

T.C
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI



GÖRSEL KÜLTÜR ÖĞESİ OLAN DÖVMENİN DİJİTOPIK KURGULARI DESTEKLEYEN ROLÜ

Yüksek Lisans Tezi

Ozan SAMANGÜL

Danışman
Doç. Dr. Engin GÜNEY

SAMSUN
2021

TEZ KABUL VE ONAYI

Ozan Samangül tarafından, **Doç. Dr. Engin Güney** danışmanlığında hazırlanan **“Görsel Kültür Öğesi Olan Dövmenin Dijitopik Kurguları Destekleyen Rolü”** başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 10.08.2021 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Prof. Dr. Metin Eker Ondokuz Mayıs Üniversitesi Resim Anasanat Dalı		☐ Kabul
			☐ Ret
Üye (Danışman)	Doç. Dr. Engin Güney Ondokuz Mayıs Üniversitesi Resim Anasanat Dalı		☐ Kabul
			☐ Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Hasan Baltacı Amasya Üniversitesi Resim Anabilim Dalı		☐ Kabul
			☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım yüksek lisans yeterlik tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

... / ... / 20...

Ozan SAMANGÜL

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı: Görsel Kültür Öğesi Olan Dövmenin Dijitopik Kurguları Destekleyen Rolü

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 19/06/2021 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 16

Tek kaynak oranı : % 3 çıkmıştır.

... / ... / 20...

Doç. Dr. Engin GÜNEY

ÖZET
GÖRSEL KÜLTÜR ÖĞESİ OLAN DÖVMENİN DİJİTOPIK KURGULARI
DESTEKLEYEN ROLÜ

Ozan SAMANGÜL
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Resim Ana Sanat Dalı,
Yüksek Lisans, Ağustos 2021
Doç. Dr. Engin GÜNEY

Geçmişten bugüne sanatın ve zanaatın kullanım biçimlerinde, anlamlarında, uygulama yöntemlerinde farklılıklar görülmektedir. Dövmenin her bölgede ve coğrafya da farklı işlenmesi kültürel bir üslup ile bezendiğini, şekillendiğini göstermektedir. Farklı kültürlerde rastlanan dövme tekniği toplumlarda ritüel anı, büyü, Ana Tanrıça'ya tapınma işareti, damgalama ile ceza yöntemi, suçluyu belirtme, aile fert üyesini belirtme, düşmanı korkutma, süslenme, kurban işareti, mülkiyet belgesi, soyluluk-yiğitlik- mevki göstergesi, sosyetesinin moda işareti, milliyetçilik ve yurtseverlik işareti olarak kullanılmıştır. Dövmenin ortaçağda dinlerin etkisi ile körelmesinden kaynaklı bulgulara rastlanılmadığından dövmenin gerileme dönemine tanıklık edilir, sonrasında ise 19. yüzyıl sonuna kadar vücudu anlamlandırma, kimikleştirme ve işaretleme amaçlı kullanılmıştır. Dövme tekniğinin makine kullanımıyla 20. yüzyılda toplumun her sınıfına ulaşabilen bir endüstri haline geldiğini söyleyebiliriz. 20. yüzyıl sonrası modern dönem ile dövme yeniden bir oluşum içine girmiş ve toplumsal hareketlerde bireysellik işareti ile kapitalist tüketim unsuru olarak modeller bedene işlenmiştir. Kimlik oluşturma, karşı tarafa mesaj verme, vücudu güzel/çekici gözükmek için seçilen görsellerle bezeme, değer verdiği bir şeyi anımsatan görseli kalıcı olarak bedene işleme, farklı görünme, bir topluma aidiyeti gösterme gibi çoğaltılabilecek nedenlerle günümüzde de dövmenin yaygınlaşan kullanımı gözlemlenmektedir. Gelecekçi kurgularla oluşturulan sinemalarda, dijital oyunlarda tasarlanan karakterlerde de dövmenin yoğun kullanımı dikkat çekmektedir. Geçmişten günümüze kültür ve bireyi tanımlayan özelliğe sahip dövmenin, gelecekçi kurgularda kültür ve bireyi tasarlayan, algı yönetiminde kullanılan bir yapıya dönüştüğü düşünülmektedir. Bu bağlamda da araştırmada, günümüzde tasarlanan gelecekçi kurguların “kültürü yansıtan” görsel kültür ögesi olmaktan öte “insan ve kültür biçimleyen” unsurlar olup olmadığı irdelenecektir.

Anahtar Sözcükler: *Dövme, ütopya, hegemonya, dijital kültür, siberpunk*

ABSTRACT

THE ROLE OF TATTOO, AN ITEM OF VISUAL CULTURE, IN SUPPORTING DIGITOPIC FICTIONS

Ozan SAMANGÜL

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Painting,

Post Graduate, August 2021

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Engin GÜNEY

From past to present, there are differences in the usage styles, meanings and application methods of art and craft. The fact that the tattoo is treated differently in each region and geography shows that it is decorated and shaped with a cultural style. The tattoo technique encountered in different cultures is ritual memory, magic, the sign of worshipping the Mother Goddess, the method of punishment by stigmatization, indicating the criminal, indicating the member of the family, scaring the enemy, adornment, sacrifice sign, property certificate, nobility-bravery-status sign, high society. It has been used as a fashion sign, a sign of nationalism and patriotism. Since there is no evidence that tattoo was blunted with the influence of religions in the Middle Ages, the decline of the tattoo is witnessed, and then it was used for meaning, identification and marking of the body until the end of the 19th century. We can say that the tattoo technique has become an industry that can reach every class of society in the 20th century with the use of machinery. With the modern period after the 20th century, tattoos have re-entered into a formation and models are embroidered on the body as a sign of individuality and capitalist consumption in social movements. Today, the widespread use of tattoos is still observed for reasons that can be reproduced such as creating an identity, giving a message to the other party, embellishing the body with images chosen to look beautiful / attractive, permanently embroidering an image that reminds of something that it values, looking different, showing belonging to a society. In cinemas created with futuristic fictions and characters designed in digital games, the intensive use of tattoos draws attention. It is thought that the tattoo, which has the characteristic of defining the culture and the individual from the past to the present, has turned into a structure that designs the culture and the individual in futuristic fictions and is used in perception management. In this context, the research will examine whether the futuristic fictions designed today are elements that "shape people and culture" rather than "reflect the culture".

Keywords: *Tattoo, utopia, hegemony, digital culture, cyberpunk*

TEŞEKKÜR

Tez yazım süresi içerisinde bu çalışmada beni her zaman cesaretlendiren, konu bakımından özgün bir çalışma gerçekleştirmeme fırsat veren ve değerli bilgilerini daima benimle paylaşan değerli danışmanım Doç. Dr. Engin GÜNEY’e sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim. Tüm eğitim hayatım boyunca bana maddi ve manevi destek olmakla birlikte hayatımın geri kalanı için bana yön ve güç veren sevgili anneme, babama ve abime sonsuz şükranlarımı sunarım. Son olarak bu süreçte benimle beraber zorlukları göğüsleyen, bana bu yolda desteklerini esirgemeyen sevgili hayat arkadaşım Esra TORUNOĞLU’na teşekkürlerimi arz ederim.

Ozan SAMANGÜL

10.08.2021

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİL DİZİNİ	vi

GİRİŞ

Problem	2
Alt Problemler	2
Amaç	2
Önem	3
Sınırlılıklar	3
Yöntem	4
Tanımlar	5

1. KÜLTÜREL FENOMENLER ETKİSİNDE SOSYO-KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER

1.1. Kültürel Fenomenler	9
1.1.1. Kültürel Sabiteler	9
1.1.2. Kültürel Dinamikler	10
1.1.3. Kültürü Olumsuz Etkileyen Unsurlar	12
1.2. Sosyo-Kültürel Dönüşümler	14
1.2.1. Kültürel Sabitelerin Baskın Olduğu Geleneksel Kültür	14
1.2.2. Kültürel Dinamiklerin Etkisinde Modern Kültür ve Ütopya	15
1.2.3. Postmodern Kültür ve Distopya	17
1.2.4. Dijital Kültür ve Yeni Medya	22
1.2.5. Post-Dijital Kültür ve Dijitopya	24

2. ALGISAL DEĞİŞİMLER İLİŞKİSİNDE DÖVME

2.1. Geleneksel Kültürde Etnik Yapı Ögesi Olarak Dövme	26
2.2. Modern Kültürde Kişisel Tercihler ve Dövme	34
2.3. Postmodern Kültürde Tüketim Unsuru Olarak Dövme	37
2.4. Dijital Kültürel Oluşumlar İlişkisinde Dövme	40

3. POST DİJİTAL KÜLTÜR VE DÖVME

3.1. Gelecekçi Kurgularda Birey Tasarımında Dövme Kullanımı.....	44
3.1.1. Gelecekçi Dijital Oyunlarda Birey Karakterizasyonları ve Dövme	45
3.1.2. Dijital Konsept Tasarımlarda Dövme Kullanımı ve Algısal Değişimler	55
3.1.3. Sinemalarda Dijitopik Kurgular ve Dövme	58
3.2. Post Dijital Kültürde Algı Yönetiminde Dövmenin Etkisi	61

4. SONUÇ	62
-----------------------	-----------

KAYNAKÇA.....	67
----------------------	-----------

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1: Göğüs Arasından Dudağına Kadar Uzanan Dövmeli Kadın	28
Şekil 2.2: Ölü Bir Beden Üzerinde Dövmeler	29
Şekil 2.3: Ötzi'nin Dövmeleri, M.Ö. Yaklaşık 5300	29
Şekil 2.4: Ötzi'nin Dövmeleri, M.Ö. Yaklaşık 5300	30
Şekil 2.5: Dâbbetü'l – Arz, (1570)	32
Şekil 2.6: Mohavk Kralı Sa Ga Yeath Qua Pieth Tow'un Yağlı Boya Tablosu	33
Şekil 2.7: Baykuş Dövmesi	35
Şekil 2.8: Baykuş Dövmesi	35
Şekil 2.9: Reklam Kapağında Dövmeli Çocuk	38
Şekil 2.10: Dövmeli İnsan	39
Şekil 2.11: Tasarlanmış Dövmeli Karakter	39
Şekil 2.12: Morton Heiliggeliştirilen 3d Görüntü	40
Şekil 2.13: Hatsune Miku Hologram Konseri	41
Şekil 2.14: Hatsune Miku Karakteri İle Evlenen Birey	42
Şekil 2.15: Hatsune Miku Karakterinin İşlenmiş Dövmesi	43
Şekil 3.16: Faith Connors - Mirror's Edge	45
Şekil 3.17: Siberpunk 2077 Oyun Karakterinde Bulunan Dövmeler	46
Şekil 3.18: Siberpunk 2077 Karakterinde Dövmeler	47
Şekil 3.19: Devre Kartlı Dövme Modeli	47
Şekil 3.20: Gta Sandreas Oyunundan Bir Kare	48
Şekil 3.21: Gta 5 Oyunu Karakterleri	49
Şekil 3.22: Gta 5 Micheal Karakteri	50
Şekil 3.23: Gta Sandreas Oyunu, "Hesoyam" Hile Dövmesi	51
Şekil 3.24: Cyberpunk 2077 Oyununda Satılan Dövme Modelleri	52
Şekil 3.25: İşlenmiş Elektrik Devreli Dövme Modeli	52
Şekil 3.26: İşlenmiş Elektrik Devreli Dövme Modeli	53
Şekil 3.27: Keanu Reeves Ve Cyberpunk 2077 Oyun Modeli	54
Şekil 3.28: Cyberpunk 2077 Oyununda Keanu Reeves	54
Şekil 3.29: Revy (Black Lagoon)	56
Şekil 3.30: Scar (Fullmetal Alchemist)	56
Şekil 3.31: Francis Goeltner"Na Ait Dijital Resim	57
Şekil 3.32: Francis Goeltner"Na Ait Dijital Resim	57
Şekil 3.33: "Elysium'un Destansı Hayal Kırıklıkları" Filminden Bir Sahne	58
Şekil 3.34: "Elysium'un Destansı Hayal Kırıklıkları" Filminden Bir Sahne	59

Şekil 3.35: Alita Filminden Dövmeli Figür.....	59
Şekil 3.36: Alita Filminden Dövmeli Model.....	60



GİRİŞ

İnsan kültürle biçimlenmekle kalmayıp kültür biçilmeyen de yegâne varlıktır. Geleneksel kültürde daha çok var olan sabiteler odağında kültürle biçimlenen insan, modern kültür ile bilime yönelerek daha dinamik yaklaşımlar sergilemiş ve kültürel değişimleri hızlandırmıştır. Geçmişte çoğu toplum geleneklerini koruma içgüdüsünde bulunarak kültürlerarası diyaloglardan uzaklaşarak kapalı bir yaşam biçimi benimsemiştir. Bu gibi toplumların kültürlenmesi olanaksız hale gelerek kendine ait olan değerleri de bir başka kültüre taşıyamamıştır. Her kapalı toplumun kendine has ritüel anı, tapınma adeti, cezalandırma yöntemi, aile ve avlanma şekli gibi yaşamının devamlılığını sürdürebilmek için gerekli yaşam modellerini oluşturmaktadırlar. En eski çağlardan beri varlığını sürdüren dövme de her kavmin ya da her topluluğun içinde yer alarak kimi yerlerde işaretleme olan veya cezalandırma yöntemlerinden biri haline gelen işleyiş tarzları farklı görsel bir yöntemdir.

Geçmişten günümüze kadar olan sürece bakıldığında anlam farklılıklarının dövme üzerinde birkaç yüzyıldan bir sonraki birkaç yüzyıla kadar etkisini devam ettirebilecek değişik işleyiş modeli benimsemiştir. 20. yüzyıl ve 21. yüzyılda ise kısa dönemler içinde işleyiş ve anlatım biçiminin çok hızlı değiştiği görülmektedir. Kültürel aktivitelerden geleneksel bir model haline gelen ve daha sonrasında ise yok olmaktan kurtularak modern kültürün kapitalist olguların yarattığı boşluktan oluşturulan dövme endüstrisinin kitlelere yayıldığı ve küresel sermayenin önde gelen bir modeldir. Modernizimden günümüz post-dijital döneme kadar gelen ve anlam bakımından sınırsızlaşan bireysel modellerin karakterizasyon oluşumuna destek veren, aidiyetlik hissettiren dövmenin varlığı söz konusudur. Bu araştırma da temel alınan nokta ise günümüzde hegemonyalar tarafından istenilen insan modelini yaratmak için görsel kültür öğelerini kullandıkları gerçeğini vurgulamaktır.

Bu çalışmada kültürel değerlerin yok oluşuyla birlikte toplumlar arası güç gösterimlerinin sonucunda aile modellerinin yok olması, gelenek ve göreneklerin ortadan kaldırılması ve buna sebebiyet veren egemen sınıfların topluma sanal mecrada aşılacakları görsel imgeler sorunsalını araştırmak ve bu bağlamda farkındalık yaratarak toplumsal değerlere katkı sağlamak istenmektedir.

Problem

Geçmişten günümüze dövmenin toplumlarda büyü, tapınma işareti, damgalama, suçluyu belirtme, aile fert üyesini belirtme, düşmanı korkutma, süslenme, soyluluk-yiğitlik- mevki göstergesi, sosyetesinin moda işareti, milliyetçilik ve yurtseverlik işareti, bireysellik işareti gibi kullanım biçimlerine rastlanmaktadır. Dövme günümüzde ise kimlik oluşturma, karşı tarafa mesaj verme, çekici gözükmeye, değer verdiği bir şeyi anımsatan görseli kalıcı olarak bedene işleme, farklı görünme, bir topluma aidiyeti gösterme gibi çoğaltılabilecek nedenlerle kullanılmaktadır. Bununla birlikte gelecekçi kurgularda (sinema, oyun, animasyon, dizi vs.) dövmeye fazlasıyla yer verildiği ve bunun gelecek kültürel oluşumlarda da etkin rol oynadığı düşünülmektedir. Bu nedenle toplumlarda yeni algı eşikleri oluşturmak amacıyla, dövmenin bir araç olarak kullanıp kullanmadığı araştırmanın problemi oluşturmaktadır.

Alt Problemler

1. Kültürel sabite ve dinamikler ile kültürü olumsuz etkileyen unsurların sosyo-kültürel dönüşümlerdeki etkisi nedir?
2. Algısal değişimlerin kültürel yapılanmalar ile ilişkisi nedir?
3. Dövme bir görsel kültür ögesi midir?
4. Dövme sanat mıdır?
5. Dövme kültürü yansıtan bir unsur ise geleneksel kültür, modern kültür, postmodern kültür ve dijital kültürde dövmelerde görülen farklılıklar nelerdir?
6. Dövme post dijital kültürde bireyi tasarlayan, algı yönetiminde kullanılan bir yapıya dönüşmekte midir?
7. Dövme algısal değişimlerle mi biçimlenmektedir, algı biçimlemede mi kullanılmaktadır?

