2008, s. 149). Hedef kitleler kültür endüstrisi tarafından kendilerinden beklenen davranışları gerçekleştirirler. Bu bir bakıma kültürel popülizm ile popüler kültür yaratımını da sağlamıştır diyebiliriz. Popüler kültür, geç kapitalizmin yaygın halk kültürü olmak nedeniyle günümüz dünyasında kültür endüstrilerinden bağımsız olarak düşünülemez (Mutlu, 2001, s. 30). Kültür endüstrisini ideolojik anlamda destekleyebilecek, besleyebilecek bir kapitalist bakış açısına ilave olarak bireyselliğin odak kılınmasına ve bireyler arasındaki farklılıkların birer mücadele ve rekabet yaratımı biçiminde düşünen liberalizmi de unutmamak gerek. Horkheimer- Adorno yaklaşımında da benzer ele alış söz konusudur. En kalıplaşmış biçime sahip olan kültür endüstrisi bir biçimi olmadığı için eleştirilen liberalizmin amacı olduğunu kanıtlar niteliktedir (Horkheimer ve Adorno, 2001, s. 48).

Kültür endüstrilerine içerik, biçim ve anlayış olarak en çok tesir oluşturan alan olarak medyayı gösterebiliriz. Medya da başlı başına bir endüstridir ve en önemli üretkenlik karakteri de kültürel biçimlere olumlu ya da olumsuz tesir eden hatta yeniden kültürel kapsam ve biçim üreten konumda yer alır. Medya endüstrileri, medya içeriklerinin üretim, dağıtım ve tüketimi ile ilgilenirler. Bütün bu süreçler, doğrudan var olan ekonomik ve siyasal sistemin belirlediği faaliyetlerdir ve birleşme, ele geçirme, rekabet, üretim, fiyatlandırma stratejileri gibi iktisadi faaliyetler dikkate alınmadan üretim ve dağıtım süreci anlaşılabilir (Yaylagül, 2008, s. 9). Medyanın bu yaklaşımı bizlere ekonomik ve siyasal çevrenin medya endüstrilerinin sınırlarını belirlediğini göstermektedir. Medya endüstrisi aynı zamanda bir medya ekolojisi de yaratır. Donanımlar, sistemler, etkileşim ağları ve diğer tesirler toplamıyla medya ekolojisi, insana dönük üretimler ile son derece dinamiktir.

Fuller’e göre (2005) medya ekolojisi bir parazitler şelalesidir. Aynı düşünce ve oluş kapasitelerinin canlı vücutlarda karmaşık ve özenle birleştirilmiş tenlerde ve süreçlerde yaşamak için yapıldığı gibi ve güçlerin her halükârda doğuştan var olduğu

için materyalizm de aktivite, düşünce, duyumsama ve organik olsa da olmasa da olası bir etkinin ne olduğuyla, neye bağlı olduğuyla ve etrafındaki ilişkisellik boyutlarıyla şekillenir (Fuller, 2005, s. 174). Bu sebeple medya ekolojisinin ve kitle iletişiminin, toplumsal ve uluslararası düzenin sağlanması ve sürdürülebilmesi açısından incelenmesi gerekmektedir. Medya ile siyasi güçler arasındaki ilişki gibi ekonomi ve medya arasındaki ilişkinin kültür endüstrilerinin sahipleri olduğunu söyleyebiliriz. Kültür kendini politikanın yoksunluğunda devam ettiremez ve böylece politika ve kültür karşılıklı olarak güçlenirler; politika ve polis (Latince' de şehir) kültürü şekillendirirken kendileri de kültürle şekillenirler (Deneen, 2008, s.66). Kültür ve politika birbirini tamamlarlar. Özellikle politikaların geçerliliği ve güçlülüğü üzerinde kültürün tesirinden bahsedilebilir. Politik başarılarda da kültürel katkılar olabilir. Ancak kültür kavram olarak biçimlenmiştir. Bu yönüyle politikayı kapsar. Kültürel biçimlenme sürecinde politikalar, kültürel nitelik ya da içerik için refleksif (yansımacı) özellikler içermektedir denilebilir.

2.3 Sanat: Kültürel Bir Kapsam Olarak

Tarih boyunca sanat her zaman ait olduğu dönemin kültürel özelliklerini yansıtmıştır. Bir hikâye, toplumsal bir eleştiri, duygular, yaşadıkları dönemin yaşam koşullarının yorumlanması, güzelliğin betimlenmesi gibi farklı amaçlar için de kullanılmıştır. Sanatın adresleneceği en önemli alan şüphesiz kültür olmaktadır. Dolayısıyla sanatın genel kapsamına veya eğilim doğrultularına baktığımızda tek başına belirleyici gücü veya bu güce ilişkin bir çevresel tesir alanına sahip olmadığını söyleyebiliriz. Kültür, kendi hayatı ve sürdürülebilirliği için bir mekanizmal varlığa ihtiyaç duymaktadır. Genel olarak kültürel bir mekanizma olarak sanatın rolünü dile getirmekteyiz. Böylece sanat için herhangi bir kapsam tanımı, tasnifi ya da çevresinden bahsetmek için kültür ile ilintili mekanizmal bağına odaklanmak doğru olacaktır. Sanat ile kültürün karşılıklı ilişkisi, birçok nitelik ile karşımıza çıkmaktadır. "Kültür" bütün bu uygulamalara, sanat formlarına ve temsillere atıf yapar; bu uygulama, form ve temsiller, onlarla oluşan iktisadi, siyasi ve teknolojik temelden soyutlanmış olarak düşünülürler (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 121). Sanat ile kültür arasındaki organik bağın küçük anatomisinde kapsayan kapsanan ilişkisi söz konusu olmakla birlikte, birbirlerinin koşulu olmak gibi bir içeriğe de sahiptir diyebiliriz. Ancak geleneksel sanat-kültür ilişkisi ile çağdaş sanat-kültür ilişkisini ayrı ayrı ele almak doğru olacaktır. Kültürün

etnik, inançsal, dilsel, coğrafik ya da tarihsel müşterekler ile karakterize tarihselliği ya da gelenekselliği, çağdaş kültür örüntüleri ile tam olarak örtüşmemektedir. Geçmişte kültürel yapıların, yönelimlerin ve benimsenmişliklerin sorumluluk ve aidiyet yüklediği sanatı konuşurken, bugün çok daha farklı perspektifler öncelik almaktadır. Bugün için sanatın ürettiği veya sanatsal üretim süreçlerin aracı kılındığı bir kültürel üretim kapsamı ya da süreci öncelik kazanmaktadır.

Kültür sıradandır ve gündelik hayatın alışılmış bir parçasıdır fakat özel kültürel olgular sıra dışıdır ve tıpkı dünyaya bakış açımızı değiştiren bazı film ve kitaplar gibi insanların şeyleri daha önce algılamadıkları gibi görmelerine ve anlamalarına yardım eder. Ya da buraya da dahil olan bazı kışkırtıcı teorik metinlerin bambaşka ve dönüştürücü kültür, medya ve toplum anlayışları oluşturmalarını umabiliriz (Kellner ve Durham, 2001 s. 14). Sanat ve kültür arasındaki yeni ilişkinin muharrik unsuru olarak sanat, sıradan kültürleri ya da özel kültürleri tasnif etmede, kategorize etmede daha marifetlidir. Sanatın aracı kılındığı kültürel eylem karakterlerinde belirleyicilik, daha çok sanata aittir. Sanatın müsaade ettiği ya da öncelediği kriterler, değer yargıları veya estetik beğeni kalıpları ile kültürün sıradanlığı ya da özel kılınmışlığı tartışılabilir.

Sanat diğer unsurlardan yalıtılmış bir gerçeklik değildir, aksine ilişkilendirilmiş bir gerçekliktir. Çağdaş kültür alanı çok geniş ve kapsadığı teoriler oldukça karmaşıktır. Güncel teknolojik devrimin kültürel değişimi dönüşümleri haritalamanın, kültürel söylemlerin ve teorilerin bütün her şey için anlam ifade etmesinin gittikçe zorlaştığı oldukça çalkantılı bir haldedir (Kellner ve Durham, 2001 s. 11). Kültürel kuramlar, çağdaş sanat için de geçerlidir. Yeni yeni tartışılan “kültürel ekolojiler” başlığı da büyük oranda yeni kültürel kuramları kendine gerekçe olarak sunmak zorundadır. Bu minvalde sanatsal çağdaşlığın da, kültürel güncelliğin de, teknolojik dönüşümlerin de müşterek kılındığı bir gelecek öngörüsü, çağdaş sanatın ve kültürel çağdaşlığın teknoloji ile ilintisini ortaya çıkaracaktır diyebiliriz.

Geleneksel-çağdaş ayrımında belirleyici rolü ve konumu ile teknoloji, yeni kültür formları üzerine belirli bir adaptasyon sunabilmektedir. Sanat tarihinin aksine, kültürel nesnelere değerinden ziyade ederi ile ilgilenmeyi koşullandırmaktadır denilebilir. Neredeyse bütün sanat tarihi, kültürel nesnelere var olan değerini kaynağını belirleme çabasına ilişkindir. Yeni kültürel düşünüş böyle bir şey değildir “şeylere” bizim değer

verdiğimizi söylüyor (Eno, 2012, s. 84). Değer nesnelere, sanat yapıtlarını, bilimsel kuramları, teknolojik aygıtları, kutsal nesnelere, kültürleri, gelenekleri, kurumları, başka insanları ve doğrudan doğayı kapsayabilir (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 41). Alışlagelen kullanımıyla, “değer” birçok şeyle ilgilidir:

1. Bir kimsenin hayat boyu tutarlı olarak peşinde koştuğu bir temel iyi; kişinin asal davranış nedenlerinden biri.
2. Kıymet, iyilik, anlam veren bir nitelik (ya da bir uygulama ya da bir kimsenin yaşadığı ya da yaşamayı umduğu hayatın tamamlayıcı bir özelliği).
3. Öz değerlendirme, özeleştirme ve öz benlik olarak bir kimsenin kimliğini kısmen oluşturan bir nitelik (ya da bir uygulama).
4. Bir kimsenin, olası davranış tarzları arasında neyin iyi (ya da daha iyi) olduğunu seçmekteki temel bir ölçüt.
5. Bir kimsenin kendisinin ya da diğerlerinin davranışını savunmadaki temel standart
6. Hem yararlı bir yaşamı hem de bir kimsenin kişisel kimliğini tarafsızlıkla oluşturan özgül bir ilişki, bir "değer nesnesi" (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 41).

Burada “iyi” kavramı, “kıymet” kavramı ve kimlik açısından “öz benlik” kavramlarının birer nitelik olarak kendilerine ait ölçütler ve standartlar oluşturmadaki yetkinliği ile tartışılmaktadır. Bu anlamda kültürel kapsam içinde konumlanacak bireyin (ya da sanatsal bireyin) özgül bir kişilik inşa etme sürecine temas eden kavramları “değer” ile ilişkilendirme çabası söz konusu olmaktadır.

2.4 Sanat: Kültürel Üretim Sürecinin Parçası Olarak

21. yüzyıl içinde ve daha önceki yüzyıllarda sanat ile kültür arasındaki ilişkinin organik niteliklerine yukarıda değinmiştik. Sanata ilişkin tanımlardan biri de “kültürel üretim mekanizması” olmak biçimindedir. Özellikle üretim, tüketim ve yeniden üretim kavramlarının ikame edildiği alanlara dahil olan kültür ve sanat, endüstriyel nitelikleri

haiz bu kavramlar ile tanımlanır hale getirildiğinden beri, farklı bir ilişki tasviri ile ortaya çıkmaktadır. Kültürün üretilebilir bir olgu olmasına yol açan ekolojik unsurların kültür ile birlikte ve kültüre karşı eylemsel anlamda güçlü kılmaya çalıştıkları bir sanat dikkat çekmektedir.

Gerek tarihsel nitelikleri gerekse geleneksel kalıpları açısından kültürün üretilen ve dolayısıyla tüketilen bir varlık, nesnel ilgiler ya da sosyal bağlamlar biçiminde değerlendirilmesi söz konusu olmamıştır. Geleneksel özellikleriyle kültür, zamana, mekâna ve toplu yaşamının sürecinde kemikleşerek yerleşiklik kazanan ve kendinden temellenmiş değerleriyle karakterize olan görüntüye sahip olmuştur. Ancak bugüne veya akın geçmişe baktığımızda, kültürel içeriklerde yaşanan dönüşümler, yaşamın hızlı ve dinamik yeni yapısı ve kültüre tesir eden çevresel unsurların sayesinde yeni kültür ifadelerine, yeni kültür kalıplarına ya da yeni kültür örüntülerine şahit olmaktayız. Genel olarak bakıldığında adına "... kültür" denilen her şeyin hem üretilebilir hem de tüketilebilir olduğunu görmekteyiz. Böyle bir eylem alanı ve dinamik bir gerçekleştirim olanakları bakımından kültür için üretilebilir içeriklerin iletişimsel ve etkileşimsel yapısını da büyük ölçüde sanat ortaya koymaktadır diyebiliriz. Kültür sosyal yaşantı içerisinde üretilir ve tüketilir (Kellner ve Durham, 2001 s. 22). Kültür üretilebilir tüketilebilir olarak nitelendirilmiştir. Bu durumda kültür küreselleşme ile özdeş unsurlarla açıklanabilir. Küreselleşen kültür dediğimiz zaman endüstriyel tarafı ortaya çıkmaktadır, ticari bir özellik kazanmaktadır. Kültürün sosyalleşmesine ilişkin iletişim ve etkileşimin planlanmasından biçimlenmesine kadar görev alan sanat, bu ilişkiyi gerçekleştirirken büyük oranda teknolojiden faydalanmakta ve dolayısıyla da üretimlerinin temel gerekçelerini ve niteliklerini önceden belirleyen medya ile temas halinde olması gerekmektedir. Kurumsal medya, iletişim ve bilgi endüstrileri bilgi, eğlence ve artan internet erişimi, cep telefonları ve kişisel uydu iletişim cihazları, bilgisayarla işlenmiş film ve video, talep üzerine bilgi ve sanat ön plandadır. Bunun sonucu olarak bilgi ve iletişim endüstrisinin altyapısını ve bunların toplum ve kültür üzerindeki etkilerini tanımlayacak, medyanın ekonomi politik bir çalışması son derece faydalı olabilir (Kellner ve Durham, 2001, s. 29). İletişim ve etkileşimin doğası teknolojik evrilme ile yeniden tanımlanmaktadır. Medya, endüstriyel olduğu kadar ekonomik, ekonomik olduğu kadar da endüstriyeldir. Medya endüstrilerinin kültür ekonomileri ile doğrudan ilişkisi söz konusudur.

Medyanın hedefi olan kitleye ulaşmanın sektörel içeriği “eğlence” olarak ağırlık kazanmış durumdadır. Dolayısıyla eğlence yönelimli medya üretimlerinin tasnifi, sanatsal olarak gerçekleştirilen bir tasniftir. Bu anlamda sanatın hem medya ile hem de kültür ekonomileri ile üretim ve tüketim bağlamı açısından hem eylemsel hem de kuramsal bağı mevcuttur.

20.yy. başlarından itibaren sanat ile kitle kültürü arasındaki sınırlar giderek belirsizleşir. Çünkü sanatçılar, eserlerine kitle kültürünün biçimlerini katmaya, kitle kültürü ise yüksek sanatın stratejilerini almaya başlamıştır (Huysen, 1986, s. 9). Yukarıda da vurgulandığı gibi sanat, kitle kültürü için aktif kılınmış hem endüstriyel hem de ekonomik bir mekanizmadır. Kitle kültürü ile haşır neşir olan çağdaş sanatı geleneksel sanattan ayıran nitelikler de böyle belirginleşmektedir. Bir başka ifadeyle sanatın kitlesel mekanizmaları ve yansuları güncel ve olağan iken, sanatın geleneksel değer ve kriterleri halen devam ettirme arzusunu gerektiren “yüksek sanat” dirençleri de yüksek kültür ile temaslandırılmak durumundadır.

Sanatçılar popüler, elit ya da yüksek sanatçı olarak adlandırılmazlar ancak üretimlerinin karşılık bulduğu skala ve estetizm, bir tür kategorileşme sağlayabilir. Tarihsel ve toplumsal değişiklikler, sanatçıların, eleştirmenlerin ve de seçkinlerin heterojen toplumlarda, iktidar ve kaynaklar üzerindeki mücadeleyi çeşitli gruplar ve yığınlar arasında sadece ekonomik ve siyasi konularla sınırlı olmadığı, kültürel alanda da gerçekleştiğini kabul etmelerine neden oldu. Bu sanatçılar, Geçimlerinin sağlamak için toplumsal, siyasi ve estetik zevkler açısından kendileriyle ortak bir yönü olmayan bir tüketici kitlesi için kültürel ürünler üretmeye başladılar. Bu dönemde popüler kültür çeşitlenmiş ve 19. Yüzyıl boyunca popüler kültürün tüketici kitlesi büyümüştür. (Korkmaz ve Yaylagül, 2008, s. 126).

Seçkin sanatına ait ürünler biriciktir, teknik ve tematik olarak karmaşık, yaratıcı biçimlerdir; bilinçli estetik bir bağlamda, kabul edilen kurallara uygun olarak bilinen bir sanatçı tarafından üretilir. Bu sanat belirli ekonomik ve kültürel statüdeki seçkin insanlar için üretilir. Bu yaklaşım kitle kültürünü basit, yoz ve bayağı bulur, kitle kültürü ürünleri ve popüler kültür ürünlerinin artmasını ise seçkin sanat ve yüksek kültür için bir tehlike olarak görür (Korkmaz ve Yaylagül, 2008, s. 131).

Sanatta seçkinci ayrımcılık belli bir oranda zayıflamış bir olgudur. Sanatı kategorileştirmenin gayeleri de artık deforme olmuş durumdadır. Özellikle kitle kültürü egemenliği içinde sanatı ve sanatçının hem konumu hem de rolü az çok belirlenmiş durumdadır. Bu durum aslında geleneksel-çağdaş sanat ayrımlarıyla da pekişmiştir. Kitle kültürü, adı üzerinde genelleşmiş bir kültürel formasyonu işaret eder. Çoğunluğun kültürü ya da çoğunluğu hedefleyen kültürel niyetleri yaşamsal kılar. Daha da basitleştirildiğinde bir “halk kültürü” tabirini de desteklediği söylenebilir. Teknik ve tematik olarak sofistike olmayan, genel, geniş kökenli yerel gelenekler tarafından üretilen, üreticisiyle tüketicisinin paylaştığı gelenekler çerçevesinde üretilir ve bazı yenilikçi unsurları içerebilir. Ticari olarak satılmak üzere üretilmez. Halk kültürü, bir ulus-devleti oluşturan milletin kültürü de değildir. Halk kültürü, bir ulusun toplumsal dünyasının altında yer alır (Korkmaz ve Yaylagül, 2008, s. 131). Halk kültürünü bir toplumun gündelik rutinlerinden zamanla kendiliğinden oluştuğunu, maddi kaygı söz konusu olmadığı için bu sanatlara herkes tarafından kolaylıkla ulaşılabilir olduğunu söyleyebiliriz. Şiir, yazıt, türkü, gelenekler, yerel danslar ve enstrümanlar bu kültürün en başlıca sanatları olmaktadır.

Popüler kültüre ait uylaşımli biçimler ise; birleştiren yaygın kültürel deneyimlere hitap eden, bireysel bir sanatçı ya da sanatçı grubu tarafından ticari dağıtım ve tüketim için üretilen kültürel biçimlerdir. Bu anlamda popüler kitle kültürü geleneksel olmayan, seçkinci olmayan, kitlesel olarak üretilen, popüler, ticari ve homojen bir kültürdür (Korkmaz ve Yaylagül, 2008, s. 131). Popüler kültür, kitle kültürünün medya üretimleri ve teknoloji ile karakterizedir. Yaşamsal, güncek ve aktüel unsurların ticari döngüsünden sanatsal beğenilerin ve estetizmin kalıpsallığına kadar birçok bileşeni içinde barındıran basit, akışkan, devingen ve süratli üretimlerim muhatabı olarak da tanımlanabilir.

2.5 Teknoloji: Tanımsal Motivasyonlar

Yunanca kökenli teknoloji (technologie) sözcüğünün kökü olan “*techne (tekhne)*” beceri ve sanat anlamlarına gelmektedir. İnsanın, doğal güç ve gereçleri, kendisi için yararlı kılma sanatı ve yapabilme gücü anlamında kullanıldığına da rastlanmaktadır. “*Logos (logic)*” ise kuramsal bilginin pratikte uygulanması olarak tanımlanmaktadır. Yunanca “*logia-legein*” olarak ifade edilen “*loji*” kelimesi Türkçede söylemek, konuşmak karşılık gelmektedir (Hançerlioğlu, 1978, s. 26-62). Loji (logic); düşünce,

kavram, (Platon ve Aristoteles'ten beri) bir şeyi anlaşılır kılan mantıksal temel, (Yeni İnsan Bilimde) yaşamın bilinçsiz güçlerinin karşısında etkin bilinç ilkesidir. (Augustinus'tan beri) "Loji" her bilgiyi olanaklı kılan Tanrısal ışık, bilgi kaynağıdır. Hançerlioğlu'na göre insanın mantıksal algılama ya da zihinsel süreçlerinin bir bilinç ilkesini de adlandırmaktadır (Hançerlioğlu, 1978, s. 62). Teknoloji, belli amaçları gerçekleştirecek araçları tasarlar; böyle bir süreç ancak iktisadi ise rasyoneldir. Bir teknik sürecin özgünlüğü, entelektüel bir mutluluk verir; ancak tek başına ona teknoloji geçerliliği vermez (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 165).

İki kelimededen müteşekkil kavramın günümüzde karşılık bulduğu anlam, son yüzyıl içindeki içeriklerle anılan anlamı ortaya koymaktadır. Bilim ve tekniğin özellikle nesnel çıktılarını olarak ele aldığımız makine, elektronik unsurlar, endüstriyel kapsamlar ve üretim süreçleri için olası tüm içerikler ile anlam kazanmaktadır denilebilir. İlkel teknolojilerden günümüz modern teknolojisine kadar belirli bir amacı gerçekleştirmek için tasarlanan ve uygulanan aletler, kendilerinden önce gelenlerin parçacıklarını ve bileşenlerini kendine referans olarak almıştır. Teknolojik aygıtlar, bir işlev görmek üzere tasarlanırlar. Dolayısıyla, yaratıcı problem çözmeyle birlikte, pratik ve genellikle kuramsal bilgiyi cisimleştirirler (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 5). Yapıp eden bir varlık olarak insan pratikler için araçlar, aletler geliştirmiştir. Pratiklerin ortaya çıkmasını sağlayan gereksinimler söz konusudur. Gereksinimler hem araçları hem de gereçleri pratik için kullanır. Doğanın olumsuz koşullarından kendisini koruyup, diğer insanlarla aralarındaki kavgadan sağlam çıkarak, beslenmesini, çoğalmasını sağlamanın, yerleşik düzene geçmenin ardından, insan, kendindeki "bilim yapma" olanağını gerçekleştirebilmiştir (İnam, 2004, s. 21). Basalla, gereksinimin yaratıcı çabayı harekete geçirdiği inancı, teknolojik etkinliğin neredeyse tamamını açıklamak için sürekli yardıma çağrılan bir görüş olduğunu söylemektedir (Basalla, 2013, s. 18). Tiles ve Oberdiek'e göre (2010) teknolojinin, bilim, kültür ve değerlerle yakın ilişkisi olduğunu ve teknoloji gelişiminin teknik bilgi gerektirdiğini kabul etmemiz gerekmektedir. Teknik bilgi, bilimsel bilgiyi; uygun ortam ve koşullarda, doğru hedefler belirleyip zamanında tespit edebilmek için oldukça önemli olmaktadır. Bir teknoloji aygıtının yer sahibi olduğu bütün karmaşık yapıp etme tarzlarını, "tekniker" başlığı altına katmak gerekmektedir (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 7). Teknolojik aygıtın fikri ve teorik kısmından daha çok, uygulama ve pratik yönü ile uğraşan, teknik bilgiyi

sistemli ve doğru kullanabilme yetisine sahip olan teknikerler; teknolojik aygıtın doğru parçalarını bir arada kullanarak üretimin en önemli unsurlarından biri olmaktadır (Basalla, 2013, s.50). Teknikerler birer teknolog değildir. Teknolog, teknik ile bilimin homojen kılındığı süreçlerin mühendisleri gibidirler. Yenilik (inovasyon), buluş ya da keşiflerin aktörleri olarak tasarımsal süreçlerin de içinde yer alan kişilerdir. Teknikerler ise, üretim zincirinin içinde rol alan ve sistemin sağlıklı işlenmesini mümkün kılan ve donanımların hâkim kullanıcıları ve işçileri konumundadırlar diyebiliriz. Oxford sözlüğü teknolojiyi “bir kültürün elinde mevcut bulunan, ekonomisini ve toplumunu işler hale getirmede kullandığı mekanik hünelerinin toplamı” olarak tanımlar (Arthur, 2011 s.35). Arthur’a göre mekanik hüneler hem teknikerin becerilerini hem de makinenin hünelerini performansta görmek anlamındadır. Kuşkusuz bilim ve teknoloji birçok noktada karşılıklı etkileşimde bulunmaktadır. Elbette bilim tarafından doğal güçler ve hammaddelere ilişkin kuramsal bir anlayış sağlanmasaydı bu etkileşimde kilit teşkil eden ürünler de üretilemezlerdi. Bununla beraber teknolojinin bilimin emri altında olduğunu kesinlikle söyleyemeyiz (Basalla, 2013, s.49).

Teknik ve bilginin kullanımlarını meslekler grubunda incelersek birden fazla seçenek görebiliriz. Bunlar; zanaatkâr, teknisyen, mühendis, deneysel ve kuramsal bilim insanı ve kuram temelcisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Zanaatkâr, kuramsal bilgi olamadan üretim, onarım, denetim yapabilen insandır. "Teknik beceri" diyebileceğimiz, gelişmiş sezgilerle bütünleşen yetenek gerektiren zanaatkârlık (craftmanship), teknolojinin tarihinde çok önemli bir yer tutar. Teknisyen, zanaatkârdan bir adım daha kuramsal bilgiye yakındır. Beceri bilgisini bir ölçüde, kuramsal bilgiyle birleştirebilmiştir. Mühendis; beceri ve kuramsal bilgi alanlarının örtüştüğü yerde durur. Beceri bilgisi, kuramda olmayana uygulamada çözmesini sağlar. Kuramsal bilgisini beceri bilgisiyle sağlamlaştırabilir (İnam, 2004 s. 18).