Amaç

Araştırma da gelecekte olması istenilen kültürel yapıya insanları alıştırmak için şimdiden kurgulanan karakterlerde gelecekte ki siberpunk kültürünün yaygınlaşmasına hizmet eden bir araç olup olmadığını saptamak amaçlanmaktadır.

Simülatif görsellerde dövmenin vücutlarda işleniş dikkat çekmektedir. Bu görsellerde toplum kurallarına aykırı tasvirlerin işlendiği ve gelecekte günümüze topluma bilinçaltına yerleştirdiği mesajlar mevcuttur. Bu doğrultuda dövmenin

gelecek kurgusuna hizmet eden araçlardan biri olduğunu örneklemeler üzerinden değerlendirmek, mekatronik implantlar ile fiziksel olarak performans limitleri artırılan ve tek tipleştirilen bedenlerin sahip olduğu karakterizasyonu ve bu yapının vazgeçilmezi gibi kullanılan dövmeleeri göstererek topluma aşılana algıyı yıkmak çalışmanın amaçlarındandır.

Önem

Dövmenin geçmişten günümüze kullanım amacına, işlevine bakıldığında zaman ve toplumlara bağıli değışimlerin olduđu görölmektedir. Dövmeyi görsel kültür aracı olarak, kültürel dönüşümler ve algısal değışimler ilişkisinde değerlendirmek teknik bilgiler vermenin ötesinde derinlemesine araştırma, bağlantıları yakalama, bütünüün parçası olarak yorumlama gerektirmektedir. “Dövme nasıl yapılır” sorusundan öte “Dövme post dijital kültürde bireyi tasarlayan, algı yönetiminde kullanılan bir yapıya dönüşmekte midir?” gibi sorulara cevap aranan araştırmada farklı bakış açılarıyla dövmenin yorumlandığı söylenebilir. Teknik bilgiden çok parça bütün ilişkisine dayalı değerlendirmeler ve bütüncül yaklaşımlar ile birçok konuya temas edilmesi çalışmanın önemine işaret etmektedir.

Günümüzde dövmenin işlevinde bazı saptamalar mevcuttur. Vücudu yeniden yaratma, kendine ait bedene kimlik verme gibi toplumsal sınırlılıkların üstüne çıkan bir durumun olduğunu söyleyebiliriz. Geriye dönüp baktığımızda coğrafyalarda bulunan her biri bir başka kültür bezemeleriyle donatılmış insan toplulukları kendine haz dövmeyle vücutlarına işler ve anlam niteliklerini kendilerine öz mesajlar ile yansıtmaktaydı. Fakat günümüzde dövmenin sadece işlevi üzerinde değil anlamında da karmaşıa olduđu görölmektedir. Dövmenin sanatsal bir ifade mi yoksa zanaat olup topluma hizmet eden popüler kültürün bir aracı mı olduğuna ilişkin doğru tespitlerde bulunarak literatüre bir katkı sağlamak önemlidir.

Sınırlılıklar

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olan dövmenin geçmişten günümüze kültür paralelliğindeki değışim seyri değerlendirilmektedir. Araştırma 21. yüzyılda gerçekleşen post dijital kültür ve dövme alanındaki değışimler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Dövme yapımına ve kullanılan malzemelere ilişkin bilgi aktarımı ile teknik detaylar araştırmada yer almamaktadır. Dövmenin geçmişten günümüze kültürel değışimlerle gerçekleştirdiğı seyri gösterebilmek ve yakın geleceğı ile ilgili

öngörülerde bulunabilmek için kültürel dönüşümler ekseninde kapsamlı araştırmalar yapılandırılmaktadır.

Yöntem

Veriler toplanırken:

- Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezinde yer alan tezlerden,
- Yerli-yabancı literatürden,
- Ondokuz Mayıs Üniversitesi Merkez Kütüphanesinin anlaşmalı olduğu elektronik (online) kaynaklardan,
- İnternet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler, kitaplar ve gazetelerden
- Örneklem olarak değerlendirilebilecek dijital oyunlarda yer alan karakterlerden, fütüristik dizi ve sinemalardan, animasyonlardan
- Sözlükler ve ansiklopedilerden yararlanılmıştır.

Araştırma, konu ile ilgili (kültür, dövme, görsel kültür, dijital kültür, post-dijital kültür vb.) anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir. Terminolojinin etimolojik ve epistemolojik olarak çözümlenmesinde alan sözlüklerinden yararlanılmıştır. Kaynaklar incelenip, çeviriler tamamlandıktan sonra veriler tezin bölümlerinde ilgili yerlerde değerlendirilmiştir.

Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır. Yöntemin bu uygulanma biçimi çerçevesinde problemin sınırlandırılışına bağlı olarak araştırma “Kültürel Fenomenler Etkisinde Sosyo-kültürel Dönüşümler”, “Algısal Değişimler İlişkisinde Dövme”, “Post dijital Kültür ve Dövme” bölümlerinden oluşmaktadır.

“Kültürel Fenomenler Etkisinde Sosyo-kültürel Dönüşümler” bölümünde; günümüzde sanat, bilim, teknoloji gibi dinamiklerin, dil din, inanç, gelenek değer gibi sabitelerin, ekonomi, politika, siyaset gibi unsurların kültürel dönüşümlerde ne tür bir ilişki çerçevesi ortaya koyduğu; algısal değişimlerin kültürel yapılanmalar ile ilişkisinin ne olduğu sorularına cevaplar aranmaktadır.

Geleneksel, modern, post-modern ve dijital kültürdeki algı değişimi ilişkisinde dövmede gerçekleşen farklılıkları değerlendirmek için “Algısal Değişimler İlişkisinde Dövme” başlığı oluşturulmuştur. Bu bölümde;

- Dövme bir görsel kültür ögesi midir?
- Dövme sanat mıdır?
- Dövme kültürü yansıtan bir unsur ise geleneksel kültür, modern kültür, postmodern kültür ve dijital kültürde dövmelede görülen farklılıklar nelerdir? sorularının cevapları araştırılmıştır.

"Post dijital Kültür ve Dövme", bölümünde;

- Dövme post dijital kültürde bireyi tasarlayan, algı yönetiminde kullanılan bir yapıya dönüşmekte midir?
- Dövme algısal değişimlerle mi biçimlenmektedir, algı biçimlemede mi kullanılmaktadır? sorularına cevap aranmıştır.

Post dijital kültürün ne olduğu açıklanıp, nasıl bir geleceğin bizi beklediği, geleceğe dair öngörü sahibi yazarların görüşlerinden, fütüristik sinema, film ve oyunlar örneklerinden faydalanarak yorumlanmıştır. Bu gelecek kurgularında yer alan dövmeleler incelenerek, oluşturulmaya çalışılan kültürü, topluma direktmede dövmelelerin yoğun kullanımına vurgu yapılmaktadır.

Kültürel fenomenlerin bileşkesinde algısal değişimlere bağlı sosyo-kültürel dönüşümler ilişkisinde geliştirilen araştırmada, gelecekçi dijital kurgular da toplumlarda yeni algı eşikleri oluşturmak amacıyla, dövmenin bir araç olarak kullanımına ilişkin vargılarımız, kanaatlerimiz, değerlendirmelerimiz ve önerilerimiz “Sonuç ve Tartışma” bölümünde ifade edilmiştir.

5. Tanımlar

Dövme: “Fikirlerle, düşüncelerle ve duygularla söze dökülmeyenlerin bedene işlenen motiflerle ifadesidir” (Gençel, 2018: 4).

Distopya: “Distopya için, ütopyanın anti-tezi olduğunu söylemek mümkündür. Etimolojik olarak baktığımızda eu “iyi, güzel”, topos “yer” anlamındaki Yunanca kelimelerin bir araya gelmesiyle oluşan ütopya kelimesindeki topos ve antik Yunancada “kötü” anlamına gelen “dus” ön adıyla oluşturmaktadır. (Günal, 2015: 3).

Dijital Kültür: 21. yüzyılda dijital teknolojilerin sürekli gelişerek ve yenilenerek günlük yaşamın içerisinde daha görünür olması ve kullanımının yaygınlaşması ile tüm dünyanın teknoloji üzerinden oluşturduğu ortak bir kültür meydana gelmiştir. Bu kültür, çağın oluşturduğu bir yaşam biçimi ve alışkanlıklar bütünü olarak adlandırılabileceğimiz dijital kültürdür (İnci, Akpınar, Kandır, 2017:495).

Ütopya: “Thomas More, “ütopya” terimini Yunanca yer anlamına gelen “topos” kelimesinin önüne iyi anlamına gelen “eu” ve yok anlamına gelen “ou” takılarını birlikte çağrıştıran bir hece getirerek aynı anda “iyi yer” ve “yok yer”, yani “olmayan yer” anlamını taşıyan bir tür cinaslı söyleyişe yönelmiştir” (Küçükcoşkun, 2006: 1).

Popüler Kültür: “Etimolojik olarak popüler sözcüğü, populace, popülasyon, public, publication, pub, people gibi kökenlere dayanır. Eş anlam olarak common, demos, demokrasi gibi sözcüklerle de ilişkilendirilebilir. İngilizcede kullanılan sözcüklerin anlamı ise, halk, yaygınlık, ortaklaşacılık, kamu, demokrasi gibi anlamlara sahiptir.” (Batmaz, 2006, Akt., İletir, 2019: 13).

Post Dijital Kültür: Üretici ve tüketicilerin teknoloji kullanma becerilerinin, dijital çağın başlangıcından bu yana büyük ilerleme göstermesi “post-dijital” kavramının, dijital çağın ötesi manası ile kullanılmaya başlamıştır. (Pochmann, 2016, Akt: Turk, 2018: 1).

Postmodern Kültür: “Postmodernde ki 'post' önekinin bir diğer önemli çağrışımı, modernliğin veya modernin aksine postmodernin tanımıdır. Modern, modernin kendisine karşı tepki verdiği ve önceki bir zamana atadığı gelenekselin aksine ortaya çıkar” (Bignell, 2000: 6). “Postmodern kültürel teori ve medya teorisinin daha olumlu bir versiyonu, çağdaş kültürün görünümü, stili, çeşitliliği ve çeşitliliğine vurgu yaparak yeni kültürü oluşturmaktadır” (Durham ve Kellner, 2006: 448).

Kitle Kültürü: “Kitle kültürü, yüksek kültürün karşıtı olarak tanımlanan, sanatın ve sanatsal öğelerin biricikliğini yok eden, kitlesel üretim ile sanat eserlerini değersizleştiren, bireylerin farklılıklarını yok ederek atomize bir toplum yaratan, kısacası yüksek kültürün tüm değerlerini yerle bir eden kültürel yapılanmadır” (Atalay, 2019: 131).

Siberpunk: Siberpunk (Cyberpunk) sözcüğünün bilinen ilk kullanımı, Bruce Bethke'nin, Amazing Science Fiction Stories (Kasım,1983) dergisinde yayınlanan ve onlu yaşlardaki bir hacker çetesini konu alan Cyberpunk adlı kısa öyküsünde

gerçekleşmiştir. Sözcük, İngilizcedeki cybernetics (sibernetik)'in kısaltılmışı olan cyber (siber) ve punk gibi, içerikleri birbiriyle çelişki iki sözcüğün birleşiminden meydana gelmektedir (Sevin, 2018: 38).



1. KÜLTÜREL FENOMENLER ETKİSİNDE SOSYO KÜLTÜREL DÖNÜŞÜMLER

Kültür kavramının anlam farklılığına birçok kaynakta rastlanılmaktadır. Bu da tam olarak anlamı oturmaması ve nesnelleşen yargılarla dolu olmasından kaynaklanmaktadır. Çünkü irdelendiğinde birçok farklı anlam barındıran kültür kelimesi, toplumdan topluma değişen sabitelere ve (inanç, dil, değerler, yaşam biçimi, sosyal politik ve ekonomik olaylar) özelliklere sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Genel olarak “bir toplumun ya da ülkenin, her sosyal grubunda, her coğrafi bölgesinde geçerli olan, benimsenen ve yaşanan hâkim unsurlarından ibaret olan kültür, genel kültür olarak tanımlanabilir” (Kubat, 2013: 9). Bununla birlikte genellemeden öte, çok derinden inceleyen araştırmacılar da bu kavramı ele alarak farklı tanımlamalar ortaya koymaktadır. Buna ilişkin olarak kültür kavramı Tylor tarafından “bilgiyi, imanı, sanat ve ahlakı, örf ve adetleri, ferdin bağlı olduğu bir toplumun üyesi olması sebebiyle kazandığı alışkanlıkları ve bütün maharetleri içine alan karmaşık bir bütündür” şeklinde açıklanmıştır (Tutuş, 2020: 6). Kültürel sabiteleri de içinde barındıran kültür tanımının, yaşamın kaynağı ve toplumun dili olduğunun kanaatine varabiliriz. Etimolojik anlamda ise bu kavram “toprağı işlemek gibi kökten başlayıp, bireyin terbiye edilmesi ve sonrasında bir bütün olarak toplumun entelektüel, maddi ve manevi ilerlemesinin adı olarak da tanımlanmaktadır” (Williams, 2017: 27-28, Akt., Işgın, 2019: 8). Bir diğer anlamda ise kültür “kökenlerine bakıldığında öncelikle Latince colere, cult- ‘ekip, biçmek’ fiilinden -tura son ekiyle türetilmiştir. Fransızcaya Latineden culture olarak geçmiştir ve ‘toprağı ekip biçme, tarım, eğitim, terbiye’ gibi anlamlara gelmektedir. Türkçeye de Fransızca’dan geçen kelime, ‘kültür’ olarak Türk dilinde yerini almıştır” (Sarigül Yılmaz, 2018: 36).

Yapılan araştırmalarda kültür sözcüğünün dört ayrı anlamda kullanıldığı belirlenmiştir (Güvenç’ten aktaran Konya, 1996: 62). Bunlar:

- Bilimsel alandaki kültür: ‘Uygarlık’,
- Beşeri alandaki kültür: ‘Eğitim sürecinin ürünü’,
- Estetik alandaki kültür: ‘Güzel sanatlar’,
- Maddi (teknolojik) ve biyolojik alandaki kültür: ‘Üretim, tarım, ekin, çoğaltma ve yetiştirme’dir (Özgiden, 2013: 12-13).

Tüm bu anlatımlardan bir çıkarımda bulunmak gerekir ise kültür yaşamın toplumsal dilidir. Bu yaşamın oluşturduğu toplumda kültür, canlı bir varlıkla bütünleşen etki ve tepkiler ile değişebilen, canlılığı insanda olan bir kavramdır.

Toplumsal olaylardan ve çıkarımlardan beslenmiş, bir etnik kimlik içine sokulmuş aynı zamanda genetik bir yapı oluşturularak dil, din, yaşam biçiminden şekillenerek topluma mal olan bir olgu olmaktadır.

1.1 Kültürel Fenomenler

1.1.1 Kültürel Sabiteler

Kültürü kültür yapan ve yaşamın tanıklığına şahit olan insanın kendi aidiyetliğini korumanın ve yaşamını kolaylaştıran sabitelerle beraber bir döngüde bulunduğu görülmektedir. Bu yaşam döngüsünde kendisini bir kimlikte barındırmak ve topluma mal olan değerleri korumakla yükümlü olduğu hissiyatindedir. Aynı zamanda bu yaşam döngüsünde insan, dil, din, gelenek, örf adet, yasalar, normlar ve atalarına bağlılığını korumak istemektedir. Böylelikle insan yaşamı boyunca kültüre hizmet eden bir figür niteliğinde rol alarak gelecek değişimlere kapalı olduğunu göstermektedir.

Kültürel sabitelerden biri olan “din, bireylerin kişilik ve karakterlerini düzenleyen bir güç olması bakımından sosyal ve kültürel bir kontrol görevine sahiptir” (Kağıtçıbaşı, 1992, Akt., Kubat, 2013: 9). Kısacası sosyal ve kültürel olarak nitelenen bu kontrol görevi insanın korkularından sakınmak için, içselliğini ve ruhunu huzura erdirmek için, böylelikle manevi bir haz için kullanılmaktadır. “İnsanların yarattığı tüm değerler ve ürünlerin topluca kültürü oluşturduğu genel olarak benimsenmektedir. Kültür kavramının çok yönlü bulunması gerçeği karşısında, verilen tanımlar daha çok ortak öğelere dayanan yönlerde geliştirilmektedir” (Kocadaş, 2015: 2).