İleri teknolojiler ile tanışmadan, insanın “tecrübe” ve “aktarım” ile üretim ve geliştirme yapılabilmesi zanaatkârlığın temelini oluşturmaktadır. Bu durumda zanaatkârlık, teknolojinin geçmişine de ışık tutmaktadır. Üretim, geliştirme ve denetleme aşamalarında kuramsal bilgi ile teknik becerinin birlikte kullanılması bizlere teknisyenliği tanımlamaktadır. Mühendis, kuramsal bilgi ve becerisini sentezleyerek hesaplayan, planlayan, tasarlayan üreten, çözen, çözümleyen, onaran,

denetleyen, verim arttıran, doğru noktalarda doğru bilgiyi kullanıp ve süreçte oluşabilecek problemleri çözümlenmede sistematik bir zekâyâ sahip olan kişi olarak tanımlanmaktadır. Deneysel çalışan bilim insanı, mühendisten farklı olarak bilimsel bir varsayımın, bir kuramın, bir modelin sınanmasının ardındadır. Kuramsal çalışan bilim insanı, matematiksel modelleme içindeki “teknik” sorunlardan başlayarak, yeni modelleme önerileri, kullanılan kavramların aydınlatılması, kullanılan kuram içindeki boşlukların varsa tutarsızlıkların giderilmesi gibi sorunlara odaklanır. Düşünce deneyleri (Gedanken Experiment) yapar (İnam, 2004, s.20) İnam burada; deneysel çalışan bilim insanını, kuramsal çalışmaların deney düzeneğini oluşturma becerisine sahip ve deneyini sonuçlandırıp açıklımını yapabilen bilim insanı olarak tanımlamıştır. Kuramsal çalışan bilim insanını modelleme yapan, eksiklikleri fark edip çözüm ve sonuç odaklı bilgi ortaya koyabilen bilim insanı olarak tanımlamıştır. Kuram temelisini ise bilimin temellerini araştıran ve tarihsel süreçte ortaya konulmuş tüm yarar sağlamayı ya da kullanılmayı amaçlayan salt bilgileri inceleyen ve yeni kuramlar ortaya koyan bilim adamı olarak tanımlamıştır. Teknoloji uzmanlarının insanlara hayatta kalmaları için gerekli olan faydalı nesnelere ve yapıları sağladıkları defalarca yinelenmiştir (Basalla, 2013, s.15). Teknolojinin bu tavrı bizlere yine kültür endüstrisini göstermektedir. Modern teknolojilerin ve onları üretenlerin tüketicilerin tepki verme ve düşünme biçimlerini belirlediği bir durumdan bahsetmektedir. Tabiat karşısında tekniğin insana yardım ettiği kavramına denk özgürlük elde edilmesindeki kolaylık, elde edildikten sonraki rahatlık sebebiyle bir zaman sonra abartılıp da insanın kendisi de dahil her şeyin keyfi düzenlemeye tabi tutulabileceği zannı uyandırdığında bugün karşı karşıya kaldığımız tahribatın ilk ve en önemli evresi geride bırakılmış oldu (Aydoğan, 2017, s.43). İnsan için sınırların engelleyici boyutunun olmadığı ve daha demek için herhangi bir gerekçeye de ihtiyaç duymadığını düşündüğümüzde, doğanın insana sunduğu morfolojik desteğin de ötesine geçmek çabası tarih boyunca gözlemlenmiştir. Teknoloji insan için sınırsızlığın da simgesi olmaya başladığından beri, hakimiyet ve hegemonya vesilesi olmaya başlamıştır.

Yenilik, bütün bir yaşam kalitesinin daha iyiye mi, yoksa daha kötüye mi gideceğini belirleyecektir (Ansal, 2004, s.52). Burada yenilik ile yaşam kalitesi arasındaki ilintiyi iki noktada irdeleyebiliriz. Birincisi, her yeniliğin yeni olduğu iddiasının dışında yenilik kriterlerini karşılama oranında iyi ya da kötü olacağı düşüncesi; ikincisi ise,

yeniliğin insana sağladığı yarar ya da kolaylığın insanın diğer beceri ve kapasitelerini köreltip köreltmeyeceği düşüncesi olarak sunulabilir. Sonuçta yeniliğin insan için iyi ya da kötü sonuçlar sergilemesi olasılığını düşünmek durumdayız. Teknolojinin getirdiği yeniliklerin de insanlar için yenilik tanımını karşılayacak nitelikte olup olmadığı ve bir sonraki adımın ne olacağını tahayyül etmek belirsiz ve çelişkili olabilmektedir. Yenilik ve yaşam kalitesinin herkes için farklı bir tanımlanabilmektedir ve bu tanımlar insanın mantıksal ya da zihinsel algılarının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Teknolojik determinizm, teknolojinin toplumsal referanslara başvurmadan açıklayabileceğimiz 'otonom' ya da bağımsız bir mantığı, bir 'özü' bulunduğunu kabul eder. Hal böyle olunca, teknolojinin yalnızca hizmet ettiği amaç açısından toplumsal olduğu söylenebilir (Kuban, 2004, s. 314).

Teknolojilerin son 50 yıl içerisindeki hızlı gelişimine doğru orantıda insan yaşamı ve özellikle toplumsal kurumlardaki değişimler; daktilodan büyük monitörlü bilgisayarlar, zaman içerisinde küçülen ekranlardan tabletlere, anlık haberleşmelere ve online toplantılara uzanan bir süreci gözlemlemekteyiz. Dijital çağın dışında kalmamak, teknolojinin sunduğu hız ve kolaylıklardan faydalanmak daha basit bir cümle ile teknolojiyi bünyesinde barındırmak o ülkenin gelişim seviyesini göstermekte ve algılatmaktadır. Teknik değişimlerin her zaman olumsuz sonuçlara yol açtığını söyleyemeyeceğimiz gibi tamamen olumlu sonuçlardan da bahsedemeyiz. Determinizmin yaygın kabul gören bir iddiası da teknolojinin araçsallığıdır. Yani teknolojiler, onları kullananların elinde yararlı ya da zararlı olurlar, kendiliklerinden bir değer taşımazlar. Bir araç olarak teknolojinin dört temel özelliği olduğu savlanır:

1. Saf bir araçsallığın ifadesi olarak teknoloji, kendisi kullanılarak başarılmak istenen işe ilgisizdir, o işin özündeki değerini üstlenir.
2. Teknoloji siyaseten de bağımsızdır. Bir çekiç, buhar kazanı ya da otoyol, kullanıldığı toplumsal içerikten bağımsızdır. Her türlü rejimde aynı işi görür. Bu yanı sıra diğer toplumsal kurumlardan, örneğin geleneksel hukuki ya da dini örgütlenmelerden farklıdır. Bu yapılar, içinde doğup büyüdüğü toplumların özelliklerini taşımaları nedeniyle diğer toplumlara kolayca aktarılamazlar. Halbuki teknoloji her topluma kolaylıkla transfer edilebilir, tek güçlük transfer maliyetinin yüksekliği olabilir.

3. Teknolojinin sosyo-politik tarafsızlığı onun akılcı doğasına, evrensel gerçeğin onda vücut bulmasına dayanır. Bilimsel kuramlara da yaygın olarak atfedilen gözlemlenebilir ve kanıtlanabilir olma statüsü, teknoloji için de aynen geçerli sayılır.
4. Bu savların doğal sonucu olarak, içerikten bağımsız ölçümlene ve standartlar teknolojilere uygulanabilir. Örneğin üretkenlik artırıcı otomasyon ülkelerden, tarihi dönemlerden, uygarlık farklılıklarından bağımsız olarak mevcuttur ve üretkenlik artırır (Kuban, 2004, s.314,315).

2.6 Teknolojik Gelişim ve Kültürel Arka Plan

İnsanın varlık gerekçelerini sorgulaması için dünyevi, uhrevi ya da metafiziksel olgular ile ilişkilendirilecek hedefler ve davranışlar, tek başına bir sebep-sonuç ilişkisi betimlememektedir. Determinist bakış açısıyla insanoğlu, yaşam gayesini biçimlendirme ile ilgili süreçleri eylemleştirebilir. En ilkel çağlardan modern çağlara kadar bu sorgulama gaye olarak değişmemiştir ancak sorgulamanın nesnelere ya da süreçleri değişkenlikler gösterebilmektedir. İnsan için eylemsel niyetler ve ihtiyaçların karşılanması için alet geliştirmesi gerekmiştir. Bir başka ifade ile insan sadece deterministik yaklaşımlar ile değil, buna ilave olarak pragmatik yaklaşımları da önemli görmek durumunda olmuştur. Teknolojik gelişme insanlarca başlatılmış olsa da özerk hale gelmiş, bireysel ya da kolektif denetimimizin ötesine geçmiştir (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 13).

Yapıp eden bir varlık olarak insan, fiilleri nesnelleştirmek, nesnelere yeniden biçimlendirmek ve bunu süreklileştirmek için tekniği ve materyali bilimsel, tasarımsal ve sanatsal kılma yoluna gitmiştir. Anlaşılır gerekçelere karşılık eylemler gerçekleştirirken, iyi hayat ve refah bir hedef olarak belirlenmiştir. Ancak Basalla, anlaşılması güç nedenlerle de insanların teknolojiyi geliştirmeye başladıklarından bahseder ve böylece yaratılan süreç içinden insan hayatı, iyi hayat veya "toplumsal" olarak bilinen şey ortaya çıktı. Refaha ulaşmak için verilen mücadele kesinlikle ihtiyaç kavramını açığa vurur; ama bu ihtiyaçlar hiç durmaksızın değişir demektir (Basalla, 2013, s. 29,30).

Tarihsel süreçler içinde teknolojiyi “yeniden doğuş” ile kuramsallaştıran kıta Avrupası, daha önceleri bu konuda atılımlar sergileyen Doğu’ya göre daha geç

kalmıştır. Teknolojiye ilişkin kuramsal temellerin bilim ile ilişkilendirilmesi, Aydınlanma ve Endüstri devrimine kadar sürmüştür.

İlerleme düşüncesine karşıt görüşler, 17. Yüzyıl kadar erken bir tarihte sahnede boy göstermişlerdi; ancak sözünü ettiğimiz bu altı varsayımın hiçbiri, 20. Yüzyılın ortalarına değin farklı açılardan ciddi eleştirilere maruz kalmamıştı. Modern savaşma biçimi, ölüm ve yıkımın teknolojik ilerlemenin kaçınılmaz sonuçları olduğunu kanıtlamıştı. Ayrıca mevcut enerjinin, atom çekirdeğinin bölünmesi sonucu artması sadece üst düzey bir uygarlık yaratmada başarısızlığa uğramakla kalmamış, yeryüzündeki hayatın tümü olmasa bile var olan toplumsal ve kültürel birikimleri tehdit etmişti. Teknolojik büyümenin insanlığa sunduğu ekolojik yan ürünlerin zararlarının giderek daha fazla anlaşılmasıyla birlikte, doğanın insanlık tarafından kontrol altına alınmasının oldukça tehlikeli sonuçlar doğurabileceği açıklık kazandı (Basalla, 2013, s.325).

Tekniği araç olarak dönüştüren tasavvur insanın teknik ile doğru ilişki kurmasına dönük her teşebbüsü belirleyip şekillendirir (Aydoğan, 2017, s. 77). Teşebbüsleri belirleyen ihtiyaçların da bir dönüşüm sürekliliği yaşadığı söylenebilir. Süreklilik, teknoloji varlığını korumak ve önemini giderek arttırmak amacını taşımaktadır. Teknolojin kendini göstermek, geliştirmek ve değiştirmek için süreklilik esasını önemsemektedir. Bu durumda süreklilik bağımlılık ile ilişkilendirebilir. Yenilik ise teknolojinin kendini devam ettirebilmesi için olmazsa olmaz yapı taşlarından biridir. İnsan için buluş, keşif, yenilik arayışı zaten var olmaktadır. Teknolojinin devamlılığı (sürekliliği) için bu en önemli özelliklerinden biri “yenilik” olmaktadır. Ayıklanma süreci teknolojinin çok büyük ağ oluşturması yani çok çeşitlilik oluşturması halinde insanlar, gerektiği zaman bir çeşit ayıklamaya, bazılarını kullanıp bazılarını kullanmama yoluna gidebilirler. Doğanın yasalaştırdığı evrensel ihtiyaçları değil, kendimize ait olarak algıladığımız ihtiyaçları karşılamak amacıyla teknolojiyi geliştiririz (Basalla, 2013, s. 30). Basalla, insanın temel ve evrensel ihtiyaçlarla teknolojiyi üretmeye ve kullanmaya başlamasından sonra zaman içinde teknolojinin yorumlamaya açık, öznel bir araç haline gelmesinden bahsetmektedir. Teknolojiler de herhangi bir kültürel nesne gibi yoruma tabi tutulabiliyorsa, determinist yaklaşımın hangi tür toplumsal işlevler üstlendiği de incelenmelidir. Bu da bizi toplumsal hegemonya ya da tahakküm biçimleri üzerinde düşünmeye götürmektedir (Kuban,

2004, s. 318). Kuban'a göre ise teknolojiler kùltürlere bađlı yorumlanıp, geliştirilip, uygulanmamalıdır, evrensel olmalıdır. Teknolojilerin uygulanması ve geliştirilmesi endüstrilerin ya da kurumların kişisel yorumuna tabi olması durumunda diđer toplumlar üzerinde baskı yaratacak etkiler ortaya çıkartabilir. Modern sanayi teknolojisi ve onun ürünleri, kendilerine karşılık gelen toplumsal kurumları şekillendirmişler ve evrensel bir uygarlık yaratmışlardır. Farklı feodaliteler, hatta erken kapitalizmler olabilir ama modernite tektir (Kuban, 2004, s. 314). Teknolojinin evrenselliđe katkıları, 19. Yüzyılın önemli hedeflerinden biriydi. Küreselleşmenin dinamiklerini oluşturan toplumsal güç göstergelerinin de belirginleştiđi bir yüzyıl olmuştur. 19. yüzyıl boyunca, insanlık/ tarihinde ilk kez, haberlerin sonu gelmez mübadelesiyle türdeş kılınan bir zamanın içinde yaşamaya başlamaktadır. Ulaşım ve uzaktan iletişim şebekelerinin açtığı perspektiflere, yüzyılın son on yılları içinde, elektrikli ve içten yanmalı motorların gelişmesinin yol açtığı bir perspektif eklenir. (Sarcey, Bouchet ve Picon, 2003, s. 238). Fakat bu teknoloji çađı bu kapsamda ve hızda yeni bir şey olsa da teknolojinin insan hayatındaki merkezi yeri bir yenilik değildir. İnsan her zaman teknolojik bir yaratık olmuştur (Deneen, 2008, s. 63).

20. yüzyılın teknolojik gelişmeleri daha kapsamlı ve daha etkili kılmasına sebep olan küresel olaylar söz konusu oldu. I. Ve II. Dünya Savaşı, teknolojik gelişmelerin savaş ile alakasının da tüm dünyaya göstermiş oldu. Her iki savaşın belli hedefleri vardı. Bu hedeflerin yeni bir dünya düzeni altyapısı sağlama eğilimleri zaman içinde ortaya çıkan ekonomik, politik, ideolojik, sosyolojik ve dolayısıyla kültürel olgularda gözlemlenmiştir. Postmodernizm, kapitalizm, Neo Liberalizm, Kültür endüstrisi ve Medya İmparatorlukları, 20. Yüzyıldan 21. Yüzyıla geçiş süreçlerinde oldukça genişleyen ve karmaşıklaşan bir kültürel düzen/düzensizlik yaratmaya da potansiyel oluşturdu.

Deđişimi sağlayan deđişik faktörlere yönelik kültürel söylemler çizgisel olmaya eğilimlidir – düz bir şekilde hareket eden, eđer dar deđilse, daha az karmaşıktan daha çok karmaşıđa doğru giden bir çizgi (Burnett, 2008, s. 116). Günümüzde sosyal oluşlara ilişkin gözlemlerde deđişimi karakterize eden olguların genel olarak kültürel olgular tarafında teşkil edildiđi kanısı ađırlıktadır. 21.yüzyılda kemikleşmiş ve olgusal hale bürünmüş bir teknoloji kùltürü arka planından bahsedebiliriz. Teknolojik kùltür, teknolojinin uygulamalı bilime eşitlenmesinde önemli bir rol oynayan, insan

gelişmesini neyin belirlediği ile ilgili bir görüşün hem ürünüdür hem de bu görüşün somutlaştırılmasının sürdürücüsüdür Rasyonel bir metodolojiye dayanan bir bilim/teknoloji/politika arzusunun kendisi, bu görüşün ifadesi olacaktır. (...) Teknolojinin getirdiği gelişim kavramı aracılığıyla yürüyen, insan idealleri ile teknoloji arasındaki bu bağlantının tanınması, bilimin tanımları, teknoloji ve onların iç ilişkisinin niçin çok yüksek duyarlılıkta olması gerektiğini anlamamıza yardım edebilir (Tiles ve Oberdiek, 2010, s.10). Kuşkusuz bilimin yanına getirilen kavramların bilim ile olan homojenliğinin akademik ve pedagojik gerekçeleri barındırdığı savımızı daha önceden belli oranlarda vurgulamıştık. Bilim ve sanat dediğimizde, sanatın bilimden etkilenmesi, bilimin de biçimselliğini sanat ve estetikte birleştirmesi anlamına gelebiliyor. Benze bir durum da bilim ve teknoloji için geçerlidir. Sanatta farklı olarak teknoloji, bilimsel koşulu kati suretle kabul etmiş durumdadır ve doğal olarak bilim ve sanat ile bağının olduğu kabul edilmelidir.

“Bir teknolojiyi yaratanın o teknolojiye cisimleştirdiği değer yargıları kalıcı olma eğilimindedir” şeklinde vurgu yapan Tiles ve Oberdiek, teknolojilerin hiçbir zaman "birbiriyle değiştirilmediğini" ve cisimleştirdikleri değer yargılarının, geniş bir sosyo-kültürel bağlama bağımlı olduklarının kabul edilmesi gerektiğinin altını çizerler (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 49). “Bütün teknolojiler değer yargılarını cisimleştirirler” (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 60). Teknolojilerin, insan üzerindeki tesirlerinin toplumsal ya da kitlesel temayülleri de etkilemesi, bir kültürel süreç ve kültürel gerekçe için benimsenebilecek bakış açılarını ortaya çıkarabilir. Teknolojik gelişmenin belirli aşamalarında bir yenilik veya bir buluşun ayıklanması, yaygın olarak paylaşılan kültürel değerlerce değil, kısa bir süre boyunca kültürü etkisi altına alan ve daha sonra yitip giden kısa ömürlü, geçici heveslerce belirlenir (Basalla, 2013, s.274).

Kültürün kendisi modern teknolojilerimizin bize miras bıraktığı doğadan bağımsız olma hayaline dayanan harcanabilir bir şey olarak görülmeye başlamıştır (Deneen, 2008, s.70). Teknolojiye bağlı kültür aynı zamanda; teknolojinin sürekli yenilenmesi, değiştirilmesi, geliştirilmesi, yeniden tüketilip ve yeniden üretilmesi gereken bir nesne olarak görüldüğünde, ona bağlı olarak kültürün de yenilenmesi gerektiği inancı ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak her yeni teknolojinin yeni bir kültürle geleceğini söyleyebiliriz. Bu durumda eskiyen kültür terkedilmiş olacak bu da kültürü “harcanabilir” bir olgu olarak ortaya koyacaktır. Ayrı ama birbirine bağlantılı birçok

bileşeni olan sistematik teknoloji konsantre bir üretici yapı sağlar ve bu yapı genel olarak teknolojide değişimlere engel olur. Veya başka bir şekilde söylemek gerekirse, teknoloji endüstriyel bir yapı içine saklanmıştır. Aynı zamanda bu yapı teknolojinin doğasının bir ürünüdür. Fakat teknoloji ve ekonomik örgüt birbirine dolanmış bir biçimdeyken, bu ilişkinin bozulmayacağına garanti yoktur. (Lotz, 1998, s.28) Üretim ve tüketim bağlarına ilişkin ekonomik dinamikler, birer bileşen karakteri sergileyebilir. Örneğin; teknoloji bir eşyadır. Pragmatiktir. İş üretmek için kullanılır. Bir başka örnek ise teknoloji, tüketimseldir, bağımlılık yapar ve yenilenmesine ilişkin gereklilik inancını pekiştiren motivasyonlar ister. Kısa vadede, üreticiler şu anda var olan teknolojik gelişmede çok büyük değişiklikler yapmalarına izin vermeyen bir yapıya takılıp kalmışlardır. Teknolojinin önemli parçaları üzerindeki kontrol eksikliği teknolojide büyük bir ilerleme yapma şanslarını sınırlar (Lotz, 1998, s. 30).

2.7 Teknolojinin Kültürel Potansiyelleri

Toplum, bireylerin birçok özelliklerini müşterek kılabilme gücü ile ortak yaşam, ortak geçmiş ve ortak gelecek perspektiflerine sahiptir. Müştereklerin inşasının uzay ve zaman içindeki karşılığı kültür olarak ifade edilmektedir. Çağımızda toplumsal ya da kitlesel, yerel ya da küresel, faydalı ya da zararlı, ihtiyaç ya da ihtiyaç dışı olarak nitelenebilecek üretim ve tüketim bağlarına vurgu yapmıştık. İşte tam da bu noktada sayılan tesirlerde ve yayılım gücünde varlık olarak ön plana çıkan olgunun teknoloji olduğunu bir kez daha ifade etmek durumundayız. Teknolojiler, günümüzde insanların içinde yaşadıkları toplumsal koşulların en önemli belirleyicilerinden biridir. Dolayısıyla teknik değişim, toplumsal denetim ve katılımın vazgeçilmez olduğu bir alandır (Kuban, 2004, s. 326). Teknolojinin bir yaşam biçimi olarak tasvir edilmesi ütopyik ya da distopyandır. Fakat yine de belirli bir “ruh” tarafından “canlandırılmış” bir teknoloji olarak kalır (Rutsky, 1999, s. 24). Rutsky (1999) teknolojiyi “bir ruh tarafından canlandırılan” olarak görmüştür. Fakat günümüzde teknolojinin “bir ruha sahip olduğunu” söyleyebiliriz. İşlevselliği ve faydacılığı üzerine yaşam biçimi olarak tasvir edilmiş, yapay bir ruh kazandırılmış teknoloji, insanın bir parçası haline getirilmiştir. Teknoloji modern hayatın işaretidir (Deneen, 2008, s. 63). Deneen (2008) teknolojiyi gösterge olarak betimlemiştir. İnsanlığa, sosyalliğe, topluma, eğitime, gelişmişliğe ve özellikle çağımızda küreselliğe ait bir gösterge olduğu söylenebilir. Bu teknolojik göstergeler ait olduğu toplum ya da kullanılan kitlenin standartlarını ve

yaşam düzeninin nasıl planlanabildiğini gösteren bir işarettir. İnsanlık tarihinin gelişmişlik seviyesinin en yüksek değerlere çıktığı günümüz dünyasında, teknolojiyi üreten ve sahip olan toplumlar modern olarak değerlendirilmektedir.

Çağımızda teknolojinin kültürel bir başlık olarak bize sunduğu genelleme, “dijital kültür” olarak gösterilebilir. Benimsenen ya da reddedilen içerik ve yönsemeleriyle böyle bir kültür formasyonu, gücü ve gücü ile orantılı tesirleri açısından ele alınmak durumundadır. Dijital kültür basit bir şekilde, nesneleştirme ve özelleştirme üzerinden şimdiki sosyopolitik, kültürel ve ekonomik trendlere dayalıdır (Hand, 2008, s. 39). Dijital teknolojiler kendi başlarına güçlü ve hatta özerk bir şekilde ortaya çıkabilirler fakat sadece kültürel düzeni kendi kendilerine yaratamazlar- kültürel ortamlarla, irade dinamikleriyle veya karşılığında böyle bir birleşmenin sonucu olarak değişecek olan uygulama formlarıyla birleşmeleri gerekir (Hand, 2008, s.70-71). Hand’ in (2008) yaklaşımına katılmak gerekmektedir. Zira içinde geliştikleri hazır bir kültürel ortamda dijital kapsamlar, mevcut kültürel yapıya olan temas biçimleri ile bir değerlendirmeye tabi tutulabilir. Teknolojik hazır bulunmuşluklar ya da teknolojik deneyimler, teknolojinin (dijital içerik ve eylemler) kültürel olarak ne tür yönelimleri ihtiva edeceğini ve bundaki gücünü de ayrıca gösterirler.

Dijital ürünler ya da üretimler, bir tür medya üretimidir. Medyanın geleneksel yapısı ile de bir kopuşa sebep olan dijitalizasyon, yeni medya adıyla çok daha karmaşık bir perspektif önermektedir bize. Bu bağlamda, yeni medyanın etkisinin standart bir şekilde iyi mi kötü mü olduğu soruları sorulmaz. Konu sözlüden baskıya doğru olan değişim iken, kültürün ve gücün şu anda var olan anlayışının potansiyel olarak beklenmeyen yollardan nasıl iyileştirildiği sorusunu sormalıyız (Hand, 2008, s. 52). Kendi kültürel-tarihsel konumlarında dijital medyanın uygunluğunu temellendirmede ve daha da önemlisi kullanımın süregelen dinamiklerinde, kültür ve teknoloji arasında çeşitli birliktelikler olduğunu görüyoruz (Hand, 2008, s. 97). Yapıp eden, değiştirip dönüştüren, bulan veya icat eden bir varlık olarak insan, diğer insanlarla münasebetine ve gereksinimlerine yönelik bağı merkez alan bir sosyalite geliştirir. Bu bağlamın ana karakter yapılanmasını da kültür oluşturur. Genel anlamıyla kültür, insanın insanlarla bir arada olmasının olanaklarını ve gerekçelerini açıklayan bir olgudur diyebiliriz. Doğal olarak, insanın tüm biçimlendirme süreçlerini ve eylem yönelimlerini içeren bir teknolojik kapsam ile kültürün organik bağı da ortaya çıkmış olur. Teknoloji kültürü

hem insanı tanımlamanın hem insana ait çevrenin çözümlenmesinin hem de varlık olarak yaşamsal gayesinin bir tezahürüdür diyebiliriz.