Kültürel sabitelerin önde gelen bir ögesi olan dil ise toplumun adını oluşturmakta ve yaşamın biçimine tanıklık etmektedir. Dilsiz bir toplumun varlığına ya da hiçbir yaşam kalıntısına rastlanılmamaktadır. Kulaktan kulağa aktarılarak yazım ve çizimin oluşumundan önce var olan dil, kültürü oluşturan ilk etmendir. Dil ve din değişime uğrayan, etkilenen ve değiştirilebilen bir olgu olduğunu da söyleyebiliriz. Böylelikle kültürel sabitelerin kendine özgü kavramsallaştığı çok anlamlı ve çok katmanlı farklı konuları mevcuttur. “Bir ülkeye özgü ve bir etnik grup içinde nesilden nesile aktarılan toplumsal normlar, değerler ve inançlardır. Bu faktörler toplumun sosyal yapısı, dil ve inanç gibi değişkenlerden etkilenmektedir” (Kubat, 2013: 11). Bu bağlamda insan toplumun bir ferdidir ve toplumun öz değerler bütününe yaşamı

boyunca kendine çekmektedir. Benimsediklerini, töresine saygınlığı ile kültürüne sahip çıkarak gelenek haline getirmektedir. Bundan kaynaklı “gelenek, görenekler ve öğrenilen tüm bilgiler geçmişe dayanır, tarihseldir ve geleceğe uzanır, yani hem sürekli hem de dinamik ki bu da medeniyetlerin bu denli gelişmesinde onun oynadığı rolün önemini ortaya koymaktadır” (Sarigül Yılmaz, 2018: 37). Böylelikle geçmişe dayanan ve süregelen bir kavramı ayakta tutan insan ile “birlikte yaşama esnasında oluşan geleneklerin, kurumların ve fikirlerin meydana getirdiği sistem kültürdür. Kültür, toplumun yaşama ve değerlendirme tarzıdır” (Özakpınar 1999: 29, Akt., Kocadaş, 2005: 4).

Kültürü oluşturan ve değişime de engel olmaya çalışan insan, bulunduğu toplumun öz kurallarını ihlal etmekten kaçınarak kültürel sabitelerini korumaya elverişli olmaktadır. Bu bağlamda kültürel değerler bütünüyle korunmakta, yaşamakta ve insanla var olmaya devam edebilmektedir.

1.1.2 Kültürel Dinamikler

Kültür, “çeşitli faaliyetler, davranışlar ve aktarım biçimleriyle oluşan, sosyal hayatın bütün yapıları ve kurumları ile hareket eden, tarihsel olarak birikmiş bireysel ve sosyal deneyimleri doğrudan veya dolaylı belirleyen sembollerin alanıdır” (Işgın, 2019: 7-8). Çeşitli faaliyetlerle kendine bir alan yaratarak kültür dinamikleşir ve böylelikle anlatım gücünü elde ettiği görülmektedir. “Kültürün bir ögesi olan eğitim, siyaset, edebiyat gibi tüm dizgeler birbirleriyle iletişim ve etkileşim halindedir” (Çakmak, 2019: 16). Her toplum kendine öz bir anlatım şekli oluşturmakta, etkilenmekte ve sonunda tepki yaratabilmektedir. Toplumsal hareketler ile kültürel dinamiklerin geliştiği, tam tersi pozitif görünen bir unsur olmaktadır. Kültür bilim, sanat ve teknoloji gibi birçok alanda kendine katma değer katarak anlatım gücü elde etmektedir. Bu çıkarımlara göre “kültür güvenden meydana gelir, uzun dönemli davranışların ve inançların şekillenmesinde sosyal anlamları vurgular” (Çelikten, 2006: 272). Bu anlamlar bir kavramdan nesnelleştirilerek sanat yoluyla kültür dinamik hale getirilmeye çalışılmaktadır. Kültür, sanatsal etkinliklerde aktif bir rol alarak farklı etkileşimlerle birlikte kültürel bir olgu haline gelmektedir. Yakın geçmişten bir örnek olarak;

1999 yılının en dikkat çeken sanat olaylarından biri Duvar’dan Sonra: Post-Komünist Avrupa’da Sanat ve Kültür (After the Wall: Art and Culture in post-

Communist Europe) isimli sergidir. Stockholm'deki Moderna Museet'te açılan serginin baş küratörü Bojana Pejic, diğer küratörleri David Elliott ve Iris Müller-Westermann'dır. Sergide, Eski Sovyet Blok'u ülkelerinden genç sanatçılar milliyetçiliği, sosyal eleştiriyi, kimliği ve toplumsal cinsiyeti post-komünist bir bakış açısıyla ele alan işler ortaya koymuşlardır. (Erden, Nisan 2012, Akt., Özdoğan Türkyılmaz, 2019: 43)

Kültürün sanatla iç içe olduğu gündelik hayatın, topluma örnek olan birçok düşüncelerin yeniden netleştirilmesinde de rol oynadığını söyleyebiliriz. Sanatın bilimsel bir anlatı haline gelmesi ile tarihin dönemlerinde birçok yeni sanat akımlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Buna bağlı olarak “bilim ve teknolojiadaki gelişmeler tüm zamanlarda, bir yandan var olan sanat dallarının yeni biçimler kazanmasına, diğer yandan da yeni sanat dallarının ortaya çıkmasına yol açmıştır” (Dikmen, 2012: 142). Bilim ile bezenen sanatın, kültürü her alanda dinamikleştiren bir unsur olduğu varsayılmaktadır. Kültürün bilim ve sanatla ilişkilendirilerek topluma mal etmek görsel kültüre kapı açan yeni bir kavramı türettiğine şahit olunmaktadır.

21. yüzyıl dünyasında görselliğe daha çok önem verildiği ve buna sebebiyet veren ise teknolojik gelişmelerin büyük bir rolü olduğunu söyleyebiliriz. Görülenlerin var olduğu ve kabul edildiği günümüz kültürel sabitelerde zamanla sarsılmalara sebebiyet verdiği de hissedilmektedir. “İnsanın tarihsel süreçte, geçmişten bugüne uzanan tüm üretim faaliyetleri ve bu faaliyetlerin oluşturulmasını sağlayan araç-gereç, alet ve makineler ayrıca bu sürecin getirdiği insan ilişkilerinin tamamı, maddi kültürü oluşturmaktadır. Maddi kültürün öğeleri manevi kültürün aksine genellikle somut öğelerdir” (Sarıgül Yılmaz, 2018: 38). Teknoloji ile birlikte kültürün de etki alanları genişlemektedir fakat buna sebebiyet verecek olan zararlar ortaya çıkmaktadır. Çünkü maddi kültüre dönüş yapılmakta ve değerlerin, geleneklerin yeniden inşası içten içe yapılmaktadır.

1.1.3 K lt r  Olumsuz Etkileyen Unsurlar

K lt r topluma mal edilen hayat standartlarına uygunluk saėlayan alıřılmış ve k tleřmiř yařamın bir parçası niteliğindedir. Fakat toplum sahip olduklarıyla yetinmeyerek bulunduėu toprakları geniřletmek arzusu ile savařlara sebebiyet verdiėine tarih boyunca řahit olunmaktadır. Bu sebebiyeti kendilerine arzu g ren devletlerin bir bařka ulusa ve topluma karřı iřgalci politikaları yalnızca savařarak deėil toplumun i ine sızarak ya da kraliyet evlilikleri yaparak o toplumun k lt rel deėerlerini deėiřtirdikleri bilinmektedir.  zellikle Eski T rk devletlerinden Uygur devletinin  ok din deėiřtirdiėi ve k lt r nde  ok hareketlenmeler olduėu bilinmektedir. “T rklerin deėiřen ve geliřen yařam kořulları ve  evresinde olan k lt rlerden etkilenmeleri din deėiřtirmelerine sebep olmuřtur. Y netenler ise din deėiřimi ile toplumsal ve siyasi ama larını ger ekleřtirmeyi hedeflemiřtir. Siyasal, sosyal ve ekonomik deėiřimleri onların din deėiřtirmelerini zorunlu kılmıřtır” (G ner, 2021: 84-85). Bu baėlamda Uygur Devleti politikalarının toplumu k lt r karmařasına uėrattıėı ve ka ınılmaz bir d ng ye soktuėu g r lmektedir. K lt r n bu sebeple k lt rlemesi ve k lt rlenmesi ile birlikte tarih boyunca g r len, nitelenen ve s rekli deėiřen bir  ėeye d n řt ė  sonucuna varılmaktadır. Bu gibi olaylara karřı k lt r n kendini koruma mekanizmalarına sahip olduėu en bilindik  zelliėi deėerler ve tutumlarıdır.

Deėerler, k lt r n  z n  oluřturan, yařamda  nemli hedefler hakkında destekleyici inan lardır ve insan yařamına rehberlik eden prensipler olarak hizmet ederler; alternatifler arasında neyin iyi neyin k t  olduėunu se mede belirleyici olarak g rev yaparlar. Deėerler teknolojiye, ekonomide ve politikadaki  nemli deėiřiklikler karřısında deėiřebilirler ancak genelde deėiřken deėildirler. Deėiřik k lt rlerden insanlar, farklı yoėunlukta ve y nlerde farklı deėerlere sahiptir (Hofstede, 1980). Her k lt r kendi deėer sistemine sahiptir. Tutumlar ise deėerlerin sonucu olan eylemleri, duyguları ve d ř nceleri kapsar. K lt rel deėerler  oėu kez bireyin inancı, ailesi ve sosyal hiyerarřideki yeri hakkındaki inan larından kaynaklanır. (Kubat, 2013: 11)

T m bu  ıkarımlara g re k lt r n kendini koruması toplum iradesi ile mevcuttur. K lt r sınıf farklılıklarından doėan bir hiyerarřide mevcuttur. “Y ksek k lt r, toplumun aristokrasi ya da burjuva olarak adlandırılan  st kesimine; halk k lt r  ise daha  ok k yl lere ait olan k lt rd r” (Sarıė l Yılmaz, 2018: 39). İki sınıf farkının k lt r  zerinde olumsuz y nleri de mevcuttur. Egemen sınıf olan y ksek k lt r istedikleri gibi halk k lt r n  y nlendiren bir dayatma ile řekillendirdiėini tarih boyunca hissettirmektedir. “Halk k lt r  halk tarafından kendi yařantısına ihtiya larına cevap verecek tarzda oluřturulan bir k lt r olarak iř

görmektedir” (Mutlu, 2004, Akt., Çolak, 2019: 9). Buna karşıt olarak yüksek kültür ise yeniliklere açık, siyasi ve politik olguları yaşantılarına entegre eden bir takım hegemonyaları içinde barındırır diyebiliriz.

Gramsci'ye göre ise, iktidar ve güç, kültür gibi gündelik hayatın içinde yer almaktadır. Ona göre kafa emeği olarak kullanılan din görevlileri, öğretmenler ve kitle iletişim alanında çalışanların önemli bir görevleri vardır ve bu görev egemen sınıfın düşüncelerini gündelik dil aracılığıyla topluma yaymaktır. Bu işçi sınıfının bir sınıf bilincine ulaşmasını engelleyerek egemen sınıfın düşüncelerinin doğrudan benimsenmesini sağlamaktadır. Hakim sınıf böylece, elinde tuttuğu zenginlikleri ve toplumda işgal ettiği pozisyonu elinde tutmakta ve bu gücü korumak için de dünya görüşünü, bilimini, felsefesini, kültürel ve ahlaki değerlerini topluma mal etmektedir. (Sarigül Yılmaz, 2018: 51)

Halk kültürünün hegemonyalara karşı direniş göstererek değerlerini korumaya çalıştıkları gözlemlenmektedir. Egemen sınıfın yönetimi ile oluşan baskıların, toplumun gerilemesine ve kültürün zedelenmesine sebebiyet verdiği aşıkardır. Bu duruma bir örnek olarak, kiliselerin “halktan günahlarını bağışlama ve cennet vaadiyle para talep etmesi, ayrıca kilise otoritesinin insanların hayatlarının tüm yönlerini etkileyebilecek bir seviyeye ulaşması ve insanın Tanrı'yla olan ilişkisine kilisenin aracılık etmesi Luther ve Calvin'i kiliseye karşı bir harekete itmiştir” (Russell, 1997: 269-272, Akt., Batu ve Tos, 2017: 998).

Halkın maneviyata ilişkin eylemlere karşı kültürü kendi çıkarları doğrultusunda şekillendiren toplumun, iyiyi değil kötülüğü aşıl原因 veya tüketime sürükleyen bir takım saptamaların ortaya çıkarmasına neden olmaktadır.

Kültürü dinamik kılan sanat ve bilimin gelişmesi ile yeniliklere kapı açıldığı görülmektedir. Pozitif öngörüü elinde tutmaya çalışan kültürün negatif algı vermeyi tercih etmeyerek kültürel sabitelerin korunmasına da katkı sağlamaktadır. Fakat kültürü dinamik kılan unsurların daha yeniyi merak etme güdüsünü yaşayan topluma olumsuz etkileri de görülmektedir. Bunu çıkar olarak kullanan politika ve siyasi adımlar, toplumun kültürel yapısında değişimleri istedikleri gibi yönlendirdiği ve sarsılmaz sabitelerinde sarstığına şahit olunmaktadır. Kültür böylelikle olumsuz unsurları içinde barındırdığı görülerek, politik adımların toplumun yapısına zarar verecek adımlar atarak diğer toplumlara karşı çıkar ilişkisinde kültürel sabitelerini hiç saymaktadır. Dinamikleşen kültürün böylelikle kültürlemesi kültürlenmesi ve kürtürleşmesi, bilimin ve teknolojinin hızla gelişmesi ile yoğun şekilde yaşandığına günümüz dünyasında kaçınılmaz bir durum olduğu görülmektedir.

1.2 Sosyo-Kültürel Dönüşümler

1.2.1 Kültürel Sabitelerin Baskın Olduğu Geleneksel Kültür

“Gelenek, bir topluluğun kendinden önceki kuşaklardan devraldığı ve çeşitli aktarım yöntemleri kullanarak daha sonraki kuşaklara ulaştırdığı her türlü maddi, manevi kurum ve uygulamalar biçimi olmakla beraber bir önceki duruma ait olanın bir sonraki durum için de yenilenmesidir” (Yılmaz, 2005: 41, Akt., Batu ve Tos, 2017: 994). Örnek olarak Mennonitler;

Kilise ofis, bina, komite veya bir meclisten öte günahattan uzaklaşarak, İsa Mesih’e yönelen insanların, Tanrı’nın ruhunda oluşturduğu bir vücut gibidir (Wenger, 1991, s. 39). Bütün kilise üyelerinin tek bir ruh ve beden halinde, İsa Mesih’in kilisesini oluşturduklarına inanırlar. Bu yüzden kilise üyeleri, kilise liderlerini seçmede, herhangi bir olayı çözüme kavuşturmada, açık bir şekilde dualarla birlikte, Kutsal Kitap’ın rehberliğinde, birbirlerini dinlerler ve birbirleriyle konuşarak ortak karar alırlar. Herhangi bir durum karşısında, doğrulamalarda veya cezalandırmalarda, acele etmeden oy birliği ile karar verilmelidir. (Keleş ve Kılıç, 2017: 178)

Mennonitlerde inanç sistemli yaşam biçimini, kültürel kurallar haline getirdiği ve bu sürekliliğin sağlandığı bilinmektedir. Tarihin en eski medeniyetlerinden bu güne kadar olan süreçte her dönemde kendini geliştiren “kültür, sosyal boyutta ve zamana bağlı olarak milleti birleştiren, bağlayıcı bir yapı olarak gelenekleri yaratmıştır” (Öztürk Merdin, 2020: 10). Her toplumda kendine öz işleyiş tarzları bulunan geleneksel kültür, yemekten işlemeye, sanatsal aktiviteden inançlara, ritüellere ve birçok dalda kültürel bir geleneği inşa etmiştir. “Sosyolojide ise geleneksel toplum, geleceğe değil geçmişe yüzünü dönmek ve değişmez gelenek, görenek ve alışkanlıklara sahip olmakla karakterize edilir” (Dikkaya Göknur, 2017: 17).

1972 yılında Bhutan Krallığı’nın kalkınmasının ana felsefesi olarak Gayrisafi Milli Mutluluk kavramını önermiştir. Kraliyet; ekonomik kalkınma, kültür, yönetim ve manevi değerleri ölçmek için Gayrisafi Milli Mutluluğu kullanmaktadır. Bhutan Krallığı için mutluluk, Batı literatüründeki mutluluktan farklılık gösterir. Birincisi Bhutan halkı, mutluluğu sübjektif ve tekli şekilde dikkate almaktan ziyade objektif şekilde dikkate almaktadır. İkincisi, Bhutan halkı mutluluğu, sorumluluklar ve diğer ilgili güdülerini açık bir şekilde içselleştirme olarak tanımlamıştır. (Chen, 2015: 66, Akt., Vatansever Deviren ve Yıldız, 2017: 243)

Bhutan krallığı kendine öz yaşayış biçimini tasarlayan ve mutluluğu felsefi bir hale getiren bir topluluk olduğu görülmektedir. Bu felsefi yaklaşımı tekilleştirerek değil toplumsal bir olguya dönüştürmektedir. Hayat standartlarını ölçmek ve refah düzeyini arttırmak için mutluluğu zorunlu kılınan bir yöntem haline getirmişlerdir. Bir diğer örnek ise Amişlerde;

En önemli iki ritüelden biri vaftiz, diğeri evlilik törenidir (Reynolds ve Bronner, 2001). Amiş gençleri hayat arkadaşlarını seçebilir veya bunu aileler de yapabilir. Yani eş seçimi konusunda Ordnung'a uyulması şartıyla özgürlük vardır. Şöyle ki; bir Amiş ancak başka bir Amişle evlenebilir, ama illa da kendi cemaatlerinden olması gerekmez. Bunun yanı sıra ilk kuzenlerin evlilikleri yasaktır, ikinci kuzen evliliklerine hoş bakılmaz, fakat nadiren de olsa böyle evliliklere de rastlanabilir (Hostetler, 1993). Evlilik için gerekli olan bir diğersart vaftizdir. Yetişkin vaftizinin esas olduğu Amişlerde vaftiz olmadan asla evlenilmez. (Kraybill ve Olshan, 1994, Akt., Öztürk, 2010: 61)

Amişlerde ise değişmeyen kültürel sabitelerin dini inançla şekillendiğine tanık olunmaktadır. Evlilik gibi sosyal bir yaşamın devamlılığı için dini vecibelerin gerekliliğini öne sürmektedirler.