Kültür olan teknolojiyle modern dünyayı tanımlayan teknolojiler arasındaki bağlantı nedir? (Deneen, 2008, s. 67). Dünyanın kitle iletişim araçları ve medya sistemleri ile küreselleşmesi ile modern dünyayı tanımlayan teknoloji aynı zamanda teknoloji kültürünün de gelişimini paralel olarak sağlamıştır. Teknolojiler bir kitle üzerinde hâkimiyet oluşturup, onun yaşamsal pratiklerine, hedeflerine ya da günlük yaşamına etki etme gücü barındırıyorsa onun giderek bir kültür olmaya başladığını göstermektedir. Teknoloji ilerledikçe her yeni alet hayatın bir vazgeçilmezi olur. Evin mukaddes bir parçası, olmazsa olmazı olan bu aletler hayatı yönlendiren harcamalar, insani ilişkiler, zaman kullanımı gibi her noktada bizi etkileyen ana unsurlar olmaya doğru gidiyorlar (Özkan, 2002, s. 12). Her yeni teknoloji yeni bir ihtiyaç ya da vazgeçilmez olarak insan hayatına dahil olmaktadır. Farklı bir bakış açısından baktığımızda; teknolojiyi bir ihtiyaç ve hayatı kolaylaştıran araç olarak değerlendiren tariflerin ortaya çıkıp, kendi kendini sürdürdüğü şartlar öncesinde insan bu aletlere ihtiyaç duyduğunun farkında değildi. Teknolojik aygıtlara giderek daha fazla bağımlı hale gelen, aynı doğrultuda daha büyük ilerlemeler için meydan okumalara maruz kalan, dolayısıyla belirlenen yine insan olmuştur

Teknolojik yenilikler başka bir sebepten dolayı yeni kültür trendleri yaratmış olsa bile teknoloji geliştiricileri, akademik kuramcılar ve gençlik kültürü arasındaki bağlantılar bu durumda oldukça yakın gibi görünüyor (Schroeder, 1994, s. 523). Genç neslin sanal dünya ile kurduğu yakın temas teknoloji geliştiricilerinin dikkatini çekmiş, gelişim ve yenilikler gençlik kültürü ile yakın temas kurmuştur. Bunun sonucunda çocuk ve genç kesimde sanal dünyaya olan bağımlılık ve denetimsizlik büyük boyutlara ulaşmıştır. İnsanın ve doğanın veya yapay ve teknolojiğin arasındaki ikiliklerin “cyberpunk” lar arasında tartışmalara yol açtığı en önemli yol, teknolojiyle kurulan bedensel bağ düşüncesinden geçer (Glover, 2010, s. 140). “Cyberpunk” temasında gelecek ve ileri teknoloji konu edilmektedir. İnsan ve doğanın yok olduğu, yerini yapay zekâ ve yüksek teknolojik içeriklerin aldığı pesimist bir endüstriyel dünya tasarımı vardır. Bu kurgu dünyasıyla bağlantı kuran insanlar kurdukları bağ neticesinde gerçek dünyadan soyutlanmaktadır. Siberuzay, terimi bilgisayarların ve onu kullanan insanların internet ve benzeri ağlar içinde kurduğu iletişimden doğan

sanal gerçeklik ortamını anlatan metaforik bir soyutlamadır. Çokça birbirine karışıyor olsa da siber ve sanal ayrı kavramlardır. İnternet hem sanal hem de siberdir. İnternet, iletişim yöntemi açısından siber, yarattığı ortam açısından sanaldır. Sanal gerçek (Virtual reality), bilgisayarlar tarafından simüle edilen ortamlara denir. Çoğu sanal gerçeklik ortamı bir bilgisayar ekranı yoluyla edinilen görsel tecrübelerden ibarettir (Yaykın, 2010, s.49). Gerçek ve simülasyon arasındaki çizgi çok incedir ve sanal ile gerçek dünya birbirine karıştırılabilir. Bu sihirsel ve ruhsal teknoloji hissi, hiç şüphesiz, bir tür fetişizm içerir, fakat sihirsel ve doğaüstü bir düşüncenin değişiminden bir meta fetişizmi olarak görülür. Modern yüksek teknoloji araştırmaları, aslında, genellikle sihirsel veya ruhsal terimler ve düşüncelerle yayılır (Rutsky, 1999, s. 142).

Bu bağlamda, yüksek teknoloji, “yüksek” ve “düşük” bir kültür arasındaki ve teknolojiye “yüksek” derecede ulaşımı olanlar ve olmayanlar arasındaki ayrımı kalıcı hale getirmeye devam eder. Böylece, çeşitli teknolojik “hayalperestler” ve kurumsal başkanların bildirimleri “yüksek teknolojinin” toplumu nasıl “demokratik” hale getireceğinin detaylarını verirken ve evrensel erişimi, katılımı ve kişinin hayatı üzerindeki kontrolünü imkânlı hale getirirken, yüksek teknoloji sosyal sınıfları ayıran bir “araç” olarak kalır (Rutsky, 1999, s. 3). Yüksek teknoloji ya da yüksek olmayan teknolojilere ulaşımı olan bölgeler için yüksek kültür ile yüksek olmayan kültür ayrımı yapılmaktadır. Sosyal sınıflandırma ve modern toplum anlayışlarını güçlendiren bir bakış açısı olmaktadır. Yüksek teknoloji çağında, yine de teknolojik hayatın temsillerindeki bu sihirsel ve ruhsal değişim artık basit bir şekilde korkunç ve tehditkâr olarak görülmeye başlar (Rutsky, 1999, s. 18). Endüstrilerin, teknolojileri algılatma süreci sonunda insanlar, teknolojilere anlam yüklemeye başlamışlardır. Kendi ruhunun ihtiyaçlarını yapay bir ruh aracılığı ile gidermeye çalışmaktadır. Duyarlılıktan Bilince İnsanlığın ‘ilerlemeye’ ya da ‘gelişmeye’ (geç sanayileşmede kalkınma) inancının iki temel gerekçesi oldu: ilerleme teknik gerekliliğinin dayattığı bir çizgidir ve bu çizginin başlıca belirleyicisi daha yüksek verimlilik (Kuban, 2004, s. 323).

Birçok dijital teknoloji kendi formunda ve etkilerinde daha da kültürel bir hale gelir – süreçler o kadar geleneksel söylemlere ve uygulamalara o kadar merkezlidir ki ‘dijital kültürler’ isminin bir tanımlama olabileceği düşünülür. Aslında, bazıları yeni dijital

medyanın kısmen kültürün ne olduğunu yeniden tanımladığı hakkında tartışmaktadırlar (Hand, 2008, s. 30).

Bugün teknolojinin araçlarıyla büyülenmiş, teknolojinin arkadaşlığına güvenen, her daim bize eğlence vermesine bağımlı, verdiği umutlarla baştan çıkmış ve gücü ve hızına hayran kalmışızdır. Ayrıca insan ruhunu ele geçirmiş ve anlam arayışlarımızı güçlendirmiştir (George, 2003, s. 37). Teknolojiyi ilham verici bulmak veya ondan uzak durmak arasındaki çizgi çok incedir. Teknoloji ile birlikte duyuşsal algı, iletişim ve gerçeklik anlayışlarının bozulması bizi teknolojinin karanlık yüzü karşılaştırır. Teknoloji kültürü ile başlanan sürecin günümüzde tekno-kültüre doğru dönüşüm ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. Fakat insanın teknolojiye karşı kendi kendini organize etme yeteneği güçlendikçe teknolojinin kolaylaştırdığı hayat şartları büyük bir haz ortaya çıkabilir. Son teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardığı yeni endüstrileri etkilediği kadar, halen var olan endüstrileri de derinden etkilemektedir (Göktürk, 2007, s. 208). Üretim süreci daimî bir özelliğe sahip olması sebebiyle, buldukları çağın tüketim hızına göre üretim araçları, ihtiyaç duyulsun ya da duyulmasın yenilenmek zorunda kalmışlardır.

Postmodern paradigmda, toplum, kültür ve özneliğin postmodern bilgi teknolojileri tarafından yürütüldüğü yerde teknoloji, bir dil makinesi olarak yeniden belirlenmiştir. Diğer bir deyişle, dijital kültürlerin nasıl da makro-seviye bir kararlılık veya bireysel uygunluk sonucu değil de belirli siteler aracılığıyla yaratıldığı vurgulanıyor. İdeolojiler, kurumlar, teknolojiler, tasarımcılar veya bireysel kullanıcılar bir derecede buna dahil olsalar da bu tarz bir yaratma sadece onların ellerinde değildir (Hand, 2008, s. 71). Kısacası kültürler, bir dönem içinde anılırlar. Postmodern dönem, dönemi açımlayan eğilimler, kuramsal temeller, kitlesel benimseyişler ve onaylar ile kültürel hareketlilikleri en yoğun yaşayan dönem olmak yolundadır. Çünkü kendi söylemi ve örneksem eğiliminin odağına kültürü yerleştirmiş durumdadır. Postmodern ideolojiler, kurumsal yapılar, toplum mühendisleri, yöneticiler, sanatçılar ve tasarımcılar, sosyo-kültürel bağlamlar ile tekno-kültürel bağlamlar arasındaki sınırı da ortadan kaldırma eğilimini süreklileştirecek görünüyorlar.

2.8 Teknoloji Kùltüründen Tekno-Kùltüre Geçiř

Fransız filozof Jacques Ellul tekno-kùltürün ne olduđu sorusunu “Bir tekno-kùltür var mıdır?” bařlıđı altında incelemiřtir ve ‘teknik bir kùltür imkânsızdır’ sonucuna varmıřtır. Eleřtirilerinden biri; ‘teknik evrenseldir ama kùltür evrensel olamaz ve insanlar da evrensel deđildir (aktaran, George, 2003, s. 37). Tekno-kùltürün geliřimi son zamanlarda özellikle de bilgisayar ađı vasıtasıyla iletiřim ve bilgi yayılımı gerçekleřtiđinde bařlar (Darmawan, 2008, s. 3). Tarih boyunca toplumların sosyal, politik ve ekonomik yapılanmalarından řekillenerek deđiřime uđramıř kùltürün en büyük parçası olan insanın sistemden bađımsız ilerlemeyen teknolojilerden etkilenmemesi kaçınılmazdır. Ellul teknik kùltürü evrensel olarak kabul etmemektedir. Kùltürün, her milletin kendine has olduđunu belirtmiřtir. Dil, din, ırk, cođrafya olarak bakıldıđında kùltürü yerel olarak kabul edebiliriz. Çünkü kùltürün dođuşunu sađlayan en temel yapı taşları bu bileřenlerdir. Bir diđer ađıdan baktıđımızda küresel endüstriyel ađ içerisinde, teknolojinin ticaretinin yapılması söz konusu ise ve dünyanın büyük bir kesimi bu hedeflerde ilerliyorsa, teknoloji dünyanın her köşesinde genel bir unsur haline gelmiřtir. Bu durumda teknolojiyi kullanan insanlık yerelden çıkıp küresel davranmaktadır. Endüstriyel olarak kabul edilmiř tekno-kùltür evrensel bir kùltür haline gelmenin bir göstergesidir. Buna karřın, kùltür kaçınılmaz bir řekilde yereldir. Yerel kořulları bilmek ön řart ve kùltürün temelidir (Deneen, 2008, s. 68). Kùltür genelinde, gelenek, örf ve adetler özelinde yerellik, teknolojinin evrenselliđi ile tartıřılabilir. Yani yerellik ile teknoloji zıt bađlamlar ile tartıřmanın konusunu ortaya çıkarırken, aslında teknolojinin cazibesine karřı durulmaz heves ile bu yerellik zayıflayabilir. Tekno-kùltürün karmařıklıđını anlamadaki ilk stratejimiz ona insanlar, teknikler, yöntemler ve dođal ortam arasındaki birbirine bađlı iliřkilerin ortaya çıkardıđı sonuç olarak yaklařmaktır (Vannini, P., Vannini, A. ve Hodson, 2009, s. 468). İnsan davranıřlarını etkileyen kültürel teknikler ve yöntemler bizlere popüler kùltür vardır. Kimi tüketiciler, satın aldıđı mal ve hizmetlerle sadece somut fayda deđil, aynı zamanda haz almak da istemektedir. Hazza dayalı tüketim olgusunun teknolojiyi kullanma-tüketme süreçlerine tesir etmesi, teknolojik tatmin; teknolojiye sahip olmanın ötesinde, teknolojiyi kullanma yetilerine de sahip olmak ise tekno-kùltürden tam anlamıyla bir hazzı kùltür olarak bahsetmemize olanak sađlamaktadır. Carey (1999) birbiriyle örtüřen ekolojilerin 3 farklı çeřidini tanımlamıřtır: hareketin fiziksel ekolojisi, durumun tanımlamaya yönelik çaba ve yarıřları iđereren sembolik bir

ekoloji ve ilk iki süreci kapsayan medya ekolojisi. Bu ekolojik ilişkiler, kesin zamansal ve konumsal sınırlar içinde yer almaktadır (aktaran, Vannini ve diğerleri, s. 468).

Paradoks TeknoKültürde yaygın bir şeydir. İki çelişkili görüşü aynı anda ele alır. Tekno-kültür “ve-veya” dünyasındansa “hem-hem de” dünya görüşüne sahiptir. Bulanık mantık bu jenerasyona kendiliğinden gelir. Paradoks daha yaşlı toplumlar arasında bir sorun yaratır ve çelişkiler akıllarına gelebilecek en kötü durumlarda bile kabul edilebilir değildir (George, 2003, s. 44-45). Tekno Kültürün bir parçası olan insan, deneyimleri ile iyimser ve kötümser teknoloji görüşlerine bizi yönlendirebilir, çelişkiye düşürebilir veya ikna edebilir. İyimser- kötümser, güçsüzlük- sınırsız güç, değer yargıları- olgular, doğa- yapay dünya gibi ikili görüşler arasında kalan insan, yapıp etme arzusunu kendi özerkliğinde yine insani amaçlarla yönlendirerek dengeyi koruyabilir ve tekno-kültürün egemenliğinden kurtulabilir.

Teknolojik iyimserlik (teknolojik determinizm) görüşüne göre, teknoloji kendi iç dinamiği olan ve kendi kendine bir gelişim izleyen bir olgudur. Diğer bir ifadeyle, bu görüş, “teknolojiyi” doğal, “teknolojik değişmeyi” de doğal süreç olarak kabul eden bir görüştür. Bu gelişmeye müdahale edilemezse, teknoloji toplumu mutlu yarınlara götürecektir. Teknolojik iyimserliğin uç noktası “teknoloji hayranlığı (technophilia)” olarak ifade edilmektedir. Teknoloji hayranlığı, gerekli gereksiz tüm yeni teknolojilerin hayata geçirilmeye çalışılması ve bunun bir güç simgesi haline getirilmesi olarak ifade edilmektedir (aktaran, Kabakçı, Odabaşı, 2004, s. 21). Teknolojik kötümserlik görüşüne göre teknoloji, insanları sürekli tüketime, sığ bilgilere, yaşam kolaylığı ile uyuşukluğa ve bağımlılığa sürüklemektedir. Teknolojik kötümserliğin uç noktası, “teknoloji korkusu (technophobia)” olarak ifade edilir. Teknoloji korkusu, her türlü teknolojiyi reddederek, teknolojiye uyum sağlayamama, teknoloji ürünlerine yönelik, korku, rahatsızlık ve kaygı duymak olarak tanımlanmaktadır (Kabakçı, Odabaşı, 2004, s. 21).

Teknolojiye karşı duyulan bu duyguların dışında, biri iyimser, diğeri kötümser ve birbirleriyle çelişen iki görüş ortaya çıktı; bunlardan birisi, tekniğe büyük bir güç atfediyor, diğeri ise tekniğin güçsüzlüğünü kabul ediyordu; biri çevre ve insanlık yazgısının teknolojiyle denetimini benimserken, diğeri denetimsiz giden teknolojik sistemlerden söz ediyordu (Tiles ve Oberdiek, 2010, s. 12). Her iki farklı görüşte ortak

nokta olan teknoloji hem güçlü hem de bir kültürel yapılanmaya ihtiyaç duyduğu için güçsüzdür diyebiliriz. Bütün teknolojiler eninde sonunda kendilerini başka bir şeyle değiştirirlerse, teknolojilerimizin kültürün orijinal ve temel insan teknolojileriyle değişeceği bir zamanda yaşıyoruz demektir. Yine de eğer kültür, giderek bizi insanlıktan çıkaran teknolojinin ön koşullarından biriye, doğayı ve kültürü mahvederek aslında sonuç olarak kendimizi mahvediyoruz demektir (Deneen, 2008, s. 70). Teknoloji, yarattığı kendine ait bu kültürel ortamda insanı şekillendirebilir ve zamanla araçlar amaçlar üzerinde üstünlük kurabilir. Bunun kontrollü bir şekilde gelişmesi ve bilinçli tüketicilerle teknolojiyi ilerletilmelidir. İnsanlık tarihi boyunca, teknolojinin bazı formları her zaman dünyadaki ekonomik ve sosyal değişimin temel nedeni olmuştur. İlk olarak biz araç gereçlerimizi şekillendiririz, sonra da onlar bizi. Teknolojik yeniliklerin bazı çeşitleri zamanının kültüründeki devrimsel değişiklikler için katalist niteliğinde olmuştur (George, 2003, s. 36). Burada George bizlere tekno-kültürün özetini vermektedir. Teknolojik üstünlükler tekno-bireysel üstünlükler olarak değerlendirilebilir. Her yeni teknolojik gelişme ve bu teknolojinin topluma uyum sağlaması ile bu araçların endüstriler tarafından yönlendirilmesi sonucu teknoloji eksenli kültür, bizleri küreselleştirmiş, yaşamlarımızı endüstriyel kılmıştır. Tekno-kültür sadece toplumsal grupların bir uyum içerisinde bir araya gelmesi değil, aynı zamanda stratejik ilgi alanlarının çarpışmasıdır (Vannini ve diğerleri, 2009, s. 471). Stratejik ilgi alanlarının çarpışması ile neyi anlatacağız. Teknoloji ırk, cinsiyet, ekoloji, topluluk gibi ayırımları ortaya koyar düşüncesi yanlış bir düşüncedir. Zira teknoloji tüketimsel bir olgu ise, bu ayırımlar pek ticari durmaz. Eğer stratejik ilgiler, mesleki ilgiler, amaçsal ilgiler ile ilgili ise, bunların çarpışması da teknolojinin işine gelmez. Bunların dışında kültürel gerekçeler, stratejiler ya da çarpışmalardan bahsedilebilir. Bu da tekno-kültür olarak anlayışla karşılanabilir. Tekno-kültürü çevrebilim olarak anlamak bizim hareket ağları –sembolik ve maddesel- üzerine odaklanmamıza da yardımcı olur. Bu doğal ortamı şekillendirmemiz ve doğal ortamın ve alışkanlıklarımızın da bizi şekillendirme yoluyla olur (Vannini ve diğerleri, s. 468). Teknolojinin ekolojik olabilmesi için insanla etkileşimli olması zorunludur. Ekolojik boyutu olmayan bir oluşumun kültür olması söz konusu olmamaktadır. Bu durumda sanatsal ekoloji, sosyal ekoloji gibi teknolojik ekolojiden de bahsedebiliriz. Karşılıklı olarak iletişim, etkileşim, eğitim, medya gibi günlük yaşam içerisindeki birçok bileşende teknolojinin yansımalarını görebiliriz. Ekolojik etkileşimlerinin hızla

gelişmesiyle günümüzde teknoloji kültürün vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Tekno-kültürel paradigmaya yönelik teknoloji gerçekten insan algısını, insan mantalitesini veya insanın dünya görüşünü değiştirme yeteneğine sahiptir (Darmawan, 2008, s. 3). Teknolojik unsurlarla insanın etkileşiminden çıkan sonuç; teknolojinin insana karşı hâkimiyet ortaya koyduğu ve dolayısıyla kültürel yapılanma açısından tekno-kültüre cevap verdiği anlamı ortaya çıkmaktadır. Teknolojik değişim boyunca, kişilerin eğilimlerine göre etkileşimleri hem sağlayan hem de kısıtlayan değişim prensipleri ve nitelikleri forumuna “eylemin dönüşümlü yönetimi” adı verilir. Etkileşimler bağlam ve zaman içinde örgütleri, metodları ve ajansları birbirine bağlar. Kişilerin eğilimi bu değişim metodunda bir anlam ve eylem elde etmek amacıyla onların esneklik kademesini takibe alır (Jacksona, Philip, 2010, s. 448). “Eylemin Dönüşümlü yönetimi” olgusu; insanların eğilimlerinde belirleyici gücü olduğuna vurgu yapılan teknolojinin özellikle değişim niteliği ile sosyal, kültürel ve pedagojik etkileşimleri daha güçlü kıldığı söylenebilir. Eylemin refleksif yönetimi proaktif hedeflerle ve reaktif hedefler ile yapılabilir. İnsan eğilimleri üzerindeki etkisi dikkate alınarak teknolojinin geleceği şekillendirirken reaktif hedefler var olan canlı bir teknolojiyi sürdürmesini sağlamakta ve olumsuz sonuçlarda çözüm bulmaya çalışıp güçlendirmeyi amaçlamaktadır, proaktif hedefler dinamik değişim peşinde koşmaktır. Proaktif hedefler ile hareket edildiğinde teknolojinin getireceği tüm olasılıkları düşünüp planlı bir şekilde harekete geçilmekte ve amaç sonucu olumlu etkilemek olmaktadır. Teknolojinin doğurabileceği olumlu veya olumsuz tüm sonuçlara kendini hazırlamakta ve mevcut koşullarda değişiklikler yapabilecek yeterliği olmaktadır. Sonuç olarak teknobilim kapitalizmin gündelik yaşamına teknik araçsal / hesaplayıcı pratiklerin uygulayıcı imkânlarını geliştirmesiyle tekrar yatırım yapar. Bu durum teknobilimin, bilimleri uzlaştırıcı ve bir araya getirci (bilimi kendinde ve kendi için bilginin kurulumuna adanmış bir pratik olarak temsil etmeyi destekleyen bir mitle) “dışarıyla” ilgilenmede en açık ve fark edilebilir bir şekilde görünür (Philipson, 1993, s. 148).

Kaynaklarından yararlandığımız bu teknolojiler bizim ve çocuklarımızın geleceğine tehdit eder. Doğaya karşı olan savaşımızın her şeyi yıkıp geçtiği kültürümüzü tamir etmeye çalışacağımıza, bizi “küresel cehalet” te yaşamaya iten teknolojileri bulmaya çalışıyoruz (Deneen, 2008, s. 73). Teknolojinin zararları, teknoloji kültürünün

meşruiyetine bir muhalefet olarak ele alınabilir. Farklı bir açıdan, kaçınılmaz son ve terk edilemeyecek hale gelen teknolojilerin, fayda unsurlarını öne çıkartarak kontrollü erişim eğitim ve programları arttırılabilir, endüstrilerin ve medya kurumlarının bu yönde hareketleri hükümetlerce denetlenebilir. Çünkü teknoloji ve ürünleri nötrdür. İyi veya kötü amaçla da kullanılabilen edilgen araçlardır. Örnek vermemiz gerekirse, ilişkilerdeki sosyal mesafelerin artmasına zemin hazırlayan teknoloji değil onu uygunsuz bir ölçüde veya biçimde kullanan ve geliştiren insanlar olmaktadır. Tekno-kültür tamamen kişiselleştirmeye ilgilidir. Eski standartlaştırma ve seri üretim paradigması artık işe yaramıyor. İlk kez, teknoloji, kişilerin heveslerini ve aşırı kişiselciliğe yönlendiren beğenilerini karşılamakta oldukça gelişmiştir (George, 2003, s.45). Burada George tekno-kültürden hazcı kültür olarak bahsetmektedir. Bu kültürün diğer bir inanılmaz bir şekilde zehirleyici olan yanı ise yüksek teknoloji toplumunun narsistliğidir. (...) Tekno-kültürdeki ütopyacılığın modern duygusu yeni bir şey değildir. Bizden önce yapılan bütün yenilikler de aynı idealizme sahip olmuşlardır. Ütopya rüyası içinde bulunduğumuz zamandan ve insanlık için daha güzel bir gelecek yaratma umudumuzdan kaynaklanır (George, 2003, s.45). İnsanlar daktilonun izin verdiği sınırlarından çıkıp bilgisayarın sınırlarına geçiş yaptı ve onun izin verdiği ölçüde yaratıcı olabildi. Bu zamanla geliştirilip daha uzak hayal üstü hedeflere ulaşılmış, sınırları aşmış yüksek teknoloji ile karşı karşıyayız diyebiliriz. Bu durum sosyal sınıf farklılıklarının artmasına ve toplumlar arası rekabete neden olmasının yanı sıra yüksek teknoloji öğeleri ile çığır açan yeni icatlar ile toplumsal faydacılığa, sağlık ve eğitim alanında ileri düzey gelişmelere olanak sağlayabilir. Bu karşıt görüşlerin içinde üretilen yüksek teknolojinin geliştirilmesi ve yayılması artık tek bir bireyin kontrolünden çıkıp evrensel değerlere ulaşır.

BİT (Bilgi Teknolojileri)'in günlük hayatta kullanılması insanlar için alternatif bir kültür şekillendirmeye olanak sağlar. Tekno-kültür insan algısının günlük hayatta teknolojinin kullanılmasının bir sonucu olarak oluşan bir paradigma değişimidir. Yine de teknolojik ürünlerin hepsi potansiyel bir tekno-kültür ürünü olmayabilir. Bu durumda, teknolojik bir ürünü potansiyel tekno-kültür ürünü olarak göstermeden önce dikkatlice araştırılması gereken şeyler vardır (Darmawan, 2008, s. 3). Teknolojiler son 30 - 40 yıl içerisinde toplumlar ve kurumlar üzerinde hâkimiyet sağlamıştır. Başlarda kültürel altyapı sağlayan yeni teknolojiler zaman içerisinde kendi kültürel ortamını

yaratmıştır. Bu sürecin sonucunda teknolojilerin çağı yani tekno-çağ diyebileceğimiz bir yeni bir anlayışla karşı karşıya kalmamız kaçınılmaz olmuştur. İnsanlar tarafından da çağcıl bir anlayışla benimsenmesi bunun kitlesel olmaya başladığının göstergesi olabilmektedir. Etkin, baskın karakter ve bütün insanlara yönelik bir vasıta olması kültürel alternatif olmasının en büyük nedenidir.

İnternet'in ve biyoteknolojilerin gösterdikleri gelişmeyle bitlikte çift yönlülük bugün de karşımıza çıkıyor. Kimileri, burada, yalnızlığın ve ıstırapın gerileyeceği daha mükemmel bir toplumun vaadini buldukları inancındadırlar; kimileri de dayanışma ve gelişim gibi değerleri sahiplendiği Ölçüde daha da zarar verici, insanlık dışı bir oluşumdan endişe etmektedirler. Her iki şıkta da teknik ve ütopyanın sicillerinin bağdaştırılması doğal görünmektedir (Sarcey ve diğerleri 2003, s. 236). İnsanlar teknolojiler dünyasında doğru veya yanlış, gerekli ve gereksiz olanı ayırt etme konusunda yetersiz kalabilir. Bu durumda teknoloji korkutucu ve karanlık olabilmektedir. Ayrıca çok çeşitlilik içerisinde fayda sağlayacak teknolojiyi ayırt etmek zorlayıcı ve çelişkili olabilir ve insanda hiçlik duygusu yaratabilir. İnternet ve ilişkili teknolojiler basit günlük değişim araçları olarak algılanmamalarına rağmen kesinlikle bunların belirli bir formasyonda ortaya çıkmalarını sağlamakta merkezi rol oynarlar. Kule anlamında, küresel kültür konuları milli, ülkelerarası ve sosyal düzende daha geniş tarihsel kökenli dönüşümlerin bağlamında ve özellikle ağ bağlantıları üzerinden yapılan yeni bağlantılar ve bilgisayarlı güçlendirme ve etkileşim üzerinden yapılan yeniden bağlanmalar kapsamında düşünülmelidir. (Hand, 2008, s. 24)

Buradan bilgi ve iletişim teknolojilerinin sosyal bütünleşmeyi engelleyici ve sosyal katmanlar arasındaki mesafeyi artırdığı sonucuna ulaşmak mümkündür. Dolayısıyla, bilgi teknolojilerinin sahiplik ve kullanım istatistikleri, alt gelir gruplarının “dışlandı” şeklinde okunabilir (Göktürk, 2007, s. 214). Sosyallik, birey ile toplumu oluşturan diğer bireyler arasındaki iletişim ve etkileşimin kültürel kapsamını da içermektedir. Böylece kültürün iletişimsel ve etkileşimsel potansiyeli üzerinden bir teknolojik kapsamından dinamik alan olumlu ya da olumsuz saptamalar gündeme gelebilmektedir. Sosyal bütünleşmenin engellenmesine ya da sosyal mesafenin artmasına zemin oluşturacak bir kültürel kapsamın günümüzde teknolojiyle ilişkilendirilmesi, sık rastlanan ve tartışılan bir durumu ortaya koymaktadır.