20. yüzyılda makineleşmenin hızlanması ile geleneklerin kırsal alana yayıldığı görülmektedir ve bu bağlamda şehirleşmenin gelenekleri körelttiği aşıkardır. Modern dönem tüketiminde yer alan etkileşimin arttığı dünyada “geleneğin taşıyıcıları ve sürekliliğinin sağlandığı yerler olarak çoğunlukla köyler olduğu düşüncesi, şehir ile köy arasında bir ayrıma gidilmesine neden olmuştur” (Öztürk Merdin, 2020: 10). Bu ayrım ile geleneksel kültürün körelmeye yüz tuttuğu görülmektedir. Çünkü geleneksel kültürün, yalnızca bir kavramda ele alınan bir etmen olmadığı için gelecek kuşaklara aktarılan makineleşmenin olmadığı bir süreç ile devam edeceği düşünülmektedir. Böylece “kültür bağlamında topluluğun ortak mirasını meydana getiren geleneksel bilgi ve deneyim belleği bireylerin merak ve becerileri ölçüsünde paylaşılarak yaşatılır. Bazıları müzik, bazıları el sanatları ve bazıları da geleneksel tiyatro belleğini kendi yaratıcılıklarıyla geliştirerek yeni nesillere aktarırlar” (Özdemir, 2018: 9). Unesco gibi birçok geleneksel kültür miraslarını koruyan kuruluşların kültüre ve miraslara sahip çıktığı, korumaya aldığı görülerek yayınlar yapılmıştır. “Devletlerin kültür politikalarında ve fonlarında güzel sanatlar dışında folkloraya yer ayırmadığı, çoğu ülkede medyanın geleneksel kültüre karşı duyarsızlığı gibi eksiklikler belirtilmiştir” (Özer, 2010: 23). Bundan kaynaklı geleneksel kültürün yalnızca kırsalda kalan eskiyen bir olgu olmadığı, hayatın bir parçası gibi gündelik yaşantımızı şekillendiren bir unsur olarak devam ettiği görülmektedir.

1.2.2 Kültürel Dinamiklerin Etkisinde Modern Kültür ve Ütopya

Günümüzde yaygın bir şekilde kullanılan ‘modern’ sözcüğü, Latince’de ‘tam şimdi’ anlamına gelen ‘modo’ ve ondan türetilen ‘modernus’ sözcüğünden gelmektedir (Yılmaz, 2006: 13, Akt., Soyal, 2013: 12). Modernliği, tarihin her

sayfasından getirdiği zenginliklere rahatlıkla ulaşabilen insanların yaşadığı dönemler olarak tanımlayabiliriz. Fakat 19. yüzyıldan sonraki modern kültür yaklaşımının farklılıkları görülmektedir. “Modernlik, çoğu kez doğduğu toplumlar dışında Batılılaşma (Westernization) ile eş tutulmuştur. Modern kültür geleneksel olarak nitelediği kültürlere kendini karşıt olarak gösteren ve onları er-geç dönüştürme tutkusuyla dopdolu olduğu görülmektedir” (Kaya, 2013: 41). Modernlik yalnızca yaşadığı dönemi sayarak geçmişe yenilikçi tavır sergileyen bir kavram niteliği taşımakla birlikte “beraberinde insanı yeni bir yapılanma eğilimine (ortaya çıkan yeni sanat akımları, teknoloji ve bilimin gelişmesi, sanayi devrimi vb.) ve yeni kavramsal oluşumların doğmasına yöneltmektedir” (Kuş Bağcı, 2019: 36).

Süreç içerisinde gelenekselliğin modern kültürü kabul görmez yapan unsurlarından biri sanayileşme ve kutuplaşmaların görülmesiyle tüketim ile üretimin sınırsızlığıdır. Bununla beraber “modernite sıklıkla geleneğin karşısında ve gelenekten bir sapmayı temsil eden şekilde görülmüştür. İsveçli sosyal teorisyen Göran Therbon’ın belirttiği gibi modern kültür çoğunlukla süreç, ilerleme, gelişme, serbestlik, özgürlük, büyüme, birikim, aydınlanma, iyileştirme ve avangard gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir” (Kaya, 2013: 15). Modern kültürün geleneksellikten uzak durmasıyla beraber yeniyi kucak açan ve hayaller evrenine odaklanarak gerçekleşmesi için döneminin içinde varlığını gösteren bir yapı mekanizmasıdır.

Modern kültürün yalnızca yenilikçiliğin ya da gelişmişliğin değil, tüketimin ihtiyaçtan ziyade zevk düşkünlüğüne dönüşmesinde büyük rol oynadığını söyleyebiliriz. Estetik görüntünün önemini ve gösterişi temsil ettiği modern kültür “kent ve birey arasındaki ilişkiler üzerine incelemeleriyle bağımsız bir sosyoloji disiplininin kurulmasına önderlik eder” (Simmel, 2019: 1). Böylelikle “modern kültürün beraberinde getirdiği yeni yaşama biçimlerine dair yeni cevaplar üretme misyonu yüklenen ev, öznenin yabancılaştığı ve tam anlamıyla sahip olamadığı ideal bir nesneye dönüşmeye başlar” (Tekin, 2014: 16). Modern kültür bu vesveseler ile yaratmaya çalıştığı toplumsal hareketlere yeni kurgular oluşturmaktadır. “Kalabalık kent yaşamına koşut olarak yaşanan çevresel ve toplumsal bozulmalar, kentliler arasında taşra çağrışımları yüksek kurgusal ve dekoratif bir köy hayalini harekete geçirmektedir” (Demir, 2017:

243). Yüzeysel dünya görüşleri ve hayallerin, ideallerin oluşturulduğu topluma yeni bir ütopyik kurgulara kapı açılarak “ideal ve mutlak olana ulaşmaya duyduğu ihtiyaçtan doğan ve kaçınmasının mümkün olmadığı ütopyacı dürtü (utopian impulse), ütopyaların da ilk ve en önemli kaynağı olarak karşımıza çıkar” (Kurtıymaz, 2014: 6). Ütopya “olasının kıyısında insanı boş yere ümitlendiren, gerçeğin sınırının hemen ötesinde bir yer” olarak nitelendirilmektedir” (Kumar, 2005: 10, Akt., Gürdal, 2020: 8). Kent ve bireyi birbirine bağlayan modern kültür “mimarlık tarihinde benzerine rastlanmamış sayıda çok hayali projenin, içlerinde ütopya kıvılcımları taşıyan modelin 1960’lı yıllarda ark arakaya ortaya konulduğu görülerek, bu projelerin hem sayıca çokluklarına, hem de yoğun içerikleriyle oluşması için uygun ortam hazırladığını görürüz” (Sevinç, 2005: 5). “Genel olarak ütopyacı düşünce, şimdiki zamanla ilgili hoşnutsuzluk duymak ve şimdiki zamanı, ondan daha iyi olduğu düşünülen geçmişin veya geleceğin hayali görüntüsüyle değiştirmek olarak tanımlanabilir” (Dostoğlu, 2001, Akt., Arslan, 2006: 3).

1.2.3 Postmodern Kültür ve Distopya

“Postmoderndeki 'post' önekinin bir diğer önemli çağrışımı, modernliğin veya modernin aksine postmodernin tanımıdır. Modern, modernin kendisine karşı tepki verdiği ve önceki bir zamana atadığı gelenekselin aksine ortaya çıkar” (Bignell, 2000: 6). “Postmodern kültürel teori ve medya teorisinin daha olumlu bir versiyonu, çağdaş kültürün görünümü, stili, çeşitliliği ve çeşitliliğine vurgu yaparak yeni kültürü oluşturmaktadır” (Durham ve Kellner, 2006: 448). Postmodernizm sanatsal bağlamda modernizmi ileriye taşıyarak daha çağdaş, daha özgün eserler üretme çabası göstermektedir. Bünyesinde birden fazla akım ve eğilimi barındırır: Gerçeküstücülük, soyut dışavurumculuk, pop sanatı, foto gerçekçilik, kavramsal sanat, yeni medya sanatı, yeni dışavurumculuk akımlarının hepsi modernizm sonrasını yani postmodernizmi yansıtmaktadır. “Eserleri görsel olarak izleyiciye anlattıran ve okuryazarlığa tam anlamıyla hitap eden bir anlatım biçimidir. Anlatım, kelimenin tam anlamıyla “nesnel” anlamına gelir” (McFall, 2004: 9).

Tüketim’in temel aktivite olduğu, bu eylemi gerçekleştirmeyenlerin toplumdaki dışlandığı, bir “kendini ifade” ve tanımlama yöntemine dönüştüğü görülmektedir. Postmodern dönemde üretim olgusu zayıflamaya başlarken, tüketim ivme kazanmaktadır. Jean Baudrillard’a (2001) göre, artık ihtiyaçtan fazla

üretim söz konusudur. Bu nedenle önemli olan üretimin değil, tüketimin sağlanmasıdır. Postmodern dönemde ürünlerin tüketilebilmesi için, önce malın pazarı yaratılmakta ve sonra üretim yapılmaktadır. Başka bir ifadeyle, daha önce üretimin temel ilkeleri olan yararlılık ve nesnellik tamamen ortadan kalkmaktadır. (Akt., Özaran, 2018: 45)

Postmodern kültürünün tüketim anlayışı ile coğrafyadan coğrafyaya yayılarak farklı kültür modellemelerine zemin hazırlamıştır ve bu dönemi tüketimin en sert geçtiği dönem olarak adlandırabiliriz. Böylelikle tüketim bazlı toplum için yeni bir üretim amaçlanmış ve distopik gerçekliğin de içinde yer aldığı üretimlerin olduğu görülmektedir. Distopya ise bu üretim toplumunda yaşayıp gelecek inşasında rol oynayan üretici kitle tarafından yapıldığı bilinmektedir. Gelecek inşasında distopya yaratıcıları da tüm görsel izlenimleri izleyici ile barındırdığını ve gösterdiğini söyleyebiliriz. Fakat distopya, ütöpik düşünceden çok farklıdır. “Distopyalar geleceğe dair yarattıkları senaryolarda insanlığa karamsar tablolar çizerler. İnsanlığın kendi yarattığı sorunların sonunda onların başlarına bir felaket getireceği inancı distopyaların temelini oluşturur” (Kavas, 2019: 50). Din ile de ilişkilendirdiğimizde aslında distopik gerçekçiliğin tüm semavi dinleri içinde bulunduran bir olgu olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü kıyamet, gelecekte olacak en kötü durum olduğuna inananlar için gerçektir. Bu bağlamda gelecek inşasında güç odaklarının yaşayan toplumun içinde bulunduğu inanç sistemine benzer durumları da kullanarak gelecek kurgusunda toplumu etkilediği görülmektedir.

“Tüketim kültürü; modern kapitalizmin, aktif ideoloji şeklinde günlük yaşamın her alanına küresel çapta bir yayılması olarak tarif edilebilir” (Veblen, 1994, Akt., Kaval, 2019: 158). Tüketim gündelik yaşamın ihtiyacını karşılayan insan yaşamını kolaylaştıracak nesnel bir tutumdur. Fakat bu tutum zaman içerisinde değişip dönüşerek “ihtiyacın dışındaki ürünleri ve şeyleri kullanmak, harcamak, israf etmek şeklinde ortaya çıkmış, yeni bir kültür anlayışını, tüketim kültürünü oluşturmuştur” (Kırılmaz ve Ayparçası, 2016: 47). İhtiyaçların zevk ve düşkünlüğe dönüşmesi hegemonyalar tarafından dayatılan kapitalizmin eseri olduğunu da es geçmemek gerekir. Geleneksel tutumların bir adım öteye geçmesi farklı kültürlerin dayatması veya ihtiyaçmış gibi göstermesinden kaynaklandığı da gösterilmektedir. “Modernleşme ile birlikte üretim şekillerinin değişmesi ve üretim kapasitesinin artması, tüketim şekillerinin de değişmesini zorunlu kılmıştır. Yaşam tarzlarını ve toplumsal kimliklerini de kapsayacak geniş bir alanda tüketmeye başlayarak tüketim kültürünün ortaya çıkmasını desteklemişlerdir” (Batu ve Tos, 2017: 991). Tüketimin

politikaya dönüştürülmesiyle oluşan çıkar ilişkileri günlük yaşamda görülen en mutlak görüntü olmaktadır ve “toplumsal yaşamın bütün alanlarında kendini hissettiren tüketim ideolojisi, yeni tüketim tarzlarının inşa ettiği bir kültürel ortamdan beslenmektedir” (Karakaş, 2017: 252).

21. yüzyılda tüketimin diğer yüzyıllara göre artış gösterdiği ve doyumsuz toplumların oluştuğu görülmektedir. “Kimlik oluşturmaları için tüketicilere anlamlarla yüklü malları sunan tüketim kültürü, aynı zamanda malların etkin bir şekilde satılması ve bunlardan kâr elde edilmesi ilkesinin başı çektiği serbest piyasa ilişkilerine dayalı kapitalist toplumun bir kültürüdür” (Yanıklar, 2018: 233).

Doyumsuzluğu oluşturan ve daha iyisini beklenti hale getirenler, bu durumu istedikleri gibi toplumları da aşlamaya devam etmektedirler. Çünkü tüketimin zevk haline dönüştürülmesi üretici için katma değer kazandırmaktadır. Özellikle teknolojinin ilerlemesi ile kültürler arasındaki etkileşimin de arttığı görülmektedir. “Bir başka kültürün ve tüketim kültürünün ürünü olan markaların tüketimi, kültürler arasında gerçekleşen temasa benzer bir nitelik gösterir. Temasın eşit dereceli gerçekleşmesi her iki kültür üzerinde de benzer etkilere neden olur ve etkileşim olarak özetlenebilir” (Karanfil, 2015: 139).

Toplumların kültürlerine bu kadar yakın etkileşimde olması ve ulaşılabilir bir bağlantı ile tüm dünyaya erişebilmek, üretici kimseler için kaçınılmaz kazançlar doğurmaktadır. Bu üretimde üretenin karşı toplumun kültürünü, toplumsal değerlerini düşünmeksizin üretimine devam ettiği ve tüm kıtalara yayıldığı görülmektedir. Teknolojinin bir sonraki nesnesini merak ettirme duygusunun doğmasını sağlayanlar o kitleleri istedikleri gibi bir başka kültürün esirine de dönüştürebilirler. Böylelikle kimliğin bir başka kimliğe bürünmesine olanak sağladığına da şahit olunmaktadır.

Kimliğin geleneksel toplumdaki bazı özellikleri ve kaynakları modern toplumda da geçerli olmasına karşın, modern koşullar altında kalıtsal kimliklerden ziyade, seçilmiş ve inşa edilmiş kimlikler söz konusudur. Kimlik tutarlı ya da belirlenmiş değildir; inşa edilir ama aynı zamanda asla tamamlanmadığı için sürekli olarak bir oluş süreci içindedir. Geleneksel toplumlardan farklı olarak, modern toplumların tabakalaşma yapısı içinde yasal, dini ve geleneksel kısıtlamaların zaman içinde önemsiz hale gelmesi, toplumsal hiyerarşi içindeki konumun sabit olması olasılığını azaltmış, dolayısıyla da, bireyler açısından kimliğin farklı kaynaklar üzerinde inşa edilebilirliğinin önünü açmıştır. (Yanıklar, 2018: 234-235)

Tüm bu çıkarımlara göre kültürü oluşturan insan; bir başka kültür üzerinde etkileşim araçlarını çıkarları doğrultunda kullanarak değerleri ve sabiteleri olan bir

başka toplumu etkisi altına aldığı gözlemlenmektedir. Değişime açık olan toplum ise hızlı bir şekilde manipüle edildiği ve tüketim kültürüne hizmet eden bireylere dönüştüğü görülmektedir. Hatta “ihtiyaçlarının gereği olan bir tüketim gerçekleştirmez. Onun yerine, tüketmiş olmak için tüketir. Bir anlamda, tüketim ekonomisinde asıl amaç ihtiyacın karşılanması değil, tüketimin gerçekleşmiş olmasıdır” (Hatıplı, 2017: 40). Böylelikle toplum gelenek görenek, töre, aile gibi koruduğu değerlerini unutarak, kendi kimliğinin şekillendiğinin farkında olmayabilir. Etkileşim ile ulaşılması kolay olan tüketim kültürüne maruz kalan bu toplum, bir başka toplumun şekline bürünerek o toplumda yaşama isteğiyle başka kültüre adapte olduğu görülmektedir.