Bunun teknoloji ve kültür arasındaki etkileşimlerin özellikleri hakkında radikal çıkarımlara sahiptir. İkinci olarak, yeni dijital medyanın ‘aktüel’ değil de ‘sanal’ ilişkiler yarattığı, daha iyi bir şekilde ifade etmek gerekirse, modern teknolojiyle ilişkilendirilmiş olan sanaldan aktüele doğru giden geleneksel hareketi tersine çevirdiği söylenir (Hand, 2008, s. 53). Popüler medya uygulamaları teknolojiyi kaçınılmaz olarak görmektedir. Bu eleştirel olmayan bakış açısı apolitik ve çoğu zaman tarih dışı olmaktadır. Teknolojik değişim, toplumsal kaygılardan ayrılan bir şey olarak görülmektedir. Teknolojinin postmodern teorileri dijital makinelerin modern kavramlarla teknoloji formlarının ayrılmasının bir göstergesi olarak olasılığını ve kararsızlığını vurgular. Birçok modern sosyal teoriden oldukça farklı olan bir teknoloji edimselliği vardır; özellikle de burada bilgi medyasının herhangi bir etkisi eksik belirtilmiştir. Bu teknoloji “mantığı” düşüncesine karşı bir tartışma yaratırken bu türün postmodernizmleri bu tarz bir mantığı ya bölümlenme ya da ertelenmeyle değiştirmeye eğilimlidir (Hand, 2008, s. 60). Dijital kültürlerin yaratılması kesin bir şekilde yeni medya tasarımcılarının ve onların ürettikleri nesnelere elindedir. Kültürel enstitünün aslında ne yaptığı çok önemli değildir çünkü uygulamanın mimarisi görünmez bir şekilde herhangi bir kullanımdan önce yapılandırılmıştır ve kültürel prensibin politikasındansa sinemayla yazılım arasındaki ilişkinin bir sonucu olabilir (Hand, 2008, s. 56- 57).

Teknolojiler gün geçtikçe insanlarla ilişkilendirdiğimiz özelliklere sahip olmaktadır. Daha akıllı, etkileşimleri daha kuvvetli olmuştur. Çevreyi algılayıp tepki veren, sürekli gelişen, ihtiyaca göre yapılandırılan modern dünya teknolojisi, artık bir mekanizmadan çıkıp fiziksel bir kimliğe sahip olmuştur. Hem dijital oyunlar oynamayı tamamen anlamak hem de bu oyunun daha geniş tekno-kültürel bağlamı, sadece teknolojik temsilcinin tanınması ve kuramlanması yoluyla olanaklıdır (Giddings, 2005, s. 1).

Teknolojik bilinçsizlik her zaman bir tekno-kültürel bilinçsizliktir ve bunun içinde teknolojik özgünlük ve kültürel özgünlük her ikisinin de batısal teknolojik çağdaşlığın dışında bırakıldığı gerçeğinin doğruluğuyla bağlantılıdır (Rutsky, 1999, s. 136). Teknolojinin ilerlemesi ve gelişmesinin dünya ve insanlık adına önemi olduğu kadar bilinç/bilinçsizlik hareketlerinin de önemi çok fazladır. Teknolojik bilinçsizlik sonucu tekno-kültürün yansımaları; hazcılık, bağımlılık, iletişimsizlik, aidiyetsizlik vb. duyguları tetiklemekte ve insanı değiştirmektedir. Tekno-kültürel hafızanın

görüntülenmesi, yüksek teknoloji çağında, insan yararlılığı ve kontrolünün ötesinde görülmeye başlanmıştır; artık yararlı bir akılcılığa göre değil kendisinin çok daha tahmin edilemez olan “teknolojik mantığına” göre işler (Rutsky, 1999, s. 17). Teknolojik kültürün en önemli özelliklerinden biri insanın kontrolünden çıkararak, insan kontrolünü ele almasıdır. Daha fazla teknolojik hayat ve daha fazla teknolojik temsilci istemektedir. Daha önce bahsettiğim siber insan teknolojik ortamda yaşamayı seçmektedir. Geçmişteki bilim kurgu senaryoları günümüzün teknolojik gerçeği olmaktadır. Kültürel veya teknolojik bir değişim çoktan başlamış olduğu hissi genellikle – aslında çokta bu şekilde olmuştur – bir bilim kurgu ürünü olarak görülür. Fakat bu sadece bilim kurgu metinleriyle sınırlı değildir, aynı zamanda “postmodern teori”nin de altını çizer (Rutsky, 1999, s. 14). Rutsky geçmişin bilim kurgu ürünlerinin tek başına bir eylem olmadığını, teknolojik gerçeği kılan bir anlayış olarak post modern teoriyi göstermektedir. Bu anlayış doğrultusunda çalışma, araştırma, gelişim ve yenilikler sonucunda teknolojik ortam oluşmaya başlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojileri artan bir grup araştırma enstitüleri ve çeşitli öngörülen bilimsel uygulamalar ve ticari ürünlere yönelik firmalar tarafında hızlı bir şekilde geliştirilmektedir. Benzer teknolojilere olan benzerliğinden yola çıkıldığında, sosyal bilim, eğer varsa, bu uygulamaların hangilerinin önemli bir sosyal etkiye sahip olabileceğini gösterebilir (Schroeder, 1994, s. 527). Çeşitli türler arasında hepsini kullanma ihtiyacı duyan insan, tam olarak öğrenmeden veya bunu bir sanatsal ya da kültürel faydaya dönüştüremeden sadece tüketen olmaktadır ve eğer bir teknoloji, sürekli kullanmaya yönelik bir motivasyon yaratıyorsa bunu bağımlılık olarak düşünebiliriz. Bu durumda teknolojik kültür aslında bir bağımlılık kültürüdür denilebilir.

Basalla’ya göre (2013) teknolojik düşler, imkânsız makineler ve popüler fanteziler sanal dünyayı tasarlayan ana maddelerdir. Teknolojik akıl yürütmeler, teknik beyinlerden ortaya çıkan oyunsu yaratımların ilk örnekleridir (Basalla, 2013, s. 108). Sanal gerçeklik fikri, teknoloji uzmanlarının, uygulanan teknolojinin ötesini hayal etmeleriyle başlamıştır.

Siber kültür, bilim ve teknolojinin önemini temel bir yeniden yorumlanmasını kapsar. Bu yorumlama taşıyıcılarının sosyal bağlamına yerleştirildiği zaman sadece çok iyi uyum sağlamakla kalmaz aynı zamanda uzun süre dayanması muhtemeldir. Siber

kültürün bu cazibesi Weber'in hayal kırıklığı tezine referans vererek keşfedilebilir (Schroeder, 1994, s. 524).

Teknoloji, kültür ve toplum(sosyoloji), kültürel çalışmalar, medya çalışmaları vb. arasındaki ilişkiyle bağdaştırılan disiplinler sinyal alımı analizi ve medya teknolojilerinin kullanımlarına 'sosyal şekillendirme' modeli açısından yaklaşır. (Giddings, 2005, s. 2). Sanal dünya ve sanal gerçekliği artırılmış unsurlar, teknolojik gelişmelerin hızı doğrultusunda gerçeklik artırıcı sanatsal ve teknolojik tasarımlar ile çok daha gelişmiş bir şekilde tüketicilerin erişimine hazır hale gelmektedir. Sanal gerçeklik araçlarının tüketim hızının artması ve ucuzlamaya devam etmesi sonucunda tüketicilerin oyunlara, filmlere, aygıtlara erişim motivasyonları artarak devam etmektedir. Bu sosyal şekillendirme tekno-kültürün çıkarımlarından biri olmaktadır. Siborg muhtemelen tekno-kültür yönünden dijital oyunu anlamadaki en üretken model değildir (Giddings, 2005, s. 5).

“Cyborg” bilim kurgu filmlerinde sıkça konu edinilen yarı robot yarı insan figürlere denmektedir. Kavram İngilizce “Cybernetic Organism” kelimelerinin birleşiminin kısaltılmış halidir. (Wikipedia, 2019) Türkçe “Sibernetik Organizma” olarak karşılığı bulunmaktadır. Oyunlarda, filmlerde ve bilim kurgunun tüm alt kategorilerinde siborglar geleceğin insanları olarak aktarılmaktadır. Yarı insan yarı robot olan siborglar, insan vücudunda mekanik bileşenlerin bir arada uyum içinde kullanılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Sanal Gerçeklik yoluyla yaşanan hızlı tüketimin, psikotik bir tüketim biçimi olduğu, hatta bu durumun tekno-kültürün sıradan, gündelik bir olgusu haline geldiğini söyleyebiliriz (Yaygın, 2010, s. 54).

Yaygın'a göre (2010) alternatif bir dünyada, gerçek dünyadan bağımsız bir kişi olma şansı tanıyan sanal gerçeklik uygulamaları bilinçsiz tüketiciyi yaşamdan kopuk, duygu ve düşüncelerini teknoloji aracılığı tüketen, sorumluluk duygusundan uzaklaştıran ve dolayısıyla gerçek dünyada mutsuz eden bir teknolojik bağımlılık olmaktadır. Burada bireyin bilinç ve bilinçsizlik önemli bir dönüm noktası olmaktadır. Olumsuz sonuçlardan etkilenmeyecek şekilde etkileşimde bulunabilen bilinçli bir tüketici olarak birey, sanal gerçeklik uygulamaları cazibesi ile insanları etkilemeyi başarmasına rağmen sağlıklı bir birey kontrol mekanizmasını koruyabilmelidir. Bu noktada farkındalık ve eğitim büyük bir önem teşkil etmektedir.

Tekno-kültür eski limanlara, oyuncak mağazalarına, bir hobi alet kutusuna ve bir buzdolabına ait olduğu kadar bir elektronik kablonun eksi ucuna veya kişisel bir bilgisayarın çipine de aittir. Teknografi tekno-kültürün hipermodern, “urbesentrik” görüşünü merkez olarak alır çünkü teknolojinin insanlığın kendisi kadar eski olduğu görüşünü savunur. (Vannini ve diğerleri, 2009, s. 471) Dijital teknolojiler – sıvı modernliğin (liquid modernity) asıl aracısı olarak- daha ileride toplum ve terbiyenin premodern formlarının ortak yüz yüze ilişkilerini soyup çıkarır. Sivil topluma yönelik tehditle ilgili daha ılıman şüphecilik özel ve devlet kurumsal bürokrasilerini (küresel bankacılık, finans ve para birimi spekülörleri burada önemli bir rol oynar) gasp etmeden önce kontrol ve özerklik kaybı bakımından geleceğin kaliteli bir resmini çizer (Hand, 2008, s. 33).

Sonuç olarak, sayısallaşmanın ayrımlar üretebildiği veya bu ayrımları güçlendirebildiği daha ileri ve muhtemelen daha görünür bir algı vardır (Hand, 2008, s.35). Bu “ekstra”, “anti” ve “yeniden” bölgeselleştirme süreçlerini kapsar. Bazıları için, tamamen yeni bölgeler ve kategoriler ortaya çıkmıştır, özellikle de çekip çıkarılan sanal gerçeklik formunda. Diğerleri içinse, bu kültürel-bilgisel ortamlar var olan maddiyata doğru bir dalgalanma göstermiştir ve dahil etme ve dışarda bırakma modlarını içeren kurumsal mantıklarıyla şekillenir (Hand, 2008, s.18).

2.9 Sanat, Tasarım ve Teknoloji Bileşkesi

Sanat tarih boyunca farklı anlatımlarla tanımlanmaya çalışılsa da her tanım bir diğerinden özerk ifadeler içermektedir. Doğan (1994), sanatı; bir duygunun bir hayalin ve güzelliğin ifade edilmesi maksadıyla başvurulan usullerin tamamı olarak tanımlamıştır (Doğan, 1994, 952). Dutton (2012) sanatı 3 faktörü ele alarak açıklamıştır; birincisi “haz alma” ikincisi “evrensellik” ve son olarak da “doğallık”tır (Dutton, 2012, s.61). İçinde bulunduğumuz dünyada iz bırakmış gerçek sanat olan oluşumlarına baktığımızda, bunların -yaşamın da rengi ve kokusu olan –samimiyetle doğrudan yakın bir bağı olduğunu doğrudan görüyoruz. (Eroğlu, 2006, s. 308) Yeni kültürel süreç materyal eserin büyütebilirliğinin altını çizdiği sürece hayat, sanat olarak tanımlanır – tek çelişkili, kalıcı ve devam eden eşsiz deneyim olarak tanımlamıştır (Gere, 2006, s. 120). Bir ülkenin, toplumun, kültürün kimlik kartını oluşturan öğelerin başında kültür ve sanat gelmektedir. Çünkü sanat eseri sadece sanatkârın dünyasını değil, onun yaşadığı ülkenin, orada ve o çağda geçerli ve yaygın

olan sanat anlayışı ve kültürün de sadık bir aynası gibidir. Bir ülkeyi ve orada yaşayanları tanımak/tanıtmak demek, o ülkenin maddî-coğrafi özellikleri yerine, o ülkenin ruhuna ve orada hâkim olan manevi atmosfere, estetik ve kültürel değerlere, nüfuz edebilmek demektir ve bunun için de sanat eserlerine başvurmak gerekir (Uçar, 2012, s. 84). Sanatçı eserini üretirken toplumsal olaylardan ve kültürel öğelerden beslenmektedir. Sanatın tarihi, insanların hissiyat ve ideallerini ifade etmek için renkler, çizgiler, kütleler, kelimeler ve sesleri güzel bir biçimde düzenleme gayretlerinden ibarettir (Uçar, 2012, s. 112). Sanat her kültürde ve her dönemde bir ifade yöntemi olmuştur, duygu ve düşüncelerinin yanı sıra toplumsal olayları ve kültürel etkileri de yansıtmaktadırlar. Sanat da insan zihninin bir etkinliği olduğuna göre, sanatın gelişmesi ve daha etkin hale gelebilmesi ancak bilgilenme işi söz konusu olur. İnsan bilgilenme süreci içinde bilincini sürekli olarak geliştirmektedir. Bilginin pratikte hayat bulması teorisinin sınanmasını sağlar (Yaygın, 2010, s. 83). Yapısı gereği insan bilinçli veya bilinçsiz olarak sürekli bir yenilenme ve gelişme içindedir. Teknolojiler, bilgiyi en hızlı ve kolay yoldan bizlere ulaştıran aygıtlar olarak bilişsel genişlemenin ana unsuru olmaktadır. Her şeyden önce dijital çağ döneminde insanın iletişim kurabilmesi için teknolojinin unsurlarına ihtiyaç duymaktadır. İnsanlar arasında, ilk iletişim ses ve işaretle başlamış, yontma taş devrinde mağara duvarlarına yapılan resimlerle (İ.Ö.27 000) ve son olarak dumanla iletişim (İ.Ö. 4000) sağlanmıştır. Ortak bir dil ve yazıya sahip olmayan ilkel insan için resim o dönem için önemli bir anlaşma aracı olmuştur. Haberleşmede kullanılan resim-yazılar (hiyeroglif) zamanla biçimlerini değiştirmiş, harf ve rakamlara dönüşmüştür. Alfabenin kullanılmasıyla başlayan kitle iletişimi 1450’de matbaanın bulunmasıyla yaygınlaşmıştır (Yaygın, 2010, s. 84). İlkel çağlardan, yüksek teknoloji çağına kadar insan, toplumsal ilişkiler ve bireysel gelişim için, bilgilenmenin bilgilendirmenin aktarım yapmanın ve genişlemenin bir yöntemini bulmuştur. Bilginin en basit anlamda tanımı özne ve nesne arasındaki ilişkidir ya da başka bir deyişle bilginin varlığı, özne ve nesneyi gerektirir. Bilgiyi nesnel gerçeğin insan beyninde yansması olarak da ifade edebiliriz. Nesne kendi başına var olan bir şeydir, özneye bağlı değildir; özne tarafından bilinip bilinmemesine karşı ilgisizdir. Fakat özne, sürekli olarak nesneyi bilmek ve tanımak ister. Bu anlamda özne, bilinen bir nesne karşısında bilen ve kavrayan insandır. İnsan toplumsal ilişkiler ve tarihsel süreçte gelişir ve nesneyi yöneten yasaları tanıyıp öğrenerek onları kendi öznel amaçlarında kullanır. Yani

bilgiye ihtiyacı vardır. İlk insandan beri bu böyledir. Bilginin, insanın varlık nedeni olduğunu söylemek abartı değildir (Yaykın, 2010, s. 83). 20. yüzyılın dönümünde teknolojik ilerlemeler sayesinde hareketlilikte büyük yol kat edildi. 19. yüzyılın ortalarında bu hareketlilik giderek artmıştı ve daha da büyük bir özgürlük hareketinin olasılığıyla gerçekten de yenilenmişti. İçten yanmalı makine güçle çalışan ulaşımı demir yolu hattından kurtarmıştır, aynı zamanda telsiz de telekomünikasyonları telgrafın sabit hatlarından ve tamamıyla manevileştirilen iletişimden kurtarmıştır ve radyoyu daha sonra da televizyonu olası kılmıştır (Gere, 2006, s. 74).

Teknolojik araçlar, imgeleri uzun mesafelere iletme, sonsuz sayıda kopyasını çıkarma, uzak mesafeler arasında fikir ve enformasyon değiş tokuşu gerçekleştirme imkânları sağlamaktadır. Dijitizasyonla birlikte imgeler sayısallaşmıştır ve taranabilir, simüle edilebilir, tekrar işlenebilir, düzenlenebilir, internet ya da uydu aracılığıyla uluslararası iletebilir hale gelmiştir (Şahin, 2010, s. 33). Birkaç yıl önce, bilgisayarın yapabildikleri ve desteklediği şeylerin oldukça sınırlı olmasından dolayı bulunması zordu. Fakat günümüzde erişim sınırsızlığı hem çığır açan pozitif oluşumlara hem de negatif eleştirilere neden olmuştur. “Teknoloji harikası” olmak sadece kesin ve en güncel bilgi veya en son teknolojik gelişmelere yönelik bir ilgi anlamına gelmez, aynı zamanda hem işlevin hem de tasarımın estetik süreç veya harekette adı geçen unsurlar haline geldikleri algı anlamına da gelir. En gelişmiş teknoloji olarak yüksek teknoloji, bu teknolojik estetiğin veya stilin “ileri teknoloji” veya “lider” statüsü olarak tanımlanır. Aslında, yüksek teknolojiyle ilgili genellikle abartılan konuşmaların 20. Yüzyılın başlarındaki yenilikçi sanatsal hareketlerinin manifestolarını veya sloganlarını andırması bir tesadüf değildir. Yüksek teknoloji, aslında genellikle bir çeşit yenilikçi hareket olarak gösterilir (Rutsky, 1999, s. 5). Teknolojik estetik ile teknolojik stilin kültürel olarak içerik potansiyeli, tüketime sunulacak üründe tüketicilerin beğenilerini kazanmak açısından önceliklidir. Kültür endüstrilerinin liderleri üretime sanatsal bir bakış açısından bakarak yenilikçi tutum sergilemektedirler. En basit aletin de ileri teknolojinin de sanat üretimindeki katkısı bilgi olmadan yetersizdir. Fark, sanatın bu hızla gelişimden nasibini alması ve ulusal sınırları aşarak küresel düzeyde ulaşımına girmesidir. Elbette teknolojik iletişimin devreye girmesi sonucu sanatın şekillenmesini yalnızca küresel düzleme çıkmasıyla açıklamak yetersizdir. İfade biçimleri de değişmiştir. Burada anlatmak istediğim

bilginin artması sanatsal yaratım sürecinin deęişik alanda yaratılan bilgileri kullanılmasının kaçılmaz olduęudur. Sanatın bilgi vermek gibi bir işlevi olduęunu doğrulamak eksik hatta yalnız başına yanlış yükleme olmakla beraber evrensel bir dile sahip olduęunu düşünürsek aktarılabilir imgelerin bilgi içermesi sanatla bilgi arasındaki ilişkiyi anlaşılır hale getirir (Yaykın, 2010, s. 85). Estetikçi ve teknikçi pozisyonlar estetik modernizmi tanımlayan bir yorumlamanın kutuplarını belirlemek için çalışır. Bu yorumlamada, estetikçi pozisyon modern teknisizmin distopyan yararlılığından ayrı, özerk, ütöpic bir estetik boşluęun olduęunu varsaymaya çalışır. Bu noktada, sanat teknolojiyi estetikleştirir (Rutsky, 1999, s.75).

Teknolojilerin ve sistemlerin birlikte çalışabilirlięi laboratuvar ve teknik el kitabı deęil, tasarım seviyesinde yazılabilir. İşte dijital ve dijital olmayan elementlerin karşılıklı olarak yapıcı olması tartışması burada daha da bariz bir hale gelir (Hand, 2008, s.161). Tasarım kodlama, sistem kod çözmedir. Farklı elementlerin birbirlerine entegre olması, tasarımın uygunluk seviyesine baęlıdır. Dijital teknolojilerin basit bir şekilde baskın ilgi alanlarını kendine dahil edemeyeceęini anlatmada tasarım önemlidir. Tasarım, ticari işletmelerin teknoloji sistemlerinde kullanıldıęı zaman daha güçlü manevi akımlar ve bu tarz akımları oluşturma istenen maddi mimari bu yapılanmanın birincil odak noktası haline gelir. Tasarım bir etki alanı veya bir teknoloji gövdesi ifade için bir dil, tasarımcıların yararlanabileceęi bileşen ve uygulamaların bir sözlüęünü sağlar (Arthur, 2011, s. 92).

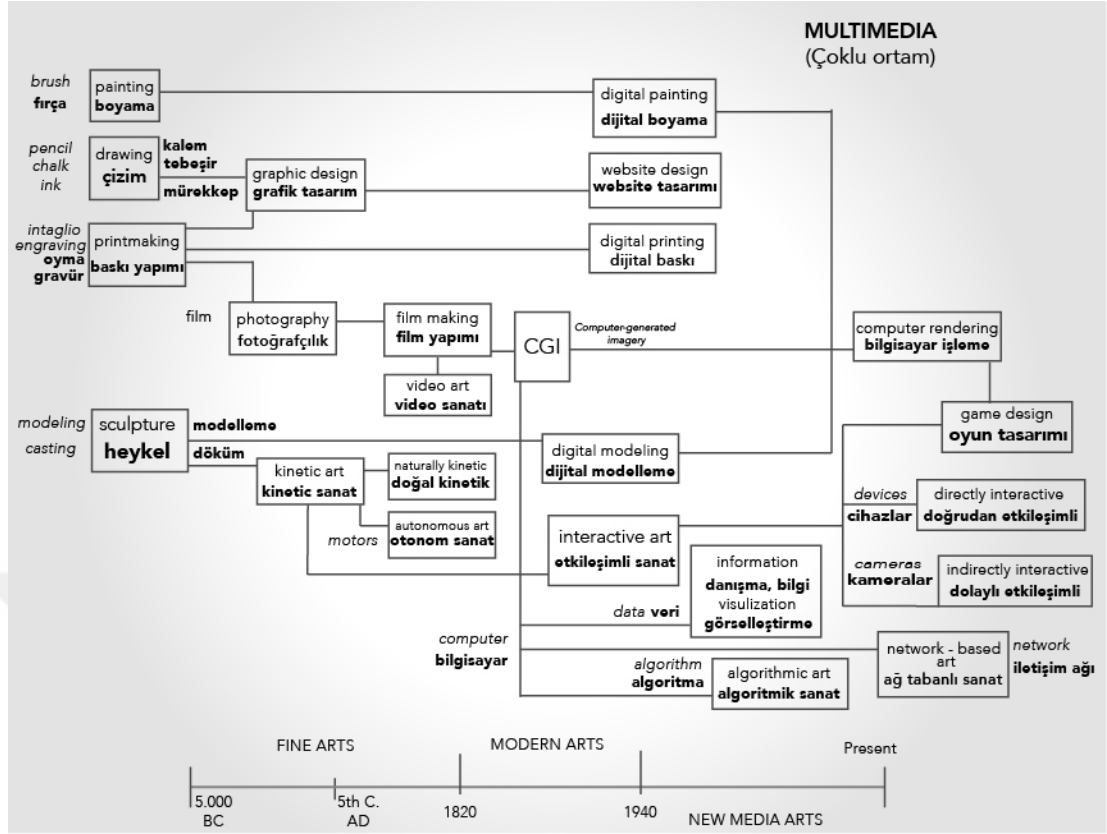
Bilgi geçmiştten beri sanatla, aynı şekilde sanat da bilgiyle etkileşim içinde gelişmişlerdir. İnsanoęlu varoluşundan bu yana ihtiyaçlarını karşılamak ve belirli hedeflere ulaşmak için, çevresindeki nesnelere tanımaya, sonra onları kendi kullanımına göre deęiştirmeye çalışmıştır. Bu süreç içerisinde deęişen bilgi birikiminin üretime dönüşmesi, teknolojiyi doğurmuştur (Yaykın, 2010, s. 85). 1970'lerin başında sanatçılar, teoristler ve eleştirmenler hala sanat, bilgi ve iletişim teknolojilerinin bir araya gelmesinin sanatın geleceęini temsil etmedięini söylüyorlardı (Gere, 2006, s.135). Deęişim yüzyıllar boyunca kendini gerçekleştirmiş, sanatı ve sanatçıyı etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir. Günümüzde sanata ve sanatçıya teknolojinin sunduęu ifade biçimleri yeni temsil şekilleri ile teknoloji araçlarından yararlanan sanat yöntemleri ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla teknolojiler sanatın geleceęini dolaylı yoldan temsil etmektedir.