“Kültür endüstrisi, Mutlu’nun İletişim Sözlüğü’nde eleştirel kuramın kitle iletişim araçlarını nitelemekte kullandığı bir terim olarak tarif edilir” (akt., Adıgüzel, 98: 66). Kültür endüstrisi ifadesi ilk kez 1947 yılında, Amsterdam’da Horkheimer ve Adorno’nun birlikte yayınladıkları Aydınlanma’nın Diyalektiği kitabında kullanılmıştır” (Adorno, 2011: 109, Özgiden, 2013: 14). Güngör kültür endüstrisine ilişkin düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir;

Günümüzde kültür endüstrisi, hem alçak kültüre hem de yüksek kültüre hitap eden bir sektör meydana getirmektedir. Sanat galerileri, opera binaları, konser salonları, pahalı publar ve restoranlar, tiyatro binaları, lüks alışveriş merkezleri ve lüks ürünler, yüksek sınıfa hitap eden ve yüksek sanatı kitleselleştiren öğelerdir. Dolayısıyla kültür endüstrisi yalnızca toplumun düşük eğitim düzeyine sahip, düşük ya da ortalama bir gelire sahip, sıradan ve standart zevkleri olan kesimlerine değil, her düzeydeki kesimlere uygun endüstri ortamı oluşturmaktadır. (2013, Akt., Atalay, 2019: 136)

Kültür endüstrisi her yönüyle görsel kültürleri kullanarak topluma yansıtmaya çalışmaktadır. Bir diğer husus olarak da “kültür endüstrisi gerçek hayatın filmler ile özdeşleştirilmesi konusunda eğitici bir rol üstlenmektedir. Kültür endüstrisinin ürünleri, durum ne olursa olsun kötü şartlarda bile tüketilmesi için birer cazibe nesnesi olarak sunulmaktadır. Kültür endüstrisinin zihinsel ürünleri, tüketim sürecinin devam etmesini sağlayacak metalardır” (Adorno, 2013, Akt., Atalay, 2019: 97-98). Yeni bir dünya düşüncesi ile kitleyi etkileyerek yeni kültürde istediği gibi yönlendiren hegemonyaların ne tür modellemeler, imgeler, semboller ve araçlar kullanıldığına bakılırsa, dövmeyi de yeni bir boyuta taşıyarak, kültür endüstrisine dahil ederek, yeni bir anlam yükleyerek, tüketimi barındıran bu kimliksel manipülasyonları yarattığı görülmektedir. Kitlesel kültürün en büyük yemi haline gelen tüketimi görmezden gelen günümüz dövme kültürü kendisine bir başka seçenek sunmazcasına boyun

eğerek aslında değiştirildiğinin farkına varmadan iyi bir şeymiş gibi gösterilen ve her şeyi kabullenen bir yaratım olgusu haline gelmiştir. Dövme kültürünün de günümüzde yaratılmak istenilen dünyayı oluşturmada etken bir rol oynadığını varsayabiliriz.

“Popüler kelimesi ilk çağlarda latince “popularis” kelimesinden türetilerek halkın seçtiği, halka ait olan anlamına gelen hukuki ve siyasi terimdir. 16. yüzyılda halkın kurduğu siyasal sistem olarak adlandırılmış ve bu şekilde kullanıldığında aşağı ve değersiz olan anlamlarına gelmektedir. (Çağan, 2003, Akt., Sarı, A. 2018: 22). “Popüler kültür, kitlesel toplumu pasiflik haline getirmek için standartlaştırılmış kültürel ürünler (filmler, radyo programları, dergiler vb.) üreten bir fabrikaya benzetilir” (Kılınç, 2017: 29).

Frankfurt Okulu popüler kültürü endüstrileşen bir hal aldığı için kültür endüstrisi kavramı ile karşılarlar. Marksist bakış açısıyla popüler kültürü anlamaya çalışırken Marks’ın öngörüsünün gerçekleşmemesinin hayal kırıklığı ile halkın popüler kültürle oyalandığını savunurlar. Popüler kültüre uyguladıkları yönetsel yaklaşım tüketimden ziyade kitleler için kültürel üretimi vurgulamaktadır. Burjuva kültürünün bir parçası olarak popüler kültür, bireyin toplumsal bütünle ilişkisine aracılık etme işlevine göre bir meta türünden başka bir şey olmamaktadır. (Swingewood, 1996, Akt., Sarı, 2018: 22)

20. yüzyılın ortaları ile hakimiyet kazanan popüler kültür yeni olgu olmamasına rağmen rağbet gücünü arttırarak yeni bir yaşamın temsili haline gelmiştir. Yönlendiren kısım değişmiş ve kültür kontrolcülerinin elinde bir olgu olarak istendiği gibi yönlendirilen toplumsal bir kültürlenme aracına dönüşmüştür. “Popüler kültür biçim olarak orta karışıklıktadır. Tamamen tüketiciye yönelik bir üretim oluşturma çabasındandır. Hedef kitleye mesajları net bir şekilde aktarabilmeyi amaçlar” (Çolak, 2019: 12). Böylelikle Burjuvazinin elinde tuttuğu devlet otoriter bir güç ile yönlendirme çabası, 21. yüzyılda hegemonyaların elinde yönetilmeye devam eden ve hizmet şeklinin tüketimi amaçlayan toplumu oluşturmak için hareket eden bir otoriter güç olmaya devam etmektedir.

“Kitleyi oluşturan bireyler, yaşamları, zekâları, karakterleri ne denli birbirlerine benzerse benzesin kitleleşme sonucu kolektif bir ruh kazanır. Bu sebeple hepsi yalnızken sergileyeceği davranış, his ve düşüncelerden farklılaşır. Kitlede bireyler, bir canlıyı bir araya getiren hücreler gibidir” (Le Bon, 2005, Akt., Kılınç, 2017: 27). Kitleyi kendi çıkarları doğrultusunda yönlendiren ve yeniden bir kültür inşası gerçekleştirmeye çalışan bir takım egemen sınıf mevcuttur. Kitle kültürü oluşumunda “özellikle kitle iletişim araçları vasıtasıyla toplumun kiteselleştiği,

standartlaştığı, sanatsal öğelerin değersizleştiği, tüketimin pekiştirildiği, edilgen kültür yapısını ifade etmektedir” (Güngör, 2011, Akt., Atalay, 2019: 131). “Popüler kültür de olarak anılan kitle kültürü, yüksek kültürün karşıtı olarak tanımlanan, sanatın ve öğelerinin biricikliğini yok eden, kitlesel üretimiyle sanat eserlerini değersizleştiren, bireylerin farklılıklarını yok ederek atomize bir toplum yaratan, yüksek kültürün değerlerini yerle bir eden kültürel yapılanmadır” (Atalay, 2019: 131). Kitle kültürü ile yaratılmak istenilen dünyayı şekillendiren hegemonyalar kültürü istedikleri kategoride yöneterek ve “hakim sınıf, diğer toplumsal sınıfların çıkarlarını kendisininine bağlayarak bir kitle iradesi yaratmaya çalışır ve böylelikle hegemonikleşir” (Kılınç, 2017: 22). Bu bağlamda kültürel bir hakimiyeti elinde tutmaya çalışan hegemonyalar kitlesine istediği gibi tükettirici rolü üstlendirir. Dönemine ait tüketim kültürüne hizmet ettirerek bir kültür endüstri kurdukları da görülmektedir.

1.2.4 Dijital Kültür ve Yeni Medya

“Dijital kültür, çağımızda gerçekleşen yenilik ve değişimler doğrultusunda teknolojinin hayatımızda daha fazla yer alması ve alışkanlıklarımızı değiştirmesi sonucunda ortaya çıkan kültürel yapıdır” (Acar, 2018: 233, Akt., Atalay, 2019: 85). Bu yapının 21. yüzyılda küresel kültüre dönüştüğünü söylememek kaçınılmaz bir durumdur. Dijital kültür başka bir anlamda ise; “içerisinde yaşanan çağın getirdiği yeniliklerin, teknolojinin günlük hayatta daha çok yer alması ile oluşan yaşam tarzı ve alışkanlıkların tümü” olarak tanımlanmıştır. (Özgiden, 2013, Akt., Akmeşe, 2020: 17). Dijital kültür köken bakımından “digit (basamak haneli) ve digitus (Latince parmak, parmakları ayırarak sayma) ile aynı kaynaktan gelmektedir” (Özgiden, 2013: 6). Toplum dijital kültürü, hayatlarının bir parçası yaparak geleneksel ve modern dönemden çok ayrı bir nitelikteki platforma bağlı, hayat şartlarını kolaylaştıran farklı yaşam biçimlerine dönüştürdükleri görülmektedir. Ayrıca “dijital kültür hem yaratıcı bir olgu hem de yeni medya aracılığıyla üretilip yayılan bir dizi ürünü ifade etmektedir” (Deuze, 2006, Akt., Kılınç, 2017: 44). Dijital kültür ile sonradan tanışan ve dijital çağın içinde doğan toplumun kategorilere ayrıldığı tespitlerin yapıldığı vurgulanmaktadır. Bunlar “tarihin başlangıcı olarak kabul edilmiş, öncesi doğanlar "dijital göçmen", sonrasında doğanlar ise "dijital yerliler (ağ nesli)" olarak kavramsallaştırılmıştır” (Baydar, 2016: 128, Akt., Yılmaz, 2019: 45). Ayrıca dijital göçebe de dijital dünyanın bir parçası olarak nitelendiği tespit edilmiştir.

Dijital kültürün bireyleri "dijital yerli", "dijital göçmen" ve "dijital göçebe" olarak sınıflandırılmaktadır. Bu kavramlar temelde web 2.0 tabanlı internet ve bilişim teknolojileri ile bireyler arasındaki ilişkiyi tanımlamak için oluşturulmuştur. 80'li yılların sonunda doğan ve internetle, bilgisayarla, oyun konsollarıyla iç içe büyüyen bireyler "dijital yerliler" olarak adlandırılmaktadır. Bu bireyler dijital dünyanın içinde doğmuş ve onunla birlikte büyümüştür. Dolayısıyla dijital dünyanın ve dijital kültürün özelliklerini ve yeniliklerini öğrenip takip eden, bunları neredeyse doğuştan kullanan bireylerdir. "Dijital göçmenler" dijital dünyanın içinde doğmayan ancak yaşamlarının belli dönemlerinde teknolojiye yararlanan ve kullanan bireylerdir. Dijital göçmenler bu teknolojileri sonradan öğrenerek kullanmaya başlamışlardır. Dijital yerli ve dijital göçmenlerden daha yaşlı olan bireyler ise "dijital göçebe" olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital göçebeler de dijital göçmenler gibi dijital dünya ile sonradan tanışmıştır. Ancak dijital göçebeler teknolojiyi hayatlarının ya hiçbir evresinde kullanmamış ya da çok sınırlı sürelerde kullanmıştır. Dijital göçebeler teknolojiye en uzak olan grupları ifade etmektedir. (Kurt, Günüş ve Ersoy, 2013: 7-8, Akt., Atalay, 2019: 87)

Dijital göçebelerin, dijital yerli ve dijital göçmenlere göre daha geleneksel yaklaşımları görülmektedir. Çağın getirdiği toplumsal normlara anında ulaşmak isteyen genç kitlelerin tercih yöntemlerini genellikle dijital platformlar aracılığı ile yaptığı toplum tarafından görülmektedir. “Dijital teknolojilerinin sürekli gelişmesi ve yenilenmesi ile günlük yaşamın içerisinde bu teknolojilerin kullanımı yaygınlaşmıştır. Bu durumun etkisi ile yaşamımızın her yönü (düşünceler, eylemler, üretim şekilleri) şekillenmektedir” (Akmeşe, 2020: 17). Örnek olarak bankalar ve postanelerin önlerinde yaşlı insanların varlığı daha belirgin olmaktadır. Çünkü dijital çağa ayak uydurmak yerine geleneksel yaşam biçimlerine devam etmektedirler ki sabır kavramının yaşlı kitlelerde daha fazla olduğunu görebiliriz. Fakat gençlerin dijital kültürü benimsemesinin en önemli etkenlerinden biri “zamandan ve mekândan bağımsız, sınırların belirsiz olduğu, kuralları bireylerin koyduğu, yaşam normlarının ‘yeniden üretildiği’, yeni bir dünyayı” yaratmalarındır” (Kılınç, 2017: 74). Dijital zaman kavramının yok olduğu bir dünyada ulaşılabilirlik artık kolay bir olguya dönüşmektedir. Çünkü “hız, bireylerin kendilerine sağlanan imkânlarla en kısa zamanda (tek tuşla) istediklerine ulaşabiliyor olması olarak ifade edilebilir” (Yılmaz, 2019: 48).

1.2.5 Post-Dijital Kültür ve Dijitopya

“Dijital kültür öncesinde, sanal mecra diye bir olgu olmamakla beraber dünyanın herhangi bir yerinde istenilen kişi veya kişilerle görüntü-sesli anında etkileşimli iletişim kurulamamaktaydı” (Güney, 2020: 135). Dijital çağ ile bu süreç hızlanarak toplumlar arasında yalnızca iletişim olmamakla beraber ticari bağlantılar ve küresel sermayeye de ulaşıldığı görülmektedir. Yeni medya teknolojilerinin doyumsuzluğuna yakalanan toplumun, tüketim kültürüne dijitalleşme ile toplumsal küresel sermayeye kazançlar sağladığına şahit olunmaktadır. “Eşsiz olma isteğinin, birçok kararın ya da yaşam tarzının alınan beğenilere bağlı olduğu, tüketimin giderek arttığı ve istek odaklı hale geldiği post-dijital çağda önemli bir yer tuttuğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır” (Başar ve Durmaz, 2018: 7) ki “post-dijital, dijital çağın sonlandığı anlamına gelmemektedir” (Baran, Hazer ve Öztürk, 2020: 49). Dijital çağın bireyleri yapay zeka teknolojileri, akıllı telefonlar, akıllı araç gereçler vb. “kullanma becerilerinin, dijital çağın başlangıcından bu yana büyük ilerleme göstermesi “post-dijital” kavramının, dijital çağın ötesi manası ile kullanılmaya uygun ve hazır olduğunu ortaya koymuştur” (Pochmann, 2016, Akt., Başar ve Durmaz, 2018: 1).

Fiziksel ve dijital dünyanın arasındaki sınırların kalkarak ikisinin iç içe girdiği ortamı ifade eden “Fijital” (Phygital) terimi physical ve dijital kelimelerinden türetilmiş yeni bir kavramdır. Fijital yakın gelecekte sanal gerçeklikle birlikte en çok duyacağımız kavramlardan biri olacak. Dijital çağda algılama biçimleri yeni mecralara doğru yol alırken, gerçeklik algısı değişen insanlık için, hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır. (Ferhat, 2016: 745)

“Transhümanizm insanın fiziksel, bilişsel yeteneklerinin arttırılması ile yaşlanma, hastalanma gibi arzu edilmeyen veya gereksiz görülen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren uluslararası bir entelektüel ve kültürel harekettir” (Bilgen, 2014). Post human, trans-hümanizmin sonunu getirmesiyle ortaya çıkan bir kavramdır. Bununla birlikte üst insan ile post-human arasında bir takım aşama ve bilinç farkları bulunmaktadır. “Zekanın sınırlarını aşarak çözen ama insanlıktan ve insan olmaktan duygularıyla ve yaşamıyla henüz çıkmamış kişiye üst insan denmektedir. Zekâ ve yaşam bakımından bu gelişim süreci tamamlandığında ortaya çıkan süper yapay zeka artık insan türünden farklı bir tür olacaktır” (Demir, 2018: 97).

“Üretici ve tüketicilerin teknoloji kullanma becerilerinin, dijital çağın başlangıcından bu yana büyük ilerleme göstermesi “post-dijital” kavramının, dijital çağın ötesi manası ile kullanılmaya uygun ve hazır olduğunu ortaya koymuştur

(Pochmann, 2016, Akt., Başar ve Durmaz, 2018: 1). “Yakın gelecekte dijital medya ortamında hazırlanan sanal gerçeklik içerikleri insanların gerçek hayatı daha çok sorgulamalarına neden olacak kadar gerçekçi olacaktır” (Ferhat, 2016: 745).

Sanal ve gerçek dünyalar arasındaki etkileşimi izleyicinin de içinde bulunduğu ortama göre inceleyen Mekansal Artırılmış Gerçeklik (Spatial Augmented Reality), bilgisayar grafiklerinin etkisi ve en ileri gösterim teknolojileriyle ilgilenen ve artırılmış gerçekliğin herhangi bir yöntemini kullanarak sayısal sanat ve medya alanında çalışan herkesi içine alan ve hızla gelişen bir alandır. (Bimber ve Raskar, 2005: xi, Akt., Atiker, 2010: 101)

Bu gelişimle insan-mekan ilişkisindeki tüm bağlarını yok ettiği görülmektedir. Böylelikle var olmayan ama gerçekte var olan nesnelerin insan ile bağ kurması kaçınılmaz bir olgudur. Teknoloji ile dijital kavramın insanı etkisi altına almasıyla beraber fiziki uygulamaların körelmesi ve dijitalleşen tüm bileşenlerin aktif kılınmasıyla verdiği gelişimle insanın doğasına aykırı izdüşümsel nesnel hareketlenmelerin oluşmasını görmekteyiz. Dijital kodlamalar ile kültürel değişimlerin ortaya çıkmasına ve buna bağlı istenilen insan modelinin yaratılmasına zemin hazırlanmıştır. Kültürel değişimlerin yeni medya araçlarıyla tekrardan modernize edildiği görülmektedir ve şuan ki kültürel olguların tümüyle sarsılması bu tip sanal mecralarla gerçekleştirilmektedir. “Kitle iletişim araçlarının hedefleri giderek okuyucu, izleyici veya dinleyici kitlenin yanı sıra, tüketici kitlelere dönüşmüş ve yine kitle iletişim araçları aracılığıyla bireylerin tüketim arzuları da giderek körüklenir duruma gelmiştir” (Sarı, 2019: 561). Yeni medya ürünlerinin taşınabilir olmasıyla tüm coğrafyalara yayılan ve etki eden bir unsur olarak 21. yüzyılda egemen kitle oluşturulduğu görülmektedir. Gerçek ve sanalın dijital platformda birleşerek birbirini fiziksel hayat ile tamamlandığı ileri sürülerek, insan hayatı ve dijitalin iç içe girdiği belirtilmektedir.

2. ALGISAL DEĞİŞİMLER İLİŞKİSİNDE DÖVME

“Dövme bir şeyler anlatmak veya görsel açıdan güzel çekici gözükmek için bedene boya maddesi aracılığı ile hayatı boyunca yıkansa bile çıkmayacak şekilde bedenine kazınarak işlenmesidir. Bu nedenle dövme beden işaretleri olarak da bilinmektedir” (Zimmer, 2011, Akt., Özadmaca, 2015: 1). Bir diğer anlamda ise “Geleneksel dövme; bazen soyluluğun, köleliğin, askeri kademe ve rütbe farklılığının, ergenliğin, ahlaksızlığın, erdemliliğin, evlinin, bekârın, bereketin umudun, bir kabileye aidiyetin ve kötülüklerden arınmanın, korunmanın ifadesi olmuştur” (Hazar, 2006, Akt., Gençel, 2018: 4). Hatta dövme birçok toplumda mesaj görevi taşıdığı bir dil olmuş ve bunun yanı sıra işaret ile kimikleştirme aracı olarak da kullanılmıştır. “Eski bir geçmişe sahip olan “dövme”; Mısır, Mezopotamya, Yunanistan, Kuzey ve Orta Avrupa, Anadolu, Orta ve Güneydoğu Asya, Okyanusya, Japonya, Amerika gibi bütün coğrafya ve kültürlerinde varlığını farklı şekillerle de olsa binlerce yıldan beri sürdüren bir gelenektir” (Uğur Çerikan ve Alanko, 2016: 167).

Dövme yalnızca insan vücudunda sembolik simgeler, betimlemeler, işaretler barındırmadığı ve bununla beraber mesaj niteliği taşıyarak karşı tarafa bir şeyler anlatma güdüsüne sahip olduğu görülmektedir. Geleneksel dönemde dövmenin kendine has özellikleri barındırarak her toplum kendine öz betimlemeler yaratmıştır. Modern dönemde ise sanatsal ifade aracı olarak kullanılarak özgün modeller, tasarımların deriye işlendiğine tanıklık edilmektedir. Endüstrinin gelişimi ile dövme post modern dönemde tüketime hizmet veren küresel sermayeye katkı sağlayan bir olgu olduğu görülmektedir. Dövmenin tekniğinde farklılaşma görülerek tasarımlarda ise aynı modellerin yüzlerce insanın vücuduna işlendiğine tanıklık edilmektedir. Böylelikle dövmenin zanaatlaştığı ve tüketim nesnesi olarak kullanılarak mesleki bir yapı haline büründüğüne tanıklık edilerek sanatsal bir yapıdan çıktığı aşikardır.

2.1 Geleneksel Kültürde Etnik Yapı Ögesi Olarak Dövme

“Dövme, çürümeden günümüze kalabilmiş sınırlı sayıdaki mumya aracılığıyla kökenlerinin Cilalı Taş Devri’ne (MÖ 8000-5500) kadar uzandığı gösterilen, bugüne kadar da varlığını sürdürmüş bir uygulamadır” (Tattoo 2015: Yücel ve Çevik, 2015: 18). Milattan önceki ve sonraki dönemden modernizme kadar olan süreç içerisinde dövme bir kültürün aidiyetliğini belirterek her toplumda farklı işleyiş yöntemleri

oluşturulmuştur. Yazara göre; ilk dövme bir avcının avının hatırasını bedenine kazınması sonucunda ortaya çıkmıştır. Avcının bedenindeki tekil çizik şeklindeki dövmeler, av sayısını göstermiş ve avcının diğer avcılara mesaj göndermesini sağlamıştır (Tezgeç, 2015: 15). Uğur Çerikan ve Alanko bu konuya ilişkin düşüncelerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Dövme, yazı öncesi dönemden itibaren insanın kendisini sembolik olarak ifade etmesinin belki de en eski yöntemlerinden biri olmuştur. Bununla birlikte, "dövme" temelde insan bedenine uygulanan ve varlığı ancak insan bedeninin organik süresiyle sınırlı olan bir uygulamadır. Bu yüzden de dövmenin izlerini tarihsel kanıtlara dayalı olarak takip etme konusunda çok büyük güçlükler bulunmaktadır. Dövme uygulamasına ilişkin tarihsel kanıtlar en genel anlamda yazılı döneme ve yazı öncesi döneme ilişkin kanıtlar olmak üzere iki grupta toplanabilir. Yazılı döneme ilişkin kanıtlar, MÖ 1400 yılından kalma Musevilerin kutsal kitabı Tevrat başta olmak üzere, Antik Yunan ve Roma dönemi düşünür ve tarihçilerinin günümüze ulaşmayı başaramamış el yazmalarından meydana gelir. Yazı öncesi döneme ilişkin kanıtlar ise çeşitli arkeolojik kazılardan elde edilmiş biçimli resim ve heykeller, dövme teknolojisini meydana getiren çeşitli dövme araç ve gereçleri ve belki de en önemlisi mumyalanarak bugüne kadar korunabilmeyi başarmış dövmeli insan bedenlerinden oluşur. (2016: 170)

Toplumdan topluma değişen bu uygulama biçimleri, ilkel yöntemler ile deri altına boya enjekte yöntemi olarak değil etin delinmesi ve boyanın sürülmesi ile yapılmıştır. Nitekim Ertan'ın belirttiği üzere dikme tekniği ile ipin isle boyanması ve derinin altından geçen boyanın orda kalmasıyla dövme oluşturulmuştur (2017: 116). Çin geleneğinde ise;

Çoğunlukla 'bedene bir hakaret' olarak görülmesine rağmen Çin'deki bazı küçük gruplar dövmeyi geleneksel bir uygulama olarak benimsemişlerdir. Bu gruplardan en bilinenleri Dulong Kabilesi ve Li Halkı'dır. Dulong Kadınları arasındaki geleneksel dövme uygulamasının yaklaşık 350 yıl öncesine dayandığı; komşu kabileler tarafından saldırıya uğrayan Dulong Kadınları'nın tecavüze uğramak ya da köle yapılmaktan korunmak amacıyla kendilerini çirkinleştirmek için yüzlerine dövme yapmaya başladıkları, bu uygulamanın zaman içinde bir gelenek haline dönüştüğü söylenmektedir. (Yücel ve Çevik, 2015: 17)

Mezopotamya dövme kültüründe ise halen kadınların kendi vücutlarına yaptıkları dövmeler bugün Türkiye Güneydoğu Anadolu bölgesinde bir etnik yapıyı sürdürdüğü bilinmektedir.

Güneydoğu Anadolu yöresinde, insan bedenine yapılan dövme yerleri cinsiyete göre değişiklik göstermektedir. Hazar, (2006)'e göre erkeklerde daha çok ellerde, "isme'l-bikar" denilen burun, çene, elmacık kemikleri üzerinde birer nokta şeklinde yapılmaktadır. Bayanlarda ise, ellerde, 57 parmaklarda, kollarda, ayaklarda, alınlarda, çenelerde, dudaklarda, bileklerde, yanaklarda ve çene altından göğüslere kadar yapıldığı görülmektedir. (Gençel, 2018: 56-57)

Şekil 2.1' de görüldüğü gibi güzelliğin sembolünü kendilerine dövme olarak işleyen kadınların günümüze kadar geleneğini sürdüren nadir örneklerden biridir.



Şekil 2.1: Göğüs arasından dudağına kadar uzanan dövmele kadın

Çinli kadınlar diğer kabileler tarafından saldırıya uğradıklarında kendilerini tecavüzden korumak için çirkin görünmenin faydalı olacağını düşünerek yüzlerine dövme yaparlarken Mezopotamya kültüründe ise güzelliği temsil ettiğine inandıkları modelleri yüzlerine ve vücutlarının çeşitli bölgelerine dövme yaptırmışlardır. Birçok dili, dini, ırkı bir teknikle buluşturan dövmenin aslında bir dili temsil ettiği görülmektedir. Hiçbir toplumun birbirinden esinlenmediği ve hepsi bir şekilde kendine özgü teknik uygulayarak vücutlarına boya enjekte ettiği görülmektedir.

Her coğrafyada farklı bir anlam barındıran dövme ritüel anı, büyü, Ana Tanrıça' ya tapınma işareti, damgalama ile ceza yöntemi, suçluyu belirtmede, aile ferdi üyesi belirtmede, tedavi işareti, düşmanı korkutma işareti, süslenme için kullanım amacı, kurban işareti, mülkiyet belgesi, soyluluk işareti, yiğitlik işareti, mevki işareti, olarak kullanılmıştır. Şişci (2019: 569), örnek olarak “Antik Mısır’da daha çok kadınlarda görülen dövmenin daha çok kadını, anneyi veya bebeği kötülüklerden korumak amacı ile yapıldığını belirtmektedir.”

Mısır’da yeni bulunan erkek dövmesinin (Şekil 2.2) ise “muhtemelen antik dünyadaki büyük boğa efsanelerinin kökenini oluşturuyordu. Eski Mısır dininde de, her biri doğurganlık veya savaşı simgeleyen üç boğa tanrısı vardı. Mumyadaki keçi benzeri diğer dövme ise, muhtemelen Berberi koyunuydu ve erkeklik gücü ile ilişkiliydi” (Ertuğrul, 2018).



Şekil 2.2: Ölü bir beden üzerinde dövmeler

İlk olarak ne zaman ve nerede ortaya çıktığı kesin olarak bilinmese de dövmeye ilişkin en eski kalıntılar, Fransa, Portekiz ve İskandinavya'daki çeşitli mağaralarda yapılan kazılardan elde edildiği dile getirilmektedir. Eylül 1991'de Avusturya'nın Tirol Alplerinin Ötztal bölgesinde günümüzden 5300 yıl önce yaşamış olup, buzlar arasında günümüze kadar bozulmadan kalabilmiştir. Adeta mumyalaşmış bu bedene "Ötzi" adı verilmiştir. Deniz seviyesinden 3210 metre yüksekte bu adam ne arıyordu? Acaba avlanmak için mi gelmişti? Av bulmak için bu kadar yükseklerle tırmanmağa gerek yoktu. Yoksa dağları kutsal kabul etmiş olan kadim bir kültürün üyesi olarak, ruhsal bir yolculuk yapmak için mi dağlara tırmanmıştı? Belki de bir şaman veya bir liderdi. (Berkmen, 2016: 2)



Şekil 2.3: Ötzi'nin Dövmeleri, M.Ö. Yaklaşık 5300

Şekil 2.3’de görülen;

Ötzi’nin çıkık elmacık kemikleri Asyalı bir kökene ait olduğuna işaret etmektedir. Onu farklı ve ilginç yapan bedenindeki yaklaşık 50 dövmenin bulunmasıdır. Kol ve bacak bileklerinde ve sırtında bulunan bu dövmeler dikkatle incelenip yorumlandığında, Ötzi’yi incelemiş olan bilim adamları bu dövmelerin tedavi amaçlı olabileceklerini ileri sürdüler. Oysaki kadim toplumlarda yazı olmadığından dövmeler birer aidiyet simgesi, toplumdaki mevki belirteci ve hatta kutsal anlamlar taşıyorlardı. Dövme kültürünün Asya kökenli olduğunu Altay dağlarının Pazırık bölgesindeki bir kurgandan çıkarılmış donmuş kadın cesedinin sol omzundaki geyik dövmesi kanıtlıyor. Ötzi’nin dövmeleri ise daha çok kadim Asya damgalarını anımsatıyor. Şekil 2.4 görülen dövmeleri bu bakış açısıyla yorumlamak mümkündür. Uç damgasındaki 3 çizgiyle “üç” sayısındaki sola dönük üç kolun ortak yönleri bize bu kadim sözlerin ön-Türkçeden miras kaldıklarını gösteriyor. (Berkmen, 2016: 3)



Şekil 2.3: Ötzi’nin Dövmeleri, M.Ö. Yaklaşık 5300

Dövmenin en eski buluntularına bakılarak yazının bulunması ile neredeyse aynı dönemde olduğunu varsayabiliriz. Bu işleme tekniği ile dövmenin tüm coğrafyalarda belirgin şekilde ölü bedenlerin üzerinde rastlansa da en eski buluntu Ötzi adı verilen bu bedendir (Şekil 2.4). Türklerde, Mısırlılarda, Amerika’da, Afrika’da, Avrupa toplumlarında yaşayan ilk çağ insanların kendi ritüel aşamaları veya teknikleri ile bedenleri mumyalanmış ve günümüze kadar gelmiştir. Bu çıkarımlara göre dövme bugün gibi en eski çağlarda da bir mesaj niteliği barındırmaktadır. Benzer motiflerde gözükse de tarihin göç dönemlerinden etkilenmiş olabilirler. Çünkü Ötzi’ nin

Avusturya'nın Tirol dağlarında olması doğudan batıya bir göç esnasında olabileceği tartışabilir. Aynı motiflerde kurgan mezarlarından çıkan kadın bedeninde de aynı motiflerin olduğu görülmektedir.

“Ortaçağ genel olarak "dövme" ve "dövmecilik" in gerilediği yıllardır. Ortaçağ boyunca, üç büyük dinin kutsal metinlerinin etkisiyle dövme bir "pagan âdeti" olarak görülmüş; "Tanrı'nın yarattığı yapıyı bozma" olarak anlaşıldığı için hoş karşılanmamış; hatta tümüyle yasaklanmıştır” (Uğur Çerikan ve Alanko, 2016: 181).

Japon kültürü ve Uzak doğu etkisiyle geç dönemlerden itibaren dövme Avrupa ve Amerika da bir sanat akımına dönüşmekten gecikmiyor. Bir dönem boyunca dövme İngiliz asilzadeleri arasında bir prestij unsuru haline gelmekteydi. Japonya da ise dövmeler 17 yüzyıl sonra daha çok suçu ifade etmek yerine veya suçlunun mensup olduğu grupları belirtmek için kullanılıyor, 17. yüzyıl sonlarına doğru ise dövmelere erotik anlamlar yüklenmeye başlıyor. Aşk yeminleri'ni ifade eden dövmeler bedenleri süslemeye başlıyor. Kendilerini halkın koruyucuları olarak gösteren Yakuzalar ise acı verici dövmeleri cesaretlerinin bir kanıtı, gruplarına bağlılık işareti ve aynı zamanda da hukuk dışı olmalarının simgesi şeklinde kullanılmaktadırlar. Asya ve Anadolu coğrafyasına bakıldığında Türk-İslam devletlerinin başlangıcından günümüze dövmeye ilişkin gelen veri hemen hemen hiç yoktur. Ancak, bu devirlerde yapılan minyatürlerde cinler, devler ve bazı mitolojik figürler olarak ortaya çıkan tasvirlerin üzerinde dövmeye benzer şekil veya süslerin bulunuşu, dövmenin Türkler de ortaçağ Türk İslam döneminde kullanıldığına dair bir kanıt olarak ileri sürülebilir (Çoruhlu, 2015: 53).