1960ların ikinci yarısından itibaren bilgisayar grafikleri arařtırmaları yalnızca yüksek seviyede endüstrileşmiş Avrupa, Kuzey Amerika ve Japonya’ da uluslararası olarak yürütülse de bir kısım sanatçı donanımlara ulaşabildi veya o zamanlarda işleri için makinelerin kontrolünü sağlamaya yönelik gerekli olan özelleşmiş programlarda eğitildi. Öncelikle 1950lerin yeni yapısalcı geleneğinden olan bu sanatçıların dikkatleri temel olarak biçimsel modernist bir algı çalışması ve geometrik yönelimli soyut cümlelerin, şekillerin ve renklerin düzenlemesinin dikkatli analizi olmuştur (Lovejoy, 2004, s. 67). Bilgisayar temelli sanat tarihi yazımının bu erken aşamalarında dijital veya analog araçla yapılan tematik ayırım tekrar gündeme gelen bir metodoloji olarak ortaya çıkmıştır. Dijital sanatı Sanat Tarihi külliyatına dâhil etme çabaları ağırlıklı olarak medya teorisine dayalıdır ve çoğu dijital sanatın gelişimini film ve video gibi zaman ve ekran temelli sanat formlarına karşı olarak açıkladı. Bu sanat formları belli bir dereceye kadar “nesne” konumunu kazanmış oldukları müze koleksiyonlarına alınsalar da (tuhaf bir şekilde sınırlı sayıda yeniden üretilebilir medya), eserlerin dağıtımının üretimine olduğu kadar dijital olana bağlı olduğu yeni medya sanatının büyük resmi ortaya daha karmaşık bir manzara çıkarıyor (Cook, 2007, s.115). Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile sanatçılar da dijital çağa adım atmış, teknolojinin olanakları sanatçılara ve tasarımcılara sonsuz seçenek sunmuştur. İnternet, dijital fabrika, kişisel değişim, gerçeklik artışı, sanal gerçeklik, tekillik bütün bunlar yaşamımızı ve dünyaya bakış açımızı değiştirmiştir. Teknoloji, kültürler ve yaşam pratiklerinde olduğu gibi sanat ve tasarımın evrimi ve gelişimi için temel nokta olmuştur. İkilileştirmeler dijital sanatın konumu ve tarihi hakkında tartışma yaratmak açısından iyi olabilirler fakat uzun vadede daha karmaşık kategorilere ihtiyaç var. Akışkanlık, yenilik, melezlik ve daha başkaları gibi dijital sanat türlerinin doğasını belirten kelimeler haklı olarak bugünkü görevin ve özellikle geleneksel sınıflandırmayla çıkarımsanan hiyerarşik yapının temkinli ürünleridir (Graham, 2007, s. 98). İnsan doğası gereği ilerlemeyi hedefleyen yeniliklere yatkın “daha” diyebilen yegâne varlıktır. İnsan fizyolojisine baktığımızda bütün organlarının daha çok ön tarafta, bakış açısının hizasındadır. İlerlemeyi, tek yönlü hareket etmeyi, gelişmeyi bir doğal gereklilik olarak görür. Aynı zamanda doyumsuz da bir varlık olmaktadır. Geçmişinden, alışkanlıklarından kolay vazgeçemez. Yeniliğe hemen uyum sağlayamamaktadır. Dijital sanatların özelliklerini tanıtmakta yardımcı olabilecek tanımlamalar ve kategorilendirmeler aynı zamanda önyargıya da sebep olabilir. Sanatı

tamamen bırakarak çözdüğü ikilem sanatçıların çalışmalarında, sanat hareketlerinde ve hatta bireysel sanat eserlerinde bulunan dalgalanmalarda ifade bulur. Bunu yeni iletişim araçlarından fayda sağlama ve göstergesine olan etkileri arasında, sanatsal özerkliği terk etme ve bu özerkliği veya kalıntılarını koruma pahasına kültürel üretim ve alımlamanın daha yavaş aurasal formlarını ayırarak yapar (Gere, 2006, s. 50).

Teknoloji, fiziksel olanla ve maddi olanla her açıdan sıkı sıkıya ilişkiye girer; ürünler ise, teknolojinin hem araçları hem de amaçlarıdır. Bir tablo veya bir heykelin görsel sanatların ifadesi olması gibi üç boyutlu fiziksel nesnede, teknolojinin bir ifadesidir. İşlevsel bir nesne, insan zekâsının ve hayal gücünün bir ürünüdür ve tıpkı çoğu sanat yapıtında olduğu gibi kelimelerle asla tam olarak ifade edilemez. (Basalla, 2013, s.54)

Teknolojinin sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanması yeni sanat biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Bu yeni biçimler bilgisayar aracılığıyla fiziksel dünyada yer kaplamayan tasarımlar şeklinde de karşımıza çıkmaya başlamıştır. Bu noktada teknoloji sanatın imkânlarını genişlettikçe sanatçılar kendilerini ifade edecekleri farklı tavırlara yönelmişlerdir. Bir grafik yazılım geliştiricisi olan Hoetzlein (2009), bugünün "yeni medya" sanatçılarının yalnızca mevcut araçlarla değil, aynı zamanda geçmişin sanatçıları ile diyalog kurması gerektiğini vurgu yapmakta bu da sanatçının hem teknolojiye adapte olmasına hem de geleneksele bağlı kalmasını önermektedir. Bu durumda geleneksel ile geleceği birbirine bağlamak mümkün olmaktadır (Hoetzlein, 2009).



Şekil 2 : Yeni medya sanatı nedir?

Hoetzlein'in grafiğinin sağ kısmı daha kalabalık gözükmektedir (Şekil 2). Bunun nedeni, son yıllarda daha da gelişen teknolojiyle yeni sanat alanları ortaya çıkmasıdır. Tüm yeni teknoloji türleri nesnelere ve kendimizle etkileşimde bulunmak için yeni yollar yaratmak, bizim için yeni deneyimler önermek ve yeni bir anlam ortaya koyabilmek için bir fırsat sunmaktadır.

Marksist ekonomik ve politik düşünme biçimleri ise teknolojinin kültürün formasyonundaki etkisini de içeren en temel sosyal biçimlerin eleştirisiyle desteklenen yeni değer kriterlerinin doğmasına neden oldu. Bilinçleri Makine Çağı'yla gelen derin teknolojik değişimlerle dönüştüğü halde hala geleneksel materyalleri, pratikleri ve formları sahiplenen sanatçılarla, bütün bunların sonucu olarak estetik karşıtı hale bürünen sanatçılar arasında değişen iki eğilimden söz etmek mümkün (Lovejoy, 2004, s. 36).

Sanatta, video ve bilgisayar gibi elektronik araçlar eski temsil şekillerine meydan okumaktadır. Yeni araçlar postmodern koşullar oluşturmuş ve sanatın kendi

görünümünü deęiřtirmiřtir (Lovejoy, 2004, s. 8). Büyük monitörlü bilgisayarlardan, kol saati boyutlarına kadar küçülen bilgisayarlar ve video sanatı üreticileri teknoloji gelişimine doğru orantıda aha fazla ne yapabileceklerine odaklanır ve insan ile nasıl etkileşime geçebileceęi düşünür. Eserler izleyiciye reaksiyon verecek teknolojilerle üreilmeye başlanılmasıyla teknolojinin ekseninde sanal gerçeklik alt başlığında etkileşimli sanat alanı olarak aktarılmaktadır. Endüstriyel ilerlemeyi ve bu ilerlemeyi olanaklı kılan kişileri göklere çıkaran sergiler, aynı zamanda ulusların görelî endüstriyel ilerlemesini deęerlendirmek amacıyla da kullanılıyordu. Büyük endüstriyel başarılarından ötürü ülkeleri onurlandıran bir ödül sistemi aracılığıyla bu sergilerde çeşitli yarışmalar düzenleniyordu. Teknolojik başarılar, tarihte ilk kez uluslararası bir anlayışla bir ülkenin konumunu belirlemek amacıyla ölçüt olarak kullanılıyordu. Teknoloji nihayet, uluslararası ilişkiler ve rekabet alanında bir etken olmuştu (Basalla, 2013, s.98).

2.9.1 Fotoęraf

İcadiyla birlikte dünyada yeni bir çağ başlatan fotoęrafın çoęu sözlükteki kelime anlamı görüneni kaydetmek, görüntü kaydetmek, makine ile elde edilmiş görüntüyü ışıkla kâğıt üzerine sabitlemek olarak geçmektedir. Yunanca photos "ışık" ve graphos "yazı, kayıt" sözcüklerinin bileşięi olarak ışık çizimi olarak tanımlanmıştır. (Osterman, 2007, s. 27) TDK'da Çeşitli araç ve malzeme kullanarak görüntüyü özel bir yüzey üzerinde sabitleme olarak karşılık bulmaktadır. (TDK, 2019) Tarihin bilinen ilk kalıcı fotoęrafı 1826-1827 yıllarında Joseph Nicéphore Niépce tarafından çekildięi bilinmektedir (Şekil 3). Deneyleri sonucunda hazırladıęı heliografî üzerine ufuk çizgisi ile pencerenin dışındaki ve altındaki birkaç binanın en ilkel mimari unsurlarını kaydetmek için muhtemelen iki gün boyunca pozlama yapılarak Pencereden La Gras'a Bakış isimli fotoęrafı kaydetmiştir (Osterman, 2007, s. 28).



Şekil 3 : Bilinen kalıcı en eski fotoğraf "Pencereden Las Gras'a Bakış - Joseph Nicephore Niepce 1826"

İnsan gözünün çalışma prensibini açıklayarak günümüz kameralarının keşfedilmesinde büyük katkısı olan Batılı kaynaklarda Alhazen isminde tanınan tüm zamanların en büyük fizikçilerinden ve optikçisi olarak kabul edilen İbni-l Heysem, ışık ve optik karanlık bir odadaki küçük bir delikten bir imgenin başka bir zemine yansıtılmasını keşfetmiştir (Topdemir, 2010, s. 84). İbn el-Heyssem aynı zamanda hem düşünür hem matematikçi hem de deneyci idi. Deneyleri için kullandığı mercekler yardımıyla bir düzenek tasarladı. “Karanlık oda” üzerinde ilk kez matematiksel incelemelerde bulundu (Topdemir, 2010, s. 84). Doğulu bilim insanı Heysem’in çalışmalarından yüzyıllar sonra Batılı bilim insanları tarafından ilk fotoğraf makinesi icat edilmiştir. 1830 yılına gelindiğinde ise tam dört kişi fotoğraf tekniği üzerinde çalışmalarda bulunmaktaydı. Fransa’dan Joseph Nicephore Niepce, Louis Daguerre, Hippolyte Bayart ve İngiltere’den Joseph Talbot. Bilindiği gibi yaptıkları çalışma optik temelliydi. Karanlık bir odaya küçük bir delikten ışık girdiğinde odanın karşı duvarına görüntünün tersinin yansması prensibine dayanıyordu. Daha sonra “Camera Obscura” denilen bu kutuya lens yerleştirilerek ilk fotoğraf makinesini de tamamlamış oluyordu (Yaykın, 2010, s.11). Teknolojinin bir ürünü olan fotoğraf, analog makinelerden dijital sensörlü makinelere kadar gelişim gösteren, sanat formlarını

kullanarak kendine ait bir sanat alanı oluşturmuş gerçek olanı basit ve sade şekliyle kendine has bir üslup edinmiştir.

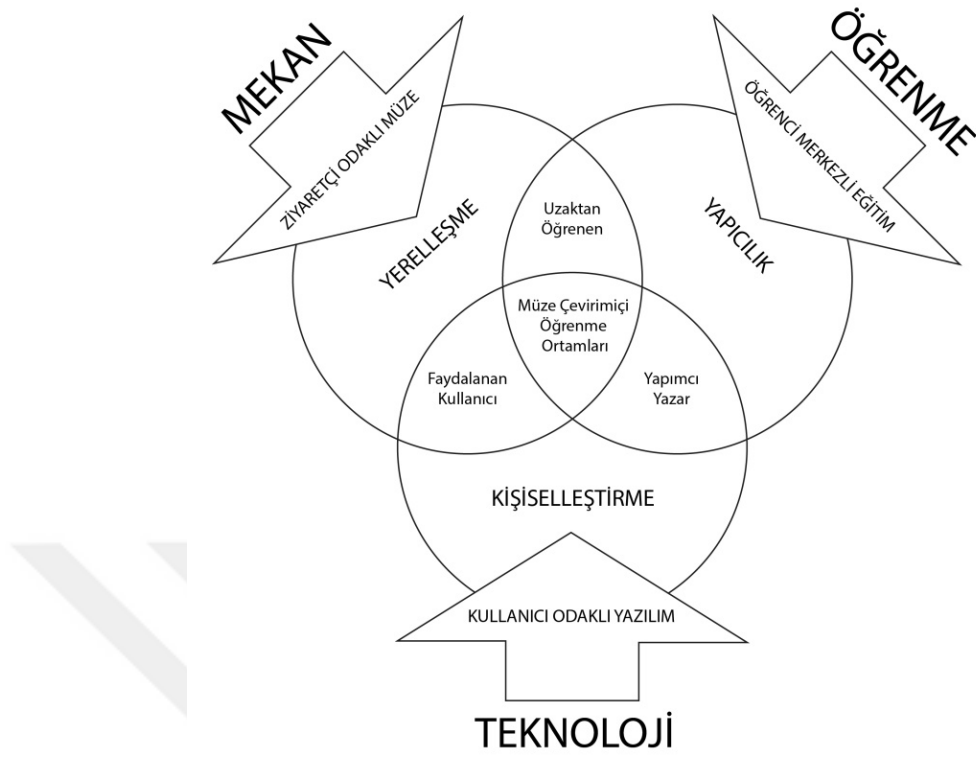
Sanat, fotoğrafın yalın gerçekliğine karşı bir tür kurgu olarak görüldü (Walsh, 2007, s. 22). Walsh'a göre (2007) geleneksel, süslemeci ve devasa gösterişli ve kurmaca yüksek sanat şekilleri, yalın ve gerçek fotoğrafla karşı karşıya geldiğinde eski moda olarak görünmeye başlamıştır. Bu tutum bir gelenekselcilere bir başkaldırı olarak görülmüştür. Aşırı basitleştirirsek, modernizm uzun süre kendisinden önce gelen 19. yüzyıl sanatının aşırılıklarına, gösteriş merakına ve saçmalıklarına karşı yöneltilmiş bir proje oldu (Dutton, 2013, 69). Resmin ve fotoğrafın sanatsal değeri üzerine olan 19. Yüzyıl tartışmaları bugün amacından sapmış ve karmaşıklaşmış gibi görünüyor. Bu durum tartışmanın değerinden bir şey götürmez hatta önemini vurgular. Esasen bu tartışma tarihsel dönüşümün evrensel etkilerinin her iki rakip tarafından da fark edilmemiş olmasının göstergesiydi. Ne zaman ki mekanik üretim çağı sanatı kültteki temelinden ayırdı o zaman özerkliğinin biçimi sonsuza kadar yok oldu. Sanatın işleyişindeki bu değişim çağın perspektifini aşar nitelikteydi. Hatta bu perspektif uzun bir süre boyunca filmin gelişimini deneyimleyen 20. yüzyıldaki değişimleri de kaçırdı (Benjamin, 2006, s. 24). Teknolojinin gelişmesi ile değişime uğrayan sayısal fotoğraf, algılarımızı yöneten kendine has bir dili olan bir sanat olarak iletişim ve etkileşim şekillerimizi belirlemeye başlamıştır.

Bilgi teknolojilerinin ürünü olan sayısal fotoğraf, geleneksel yollarla üretilen fotoğrafın tüm estetik ve teknik yönlerinden yararlandı. Işık, kompozisyon gibi temel fotoğraf kavramlarındaki bilgi geçerliliğini korumakla beraber, sayısal fotoğraf, görüntü oluşumunda bir çeşit 'teknik' üslup yaratmış oldu (Yaykın, 2010, s. 65). Fotoğrafçıların kendini ifade edeceği alanlarda, yaratıcılığının önemli olması kadar yaratıcılığını izleyiciye aktarması için teknolojiden de yararlanması çok önemlidir. Zaman içerisinde gelişen bilgisayar ve yazılımlar ile fotoğrafçılar için çeşitli düzenleme programları geliştirilmiştir. Bu programlar sayısal fotoğrafa çeşitli boyutlar kazandırmıştır. Sonunda fotoğrafçılık, tamamen yeni bir tür sanat müzesinin ortaya çıkmasına yardımcı oldu; post-fotoğraf müzesi. Bu model, modern kültürde o kadar baskın hale geldi ki, sonunda eski bir sanat müzesi fikrini özümseyip dönüştürdü. Bugünlerde fotoğraf öncesi müzelerin de olduğunu unutmaya eğilimindeyiz. Fotoğraf sonrası müzelerin aracılığıyla fotoğraf, yalnızca keşfinden sonra gelen sanatı

etkilemekle kalmayıp aynı zamanda keşfinden önce gelen bütün sanat tarihini de etkilemiştir (Walsh, 2007, s. 23). Geleneksel sanat piyasası, galeri sahipleri, eleştirmenler, küratörler, sanatçılar ve izleyiciler her geçen gün artan yeni araç ve tekniğin sonucu olarak, sanatın ne olduğunu ve estetik algılama potansiyellerini tartışmaktadır. Teknoloji ve seri üretimi, sanat ve sanatsal üretim modelleri olarak görmek modernist sanatı, doğası gereği daha işlevsel hale getirir (Rutsky, 1999, s. 187).

2.10 Sanat ve Tasarım Eğitiminde Teknolojinin Katkısı

Modernizmin en gelişkin olduğu 19.yy. ve 20.yy'da sanat, edebiyat ve eğitim alanlarında, ulusların birbirlerine karşı güç unsuru olarak teknolojiyi kullanmaya başlaması, gelecek yüzyıllar için hayal edilemez yarışın sinyallerini göstermektedir. Şu anda, 20. yüzyıl sonu ile 21. yüzyıl başında, biz de aynı durumun içinde bulunuyoruz. Müzelerimiz kocaman devasa tablolarla dolu. Yüzyıl sonra kimse onları görmek isteyecek mi? (Dutton, 2013, 69). Geleneksel sanat ile geleceğin teknolojisini birlikte kullanmak geleneksele olan bağı kopmaktan kurtarıp, tarih dışı olmasını engelleyecektir. Teknoloji yaşadığımız dünyayı dönüştürüyor ve sosyal etkileşimde kendimizi ve çevremizi algılama biçimimiz değişiyor. Sanat ve sanatçılar, bilimdeki dil ve yöntemleri bütünleştirerek bu değişimlere giderek daha fazla cevap verirken sanatın yaratılıp üretildiği, dağıtıldığı, pazarlandığı, korunduğu ve desteklendiği modern yollar, dünyanın sosyal olarak bağlı, dijital bir toplum haline gelmesinden sonra bir tepki olarak internet çağına kaymıştır. Aynı zamanda, bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişiminde muhteşem ilerlemeler kaydedilmiştir. Soğuk savaştaki korunma ihtiyaçları bilgisayarın büyük bir sayı parçalayıcıdan bir bilgi işleme ve iletişim makinesine dönüşmesine yer hazırlamıştır (Gere, 2006, s. 121). Fotoğraf ve bilgisayar gibi elektronik araçlar eski temsil şekillerine meydan okumaktadır. Bilgi işlemenin ötesine geçip, sanatsal uygulamalarda odak noktası olmuştur. Bu bağlamda yeni teknolojik akımın sanata ve sanatçıya sunduğu yöntemleri inceleyip irdelemek ve anlamak gerekmektedir. Elektronik imge üretimi maddi değildir. Fiziksel bir cismi olmadan yalnızca verilerin birikiminden veya birer imge yapısından oluşur. Sanatçı algısal bir alanda ve belirli bir boyutta sanat eserini fiziksel bir hale dönüştürmeye bilinçli bir karar vermedikçe, eser maddi bir sanat objesi haline dönüşecek diye bir gereklilik yoktur (Lovejoy, 2004, s. 159).



Şekil 4 Müzenin çevrimiçi öğrenme ortamlarının yaratılmasından yararlanarak kullanıcı odaklı yazılım, öğrenci merkezli eğitim ve ziyaretçilerin yönlendirdiği hüküm. (Parry ve Arbach, 2007 s. 291)

Birlikte, kullanıcı odaklı yazılım, öğrenci merkezli eğitim ve ziyaretçi odaklı provizyon daha yerelleştirilmiş, kişiselleştirilmiş ve yapılandırmacı çevrimiçi müze öğrenme deneyimlerinin oluşturulmasından yararlanıyor. Çevrimiçi müze öğrenimi için yeni alan, müzelerin çevrimiçi bilgilerini uzaktan öğrenen, yapımcı-yazar ve bireysel olarak profillenmiş kullanıcılar olarak gördüğü bu üç söylemin bir araya gelmesiyle şekilleniyor (Şekil 4) (Parry ve Arbach, 2007 s. 291). Teknoloji, mekân ve öğrenme kavramları arasındaki sınırları ortadan kaldırdığı interaktif müze ve çevirim içi öğrenme ortamları, sanat eğitiminde büyük bir yenilik olacaktır Sessiz sanat galerileri ve başyapıtları uzaktan görebildiğimiz geleneksel müze gezilerinden uzak, sanatla daha da etkileşim içinde olduğunuz sanat ortamlarından bir örnek verecek olursak “Alive” sergilerden bahsetmek mümkündür. Ziyaretçilerin "unutulmaz birçok duyusal deneyim" olarak adlandırdıkları bu canlı sergiler ışık, renk ve ses senfonisinden oluşmaktadır. Online sanatın dağınık doğası ve teknolojik usul bilgisinin kale değişimleri göz önünde bulundurulduğunda müze küratörleri netteki

çeşitli türdeki sanat aktivitelerine ayak uydurmak için zorlanacaklardır (Cook, 2007, s.125). Sanatçılar da kendilerini ifade etmek, çalışmalarını üretmek, sergilemek veya satmak için teknolojik gelişmeler içerisinde oluşan yeni sanat alanlarına yönelmesiyle, yüksek sanatla benzeşmiş müze ve galeriler değişime uğramak durumunda kalmışlardır. Sanatçılar, sosyal medyayı, koleksiyoncularla halk arasındaki ilişkiyi değiştirmek için güçlü bir araç olarak kullanmaya; belirli sanat yapıtlarını arayan insanları etkili bir şekilde keşfetmeye başladılar. Bu dağınıklık geleneksel tutuma karşı devrimci bir tavır olmuştur. İnternet temelli eserler görece maddesizliklerinden dolayı sıklıkla oldukça yanlış bir şekilde “sanal” (“hakiki” ve “gerçek” sanat eserlerinin aksine) olarak adlandırılıyor. İnternet temelli sanatın yeni medya sanatının daha somut diğer biçimleri kadar internet temelli olmayan medya sanatları formlarıyla da bağlantısallık, hesaplanabilirlik ve etkileşim gibi aynı karakteristik özellikler sergilediği görülebilir (Cook, 2007, s.117). Bugün, birbiriyle iletişim bağlamında merkezlenmiş dünyamızda hemen hemen herkes üretmektedir. İnternet ve yeni üretim, remiksleme, düzenleme, manipülasyon ve dağıtım teknolojileri ile fikirleri yaratmak ve dünyayla paylaşmak artık kolaylaşmaktadır. Batı toplumlarında yeni teknolojilerin alışılmış yerel kültürün “hakiki” ve “geleneksel” yönleri üzerinde etkisi olduğunu ve yeni araçlarla yereller tarafından üretilen ürünlerin bir şekilde saflığını kaybettiğini yani melezleştiğini (hybridized) savunan bir algı vardır. Bu görüş sömürgeci yayılımın ve küreselleşmenin sonucu olarak Batı dışından Batıya teknoloji alımının tarihini hesaba katmıyor (Brown, 2007, s. 77- 78).

Kültürel koşullar çarpıcı bir şekilde değişti. Teknoloji temelli sanat yalnızca bir sanat türünün yapılışını ve bizim onunla kurduğumuz ilişkiyi değil aynı zamanda insan algısının doğasını değiştirdi. Teknolojik temsilin yeni şekillerinde (veri tabanı vb.) teknolojik araç yalnızca bir aktarım yolu değildir aynı zamanda biçim, konu, bağlam ve sanatın süreciyle bütünleşiktir. Etkileşimli dijital medya uluslararasıdır ve bireyleri küresel olarak kendisine katılmaya davet eder (Lovejoy, 2004, s. 275). Modern teknolojileri kullanarak daha yüksek bir görsel estetik ve duygu seviyesi elde etmek sanatın geleceği olabilir. Her geçen gün gelişen teknolojiyi takip ederek kendimizi ve sanatımızı geliştirdiğimiz müddetçe dijital sanatın gerisinde kalmamız olanaksızdır. Sanatın "en ileri noktasında" bulunan formlara ve teknolojilere, potansiyel yaratıcı söylem alanları olarak eş zamanlı olarak alternatif sanat olanaklarının ve bağlantıların

sanatın diyaloguyla devamlı olarak kavuşturulduğu alanlara yaklaşmaktadır. Sanat ve teknoloji sadece sanatçıları etkili sanat üretme yetkisine yöneltmekle kalmaz, sanatçının yaratıcılığını ve yeniliğini ödüllendiren, her türlü çabayı mükemmelleştiren ortamlar sağlamaktadır. Dijital cemaatlerin birlikte yaratımı programları yalnızca tepeden tırnağa bir dijital kültür yaratımına yetkili değildirler, yeni izleyiciler cemaati yaratımı hususunda da kurumlara yardımcı olabilirler. Yalnızca cemaati kendi dijital kültürünü yaratmak için yetkilendiren değil aynı zamanda eserleri sergileyen bir müze veya galerinin popülerliğini düşleyin! (Russo ve Watkins, 2007, s.153).

Geleneksel olarak, sanatçılar portfolyoları ile bir galeriye gidiyordu ve galeri, eserin sergilenecek kadar iyi olup olmadığına karar vermekteydi. Bu durumda halk, yalnızca pasif bir gözlemci olarak kalmaktadır. Günümüzde sanatçılar, izleyicinin karşısına iki boyutlu bir ürün koymakla yetinmiyor izleyiciyle eseri ortamda birbirine bağlayan yeni sanat alanları yaratarak bir bütün haline getiriyor. Dijital teknolojiler ve bilgi sistemleri büyük oranda yeni söylemsel, ilişkisel imkanları dahil edici uygulamaları ve büyük miktarlarda veri ve medyayı depolama, araştırma ve onlara erişme kabiliyetini teşvik edici bir imkân sunar. Teknik olarak bu yetiler müze nesnelere dar ve dışlayıcı kültürel, disiplinli ve onları belirli kuratöryel alanlara ve kurumlara indirgeyip satın alan müze temelli anlayışlardan kurtulması için bir fırsat yaratır. Fakat güncel belgeleme bu söylemsel veya teknolojik imkanlarla henüz tamamen ilgili değildir (Cameron ve Robinson, 2007, s. 172). Burada müze ve galeriler zorlu bir mücadeleyle karşı karşıya olmaktadır. Başka bir deyişle, müzeler, uzman ve bilimsel dijital bilgi sağlama ihtiyacının, nesne yorumlamasının parçalı, keyfi ve çoğul yapısının teknoloji ile bir arada var olabileceği bir yöntem geliştirmelidir.

Günümüzde sanat her geçen gün yenisi eklenen sanat alanlarında, bilgisayarlarla ve dijital teknolojilerle yapılmaktadır / yayılmaktadır. Bu uyum sağlıklı birçok sanatçının, yeni sanal veya doğrudan eylemlerinin orijinal biçimlerini açığa çıkarmak için radikal olasılıklara kapı açan olumlu bir gelişme olacaktır. Eserlerde örneklenen uygulamalar eserlerin karakteristik özelliklerinden farklıdır çünkü eserler yapıldıkları sosyal ve kültürel çerçeveyi belirtirler. Sonuç olarak diğer uygulamalar iletişim ağlarının kullanımını (internet gibi), kavramsal sanat enstalasyonlarını, performansları ve oyun oynamayı içerebilir (Cook, 2007, s.116). Bugünün öğrencileri dijital bir şekilde düşünürler ve teknolojiyi kullanmada yaratıcı riskler almaya eğilimlidirler. Bu güçlü

teknolojik formların nasıl uygulandığını onların yaratıcı bir şekilde çalışmalarını, özgün ürünler yaratıp geliştirmelerini, bilgi hırsızlığı yapmadan ve diğer insanlara zaman vermeden etik bir şekilde diğer kaynakları kullanmalarını sağlayan yollarla öğrenmeleri gerekecek (Darmawan, 2008, s.4). Bilgi yoğunluğuna maruz kalan öğrencilere, bilgiyi anlamlandırabilme, önemli/önemsiz ayrımı yapabilme ve bilgi parçalarını dünya ile ilişkilendirebilme yeteneği kazandırılabilir. Sansürsüz ve devasa bilgi yoğunluğunun içerisinde, doğru yer zaman ve ilişik ile yaşamın geleceğine kontrollü kararlar verebilen bir nesil ortaya çıkabilir.