Minyatürde yer alan figürün vücudunda işlenmiş betimlemelerin dövme olduğu (Şekil 2.5) var sayılmakla beraber buna benzer minyatürlerde bu yansımalar görülmektedir.



Şekil 2.4: Dâbbetü'l – arz, (1570)

“Osmanlı döneminde dövme, kullanıldığı Zümre ya da bireye göre gerek olumlu gerekse olumsuz anlamlar içerebiliyor. Örneğin denizcilerde ve Yeniçerilerde dövmeler olumlu anlamlarda kullanılırken yine aynı dönemde hapisane görevlileri tarafından olumsuz anlamda kullanılarak çeteye ait olma gibi betimlemeler vücutlarında işlenmiştir” (Çoruhlu, 2015: 53).

Üç büyük dinin yasaklamasıyla Avrupa'da Ortaçağ boyunca neredeyse tamamen unutilan "dövme"; coğrafi keşifler sonucu Polinezya ve Amerika yerlileri sayesinde Batı dünyasında yeniden keşfedilmiştir. 1769 yılında İngiltere adına yelken açan James Cook (1728 - 1779), Tahiti'yi keşfetmiş ve burada geleneksel Tahiti dövmesiyle karşılaşmıştır. Hatta Cook, 1777'de Tahiti dilinden gelen "ta-tau" sözcüğünü "tattoo" olarak İngilizce'ye kazandıran ilk kişi olmuştur. Bu süreçte Cook, yalnızca "dövme (tattoo)" sözcüğünü İngilizce'ye kazandırmakla kalmamış; "Omai" ve "Tupia" adlı dövmeli iki yerliyi İngiltere'ye getirerek İngilizlere Tahiti dövmesinin canlı örneğini de göstermiştir (De-Mello, 2007: 78, 255, 264). Bundan birkaç yıl sonra, John Rutherford adlı bir İngiliz, Yeni Zelanda'ya yaptığı bir yolculukta Maoriler tarafından yakalanmış, zorla dövmelenmiş ve kabile reisinin kızıyla evlendirilmiştir. Bu olaylar da halk arasında büyük bir ilgi konusu haline gelmiştir. (Sanders, 2008: 15, Akt: Uğur Çerikan ve Alanko, 2016: 181)

18. yüzyılda Amerika yerlilerine özgü dövmelerin yağlı boya tablolarında bulunan figürlere işlendiğini görülmektedir. Şekil 2.6 da bulunan “Amerika haklarından Haidalar, dövmeleri bu dönemde vücutlarına işlendiğine örnek olarak gösterilebilir” (Çoruhlu, 2015: 53).



Şekil 2.5: Mohavk Kralı Sa Ga Yeath Qua Pieth Tow'un Yağlı Boya Tablosu

Dövmenin gerilediği yıl olarak tanımladığımız 19. yüzyıl öncesi tarihinde, toplumun semavi dinlerin pagan âdeti olarak betimlediği ve toplumun korkularından dolayı bir nevi yasaklardan kaynaklı dövme yaptırmadıkları bilgisine ulaşılmaktadır. Böylelikle dövme yönelimin olduğu buluntulara çok az rastlanılmaktadır. Fakat resim tablolarında duvar resimlerinde dövme izlerine rastlanılmış ve dövmenin 19. yüzyıla gelirken semavi dinlerin yasaklamalarına rağmen dövmenin devam ettiği sonucuna varılmaktadır. Hatta Türk-İslam devletlerinden Osmanlı'ya bağlı yeniçeri ocaklarında ve deniz askerlerinde de dövme rastlanıldığı belirtilerek olumlu veya olumsuz betimlemeleri vücutlarında taşıdıkları belirtilmiştir.

Elde edilen veriler genel olarak değerlendirildiğinde geleneksel kültürde dövmenin her toplumda farklı bir anlatı farklı bir işleme yöntemi kullanıldığı söylenebilir. Milattan önceki dönemlerden modern döneme kadar olan süreçte dövmenin anlatı gücünün bireysel ve toplumsal bir işaret niteliği taşıdığına şahit olunmaktadır.

2.2 Modern Kültür ve Dövmede Anlam Farklılaşması

Dövme, yazıdan önce deri üzerinde kimliğin şekillenmesinde ve ifade bulmasında önemli rolü üstlenmiştir. Kimliğin bir ifade aracı biçiminde kullanılarak üzerinde yaşadığımız çağa kadar varlığını sürdürmeye devam ettirmiş ve halen devam eden bir uygulamadır. İnsanlık tarihi boyunca kimlik kavramının içinde olduğu dövmenin yapılış amaçları ve taşıdığı anlamların değiştiği görülmektedir. Önceleri çoğunlukla bir inanca olan bağlılığı ya da bir gruba olan aidiyeti simgeleyen dövmelerin, günümüzde daha çok kişisel yaşantılar, düşünce, duygu ve istekleri somutlaştırmaya hizmet ettiği görülmektedir. (Yücel ve Çevik, 2015: 17)

20. yüzyıldan önce dövmenin 3 semavi dinler ile yasak hale getirilmesiyle gizli yapılması dikkat çekmiştir. Örnek olarak;

Türklerin İslamiyeti kabulüyle birlikte İslami kurallar çerçevesinde bir kabul giderek baskın bir hale gelmiştir. İslam inancında dövmeyle ilgili kesin hükümler olmamasına karşın çeşitli hadislerden hareketle halk içerisinde genel bir kanı olarak dövme abdest tutmaz anlayışı doğmuş ve tanrının yarattığı vücudu kişinin deforme etmesi hoş karşılanmamıştır. “İslam inancı çerçevesinde ortaya çıkan bu yasaklı yapı Anadolu’da geleneğin zayıflamasına zemin hazırlamış ancak gelenek zayıflamış olsa da varlığını bugüne kadar devam ettirmiştir. (Öncül, 2012: 8)

20. yüzyıl sonrasında endüstri, sanayileşme ve makineleşmenin hızlanması ve dövmenin tutulan bir makine haline gelmesi ile moda kültürüne hizmet eden kapitalist tüketimin bir parçasına dönüşmüştür. “Günümüzde yaygın bir şekilde görülen dövme yaptırma eğilimi artık endüstrileşmiştir” (Zimmer, 2011, Akt., Özadmaca, 2015: 1). Aynı modellerin farklı birçok bireye işlendiği ve geçmiş geleneklerden tamamen koparak yeni bir olgu haline geldiği görülmektedir. Şekil 2.7 ve 2.8 deki görsellerde yer alan resimlere bakılarak, aynı modelin birkaç insanda görüldüğü saptanmıştır ve üretimin yanı sıra söz konusu bir tüketim modelinin aynı olması dikkat çekmektedir.



Şekil 2.6: Baykuş Dövmesi



Şekil 2.7: Baykuş Dövmesi

Kapital bir düzenle birlikte dövmenin anlam farklılıkları yaşadığı görülmüş ve peşi peşine farklı dövme modelleri yerini almıştır. “Tüketimi artırmak ve canlandırmak adına kapitalizm tüm boş zaman alanlarına nüfuz ederek bir ‘boş zaman endüstrisi’ üretmiş ve bu ürettiği alanda sürekli yenilenerek kâr elde eden yeni hizmetler ve yeni ürünler ortaya çıkartmıştır” (Otyakmaz, 2019, :3). Dövme de bu kurguda tüm kültürel işlevinin geçmişten çok farklı bir dil ile topluma mâl olduğu görülmektedir. Dövmenin yalnızca modeller üzerinde vücuda bir farklılık kattığı değil insan kimliğinde de benlik ve aidiyetliğine yeni bir anlam teşkil etmiştir.

“İçinde bulunduğumuz dönem nasıl kavramsallaştırılırsa kavramsallaştırılsın, şu bir gerçektir ki bireyselleşme ve bireysel bir kimlik edinme, toplumsal bir değer olarak kendine yer edinmiştir” (Ertan, 2013: 190). Dövme modelleri ile bireyler kendini ifade etme aracı olarak dövmeyi vücutlarında kullanmak istemişlerdir. Bu bağlamda bireyin kendine has aidiyet duygusu barındırarak ve benlik arayışlarına girerek bulunduğu bedenden farklı bir bedene bürünmek istemişlerdir. Dövme yaptıran bir birey röportajda verdiği cevap ise bunlardan sadece biridir:

Çok estetik ve hoş bir görüntüsü olduğu için dövme yaptırdım... Sonuçta kadınsın, bir süs istiyorsun... Bayanda bel, güzel yani... Bir Kızılderili yaptırmayı, kocaman bir kaplan yaptırmayı düşünmedim... Mesela erkekte, bir kaplan... Bir aslan çok güzel duruyor. Kadında da olabilir ama daha küçük olmalı... Erkeğe giden kadına gitmez, kadına giden de erkeğe gitmez... Kadın sonuçta ince, kibardır baktığın zaman ama erkek, güçlü. Erkek sonuçta... Yani kalkıp da bir kadındaki dövmeyi, bir erkeğe yaptıramazsın. Kadında her zaman daha estetik durabilecek dövmeler tercih edilmeli. Erkekte, vücut geliştirme yapmış sporcu insanlarda

harika duruyor... Şimdi erkeğe, melek mi gider kartal mı? Kartal yaaa ... (G27, Kadın, 37 Akt., Ertan, 2017: 204)

Aslan'a göre "zihnimizde oluşturulan hayal ürünü olan ideal beden algısı ile gerçek bedeni tamamen farklı ise beden yapısı, algılanan beden yapısı ve bireyin idealindeki beden yapısı arasındaki farklar artarsa bedene duyulan hoşnutsuzlukta çoğalacaktır" (2004, Akt., Özadmaca, 2015: 4-5). Ertan'a göre ise;

Bireyin kendi benliği ile de kendini ifade etmek, kendi varlığını hem kendine hem de diğerlerine açıklamak, aidiyet geliştirmek, estetik olmak, uyum ya da direnç göstermek, kimlik oluşturmak, bireyselliğini vurgulamak ve benliğinin altını çizmek için söz konusu bu tüketim örüntülerine hiç olmadığı kadar fazla başvurmaktadır. Bedensel bir pratik olarak dövmenin, bütün bu amaçlara hizmet edebilen özel bir pozisyonu vardır. (2017: 141)

Dövmenin 20. yüzyılda anlam kaybetmesi ile ilkel toplumlarda her kültür şekillenmelerinde de kullanılan bir araç olduğunu görmekteyiz. Fakat günümüz 21. yüzyıl ile bir tüketim unsuru olarak dikkat çekmektedir. Bu anlayışla tüketim için çok fonksiyonlu bir modelleme tasarım arayışına girilmiştir. Modellerden tüm anlamını yitireceği şekilde çoklu üretimler yapılmış ve kataloglar oluşturulmuştur. Böylelikle tüm dünya coğrafyası iletişim çağında bulunduğumuz durumdan kaynaklı hızlıca herkesin ulaşabileceği bir alan haline gelmiştir. Dövmenin modelleme üretiminden ziyade birde benlik ve kimlik arayışlarına hizmet ettiğini görmekteyiz. Bu benlik algısı ile bireyler kendilerine yakışan bir kimlikleşme çabası olarak vücutlarına dövmeyi işletmişlerdir. Kadın erkek ayrımına dayalı olarak bir mesaj niteliği taşıyan yapı ile karşı kaşıya kaldığımız bir durumu da yansıtan dövmenin birde modeller olarak cinsiyet farklılıklarına göre model betimlemeleri de ayrı bir söz konusu olmuştur. Kimlikleşme sürecinde dövme, bedenin bir dili olduğu ve günümüz toplumunda varsayılan bir etmen haline gelmiştir.

2.3 Postmodern Kültürde Tüketim Unsuru Olarak Dövme

1970'lerin ortasında ifade özgürlüğü gerekçesi ve aktivisit bir üslupla ortaya çıktığı bilinen punk kültürünün, sistem karşıtı tavrı, kendine özgü giyim tarzı, edebiyatı, dansları ve müziğiyle yerleşik bir alt kültür oluşturmayı hedeflediği aşikârdır. Bu kültürden beslenen bireylerin, kasıtlı bir şekilde kışkırtıcılık, mevcut yaşam düzenini değiştirme, aykırı giyim ve yaşam tarzıyla dikkat çekme gibi çeşitli müdahale stratejilerinin olduğu görülmektedir. Punk kültüründe yaşam sınırlarına çeşitli açılardan müdahale edilerek, bilinçli kışkırtıcılık, günlük yaşam biçiminin yeniden düzenlenmesi ya da düzensizleştirilmesi, hayatta kalmanın, acımasızlık, marjinalite ve yok etme gibi koşullarla bağdaştırıldığı bir tür karşı hareket vurgulanmaktadır. Bu gerekçelerden hareketle, siberpunk kavramına baktığımızda doğanın yok edildiği, doğal döngü yerine yüksek ve gelişmiş teknolojik içeriklerin yer aldığı bir tasarım dikkat çekmektedir.

Siberpunk sözcüğü “cybernetics” (sibernetik) ve punk sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır, teknoloji ve bilimin transdisipliner ve kültürlerarası seviyelere erişmesine paralel olarak toplumsal düzendeki köklü değişikliklere dikkat çekmektedir “Punk terimi, junk (çöp) anlamına gelmektedir. Punk, bir karşı kültür veya sokak düzeyinde anarşi olarak ifade edilebilmektedir; bununla birlikte, bu kültürü benimseyen kişinin, bireysel yaşam biçimini şekillendirerek toplumsal organizmayı herşeyin suçlusu olarak gördüğü ve saldırmaktan çekinmediği ifade edilmektedir 1948 yılında Norbert Wiener isimli bir iletişim teorisyeninin ortaya attığı “sibernetik” kelimesi, hayvan ve makine arasındaki bütünleşmeyi inceleyen bir bilim dalını işaret etmektedir. (Gürbüz 2018)

Günümüzde dövme her yaştan bireyin vücuduna rahatlıkla girebilen ve bireyin yaşamının son anına kadar kalıcı olarak kalabilen görsel bir dil olmaktadır. Modernizimden sonra postmodernizm ile sanatın kullanım amacı ve girdiği pazar göz önünde bulundurulduğunda ütopyik kurgularda dövme sanatının yaygınlaştığı ve ne kadar kolay ulaşılabilir bir unsur olduğu görülmektedir. Sanatın yeniyi hayal etme, tasarlama ve yaratma özelliğinin yüzyılın başında ütopycı düşünceyle sıkı bir ilişki içinde olduğu görülmektedir.

Nitekim yeni bir dünya düzeni yaratılırken bunu geçmişten beri düşleyen ütopycı düşünürleri ilk defa ‘‘olmayan iyi yere’’ bu denli yaklaştılar. Yüzyılın başındaki sanat akımlarını ve üretilen işleri incelediğimizde sanatçıların ütopycı yönlerinin yapıtlarına ne denli yansıdığını görmek mümkündür. Ütopycı kavramının ideal olanı tasarlama yönü ile yüzyıl başındaki sanatsal üretimin sanatta ideal olanı tasarlama ve yaratma fikrinin örtüşmesi, sanat ile ütopycı ilişkisinin en kuvvetli bağı olmuştur (Kavas, 2019: 115-116).

Sanatın anlam değiştirdiği ve her şeyin sanat olduğu 21. yüzyıl ile samimiyetin kalmadığı gözler önüne serilmektedir. Popüler kültürün tüketimine hizmet eden güncel sanatın galeriler, müzeler, sanat fuarları gibi sanatın meta halinde kullanılması sanatı

zanaat anlamına daha yakın olarak göstermektedir. Modernizmin ütöpik düşlerinin ötesinde postmodernizm yeni bir ütopya yaratmak amacıyla olmamıştır. Fakat postmodernist yaklaşımlar daha çok ütöpik düşünceyi meta algısına çevirdiği bir kaçınılmazdır. Buna bağılı olarak Tabanlı'nın (2018: 3) da dediğı gibi “sanatta maddi kaygıların olmadığı bir yaratıcılık ön plandayken, zanaatta maddi gereksinimleri karşılamak için, el emeğine dayalı, el becerisi ve ustalık gerektiren bir üretim söz konusudur” ve aslında yaratılanların maddi destek amacıyla yapıldığı görölmektedir. Dövme sanatı da kendine öz anlam niteliğini meta olarak kanıtlayarak sanatla bağdaştığı görölmemektedir ve dövmenin zanaatta iyi bir meta kullanım parçası olarak günümüz dünyasında popöler tüketime hizmet etmektedir. “Güncel yaşamın görsel kültürüne giren her imge sanat değildir; duyulara, hem de etkili ve olumlu bir şekilde hitap etmesi gereklidir” (Kodaman, 2014: 421). Bu bağlamda günümüzde dövmenin anlam karmaşasından kopararak tüm bulguların neticesinde kavramın tamamen bir üretim metodu olan ve para güdüsü ile devam ederek binlerce kişide aynı modelleri oluşturan zanaat odaklı bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Tüm bu çıkarımlara göre dövme sanatı terimi 21. yüzyılda tamamen yok olarak, bir meslek niteliğı taşıyan “dövmecilik” haline geldiğini söylemek daha doğru olmaktadır.