2.11 Tekno-Kültür ile Sanat Eğitimi Arasındaki İlg

Sanatsal üretim, tekno-kültürün bir sonucu olarak görebileceğimiz kültürel tüketim ve popüler kültür süreçleri içerisinde yanılmalara uğrayabilir. Sanatçılar ne tür bir hazırlık yapmalıdır? Bazıları görüş ve yaratıcılığı, duygusal kendini bilme, içgüdü ve ruhsal bilincin geliştirilmesine odaklanacaktır. Diğerleri ise medyaya yönelik teknik becerileri, iletişim kurmanın güçlü yollarını bulmayı, geçmişteki muhteşem ürünleri incelemeyi ve sanat tarihini iyice öğrenmeyi vurgular. Ayrıca diğer kişiler de sosyo-politik analiz becerilerine, kendi kültürel kimliğine karşı sahip olduğu hassasiyete ve kültürü ve medyayı anlamada kritik temalara yönelik farkındalığa dikkat çeker (Wilson, 2008, s. 29).

Öğrencilere belirli dijital uygulamalar ve becerilerle daha genel oryantasyonlar ve bilgiler öğretmek arasındaki denge nasıl olmalıdır? Öğrenciler için düşünülen en yüksek gelecek rolü nedir – medya şirketlerinde çalışmak mı, bağımsız bir sanatçı olmak mı, araştırma takımlarına üye olmak mı yoksa diğer tanımlanmamış roller mi? Bazı programlar şuna inanır; günümüzde ihtiyaç duyulan becerilerdeki profesyonel/mesleki hazırlıklar öğrenci ve daha geniş toplumlara hizmet etmenin en iyi yoludur ve yüksek eğitimin gündeminde olmalıdır. Hatta mesleki odaklı olmayan birçok program da sanatçılar için en iyi hazırlığım biraz tarih, estetik ve teoriyle desteklenmiş en son teknik beceriler üzerine yoğun bir uygulamalı eğitim almak olduğuna inanır. Bu görüşte pratik sanatçı olmanın temelidir ve sanat en iyi yaparak öğrenilir (Wilson, 2008, s. 37). Rogers da Kaliforniya Berkeley Üniversitesi'nde güzel sanat yüksek lisansıyla mühendislik doktorasını birleştiren bir sanatçıydı. Rogers birçok sanat programının, bilimsel ve teknolojik dünyanın kültürel sorunlarına ve geleneksel fikirlere meydan okuyan kavramsal, elektronik, performans ve dünya sanatı

gibi sanatsal hareketlerin yeniliklerine cevap veremeyen alışlagelmiş formatlara takılıp kaldığını söylemiştir. Programın şöyle önemli özellikleri vardır:

1. Medyaya değil fikirlere önem verme (öğrenciler medyanın onlara sunduğu her şeyle ilgili çalışma yapabilmek ve eğer gerekirse yeni araçlar üretmek için cesaretlendirilmişlerdir.)
2. Süreçlere ve sistemlerin analizine odaklanmış temel derslerden oluşan özenle sıralanmış bir bölüm. Bu sıralı bölüm öğrenciler programda ilerledikçe kendi içinde daha da hırslanıp büyüyerek kademelendirilmiştir.
3. Hem sanata hem de bilim/teknolojideki en son gelişmelere dikkat etme
4. Geometriyi bir üstdil ve araştırmalara yönelik bir taslak olarak kullanma (aktaran, Wilson, 2008, s. 33).

Dijital çağda sanatçıları eğitme büyük bir mücadeledir. Disiplinler arası ve disiplinler ötesi eğitimi keşfetmek öğrenmeye ve büyümeye yönelik özel bir bağlılık gerektirir. Disiplinler ötesi çalışmada, odaklanılan bir takım araştırma alanları köprülendirilmiştir. Bu birçok dijital programların güncelleştirmelerinden haberdar olmak, teknolojiye yönelik değişik alanlardaki değişiklikleri izlemek, kendi araştırma pratiklerini iyi hale getirmek, bir takım araştırma konularını ve alanlarını incelemek ve genel olarak bu alana açık olan tarama türü farkındalığı sürdürmek anlamına gelebilir (Seaman, 2008, s.254). Yaratıcı konulara uygulanabilecek pek çok öğretim ve öğrenme modeli olduğu kabul edilmelidir. Teknolojinin eğitim ile ilintili gelecekçi duruşu göz ardı edilmemelidir. Bununla birlikte, eleştirel bakış açısı ve sert tutum eğitim öğrenim prosedürlerini standartlaştırmaya yönelik girişimlerin bir sonucu olarak görülebilir kendi internet deneyimlerinin yaratıcıları olan kullanıcılar ille de kendi uygun kullanım tanımlamalarıyla veya öğrenmenin, güçlendirmenin veya katılımcı vatandaşlığın kurumsallaştırılmış modelleriyle uyumlu değillerdi (Hand, 2008, s.96).

Günümüzde, insanlar bilgisayarla neredeyse her şeyi yapabiliyorlar. Dahası, internet bağlantısı olan bir bilgisayar keşfetme düşüncesini sınırsız hale getiriyor. Keşfetme düşüncesinin yanı sıra, bilgisayar grafiklerinin gücü manipülasyon çalışmalarını daha

da kolaylaştırıyor. Birçok değişkeni bulunan yazılımın desteğiyle de bir bilgisayar grafiği en iyi çözünürlük kalitesiyle bir fotoğraf rötuşundan vektör imge manipülasyonuna kadar her şeyi destekleyebilir. (Darmawan, 2008, s. 4) Sanatçılar için teknolojiyi kullanmak, tamamen yeni sanat formları yaratmak fikri ile bütünleştğinde heyecan verici, aydınlatıcı ve eğlenceli olabilecek yeni deneyimler oluşturma potansiyeline sahip olmuştur. Aynı zamanda geleneksel olan sanatı da teknoloji ile bütünleştirerek yeni formlar, yeni sanat alanları, farklı yöntemler deneme ve farklı ifade şekillerini kullanma fırsatı sunmuştur. Evrensel bilgisayar hem bir araç hem de aracı olduğu için dijital teknolojiler disiplinlerin birbirine yaklaşma eğilimini hızlandırır. Yeni bilişsel bağlanımlar ve üretim araçları bilgi ve anlama alanları arasında taze ilişkiler yaratmaktadır. Bunlar temsil paradigmasındaki büyük bir kayışı gösterir. Walter Benjamin de filmlerin düzelenmiş, hareketli işleyişinin krizin ötesine geçen, bir geleneği kırıcı özelliği olduğunu söylemişti. Fotoğrafik teknolojiler 19. ve 20.yy. görsel kültüründeki evrimin altında yatan bir yapı gibi işlemiştir. Fakat dijitalleşme fotoğrafik teknolojilerin yerine geçip onları tamamen yeni bir temsil paradigması içerisinde hükümsüz kıldı. (Lovejoy, 2004, s. 157) Bu doğrultuda toplumlar arası iletişim olanaklarının gelişen teknoloji ile artması olumlu bir durumdur. Teknoloji ile etkileşime girer tasarlar ve iletebiliriz. Bu durumda teknolojinin asıl amacı, bilgiyi insanlığın hizmetine sunabilecek yöntemlerin ve araçların tümünü kapsayan bir olgu olmasıdır. Etkileşimli sanat etkinlikleri ise teknolojinin ekseninde oluşan yeni bir sanat alanıdır. Özellikle internet / medya bu sanat akımının ana hattını oluşturmaktadır. Fark edilmiş pedagojik bir ihmali irdelemeye yönelik kapsamlı hedeflerimizle beraber, uzak fakat ilişkili bir konular bütünü birkaç yıldır medya çalışmalarında karşımıza çıkan bir tartışmanın ön plana çıkarılması olarak düşünülebilir. Bu alandaki endişelerin odak noktası ‘teori’ ve ‘pratik’ bağıntılı durumları olmuştur. Bu terimleri kullanmak bile sorun yaratabilir ve bir şeylerin arkasına saklanabilir çünkü bu terimler değişik gelenekler, adetler ve beklentileri kapsar (Calvert ve Casey, 2004, s.50).

A- Duygusal, zihinsel ve yansımali medya algı ve kullanım alanları şunları kapsar:

- 1) Görselleştirme (görüntü, metin, metin-görüntü, 3 boyutlu, morfik vb.)

- 2) Soyutlama (bilimsel modeller, sanatsal temsil şekilleri, sanal ortamlar, Avatarlar, e-temsilciler, bilgi robotları gibi soyut karşılaşmalar)
- 3) Hayal gücü (şiiirsel, edebi, göstergesel, oyuncu, kurgusal vb.)
- 4) Operasyon (etkileşim, iş birliđi, eş zamanlı iletişim, görüntülü konferans, İşbirlikçi çalışma vb.) (Weiss, 2008, 112)

B. Yaratıcı süreçte mekân-zaman algısı, bağlamlama ve yansıma şunlarla ilişkilendirilir:

- 1) İnsan-insan etkileşimi (yüz yüze);
- 2) İnsan- makine etkileşimi (iş bölümüne dayalı);
- 3) İnsan- aracı etkileşimi (yüzden ara yüze);
- 4) İnsan- ağ- insan etkileşimi (endo-yüz); (Weiss, 2008, 112)

C. Bilgi ve tasarımın şimdiki formlarının bağlamlaması şunları kapsar:

- 1) Bilimsel, teknik ve mesleki eğitimdeki uygulanmış ve sistematik yapılar;
- 2) Sanatsal bilgi alanları;
- 3) Bilgi modelleri (keşifler, teorik mimariler, iletişimsel medya);
- 4) Tarihsel bir bakış açısından yaygın sanatsal modeller;
- 5) Ürün, iletişim ve görevli medya arasındaki farklılaşım (Weiss, 2008, 112).

Sonuç olarak, bilimsel ve sanatsal medya eğitimindeki öğretimsel ortama yönelik olan yeni ve mevcut ilgi alanları değiştirebilir, genişletebilir ve birbirlerine karıştırabilmektedir.

Bazı bilgi alanları:

1. Veri ve bilgi teknolojisi;
2. Dijital medya;

3. Ağ teknolojileri;
4. Psikoloji, nöropsikoloji, beyin arařtırmaları ve radikal yapılandırmacılığa yönelik algı teorileri;
5. Yaygın iletişim teorileri;
6. Medya (sanat) tarihi, medya evrimi ve medya antropolojisi;
7. Optik medya ve akustiklerin tarihi, görüntü işleme ve üretme teorileri ve konseptleri (bilgisayar ürünü görüntüler ve optik olmayan görüntüler);
8. Renk teorisi ve optikler;
9. Akustikler;
10. Sanatsal, kültürel, bilimsel, mekânsal ve zamansal modeller;
11. Siberetikler ve ikinci dereceden siberetikler, kaos, karmaşıklık teorisi;
12. Medya teorisi ve medya bilimleri;
13. Sanal hukuk;
14. Ağ modelleri ve teorileri;
15. Görülebilirlik estetik konseptlerinin tarihi;
16. Kullanılabilirlik ve ergonomiye yönelik sosyal araştırma (Weiss, 2008, 112).

2.12 Sanat Eğitiminin Gelecekçi Model Önerilerine Gerekçe Oluřturması

Bakımdan Tekno-Kültür

Teknolojinin varlığı ile eři benzeri görülmemiş bir bilgi yoğunluğu eğitim alanında da kendini göstermektedir. Teknolojik devrimlerin eřiğinde sanat eğitiminde de eski yöntem ve tekniklerden uzaklaşmaya, gelecekçi yöntemlere yönelmeye ihtiyaç duymaktadır. Günümüz eğitim uygulamalarına baktığımızda geleneğe bağı ve teknolojik uygulamalardan henüz başlangıç seviyesinde olduđu gözlemlenmektedir. Burada sanal gerçeklik teknolojilerinden bahsetmemiz gerekir. Sanal gerçeklik fikri,

teknoloji uzmanlarının, uygulanan teknolojinin ötesini hayal etmeleriyle başlamıştır. Fantezi, oyun ve teknolojiye ilişkin araştırmamız teknoloji ve değişim konularının daha kapsamlı bir biçimde anlaşılmasına katkıda bulunacak dört genel sonuca yöneliyor: ilk olarak teknolojik hayal gücü ve imgelem fazlasıyla zengindir; biyolojik veya ekonomik gereksinim olgusuyla kısıtlanabilmesi çok güçtür ve olası olmayan ile imkânsızı tasarlarken genellikle ulusallığın sınırlarını aşar. 'Doğurgan' teknolojik hayal güçleri çok fazla sayıda yeni ürün yaratırlar ve toplum bu yeni ürünler arasından ayıklamalar yapar (Basalla, 2013, s.123). Hayal gücü teknoloji değişiminin başkahramanı olmaktadır. Hayal gücü ve ekonomik refah oldukça evrensel boyutlara ulaşan bir teknolojik değişim kaçınılmaz olmuştur. Ortaya çıkan her yeni ürün diğer bir teknolojik hayalden beslenerek, çeşitlenerek ve daha fazlasıyla oluşmaktadır. Teknolojinin fantezileştirilmesi, iki ucu keskin bir kılıca benzer. Ürünlerin çeşitliliğine katkıda bulunmasına rağmen, teknolojik değişimin kendi başına ve kendi adına iyi olduğunun sorgulanmaksızın kabul edilmesini destekler; böylece, çoğu toplumsal sorunun çözümünün yeni teknolojiler kümesinde bulunabileceği yönünde hatalı bir düşünüşü ebedileştirir (Basalla, 2013, s.124). Teknolojinin her şeye karşı olabileceğine, her şeyi dönüştürebileceğine ve her şeyi üretebileceğine inanmak yanlış bir fantezidir. Üretimlerin içinde teknolojinin olması, teknolojinin kendini sürekli değiştirmesi bir yanılgıya dönüşürse ve her şey teknolojiye endekslenirse bu toplumsal sorunlara sebep olabilir. Eğitimi tamamıyla teknolojiye bağımlı hale getirirsek ve makine ile ilişkilendirirsek eğitimin yüz yüze boyutunu, temas boyutunu, sosyal ve fiziksel tarafını kaybedebiliriz. Teknolojinin eğitimin bir parçası olmasını destekleyebiliriz ama tümünü kapsamamasını destekleyemeyiz. Aynı düşünceyi iletişimde de savunabiliriz (Basalla, 2013, s.124).

Sanal dünya ve sanal gerçekliği artırılmış unsurlar, teknolojik gelişmelerin hızı doğrultusunda gerçeklik artııcı sanatsal ve teknolojik tasarımlar ile çok daha gelişmiş bir şekilde tüketicilerin erişimine hazır hale gelmektedir. Sanal gerçeklik araçlarının tüketim hızının artması ve ucuzlamaya devam etmesi sonucunda tüketicilerin oyunlara, filmlere, aygıtlara erişim motivasyonları artarak devam etmektedir. Bu sosyal şekillendirme tekno-kültürün çıkarımlarından biri olmaktadır. Fakat, sanal gerçeklik unsurlarının söz konusu olabileceği toplumsal faydalarını da düşünmemiz gerekmektedir. Özellikle sağlık, eğitim, sanat ve ticaret alanlarında yapılabilecek

uygulamalar yeni bir dünya anlayışı sunmaktadır. Baudriallard ise sanal gerçekliğe farklı bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. Teknoloji ve dijitalleşme ile sonsuz sayıda gerçeklik üretiminin mümkün olduğunu ve gerçekliğin yeniden üretiminin çağımızın bir hastalığı olduğunu belirtmektedir. Gerçekliğin yeniden sürekli üretilmesiyle birlikte düşsellik de giderek yok olmaktadır (Baudriallard, 2018, s. 15–48). Burada bireyin bilinç ve bilinçsizlik önemli bir dönüm noktası olmaktadır. Olumsuz sonuçlardan etkilenmeyecek şekilde etkileşimde bulunabilen bilinçli bir tüketici olarak birey, sanal gerçeklik uygulamaları cazibesi ile insanları etkilemeyi başarmasına rağmen sağlıklı bir birey kontrol mekanizmasını koruyabilmelidir. Bu noktada farkındalık ve eğitim büyük bir önem teşkil etmektedir. Teknoloji okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, eleştirel düşünme gibi teknoloji farkındalığını kapsayan dersler eğitim müfredatlarına eklenerek bu bilinç kazandırılabilir.

VR teknolojisi geleneksel eğitimin sınırlarını aşarak öğrencilerin hayal dünyasını ve sosyal gelişmelerini destekleyebilir. Bu durum öğrencilere eleştirel düşünmeyi ve farklı bakış açılarını benimsetmesi bakımından da oldukça önemlidir. Google “ThinkWithGoogle” web sayfasında "Etkileşimli VR İzlemenin Ötesine Geçip Katılmanızı Sağlar!" başlığı ile sanal gerçeklik ile ilgili hiper etkileşimin günümüzdeki durumunu da açıkça belirtmiştir. (Google, 2017) Bu gelişmeler sanat ve tasarım eğitimini doğrudan veya dolaylı etkilemektedir. Zamansal ve mekânsal sınırsızlık yaratacak bir eğitimin işareti olmaktadır. Bu teknolojik gelişmeler ve sanal gerçeklik teknolojileri farklı okul seviyesindeki öğrencileri erişime açık bir dünya olarak karşılayacaktır. Sanat tarihi, coğrafya, astronomi, tarih gibi dersleri sanal gerçeklik ortamında etkileyici bir biçimde görsel ve işitsel olarak öğrenebilmektedir. 360 derece görüntü desteği veren tüm uluslararası müzeleri gezerek sanat eserlerini inceleyebilir, yıldızların ve gezegenlerin dizilişlerini görüp, Roma antik kentini gezebilmektedir. Çavaş ve diğerleri (2004) eğitimde kullanılan sanal gerçeklik ortamlarının özelliklerini gruplandırmış ve tanımlamıştır. Bu gruplandırma ve tanımlamaya göre sanal gerçeklik ortamlarının sahip olmaları gereken özellikler şu şekilde ifade edilebilir;

1. Etkileşim; Öğrenci sanal gerçeklik ortamında nesnelere etkileşim içerisinde olmalı, nesnelere müdahale ederek onları inceleyebilmelidir.

2. Öğrencinin dikkatini toplayabilme; Yapılan çalışmalar genellikle sanal gerçeklik ortamlarında öğrencilerin dikkatinin konuya tamamen odaklandığını göstermektedir.
3. Öyküsel Esneklik; Sanal gerçeklik ortamında konular öyküsel bir özellik taşımaktadır.
4. Deneyimsellik; Öğrenciler sanal gerçeklik ortamları aracılığıyla gerçekleştirdikleri etkinliklerde deneyim kazanabilmelidirler.
5. Duyulara önem vermelidir; Sanal gerçeklik sistemleri kullanıcıları olan öğrencilerin mümkün olduğunca çok duyusuna hitap ederek kalıcılığı sağlamalıdır (Çavaş, Huyugüzel Çavaş, ve Taşkın Can, 2004, s. 110).

Sanal gerçeklik eğitim alanında hem öğrenciler hem de öğretmenler açısından oldukça kullanışlı ve olumlu sonuçlar doğuran teknolojik bir araçtır. Sanal gerçekliğin okullarda kullanılması öğretmenlerin yükünü oldukça hafifletmektedir. Sanal gerçeklik ortamlarında öğretmenler, öğrencilerin keşfetmelerini ve öğrenmelerini kolaylaştırıcı bir role sahiptir. Öğretmenler, öğrenci sorularını sadece cevaplayan kişiler olmaktan ziyade, öğrencilerin kendi kendilerine keşfetmelerinde ve yeni fikirler üretmelerinde rehberlik yaparlar. Sanal gerçekliğin eğitim alanında kullanılmasının öğrenci açısından pek çok yararları bulunmaktadır. Bu yararları aşağıdaki gibi maddeler halinde sıralamak mümkündür:

1. Motivasyonu artırır.
2. Öğretilecek konunun bazı özelliklerini ve önemli noktalarını diğer yöntemlere göre daha gerçekçi bir biçimde gösterir.
3. Uzun mesafelerden gözlem yapma olanağı sağlar.
4. Daha önce deneylere ve öğrenme ortamlarına katılma imkânı bulamamış özürülü öğrencilerin bu ortamlara katılmalarına olanak sağlar.
5. Yeni anlayışların gelişmesi için olanaklar sağlar.

6. Her öğrencinin kendi öğrenme hızına göre deneyim yaşamasına ve böylelikle öğrenme olayını daha etkin bir biçimde gerçekleştirmesine izin verir.
7. Öğrencilere sınırlı sınıf ortamlarında sıkıştırılmış zamanlarda deneyim kazandırmaktan ziyade daha geniş bir zaman aralığı sağlar.
8. Karşılıklı bir etkileşim gerektirdiğinden öğrencilerin pasif durumdan aktif konuma geçmelerini sağlar.
9. Yaratıcılığı teşvik eder.
10. Sosyal bir atmosfer oluşturur.
11. Bilgisayar becerilerini geliştirir (Çavaş ve diğerleri, 2004, s. 115).

Teori temelli programlar, öğrenci ve öğretmen arasında asistanların işi olan teknik üretim becerilerindenense medya arkeolojisi, popüler medya tartışmaları ve güç yapıları gibi konularda daha fazla zaman harcanırsa çalışmanın daha güçlü olacağını ortaya sürer (Wilson, 2008, s. 40).

Casey ve Calvert'e göre (2004) teorik ve pratik çalışma beyin ile eller arasında gerçekleşmektedir. Bu araştırma bizlere teorik bilginin pratiğe dökülmesi için yaratıcı zekanın önemli bir etken olduğunu göstermektedir. Bu durumda Yaratıcılık yaratıcı aktivitenin bir sonucu olarak veya yaratıcı aktivite sürecinin kendisi olarak karşımıza çıkabilir. Yine de kapsamlı bir fikir vermek istersek, yaratıcılığa aşağıdaki 4 unsur (4 P) vasıtasıyla yaklaşımda bulunabiliriz. Bu 4 unsur, kişiyi, süreci, basını ve ürünü simgeleyen yaratıcılık teorisindeki ünlü bir formasyondur. Bu unsurlar yaratıcılık tartışmasına ve gelişmek için verdiği çabaya yönelik bir giriş noktası niteliğindedir (Darmawan, 2008, s.3).

1. Kişi. (Person) Kişi, bir insanın yaratıcı eylem peşinde olma ve çevreyle etkileşim içinde olma kabiliyetinden bahseder. Sternberg "3 Yönlü Yaratıcılık Modeli"nde (bkz. Munandar,1999: 26) şunu söylemiştir; yaratıcılık psikolojinin üç özelliğinin aynı yerde bulunduğu bir noktadır. Bunlar zeki, bilişsel tarz ve motivasyondur. Bu kişinin ana konusu, bir kişinin aktiviteleri

hepsini birden yapabilmesi ve açığa çıkan problemlere uygun bir çözüm bulabilmesi için nasıl bir potansiyel oluşturduğu hakkındadır

2. Süreç. (Process) Süreç yaratıcı aktivite için sarf edilen çabayla alakalıdır. Kneller (1965) yaratıcı süreci, ilk sezgi, hazırlık, tasarlama, aydınlanma ve doğrulama olarak formüle etmiştir (bkz. Lawson, 1997: 151).
3. Basın (Press) Basın motive edici bir durum olarak düşünülebilir. Bu anlamda, basın, bir kişiyi içindeki yaratıcılık potansiyelini ortaya çıkarması için teşvik eden bir durum olarak karşımıza çıkabilir.
4. Ürün (Product) Yaratıcı sürecin kendisinin bir sonucudur. Sternberg'in tanımladığı gibi, yaratıcılık hem yeni hem de uygun olan bir çözüm yaratma kapasitesidir. Akin ve Akin yaratıcılığı yeni ve değerli olan ürünlerin yaratılması süreci olarak tanımlar.

Böylece şu sonuca varılabilir; yaratıcılık ürünü yeni, uygun ve aynı zamanda da anlamlı bir şey olmalıdır. Bu üç kriter gelecekte daha iyi bir yaşama ulaşmak için yapılan yaratıcı ürünlerin kalitesini ölçmede bir etken olarak oldukça kullanışlı olabilir. Günlük hayattaki yaratıcılık olgusu zaman zaman ve bir jenerasyondan diğerine değişebilir. Aslında, yaratıcılık çok açık bir şekilde teknolojinin gelişmesinden etkilenmiş olabilir (Darmawan, 2008, s.4).

Dijital teknolojiye yaratıcılığın bir özelliği, yaratıcı süreci desteklemek adına sömürülen ve deneyimlenen BİT'in niteliklerinin potansiyelinin farkın olmasıdır. Kısacası, dijital çağdaki yaratıcılık genellikle insanların bir düşünceyi nasıl topladığı, işlediği ve yayınladığı süreciyle ilgilidir. Özellikle, dijital çağ insanlar için aşağıdaki elementleri keşfetmelerindeki olanakları sağlayan teknolojiyi sunar:

1. Temel yaratıcı düşüncenin kaynağı
2. Beklenen kalite ve görselleştirmeye uyumlu olan yaratıcı süreçlere yönelik yaklaşım ve metotlar
3. Yaratıcı düşüncenin yayınlanması veya üretilmesi için gerekli ortam (Darmawan, 2008, s.4).

Yaykın'a göre (2010) sanal ortamların sunduđu manzaraya, imaj alanına girdikçe gerçek dünyaya artık ihtiyacımız olmadığını düşünmeye başladık. Bu yeni kültür biçimine tekno-kültür biçimi deniliyor. (Yaykın, 2010, s. 65). Bu sanal gerçeklik eleştirisi ile gerçeklikten uzaklaştırılan ve sanal dünyalara yöneltilen insanların, yapay bir dünyayı yaşarken gerçek dünyada büyük deđişimlerin kaçırıldığı deđişimlerden bahsedilmektedir. Bu deđişimin hem bireye hem de toplumsal olana dair etkilerinin olması bizi görsellik üzerinden yaratılan yeni bir kültüre götürüyor. Tekno-görselliđin kullanım biçimleri tekno-görsel ideolojiyi ise tekno-kültürü yaratıyor (Yaykın, 2010, s. 63).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın türü ve deseni, araştırmanın varsayımları ve sınırlılıkları ve benzer çalışmalar açıklanmıştır.

3.1 Araştırma Modeli

Araştırma nitel kapsamda ve desende bir durum çalışması olarak planlanıp yürütülmüştür. Nitel araştırma olarak kuramsal çerçeve ve araştırma sınırlılıkları kapsamında bir derinlemesine betimleme süreci aktif kılınır. Tartışma odakları, araştırma evrenleri, tematik yönelimler ve paradigmatik panoramalar ekseninde değişkenler ve sabitlerin çatışmasına dönük perspektif oluşturulur. Elde edilen veriler, ana problem ve alt problemlere ilişkin ön vargılara temas mecburiyeti gözetilerek sondajlar yapılmış ve araştırma örüntüsüne ilişkin saptamalar ile örtüştürülmesi niyeti somutlaştırılmıştır.

Söz konusu çalışma kapsamında doküman taramaları, yerli ve yabancı kitap ve makaleler, bağlantıları somutlaştırabilecek doğrudan ve dolaylı kaynaklara imkanlar ve yönlendirmeler ile ulaşılmıştır. Çalışma veri değerlendirmeleri ve bulgu-vargı ardışıklığına dikkat edilerek yapılan analizler, yorum sabitleri ile değerlendirilmiştir. Dolayısıyla bu çalışma literatür desteği ile veri toplama teknikleri kullanılarak elde edilen teorik bilgi ve belgeler ışığında gerçekleştirilen bir inceleme çalışmasıdır.

3.2 Veri Toplama Araçları

Araştırmada yerli ve yabancı literatürü kapsayan 70 civarı kaynak incelenmiştir. Konusu ve konuya bağlı yönelimleri gereği benzer içerik ve nitelikleri haiz kitap, makale, tez vs. kaynakların kullanıldığı homojen ve heterojen karakterli bir yöntem kullanılacaktır. Verilerin analizin de çağdaş ve gelecekçi odaklanmaya destek verebilecek bir içerik yönelimi ve yapılanması söz konusu olacaktır.

3.3 Veri toplama Tekniđi

Tarama ve bilgi arama yöntemi kullanılarak yazılı ve basılı kaynaklardan konu odaklı ve güncel yönsemeli veriler toplanmıştır.

3.4 Veri Toplama ve Analiz Sürecinin Geçerlik ve Güvenirliđi

Söz konusu süreç genelden özele, kapsamlıdan öz'e doğru sadeleştirerek ve konuyu güçlü temsil edebilecek alıntılarla değerlendirilmiştir.

3.5 Varsayımlar

“Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçişte Sanat ve Tasarım Eğitimi” başlıklı bu çalışma;

- Teknoloji kültürü ile tekno-kültür kavramları arasında epistemolojik bir ayırım varsaymaktadır. Söz konusu varsayım ile teknolojinin günlük yaşam için kaplayıcılıđından kültürel potansiyel haline dönüşümü ifade edilmektedir.
- Teknoloji ile ilintisinde sanat eğitiminin tasarım olgusu ile birlikte ele alınması gerekliliđi dikkate alınmıştır.
- Kültür için yeteri ve gerekli koşulları karşılama olasılıđından ziyade teknoloji, yaşamsal konfor ve konformizm potansiyeli ile kültürel olarak değerlendirilmektedir.

3.6 Sınırlılıklar

“Teknoloji Kültüründen Tekno-Kültüre Geçişte Sanat ve Tasarım Eğitimi” başlıklı bu çalışma, teknolojinin çağdaş yaşam ve pedagojideki değerini kitlesel meşguliyet arzusu ve tüketim anlayışları ile sınırlandırılmıştır.

3.7 Benzer Çalışmalar

1. Özaydın, B., (2010). Teknoloji Kültürü ve Etik, [Yüksek Lisans Tezi] Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 259770)

2. İnaltekin, H., (2015). Teknoloji ve Sanat Etkileşiminde Sınırlar: Sanatsal Yaratıcılık ve İzleyici Algısı, [Yüksek Lisans Tezi] Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 456701)
3. Ballı, Ö., (2016). Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhaflik, [Yüksek Lisans Tezi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 425332)
4. Akşit, O., O., (2012). Bilim Kurgu Sinemasında Tekno-Kültürün İnşası [Doktora Tezi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 322008)
5. Tailaiti, T., (2018). Dijital Medya ve Kültür Endüstrisi, [Yüksek Lisans Tezi] Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 516339)
6. Yılmaz, U., (2016). Kültür Endüstrisinin Çağdaş Türk Resim Sanatına ve Sanat Eğitimine Yansımaları, [Yüksek Lisans Tezi] Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Tez No: 419369)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR

4.1 Değerlendirme

İnsanoğlu için teknik ve tekniğe ilişkin bilgi ve beceri gelişiminin anlamı, insan olmanın bir gereğidir. İnsan, yapıp-eden, keşfeden, dönüştüren, geliştiren, üreten, tüketen ve dolayısıyla yeniden üreten bir varlık olarak diğer canlılardan ayrılmaktadır. Bir başka ifade ile “daha” diyebilen tek varlık olarak insan, insan olmanın gereklerini varlık gerekçelerinde bulmaktadır. Teknik ve bilgi, özellikle insanlığı tarif ve tasnif etmek için kullanılan önemli referanslar olmuştur. Doğayı kullanan, doğadan faydalanan ve doğaya hükmeden insan için süreklileştirilmiş genel davranış örüntüleri, doğayı dönüştürmeye de varmıştır. Ortaçağ’ın ardından Rönesans ve Aydınlanma, bilginin teknik ile olan bileşke karakterine yeni ilaveler katarken, endüstri devrimini de hazırlamış oldu. Son birkaç yüzyıldır dikkat çeken olgu, teknoloji eksenli bir dönüşümün sosyal, ekonomik, politik ve devamında küresel içerikleri ile daha da keskinleştiği olgusudur. Son yüzyıla geldiğimizde ise bilgi çağı olarak adlandırılan içinde bulunduğumuz çağın, bilgiyi üretmek, dolaşımını sağlamak, kitlesel kılmak ve küresel bir ağ içinde kıymetli kılmak için teknolojinin gerekliliği ve hâkimiyeti üzerindeki tespitlerimizdir.

Bir ulusun, halkın ya da topluluğun yaşam tarzı olarak değerlendirilen kültür, bugün mekanik süreçler ve teknolojik donanımların tesirlerinden müteşekkil yaşam formlarına indirgenebilecek bir dönüşüm yaşamakta mıdır sorusu, üzerinde odaklanması gereken bir kültürel formasyon problemine işaret etmektedir. Tarihsel, coğrafi, etnik ya da inançsal kalıp gelenekselliğine meydan okumaya doğru gidebilen yeni tesir ekolojileri ve bu ekolojilerin kültürel dönüşümlere doğrudan potansiyeller oluşturması, kültürün toplumsal görüntüsüne ve konformik örüntüsüne çelişki oluşturabilmektedir. İkinci Dünya Savaşı, yeni yaşam anlayışları, ideolojiler, küresel içerikler, ekonomik kapsamlar ve kültürel gerekçeler inşa etmek niyetli bir postmodern dönemselleştirmenin de başlangıcı olmuştur. Yenidünya düzeni, geç kapitalizmin kültürel mantığı, tarihin, sanatın sonu tezleri ve kültür endüstrisi yönelimli akademik

ve sosyal tartışma içeriklerinin yaygınlık kazanmasına olanak tanıyan bir teknolojik dönüşümün yaşanması da yadsınamaz bir gerçeklik olarak ortadadır. Teknoloji ve devamında tekno-kültür, postmodernizm genel başlığı içinde kültür endüstrisinin de cazibe kazandırdığı odaklardandır. Kültürel pragmatizm ve determinizm için de önemli detayları boyutlandıran ve işleyen teknoloji kültürü, bir yaşam koşullanması için motivasyonlar sunabilmiştir.

Günümüzde kültürün sol tarafına yerleştirilen kavramların da yayılmacı, kitlesel, küresel ve endüstriyel niyet ve maksatlarla örtüştüğü söylenebilir. Medya kültürü, tüketim kültürü, kitle kültürü, teknoloji kültürü gibi içeriklerin, bir kültür formasyonu sağladığı gerçeği, zaten çalışmamızın ekseninde yer almaktadır. Kültürel formasyonların ana gayesi “yaşam performansları”na ilişkin referansların büyük ölçüde teknoloji ile anılması olmaktadır. Teknoloji kültürünün tekno-kültür olarak bir dönüşüm yaşamasının da önemli gerekçelerinden biridir bu durum.

Teknoloji kültürü aynı zamanda tasarımsaldır. Kitlesel ihtiyaçları karşılamanın nesnellğine ilişkin süreçsel tasarımları yaşamsal kılarken diğer taraftan yaşamsal önemi haiz hissini mukabil gerekseme tasarımlarına da müsaade eder. Bu maksatla aslında kültürel üretim, tüketim ve yeniden üretim süreçlerini de dinamik hale taşır. Gerekseme üretiminde hedef yenilik ve farklılık olarak sunulmaktadır. Doğal olarak tasarımsallık, cazibenin de inşa ettiği beklentilere birer cevap niteliği oluşturacaktır. Kültürel trend üretimi de bu kapsam içinde değerlendirilebilir. Teknolojinin bir trend ekonomisi yarattığı kuşkusuzdur.

Teknoloji ile sanatın müşterekliğini sağlayan en önemli unsur “tasarım” olarak gösterilebilir. Tasarım olgusu, 20. Yüzyıldan itibaren sanatsal temsiliyetin yerini almıştır. Bauhaus ekolü, sanat ve zanaat hareketleri, kültür endüstrisi ve enformasyon çağı yoğunluklarında sanatın ve tasarımın birlikteliği daha da pekişmiş durumdadır. Özellikle postmodern dönemin bir kültürel ve sanatsal referanslar ile daha da açılabilirliğini düşünürsek, kültür endüstrisi, kapitalizm, liberalizm gibi ideolojik ve sosyal hareketler, sanatın ve sanat eğitiminin yeni temas odaklarını teşkil ederken kültürel altyapıya dair yönelimleri de bir şekilde karakterize etmektedir. Postmodern dönem içinde yaşanan sanatın sonu tartışmalarında bir sıfır (0) noktası tasvir edilir. Bazı ele alışlarda sanatın tükenmişliğine odaklanan bu ele alış, diğer taraftan da bir

yeniden başlangıcı da anlamlandırmaktadır. Sanatın teknoloji ve dolayısıyla tekno-kültürel gerekçelerle organik bağı, bu başlangıç noktası ile ilişkili düşünülebilir. Tekno-sanat tasarımlarında özellikle teknolojinin hâkim kılındığı tasarımların önemli hale getirilmesi ile bir tür epistemolojik dönüşüm de yaşanmıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde sanatın sıfır noktası, epistemolojik dönüşümü ifade eder ve bu sürecin birincil etkeni de teknolojidir diyebiliriz.

Teknoloji bir donanım olgusudur. İnsana ait bilimsel, sanatsal, felsefi donanımların yanına sanat ve tasarıma ait pedagojik süreçlerde teknolojik donanımın da ilave edilmesi söz konusu olmuştur. Teknolojik atölyeler, sınıflar, bilgisayar destekli tasarımlar, dijital sanat, foto teknolojiler ve diğer görüntü ve fiziksel nesne üretme mekanizmaları ile sanat ve tasarım eğitimine mühendislik vurgusu ya da ilavesi de tartışılmaya başlanmıştır. Sanatçının bir tür mühendis olarak konumlanışına da kaynaklık edecek donanımları kullanma becerisi, sanatın ve sanat eğitiminin “teknikerlik” ile neticelenen aktörlere ihtiyacını gündeme getirecektir. Diğer taraftan teknoloji okuryazarlığı da sanat eğitiminin müfredat dahilinde tartışacağı içeriklerdendir.

Tekno-kültürel kapsam içinde sanat ve tasarım eğitimi, yaratıcı bilgi teknolojileri ve yaratıcı sanatsal performansa dair marjinal bağıntılar üzerinde düşünmemizi motive edeceği gibi bir takım yaratıcı riskler de gündeme getirebilir. Teknoloji ilk planda özgünlük, yenilik ve farklılıklar için yeterli bir koşul gibi görünebilir ancak imitasyon, intihal ve adresizlik anlamında etik ihlal ve ihmaller için de potansiyeller içerebilir. Bu durumu bertaraf edebilecek etik altyapının da pedagojik kılınması önemlidir. Çünkü internet ve diğer teknolojik ağlar ile erişimin kolaylaştığı bir çağda, farklılıkların karşısına benzerliklerin daha fazla yerleşeceği bir üretim ve tasarım olgusu dikkat çekmeye başlamış durumdadır.

Teknoloji kültüründen tekno-kültüre geçiş sürecinde sanat ve tasarım eğitimi için müfredat kapsamına yansıyan/yansıyacak teknolojik dinamiklerin kültürel gerekçeler inşa edebilme kapasitesi ve sanat eğitimsel ekolojik yeni bir içerik oluşturma potansiyelinin olup olmadığının tespiti, bu çalışmanın ana problemini ve gayesini ifade etmektedir. Bu probleme cevap teşkil edebilecek ele alışın belli taksonomik kurgusu söz konusu olmuştur.

Bu tez çalışmasının birinci bölümünde problem ve alt problemler oluşturularak, tez sonunda bu gerekçelere cevap oluşturabilecek bulguların değerlendirilerek birer vargıya taşınması hedeflenmiştir. Çalışmanın özgünlüğünü teşkil edecek ele alış, teknolojinin kültürel kılınma sürecinin kültürel ve pedagojik gerekçelerini belirginleştirmek ve sanat-tasarım eğitimi için bir takım yeni vargıları ortaya çıkarmak biçiminde ifade edilebilir.

Çalışmanın ikinci bölümünde kültür ve sanat olgularının tarihsel ve güncel ilintilerle kavramsal açılımları ve içerik dönüşümleri irdelenmeye çalışılmıştır. Kültüre ait konumlandırma, tanımlandırma ve süreçlendirme kapsamları içindeki tasnifler ve değerlendirmelere temas edilmiştir. Sanatın ise kültürel bir bağlam içinde ve kültür ile olan doğal bağına odaklanılarak, kültürel üretim süreçlerine dönük içerikleriyle incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, genel olarak teknoloji odaklı bir araştırma söz konusu olmuştur. Teknolojiye ilişkin kavramsal farklılıklar ve tanımsal ayrımların yanında çağcıl karşılıkları veriler ışığında incelenmiştir. Teknoloji ile kültür arasındaki ilişkinin de dönemsel, yönelimsel ve etkiyel boyutları araştırılmış, teknolojinin kültürel olma süreçleri incelenmiştir. Ayrıca teknoloji kültüründen tekno-kültüre geçişin gerekçeleri vurgulanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümünde ise, sanat, tasarım ve teknolojinin bileşke potansiyelleri incelenmiş, sanat ve tasarım eğitimi için bulgular somutlaştırılmıştır. Sanat eğitimi ile tasarım eğitiminin müşterek kapsamı olarak teknolojinin olumlu ve olumsuz taraflarına ilişkin tespitlere niyet kazandırılmıştır.

Çalışmanın beşinci bölümü, önce genel bir değerlendirme ile çalışma anatomisi ortaya konulmuştur. Söz konusu çalışmanın daha kuramsal ve derinlikli neticelerine dönük bulguların tartışılması ve genellemesi gerçekleştirilmiştir. Ardından sonuç kestirimleri vurgulanmıştır. Bu kapsamda tezin genel niteliklerinin değerlendirilmesinden çıkan neticenin karakteristik vargıları oluşturulmuştur. Tezin amacını, maksadını ve sayıltılarını olumlayabilecek vurguların akademik kılınması hedeflenmiştir. Tezin özgünlüğünü betimleyebilecek varguların, sanat ve tasarım eğitimi için tekno-kültürel kapsama dair müfredat önerileri de somutlaştırılmıştır.

4.2 Alt Problemlere İlişkin Bulgular

- Bir ulusun, halkın ya da topluluğun yaşam tarzı olarak ifade edilen kültür, mekanik süreçler ve günlük yaşam tesirlerine indirgenebilir mi?

Çağdaş yaşam koşulları ve bu koşulların yarattığı standartlar içinde hakimiyet kazanmış bir kültürel formasyon tek başına “kültürel kapsam” oluşturma gücüne sahip değildir. Teknoloji ile açıklanan genel mekanik süreçlerin günlük yaşama tesirleri söz konusudur. Kültürün tekil ya da minimal kapsam ve içerikleri tasvir eden günlük yaşam tercihleri, formları veya muhteviyatı ile de indirgemeci bir tutumla anılması da düşünülemez.

- Kültür, toplumsal bir hegemonya ve tahakküm için mümkün koşulları dönüştürebilir mi?

Normal koşullarda kültür bir dönüştürme alansallığı ya da mekanizmallığı sergilemez. Çünkü kültür, dönüştürücü değil, dönüştürülen konumundadır. Bir başka ifade ile kültür, kendisini etkileyen, tahakküm altına alan ve dönüştüren dış koşul ve bileşenlerle ilgisinde toplumsal hegemonya ve tahakkümün aracısı olmaktadır.

- Kültür Endüstrisi ile teknoloji kültürü ne tür bağlam üzerinde yer alırlar?

Teknoloji, bilim ve tekniğin nesnelleşmesi ve insan için pragmatik niyet ve beklentileri karşılayan üretimleri de kapsadığından, endüstri ile doğrudan ilintilidir. Teknoloji kültürü ve kavramsal yerleşimi ve alış ekolojileriyle tekno-kültür, kültür endüstrisinin küresel yayılımı, kültür ekonomisi, kültür politikaları, medya kültürleri ve diğer kültürel ağlar açısından bir “küresel kültür bağlam” içinde yer almaktadır denilebilir.

- Tekno-Kültür bir “gerekseme” üretme kültürü müdür?

Kültürel üretim, kültürel tüketim ve kültürel yeniden-üretim süreçleri dikkate alındığında “tekno-kültür” için pragmatik gerekçeler sıralanabilir. İnsan için yaşamın idamesi ve kalitelendirilmesine ilişkin çabaların doğal sonuçlarının nesnelleşmiş hali olarak teknolojinin en büyük gerekçesi “gerekseme”dir diyebiliriz. Teknolojik donanımın temasın giderek bağımlılık ve ardından bağımlılığa dönüşen davranışsal-yaşamsal örüntüleri içinde “gerekseme”, üretilmesi gereken bir olgudur. Burada

belirleyici temellendirme ise tasarım ve estetiğin “gerekseme” için önemli bir motivasyon sağladığıdır.

- Teknoloji kültürel pragmatizm ve determinizm için bir potansiyel midir?

Teknoloji, kültürel pragmatizm ile ilintilidir. Zaten bu yüzden “tekno-kültür” ifadesi ve kalıbı akademik ve sosyal içerik olarak ele alınmaktadır. Teknolojik determinizm ve kültürel determinizm ise, insan ve toplum açısından bir olgunun, durumun ya da içeriğin yerleşiklik kazanması için nedensel bağıntılar gerektiği kaçınılmazdır. Bir ilişkiler ağı olarak kültür, teması, bağlantıyı, sebebi ve sonucu aynı bütün içinde organik olarak birleştiren işlemleri de ihtiva etmektedir.

- Toplumsal kurumlar teknolojik dönüşümlerin dayattığı biçimselliği önceler mi?

Bireysel ya da toplumsal yaşam koşullarının birer konformizm (sosyal uyguculuk davranışsallığı) içerdiğini ifade etmek gerekir. Çeşitli türleri olan konformizm, kültürel ve teknolojik açıdan da toplumsal kurumlar içinde mekanik konum ve roller almaktadırlar. Böylece eğitim gibi, medya gibi, sanat gibi kurumsal nitelikleri tesir altına alan bir teknolojik kapsam ve dönüşüm dayatmasından bahsedebiliriz.

- Sanat ve tasarım eğitiminde yeni kültürel ekolojiler için mümkün gerekçeler söz konusu mudur?

Kültür geçmişte kendisi bir ekolojik kapsam oluşturmaktayken günümüzde tersi bir pozisyona taşınmıştır. Artık kültürü tesir altına alan bir ekolojiye vurgu yapmaktayız. Özellikle kültürün sol tarafına gelen medya kültürü, popüler kültür, tüketim kültürü, teknoloji kültürü vs. ifadelerin hepsi birer ekolojik tesir alanını göstermektedir. Kültürün tesir altına alınmasına katkı sunan her ekolojik unsur, doğrudan veya dolaylı olarak sanat ve tasarım eğitimini de etkilemek durumundadır. Medya okuryazarlığı, teknoloji okuryazarlığı, tüketim estetiği, multimedya içerikli ve yönelimli dersler gibi müfredat kapsamları, bir gerekçe olarak vurgulanabilir.

- Sanat ve tasarım eğitimi müfredatları için tekno-kültürel önermeler kullanılmakta mıdır?

Medya okuryazarlığı, teknoloji okuryazarlığı, tüketim estetiği, multimedya içerikli ve yönelimli dersler gibi müfredat kapsamları, birer önerme kapsamı olarak ileri sürülebilir.

- Tekno-Kültürel sanat ve tasarım eğitiminde belirleyenler nelerdir?

Burada sanat ve tasarım eğitiminde müfredat güncellemeleri, sanat ve tasarım eğitimi profilleri ya da modelleri üzerine odaklanan çalışmalar, birer belirleyen olarak gösterilebilir. Kültürel üretimin başlıca pratiği olarak sanat, kendi pedagojik muhtevasını kültür, kültürel ekolojiler ve okuryazarlıklar ile ilişkilendirmek zorundadır. Bu türden zorunluluklar da bir belirleyen rolündedir.



BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

5.1 Sonuç ve Tartışma

İnsanın kolektif yaşama ilişkin müşterek geliştirmesine dönük eylemlerinin toplumsal toplamı olarak kültür, tarihsel kimliğiyle bir konformizm (toplumsal uyguculuk) kalıpsallığını normalleştirirken, çağımızda ise yapay konformizm yaratımının tesirleri altında kitlesel dönütlerin, kabullerin ya da onayların tesirlerinden bir karakter inşa etme eğilimine evrilmiştir denilebilir. Artık kültür; bir ulus ya da etnik kapsamdan hem öte hem de karmaşık yeni durum ve güncelliğin yerelliği ile küreselliği arasındaki nesnelliğin bileşkesine inanç olarak belirginleşmiştir.

Modernizm ve sanayi toplumuna geçişin dinamiği olarak teknoloji, uygarlığın, uygarlığı betimleyen nesnelleştirmelerin ya da araçsallığın oluşturduğu yaşam standartları ve kalitesine yansıyan sosyo-ekonomiden sosyo-kültüre varmasını mümkün kılmıştır. “Daha” diyebilen yegâne varlık olarak insan için bu özelliğini betimleyen en önemli niteliğin “teknoloji” olduğu söylenebilir. Bu bağlamda tekno-kültürel etkileşim ortam ve süreçleri içinde insanın belli bir beklenti düzeyini süreklileştirmesi olağanlaşmış bir durum olarak değerlendirilebilir. Tekno-kültür “gelecekçidir (fütüristtik)”. Bu hem bir gaye olarak hem de doğal yönseme içeriği olarak tekno-kültürün doğasını da büyük oranda yönlendirir. Tekno-kültür, bir tekno-mantık geliştirmiştir. İleri teknoloji çağında pragmatik ve konformik sitillerin inşası da mümkün olmuştur.

Tekno-kültürün en açımlayıcı bireysel tanımı, “kullanıcı” olarak gösterildiğinde, teknolojiye ait bir donanımı kullanma becerisi de ayrıca pedagojik bir problem haline dönüştürülmektedir. Doğal olarak “kullanıcı” veya “kullanma yeterliliği” durumları, bir standart olarak kendisini ortaya çıkaracaktır. Teknoloji kültürünün muharrik kaynaklarından birisi de kuramsal anlamda Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi teorileridir. Bu kuramsal altyapı ile epistemolojik bir yeni kapsam içinde “kültürel birey” in “endüstriyel birey” e dönüştürülmesi gerçekleşmiştir. Tekno-kültür, çizgisel gelişen bir kültür olarak adlandırılabilir ancak, geleneksel kültür formasyonlarından

daha farklı ve öte olarak karmaşık ve kaotik de durabilmektedir. Tekno-kültürün kişiselleştirilmiş bir kültürel formasyon olduğu kanaatine katılmamak gerekmektedir. Bir kültürel biçimlenmenin kişisellikten ziyade toplumsal ve kitlesel olması gerekliliğine ilave olarak teknolojik etkileşim ve küresel ağların bir kitlesel hedef ile anlamlandırıldığını ifade etmek gerekiyor.

Teknoloji doğası gereği tasarımsaldır. Tasarım ile doğrudan ilintilidir. Yenilik, gelişimcilik ve farklılıklar peşinde koşma açısından belirlenen hedefleri ile de sanat ile örtüştüğü söylenebilir. Sanat ve tasarımın müşterek hâkimiyetinin yoğunlaştığı 19. ve 20. yüzyıllar, modernizmin de zirvesini sergilemektedir. Kültürel ve sanatsal modernizmin teknolojik kapsamı da söz konusudur.

Bir toplumun değer kalıpları ve geleneksel kanaatlerine göre biçimlenen kitlesel yönelimlerin giderek zayıflamasına vesile olan kültürel üretim mekanizmaları ve dolayısıyla sanat, kendi kendini tasfiye edebilmeye tesir oluşturabilecek dışsal unsurlara da direnç geliştirememektedir. Teknolojinin sanat ile bir şekilde teması vardır. Teknolojik donanımlara sahip sanat mekanlarının daha fazla pedagojik kılındığı örnekler çoğalmış durumdadır. Özellikle yeni medya teknolojileriyle donatılmış müzeler, sanat eğitiminde oldukça yaygınlık kazanan müfredat yansuları oluşturmaktadır. Yine galerilerin ve sanal sergilerin etkileşim ortamları, pedagojik içerik olarak değerlendirilmektedir.

Teknolojik aparatları sanatsal aparatlar ya da yaratıcı donanımlar olarak nitelemek yaygınlığı maalesef söz konusudur. Teknoloji sadece araç gereç demek olmadığı gibi, sanatın da nesnelliğini ortaya koyan bir sanat yapıtı materyali değildir. Tasarımsal süreçlerin emre hazır tuttuğu donanımlar olarak insani yaratıcılığın yerini almak gibi bir kanıyı da güçlendirmezler. Yaratıcı süreçlerde bilim-sanat ve teknoloji homojenliği, sanat için teknoloji ya da tekno-kültürel sanat yakıştırmalarının, tekno-sanat ya da teknolojik sanat yakıştırmalarından öncelenmesi gerekmektedir. Bunun pedagojik beklentiler ya da müfredat tasarımlarında belirginleştirilmesi de ayrıca önemli görülmelidir.

Sanat ve tasarım eğitiminin genel pedagojik problemler içermesi, son yüzyılın problemidir. 20. Yüzyıldan 21. Yüzyıla intikal eden sanat-tasarım eğitimine ilişkin problemlerin tasarım odaklılık, yaratıcılık odaklılık, sanatlar eğitimi, disiplin merkezli

sanat ve tasarım eğitimi, eleştirel sanat eğitimi, çok kültürlü sanat eğitimi ve finalinde çoklu-kültürel sanat ve tasarım eğitimi şeklinde sıralandığını söyleyebiliriz. Bu kapsamın en son pedagojik profili ise eleştirel sanat pedagojisinin müdahaleci ve sorgulayıcı bireyselliğinin yanına multi-medya donanımlı, etkileşimli ve teknolojik yaratıcılık odaklı çoklu-sanat eğitiminin ikame edilmesi ile belirginleşmiş durumdadır. Teknolojik donanımlar ve eleştirel yaklaşımlar ta tekno-sanat, müfredat cazibesini ve önceliklerini hissettirmekte ve yaygınlaşmaktadır.

5.2 Öneriler

- Kültür; toplumsal konformizm ile bireysel anlayışların müşterek kılındığı biliş ve duyuş bağlamı olarak üretilebilir, yaşatılabilir, aktarılabilir direnç ve adaptasyonların toplamını ifade eder.
- İnsan için deneyim olgusunun başlangıcı, alet yapan ve alet kullanan bir varlık olarak “teknik” geliştirmesi ile karakterize olmuştur. Doğadan faydalanmanın ve doğayı biçimlendirmenin süreçleri, insanın mekanik maharetleri olarak da olgunlaşmanın vesilesi olmuştur.
- Teknoloji, insan zekasına ait güçlerin eylemler ve mekanizmalar ile dışa vurulmasında bilimin ve tekniğin yarattığı entelektüel kapasiteyi de cisimleştirmiştir.
- Kültür bir yaşam performansıdır. Yaşamın kalitesinden parselasyonuna kadar gereksemeler üretip bu gereksemelere karşılık bulmanın sürecini ihtiva eder. Teknoloji de bir bakıma ihtiyaca cevap veren bir sürecin ve muhteviyatın nesnelliğidir. Teknoloji ile yaşamın muhteviyatına ait gerekçelerin de kültürel olduğuna doğrudan bağlantı kurabiliriz.
- Teknoloji kültürü bir tasarımsal kültürdür. Belli amaçları ve ihtiyaçları karşılamak için geliştirilen teknolojinin kültürel çıktısı da genel olarak ekonomik ve dolayısıyla sosyolojiktir. Teknoloji ve tasarımsal gelişimselliğin entelektüel doygunluğundan daha öte bir toplumsallık sergilemektedir.

- Teknolojinin ve teknolojinin kültürel kapsamından hareketle bazı ideolojik yönelimlerin ve bu yönelimlerin genel temellerine dair felsefenin tesirinden bahsedebiliriz. Bazı sosyal içerikli ideolojilerin (Marksizm, Sosyalizm gibi) karşısına tekno-kültürel yeni yönsemelerin tesiri ile farklı ideolojilerin (Liberalizm, Kapitalizm gibi) yerleşiklik kazanması mümkün ve süratle gerçekleşebilmektedir.
- Teknoloji kültürünün tekno-kültüre temellendirdiği en önemli niteliğin “yenilik” ve “yenilikçilik” olarak gösterilebilir. İnsan ve toplum için bir koşullanmanın ya da koşullandırmanın da motivasyonu olarak yenilikçilik, tekamülün ve geleceğe bağlılığın da odak olmasını sağlamaktadır.
- Teknolojinin bir değer yargısı geliştirmesi, öncelikle tekno-kültürel kalıpsallığın sunduğu deneyim ile somutlaşır. Yapay nesnelliğin gerçekçi profilleri odak kılmasının zorlukları ile gerçek nesnelliğin algısallığına tesir eden yapaylığın kolaylıklarından beslenen bir çatışma, kültürel bir değer yargısı oluşturma kapasitesini de zayıflatır. Yaygın kanaat olan “teknolojinin değer yargılarını zayıflattığı ya da yok ettiği” olgusu, tekno-kültürel bağlam içinde yeniden değerlendirilmek durumundadır.
- Kültürün bir diğer yansıması da “medeniyet olgusu”dur. Medeniyet göstergelerinin sosyolojik, ahlaki ve inançsal davranış ve yaşayış örüntülerine teknolojinin de katılımı, çağımızın en önemli günlük yaşam deneyimleri toplamında taşınmış durumdadır. Bu kapsamda tekno-kültür, bir medeniyet veya medeniyet konformizmi için önemli potansiyeller içermektedir.
- Tekno-kültür, diğer kültürel kapsam ve formlar gibi bir intikal kültürü ya da miras kültürü değildir. Anlık, günlük ve etkileşimsel performans ve tesirlerle gündeme gelmektedir.
- Kültür için trend ya da kültürel trendler ifadesini ortaya çıkaran en önemli ekken olarak “teknolojik gelişmeler” gösterilmektedir. Özellikle gençlik kültürü, medya kültürü ve daha kapsamlı olarak kitle kültürüne ilişkin yeni

trendlere temas etme gücü ya da etkileşimi pekiştirme kapasitesiyle “teknoloji”, kültür için bir trend olma niteliğini ortaya koymaktadır.

- Teknoloji kültürünün kendine kültürel bir müşterek kapsam bulması düşünülebilir. Özellikle medya kültürü, tüketim kültürü, görsel kültür gibi daha ekolojik kültürel kapsamlar, teknoloji kültürünün “tekno-kültür” haline dönüşmesine katkı sunarlar. Hatta bu durumu bir kültür olma koşulu olarak da ifade edebiliriz.
- Tekno-kültürün yayılımı ya da yaygınlaşmasının nesnelere de yine teknolojinin kendisi olmaktadır.
- Tekno-yaratıcılık olgusu odak yapıldığında öznel potansiyeller ve bu potansiyelleri işleme kapasitelerinin teknolojiye de atfedilmesi durumu tartışmaya açıktır. Teknolojinin yaratıcılığı ne kadar desteklediği ya da insanı yaratıcılık konusunda “daha” iyiye taşıdığı varsayımlarını, insan-makine kıyaslamasıyla çözümlenememesine düşmemek gereklidir.
- Teknoloji araç-gereç demek değildir. Yenilik ve gelişimin nesnelliğinde bilimsel, kültürel ve sanatsal bileşeler yaratabilmenin de süreçleri demektir. Bilim ve sanat homojenliğinin sadece icat mantığına sığdırılmayacak muhtevasıyla teknoloji, sistemleştirme, standartlaştırma, yaşamsallaştırma, süreklileştirme odaklı eylem ve beklentilere cevap olabilecek donanımın da insandaki gücüdür.
- Teknoloji ile sanatın temasında genellikle sınırlılık ile sınırsızlığın çatışmasına şahit olmaktayız. Teknolojinin sürati ve kolaylıklarından zamansal ve mekânsal sınırsızlığı anlamak söz konusu iken sadece teknolojinin olanaklarına odaklanarak pratikleri ele aldığımızda ise sınırlılıkları anlamak olasıdır.
- Tekno-kültür imaj mühendisliği, zihin mühendisliği, toplum mühendisliği gibi operasyonel niyet ve maksatlara uygun bir bağlam özelliği sergileyebilmektedir. Bu yönüyle ve kültürel eksen üzerinden netice ortaya koyması beklenilebilir.

- Teknoloji, sanatsal materyal, sanat nesnesi ve sanatsal üretim ve yapıt kavramlarının da epistemolojik tartışmalar yaşamasına vesile olmuştur.
- Teknolojik müştereklik veya teknolojik sanat, belli açılardan gelecekçi (fütüristik) yönelimlere de kaynaklık etmiştir denilebilir. Kültürel ve sanatsal gelecekçilik için şimdiye ait en somut referansın teknoloji olduğu/olacağı öngörüsünü güçlendirebilecek bir kültürel arka plan inşasını da tekno-kültür ile gerçekleştireceğini vurgulayabiliriz.
- Dijital (sayısal) sanat, online sanat, elektronik sanat vb. üslup, yönelim ve anlayışların literatürleştiği günümüzde, sanatın klasik malzeme ve tekniklerine de bir darbe vurulduğu düşünülebilir.
- Sanatın neyi niçin ve nasıl temsil ettiği sorularına muhatap olmanın karşılığı tasarım ve uzlaşım olarak değerlendirilebilir. Ortaya konulan performans ya da sanat nesnesinin tekniğinden ziyade teknolojisinin egemen kılınması ile sanatın takdim biçimleri değişmekte, bu sanattı ya da değildir diyen tasdik unsurları yeniden konumlanmakta ve sanat ile temas kurmak durumunda olan kişi ya da kitlenin takdirlerini de yine referans refleks veya yargılar ile zorunlu kılınan uzlaşım beklentiler yerine getireceklerdir.
- Sanat için de bir tekno-yaratıcılık boyutu ikame edilmekte ve yaratıcılığın kapasitesine ilişkin donanımlara teknoloji daha fazla ilave edilmektedir.
- Tekno-sanatın özgünlüğü, teknolojik unsurların potansiyeli ve yapabildikleri ile sınır ortaya koyduğunda özellikle alımlama ve açık-yapıt kuramları ile yeniden-üretim düşüncesine uygunluğu arasında sıkışıp kalabilir. Tekno-sanat, insanın sanat algısını da dönüştürmüştür.
- Öznenin bireyselliği ve özgün karakterinin yerini kültürel özneler ya da teknolojik özneler almıştır diyebiliriz. Kültürel ya da teknolojik özne bireysel farklılıklar ya da özgünlükler ile ayrılmaz, aksine, müştereklere bağlılıkları ya da bağımlılıklarıyla kitlesel olduğu müddetçe kimliklendirilmektedir.

- Teknolojik donanımlar ve tekno-kültürel evren içinde gerçeklik ve sanallık tartışmalarının vardığı nokta “gerçek gerçek” ile “sanal gerçek” ayrımında keskinleşmektedir. Özellikle gerçeklik algısı ve gerçekliğin temsiline ilişkin kanaatler ve vargıların yeniden tasarımı olduğu bir algısal dünya, tekno-kültürel sonuçlardan biri olarak sunulabilir.
- Sanat ve tasarım eğitimi için artık yeni bileşenler mevcuttur. Sanatçıları eğitmeye yönelik olan öğrenme alanları şunlardır: yoğun bir pratik, oyuncu keşifler, estetik yaratıcılık, morfolojik analiz, disiplinler arası hayal gücü, morfodinamik güzellik, gösterge bilimsel iletişim, siber somatik etkileşim, küresel bağlantısallık, çok kültürlü iş birliği, ekolojik bakış açısı, duyarlı şefkat, ruhani oluşum, medeni cesaret ve bütünsel birleştirme.
- Sanat ve tasarım eğitiminde bir diğer önemli koşul ise okuryazarlıkların daha fazla önem kazanmasıdır. Özellikle teknolojik okuryazarlık konusu, sanat eğitimi müfredat yapılarında ağırlığını gittikçe hissettirmektedir.
- Ülkemizde Milli eğitim Bakanlığının tüm okullarda yaygınlaştırmaya çalıştığı Robotik eğitim, Kodlama Eğitimi, Algoritma kapsamlı çalışmalar gibi başlıklar, özellikle tasarım eğitiminde yeni bir gelecek kurgusu hedefinin söz konusu olduğunu göstermektedir. Doğal olarak tasarımsal ve yenilikçi (inovatif) pedagojik tasarı ve süreçlerin sanat eğitimi ile ilintisi de ayrıca önemli görülecektir.
- Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde geleneksel sanatsal pedagojilere meydan okuyan kavramsal, ideolojik ya da politik yeni içerikler yerine teknolojinin egemen kılınmaya başlandığı ve eğilimini “trendler” olarak belirleyen anlayışların coşkusu hissedilmektedir.
- Sanat ve tasarım eğitiminde oryantasyon (yönelime dair), koordinasyon (eşgüdüm) ve organizasyon becerileri önemsenmekte ve bu becerileri mümkün kılan teknolojiler de büyük oranda kutsanmaktadır.
- Sanat ve tasarım eğitiminin tekno-kültürel karakteristiği olarak sunulabilecek en önemli niteliği bir “katalizör” görevi üstlenmesidir

diyebiliriz. Sanatın kendi kimliđi ve niyetlerinin sabitliđinde yazılım sanatçıları, sosyal modeller, bilgi teknolojileri, yapay yaşam mühendisleri, medya tasarımcıları gibi alan, disiplin ya da eğilimleri etkilemesi söz konusudur.

- Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminin ütöpic (düşsel) ve metaforik (eğretisel) yoğunluk sağlayabilecek bir algısal temayül oluşturma şüphesi, özellikle yapay ve sanal alanlar ile teknolojik içeriklerin desteklediđi bir problem olarak ele alınabilir. Özellikle gerçeklik-sanallık sorgulamalarının bir problem kaynađı olarak düşünülebilir.
- Teknoloji ve tekno-kültürel kapsamların kolaylaştırdıđı küresel eylem biçimleri, sanat ve sanatçının da küresel etkileşim süreçlerinde aktif biçimde yer almasına olanaklar sağlamaktadır.
- Tekno-kültürel kapsam içinde sanat ve tasarım eğitimi, yaratıcı bilgi teknolojileri ve yaratıcı sanatsal performansa dair marjinal bađıntılar üzerinde düşünmemizi motive edeceđi gibi bir takım yaratıcı riskler de gündeme getirebilir. Teknoloji ilk planda özgünlük için yeterli bir koşul gibi görünebilir ancak imitasyon, intihal ve adresizlik anlamında etik ihlal ve ihmaller için de potansiyeller içerebilir.

KAYNAKÇA

- Ansal, H., (2004). Geçmiş ve gelecekte ekonomik gelişmede teknolojinin rolü. *Teknoloji* içinde Mahmut Kiper (Yay. Haz). (s. 35-58). Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği 50. Yıl Yayınları, ISBN 975-395-766-1
- Arthur, B., (2011). *Teknolojinin doğası nedir ve nasıl evrilir?* Çev. İdil Çetin, Optimist Yayınları, İstanbul, ISBN 978-605-5655-98-3
- Aydoğan, A., (2017). Tekniğin özünü sorgulamak. *Heidegger: Teknoloji ve insanlığın geleceği* içinde Ed. Çev. Ahmet Aydoğan. (S. 75-77). Say Yayınları, 1. Baskı.
- Aydoğan, A., (2017). Hazırlık. *Heidegger: Teknoloji ve insanlığın geleceği* içinde Ed. Çev. Ahmet Aydoğan, (s. 31-52) Say Yayınları, 1. Baskı.
- Basalla, G., (2013). *Teknolojinin evrimi*. Çev. Cem Soydemir. Cambridge University Press & Doğu Batı Yayınları, ISBN: 978-975-8717-94-1
- Baudriallard, J., (2018) *Simülakrlar ve simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır, Ankara Doğubatı Yayınları, ISBN 975-8717-01-4
- Benjamin, W., (2006). The work of art in the age of mechanical reproduction. *Media and cultural studies keywords* içinde Ed. Meenakshi Gigi Durham & Douglas M. Kellner, (s. 18-40). Revised Edition, Blackwell Publishing, ISBN-13: 978-1-4051-3258-9 (pbk.)
- Brown, D., (2007) Te ahu hiko: Digital cultural heritage and indigenous objects, people, and environments. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse* içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s. 77-92). The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, s.77-92, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Burnett, R., (2008). Learning, education and the arts in a digital world. *Educating artists for the future learning at the intersections of art, science, technology and culture* içinde Ed. By Mel Alexenberg, (s. 115-126) Intellect Books, The University of Chicago Press, Chicago, USA, EISBN 978-1-84150-226-7
- Cook, S. (2007) Online activity and offline community: Cultural institutions and new media art. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse* içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s.113-132) The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Calvert, B., Casey, B., (2004). Supporting and assessing dissertations and practical projects in media studies degrees: Towards collaborative learning. *Art Design & Communication in Higher Education* içinde (s. 47-60). The Journal Of The UK Higher Education Academy's Subject Centre for Art, Design, Communication and Media, 3.1, ISSN 1474-273X, doi: 10.1386/adch.3.1.3/0.
- Cameron, F., Robinson, H., (2007). Digital knowledgescapes: Cultural, theoretical, practical, and usage issues facing museum collection databases in a digital epoch. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s. 165-192). The Massachusetts Institute

- of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Cevizci, A. (2017). *Felsefe Sözlüğü* 6.Baskı Say Yayınları, İstanbul, ISBN 978-605-02-0057-7
- Çavaş, B., Huyugüzel Çavaş, P., Taşkın Can, B., (2004). Eğitimde sanal gerçeklik. *The Turkish online journal of education technology*, TOJET, (s. 110-116), October 3(4), Article 15, ISSN: 1303-6521
- Darmawan, R., (2008). On technoculture: A paradigm shift in creativity? *Parallel Session D: Digital Media & Information Technology for Creative Communities*. (s.2-4) Arte-Polis 2 International Conference and Design Charrette.
- Deneen, P., J., (2008). Technology, culture, and virtue. *The New Atlantis A Journal Of Technology & Society*, (s.63-74). No. 21, Published by Center for the Study of Technology and Society, Erişim adresi: https://www.thenewatlantis.com/docLib/20080813_TNA21Deneen.pdf
- Doğan, D. M. (1994). *Büyük Türkçe sözlük* 10. Baskı Ülke Yayın Haber İstanbul 703 ISBN 975-7737-19-4
- Dutton, D., (2013) Sanat ve İnsan Gerçeği, *Kültür: Önde Gelen Bilim İnsanları Toplum, Sanat, İktidar ve Teknolojiyi Tartışıyor* içinde Ed. John Brockman, (s.61-72) Çev. Ferhat İyidoğan, Edge Serisi, Alfa Yayınları, ISBN:978-605-106-792-6.
- Eno, B., (2013). Büyük Kültür Teorisi. *Kültür: Önde Gelen Bilim İnsanları Toplum, Sanat, İktidar ve Teknolojiyi Tartışıyor* içinde Ed. John Brockman, (s. 74-85) Çev. Ferhat İyidoğan, Edge Serisi, Alfa Yayınları, ISBN:978-605-106-792-6
- Eroğlu, Ö., (2006). *Resim sanatı sözlüğü*, Nelli Sanat Evi Yayınları, ISBN: 975-00776-4-4
- Fuller, M., (2005). *Media ecologies materialist energies in art and technoculture*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 0-262-06247-X
- George, S., (2003). Emerging youth cultures in the era of globalization: TechnoCulture & TerrorCulture. *One world or many? The impact of globalisation on mission* içinde Ed. Richard Tiplady (s. 33-70) Published by William Carey Library, Pasadena, California, USA. ISBN 0-87808-451-7
- Gere, C. (2006) *Art, time and technology*. Ed. Gary Hall. Culture Machine Series, Berg Publishers, Oxford, New York, ISSN: 1743-6176
- Giddings, S., (2005). Playing with non-humans: Digital games as techno-cultural form. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, Authors & Digital Games Research Association DiGRA Erişim adresi: <http://eprints.uwe.ac.uk/8361/1/nonhumans.pdf>
- Glover, J., (2010). Cyborg Hierarchies: Ecological Philosophy and Cyberculture in Marge Piercy's Body of Glass. [Araştırma Makalesi] Erişim adresi: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.502.617&rep=rep1&type=pdf>

- Google, (2017). Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) kavramları ve immersiyonun asıl anlamı. *Think With Google*, Erişim adresi: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/tr-tr/icgoruler/icerik-pazarlama/sanal-gerceklik-vr-artirilmis-gerceklik-ar-karma-gerceklik-mr-kavramlari-ve-immersiyonun-asil-anlami/>
- Gökalp, Z., (2013). *Kültür ve medeniyet; Türkleşmek, İslamlaşmak, muasırlaşmak*. 3. Baskı, Gençlik Kitabevi Yayınları, Konya, ISBN 978-605-5583-32-3
- Göktürk, M., (2007). Sosyo-Psikolojik Sorunlar Çerçevesinde Bilgi Teknolojileri Ve Yeni Çalışma Biçimleri. *Selçuk Üniversitesi Karaman İ.İ.B.F Dergisi*, 12(9), 207-220, Haziran.
- Graham, B., (2007) Redefining digital art: Disrupting borders, *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse* içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s.93-112), The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Hançerlioğlu, O., (1978) *Felsefe ansiklopedisi kavramlar ve akımlar*. Remzi Kitabevi, 1. Basım, 4.cilt
- Hand, M., (2008) *Making digital cultures: access, interactivity, and authenticity*. Queen's University, Canada. Ashgate Pub Co., ISBN 978-0-7546-4840-6
- Horkheimer, M., Adorno T., W., (2006). The culture industry: Enlightenment as mass deception. *Media and cultural studies keywords* içinde Ed. by Meenakshi Gigi Durham & Douglas M. Kellner, (s. 41-72). Revised Edition, Blackwell Publishing, ISBN-13: 978-1-4051-3258-9 (pbk.)
- Hoetzlein, R., (2009, 16 Mart). What is the new media art? *Art Theory*, Erişim adresi: <http://ramakarl.com/what-is-new-media-art/>
- Huyssen, A. (1986). *After the great divide: Modernism, mass culture, postmodernism*. Indiana University Press, ISBN: 0-253-10057-7 ISBN: 0-253-20399-6 (pbk.) Erişim adresi: https://monoskop.org/images/d/df/Huyssen_Andreas_After_the_Great_Divide_Modernism_Mass_Culture%2C_Postmodernism_Theories_of_Representation_and_Difference.pdf
- İnam, A., (2004) Teknoloji-bilim ilişkisinin insan yaşamında yeri. *Teknoloji* içinde Ed. Mahmut Kiper, (s. 16-33), Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği 50. Yıl Yayınları, ISBN 975-395-766-1.
- Jacksona, S., Philip, G. (2010). A techno-cultural emergence perspective on the management of techno-change. *International Journal of Information Management*, 30(5), 445-456. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2010.01.008>
- Kabakçı, I., Odabaşı H., F., (2004). Teknolojiyi kullanmak ve teknogerçekçi olabilmek. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), (s.19-28) Erişim adresi: <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/477/196713.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kellner, D., M., Durham, M., G., (2006). Adventures in media and cultural studies: introducing the keywords. *Media and Cultural Studies KeyWorks*. İçinde Ed. by Meenakshi Gigi Durham & Douglas M. Kellner, (s. IX- XXXVIII), Revised Edition Blackwell Publishing, ISBN-13: 978-1-4051-3258-9 (pbk.)

- Korkmaz, N., Yaylagül, L., (2008) Kitle kültürü / popüler kültür tartışmaları. *Medya, popüler kültür ve ideoloji* içinde Ed. Levent Yaylagül ve Nilüfer Korkmaz, (s.125-138), Dipnot Yayınları, 1. Baskı, ISBN 9759051495
- Kuban, B., (2004). Teknoloji ve toplumsal denetimi. *Teknoloji* içinde Ed. Mahmut Kiper, (s. 311-331) Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği 50. Yıl Yayınları, ISBN 975-395-766-1.
- Lotz, P., (1998). Industry structure dynamics and the nature of technology in the hearing instrument industry. Working Paper 114, s. 28-31, University of California, Berkeley. Berkeley Roundtable on the International Economy, Erişim adresi: <https://escholarship.org/uc/item/8821d232>
- Lovejoy, M., (2004) *Digital currents art in the electronic age*. British Library Cataloguing in Publication Data by Routledge, ISBN 0-203-00527-9
- Mason, I., (2007). Cultural information standards: Political territory and rich rewards. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*, içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s.223-244), The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Matsumoto, D., Juang, L. (2008). *Culture and psychology*. International Student Edition, 4 th Edition.
- Meriç, C., (1986). *Kültürden irfana*. 1.Baskı, İnsan Yayınları, İstanbul
- Mutlu, E., (2012). Popüler kültürü eleştirmek. *Popüler Kültür*, Doğu Batı Yayınları, 4. Baskı, ISSN: 1303-7242
- Osterman, M., (2007). History and evolution of photography: The technical evolution of the photography in the 19 th Century. *Focal encyclopedia of photography: Digital imaging, theory and applications, history and science*, içinde Ed. Michael R. Peres, (s. 27-179) Focal Press Fourth Edition, ISBN 13: 978-0-240-80740-9
- Özkan, R., (2002). *Teknolojinin evrimi*. Pınar Yayınları, 1. Baskı, ISBN 975-352-160-x
- Parry, R., Arbach. N., (2007) Localized, personalized, and constructivist: A space for online museum learning. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*, içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s. 281-300) The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.
- Phillipson, M., (1993). Everyday life, technoscience and cultural analysis: A one-sided conversation. *Cultural Reproduction*, içinde Ed. by Chris Jenks, (s. 140-162.) Simultaneously Published in New York, ISBN 0-203-41623-6
- Russo, A., Watkins, J., (2007). Digital cultural communication: Audience and remediation. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*, içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s.149-164) The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.

- Rutsky, R., L., (1999). *Hi-Techne: Art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Published by the University of Minnesota Press, Electronic Mediations Vol.2, ISBN 0-8166-3355-X (HC) ISBN 0-8166-3356-8 (PB).
- Sarcey, M., R., Bouchet, T., ve Picon, A., (2003) *Ütopyalara Sözlüğü*. Çev. Turhan Ilgaz Sel Yayıncılık ISBN: 9789755702049
- Seaman, B., (2008). A generative emergent approach to graduate education. *Educating artists for the future learning at the intersections of art, science, technology and culture*, içinde Ed. By Mel Alexenberg, (s.253-270) Intellect Books, The University of Chicago Press, Chicago, USA, EISBN 978-1-84150-226-7
- Schimmack, U., Radhakrishnan, P., Oishi, S., Dzokoto, V., ve Ahadi, S. (2002). Culture, personality, and subjective well-being: Integrating process models of life satisfaction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 82(4) s. 582–593 doi: 10.1037//0022-3514.82.4.582
- Schroeder, R., (1994). Cyberculture, cyborg post-modernism and the sociology of virtual reality technologies: Surfing the soul in the information age. *Futures*, 26(5), s.519-528, 0016-3287/94/050519-1 Erişim adresi: <https://www.seanclark.me.uk/uploads/schroeder-sociology-of-virtual-reality.pdf>
- Fotoğraf. (t.y.). Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük içinde. Erişim adresi: <http://sozluk.gov.tr/>
- Thompson, J., B., (2008). Kitle iletişimi ve modern kültür: Eleştirel bir ideoloji kuramına katkı. Çev. Nilüfer Korkmaz *Medya, popüler kültür ve ideoloji* içinde Ed. Levent Yaylagül, Nilüfer Korkmaz, (s. 75-90) Dipnot Yayınları,
- Tiles, M., Oberdiek H., (2010). *Teknoloji kültürü insan araçları ve insan değer yargıları*. Çev. Kadir Yerci, Atlantis Yayınları, 1. Baskı, ISBN 978-9944-0086-3-1
- Topdemir, H., G., (2010). Bütün zamanların en büyük optikçisi: İbn el-Heyssem. *TÜBİTAK Bilim ve Teknik Dergisi*, Mayıs, s.84-87, Erişim adresi: http://vizyon21y.com/documan/Egitim_Ogretim/Onemli_Insanlari/Turk_Bil_I_nsnl/I_Heyssem/Ibnul_Heyssem.pdf
- Uçar, Ş., (2012). *Kültür, teknoloji ve sanat yazıları*. Şule Yayınları, İstanbul, ISBN: 978-605-4498-39-0
- Yaygın, M., (2010). *Sanat, teknoloji, bilim ve fotoğraf*. Kalkedon Yayınları, ISBN: 978605579613
- Yaylagül, L., (2008). Frankfurt Okulu'nda kültür endüstrileri ve kitle kültürü yaklaşımı. *Medya, Popüler Kültür ve İdeoloji* içinde Ed. Levent Yaylagül ve Nilüfer Korkmaz, (s. 139-154) Dipnot Yayınları, 1. Baskı, ISBN 9759051495
- Vannini, P., Vannini, A., Hodson, (2009). Toward a technography of everyday life: The methodological legacy of James W. Carey's ecology of technoculture as communication. *Research Article*, Volume: 9 issue: 3, s. 462-476, doi : 10.1177/1532708609332424

Walsh, P., (2007). Rise and fall of the post-photographic museum: Technology and the transformation of art. *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*, içinde Ed. Fiona Cameron & Sarah Kenderdine, (s.19-34) The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts London, England, ISBN 978-0-262-03353-4.

Weiss, S., S., (2008). Art/science & education. *Educating artists for the future learning at the intersections of art, science, technology and culture*, içinde Ed. By Mel Alexenberg, (s. 103-114), Intellect Books, The University of Chicago Press, Chicago, USA, EISBN 978-1-84150-226-7

Wikipedia, (2019). *Cybernetic Organism*. Erişim adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siborg>