Şekil 2.8: Reklam kapağında dövmeli çocuk

Reklamlaşmış ve gücü temsil etmesiyle küçük yaşta şiddeti aşılayan bir olgu haline gelen dövme (Şekil 2.9), istek ve arzuları ifade eden bir araç olarak toplumda tüketim nesnesi haline gelmektedir. Amerikalı bir firma olan Fritolay tarafından üretilen bu simgeler günümüzde gerçek dövme modellerinde de rastlanıldığı herkes tarafından görülmektedir. Postmodernizmle başlayan tüketim unsuru haline getirilen dövmenin çok daha tehlikeli bir kültüre hizmet edecek potansiyeli yaratıldığını dijital kurgularla saptanmaktadır.



Şekil 2.9: Dövmeli insan



Şekil 2.10: Tasarlanmış dövmeli karakter

Küçük yaştan başlayan ve (Şekil 2.9) devam eden sürecin bir sonraki adımı ise (Şekil 2.10) dijital kurguların bir parçası olarak devam etmektedir. Güç ve gücü bağlayıcı rolünü sağlayan bir tüketim unsurunun ne denli bir tehlikeli oyunda olduğu görülmektedir. 20. yüzyılın sonuna doğru meydana çıkan (Şekil 2.10) ve çok eskilere dayanan tribal dövme modellerin biranda dijital çağda illüstratif karakterlerin vücudunda da (Şekil 2.11) dövmelemin olduğu görülmektedir. Tüm bu çıkarımlara göre çocuk yaşta bilinçaltına işlenen bu teknik ile gücün temsilini gelecek senelerde kendi vücutlarına gerçek dövmelemin (Şekil 2.10) işledikleri ve kötü tipli karakterlere de yansıtıldığını varsayabiliriz. Tehlikeli bir serüvenin içinde inşa edilmeye çalışılan bu temiz bedenlere ve beyinlere kötülüğün sembolize edilmesiyle birlikte güç odaklarının dövmelemin çeşitli görsel unsurlarla yayarak kitlelere ulaştırdıkları görülmektedir.

2.4 Dijital Kültürel Oluşumlar İlişkisinde Dövme

“Sanal gerçeklik 1930’lu yıllara dayanan yaklaşım olup, sanal gerçeklikle ilgili ilk gelişmenin 1939 yılında üretilen View-Master adlı, içine konulan filmleri ışık yardımıyla görebilmeyi sağlayan görme simülatörü olduğu söylenebilir” (Aslan ve Erdoğan, 2017: 206-207). 1930 ile başlayan (Şekil 2.12) sanal gerçeklik arayışları hız kesmeden devam etmiştir.



Şekil 2.11: Morton Heiliggeliştirilen 3D görüntü

1962 yılında Morton Heilig tarafından adıyla geliştirilmiş; bu üründe, izleyicilerin kendilerini sinema veya tiyatro sahnedeki olayların içinde hissedebilmesi amacıyla 3D streoskopik görüntü, stereo ses sistemi, vücudu sallayan bir aygıt ve koku veren bir düzenek kurgulanmıştır. Görme, işitme, dokunma ve koku duyuları üzerinden bir sanal ortam oluşturulmuş bu makinede film izlenebilmektedir (Aslan ve Erdoğan, 2017: 207).

“Artırılmış gerçeklik sistemi kullanılarak hiçbir özel ekipman kullanmadan gerçekleştirilen konser ve dans gösterileri, Japonya başta olmak üzere birçok ülkede görülmüştür” (Bingöl, 2018: 50). Dijital kültür ile zaman kavramı ortadan kalkarak etkileşimin sınırsız olması gerçeği ile toplum karşı karşıya kalmaktadır. Dünyada ki artan nüfus ve enerji ile dijital bağımlılık artarak tüketimin yalnızca ürün ihtiyaç vb. kaynaklı olmadığı ve bununla beraber küresel tüketimin her koşulda yaşandığı çağın toplumsal sorunu haline geldiği görülmektedir. “Dijital kültürün artık asalet ve farklılık katacağı kişiler yok, yerini cezbedici şeyler ortaya koyarak ayartacağı, baştan çıkaracağı müşterileri var. Bu duruma en çok kapılan da kendilerini ve çevrelerini

anlamaya başlayan genç nüfus oluşturmaktadır” (Yılmaz, 2019: 23). Üretimin dijitalleşme ile yaşandığı yoğunluk ve tüketiminde her geçen gün arttığı küresel sermayeye kazanç sağladığı aşikardır. “Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafında üretilen ses, görüntü, animasyon, hologram gibi dijital elemanları akıllı telefon, tablet ve sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde bulunduğumuz ortamın üzerine gerçek zamanlı olarak yerleştirilerek yeni bir algı ortamı oluşturmaktadır” (Bingöl, 2018: 46). Kültürün dijitalleşmesi ile geleneklerin ortadan kalkması sonucu tüketime dayalı bir aksiyon içine girdiği görülerek hegemonya sınıfı yeni kazanç yolları keşfetmiş ve istedikleri kültürlere aşısı imal ettikleri bir olgu haline dönüşmüştür. Dizi, filmler, oyunlar gibi tüm tüketime dayalı dijital teknolojilerin içlerine gizli şifreler yerleştirilerek farklı bir görsel kültür oluşturdıkları görülmektedir. 21. yüzyıl dijitalleşme ile alışılmışın dışında anlatılar ve görsel betimlemeler topluma mal edilmiş ve küresel sermaye dışında toplumsal normları etkisi altına alan, kötü bir imaj sergileyen dijital görseller mevcuttur. “Artırılmış gerçeklikteki amaç; fiziki gerçeklik algısıyla elde edilen bilgiye sayısal bir bilgi eklemesi yapmaktır. Böylece kullanıcının algısının kuvvetlendirilerek hedef mekân, yapı ya da obje ile alakalı daha fazla bilgiye sahip olması hedeflenmektedir” (Coşkun, 2017: 63).



Şekil 2.12: Hatsune Miku hologram konseri

Arttırılmış Gerçeklik, sanal karakter ve unsurları gerçek dünya ile bir araya getirmektedir (Köroğlu, 2012). “Hatsune Miku” dijital karakterin hologram teknolojisi ile (Şekil 2.13) konser verdiği görülmektedir. Fakat hologramın karşısında binlerce insanın elleri havada şarkıya eşlik etmesiyle gerçek ve sanalın arasında bir bağ

oluşturmaktadırlar ve bunun gibi arttırılmış gerçekliklerin bir parçası olan hologram konserler algı değişimine yol açmaktadır. Dijital kültürün yüksek kültürünü benimsemesiyle birlikte destek veren toplumun ne denli sorgusuzca simülasyona inandıkları ve onunla eğlendikleri görülmektedir. Böylelikle toplumun kültürel imajları göz önüne alınarak gerçek ile hayali birleştiren dijitalleşme, bireylerin geleneksel normlarına zarar vereceği kaçınılmaz bir olgudur.



Şekil 13: Hatsune Miku karakteri ile evlenen birey

Sanalın gerçekleştirilmesi ile “Hatsune Miku” karakteri ile evlenen (Şekil 2.14) bireyin toplumsal normlardan uzak dijital dünyanın esiri olduğu görülmektedir. Dijital kültür, bu denli etki alanı genişleterek kültürel sabitelere verdiği zararlar kaçınılmaz olmaktadır. Simülasyon karakter ile hologram sayesinde topluma konser verdiren ve dijital kültürü yeni bir model sunmakta başarılı olan hegemonyalar, topluma sanal bir dünyada yaratılan bir model ile evlendirmekle beraber vücutlarının herhangi bir yerine dövme yaptırma cesareti sunmaktadırlar.



Şekil 2.14: Hatsune Miku karakterinin işlenmiş dövmesi

Şekil 2.15’de dövmeyi yaptıran bireyin, evlenen bireyden farklı bir yaklaşımda bulunarak simülatif olan karakteri vücuduna işlemiştir ve benliğinin bir parçası olarak tanımlayarak yorumlanabilmektedir. “Dijital sanatının yazımının yöntemlerinin zamanla ilişkisini düşünün: pasif bir zamansal nesne değildir; daha ziyade, tek gerçek sabitlik iddiası bir varlık olarak adlandırılan, uyarlanabilir, biçimlendirilebilir bir bilgi bağlantısıdır” (Ascott, 1999: 146). Dijitalleşme ile yaratılmak istenilen dijital modellerin, simülasyonların hologram ile yansıtılarak gerçek dünyanın içine alınması ve buna bağlı kültürel fonksiyonların zedelenerek topluma kültürel hasarlar veren hegemonyaların bir hedef kitle yarattığını söyleyebiliriz.

3. POST DİJİTAL KÜLTÜR VE DÖVME

3.1 Gelecekçi Kurgularda Birey Tasarımında Dövme Kullanımı

Siber kültürün oluşum sürecinde rol oynayan bir takım faktörler mevcuttur. Bu oluşumda dönemin etkisi ve gelecekçi kurgularla bezenen sibernetik karakterlerin implantlar ile dövmelemlerin oluşumuna şahit olunmaktadır. Geçmişin kültür yapılanmasından uzak tamamen yeni oluşumları destekleyen dışa vurumsal etkiler görülmektedir.

Siber kültürün oluşum sürecinde önemli etkisi bulunan faktörlerden birisi postmodernizmdir. Postmodernizmin etkilerinin hem kültüre hem de teknolojiye yansmasıyla bilgi teknolojilerinde, biyoteknolojide, yapay zekâ çalışmalarında önemli gelişmeler elde edilmiş, bu gelişmelerin toplumsal yansımaları ise gerçek ile sanal, insan ile yapay, birey ile öteki ilişkilerinin yeniden ele alınmasını beraberinde getirmiştir. İnsan vücudunun ve hatta zihninin teknolojik olarak siber-uzama aktarılması ve burada yeniden biçimlenmesi, varoluş tartışmalarına neden olmaktadır. (Soy, 2016, Akt., Atalay, 2019: 97)

“Sibernetik, Matematikçi Norbert Wiener tarafından ortaya çıkarılmış bir kavramdır. Mutlu(2004: 253) kavramın tanımını şu şekilde yapmıştır: Gerek mekanik gerekse insana yönelik bilgi sistemlerinde iletişimi denetleyip yönetme bilimi: güdümbilim” (Sezgin ve Talaz, 2016: 562). Bununla beraber “sibernetik, dış çevrenin gereksinimlerine ve değişimlerine göre kendi kendini kontrol edebilen ve herhangi bir insani müdahaleye gerek duymadan çalışan mekanizmaları incelemektedir. Günümüzde bu sistemler yapay ve biyolojik olarak temelde iki modelde tasarlanmaktadır” (Rıda Tür ve Çakmak, 2017: 257). Kısaca “Sibernetik aralarında bilgi alışverişi, ayarlama, kontrol ve yönetim mekanizmalarının kurulduğu sistemleri inceleyen bir disiplindir” (Kaban, 1994: 223).

Sibernetik implant ile oluşan transhümanizm modeline girmiş bireylerin siber kültürün sembolize edilmesinde rol oynadığını söyleyebiliriz. Vücutlarının bir kısmı implantlar ile dolu yapay birey modellerinin post-dijital kültürde dövme ile yansıtıldığına dikkat edilmektedir.

3.1.1 Gelecekçi Dijital Oyunlarda Birey Karakterizasyonları ve Dövme

Dijital platformların, yetişmekte olan genç bireylere en iyi ulaşma yolu “bilgisayar ve konsol oyunlarıdır” (Atalay, 2019). Oyun dünyasında sınırsız içerik ile toplumun her kesimine ulaşılması kültür etkileşiminden öte kültür bozulmalarına ve normların sarsıldığına tanıklık edilmektedir. Tarihin eski dönemlerinde kültürel bir görsel aracı olan dövmenin kullanımının anlam farklılığı modern dönem sonrası dijital platformlarda bireyleri geleceğin distopik kurgusuna hazırladığı düşünülmektedir.



Şekil 3.15: Faith Connors - Mirror's Edge

Mirror's Edge oyunu 2008 yılında oyun dünyasına girerek geleceğin distopik kurgusunda yer alan ilk oyun (Şekil 3.16) olmaktadır. Bu oyunda karakterin siyasi otoriter hükümete karşı duruşu dikkat çekmektedir. Karakterin cyberpunk 2077 oyun karakterlerine benzerliği dikkat edilerek vücudunda bulunan dövmeler elektrik devrelerini andırmaktadır. Bu oyun ile süregelen distopik gerçeğin yansıması olarak implantların varlığı ve dövmelerin varlığı gelecekte bu güne bireysel karakterizasyonların yaratıldığına tanıklık edilmektedir.



Şekil 16: Siberpunk 2077 oyun karakterinde bulunan dövmeler

Siberpunk 2077 gibi gelecekçi oyunlar “sosyolojik yaklaşımla incelendiğinde, oyuncular, kendilerine sunulan sınırlar içerisinde bu sanal gerçeklikte yeni bir çevre edinebilmekte, gerçek hayatta gerçekleştiremediği fiziksel veya doğüstü birtakım davranışları gerçekleştirebilmektedir” (Atalay, 2019). Dövmeler, robotik implantların sıkça kullanıldığı yüksek performans limitlerine sahip insan-makine kaynaşmasının vazgeçilmez unsurlarındandır. Gelecekte oluşturulmak istenilen dünyanın yansımaları gelecekçi oyunlarda gözlemlenmektedir. Kötü, itici, boyalı bedenler, robotlaşmış vücutların modellerine ayak uydurmak için oyundaki ve filmlerdeki karakterlerin dövmelerini kendi bedenlerine işleyen bir takım insan kitleleri meydana çıkmaya başlamıştır. Kaşı gözü boyanmış dijital bir kültürün içinde bulunan karakterin (Şekil 3.17-3.18) bugünü, görsel betimlemeler ile siberpunk kültürüne yaklaştırdığına şahit olunmaktadır.



Şekil 3.17: Siberpunk 2077 karakterinde dövmeleler



Şekil 3.18: Devre kartlı dövme modeli

Bu oyunlarla ve filmlerle “grup üyeliği kendi grubu ve mensupları hakkında fanatizm derecesinde bir bağlılıkla birlikte diğer gruplara ve onların üyelerine karşı da olumsuz bir duruş sergilemeyi beraberinde getirmektedir. Bu “etnosantrik” bakış beraberinde ön yargıları ve ayrımcılıkları da getirmektedir” (Kağıtçıbaşı, 1993, Akt.,

Kılınç, 2017: 27). Bu sebepten de karakterlerde halk dili ile serseri niteliği taşıyan bireylerin vücutlarında dövmeleler mevcuttur ve birbirleri ile sürekli çatışma içinde oldukları görülmektedir. Yeniçağın siberpunk kurgularında iletişimin hızla şekillendiği ve gelecekte günümüze taşınmasında vücuda işlenen simge ve sembollerin (Şekil 3.19) aracılık ettiği görülmektedir.

Oyun sektörlerinde en bilindik şirketlerden biri olan Rockstar Games'in çıkardığı GTA oyun serisinin 2004'den bu yana oyun içinde dövme sektörüne yer veren ve dövme kültürüne hizmet eden bir kuruluş olduğunu söyleyebiliriz. Günümüz dünyasını yansıtan bu oyunda bireylerin karakterleri dilediği modelde (ayakkabı, saç, sakal, elbise pantolon vb. gibi ve dövme) şekillendirildiği görülmektedir.



Şekil 3.19: Gta Sandreas oyunundan bir kare

Dövmenin gerçek boyuttan sanal bir boyuta taşınarak kimlikleştirilmiş ve karakterize edilmiş figürlere modeller (Şekil 3.20) yapılmaktadır. 2004 yılı ile popüler hale gelen bu oyun birçok toplumu sanal bir âleme hapsederek gerçeklikten uzaklaştırmıştır. Toplumu oluşturan bireyler gerçek hayatta ulaşamadıkları ve istedikleri kimliğe sahip olamadıkları için bu tür oyunlarda ya da sanal mecralarda kendilerinin aidiyetlik duygusunu yansıtmaktadırlar. Bu şirketin zaman içerisinde gelişmesiyle birlikte bir çok oyunu piyasaya sürerek yeni hikayeler ve kimlikler ile kitlelere hızlı bir şekilde yayıldığı görülmektedir. 2008 yılında GTA 4 ve 2013 yılında 3 karakteri yönetmemizi sağlayan ve her karakterin kendine has kimliğinin yanında

oyuncunun da o karakterlere yeni benlikler yüklemesine olanak veren GTA 5 oyunu ortaya çıkmıştır. Günümüzde hala popülerliğini korumakta olan bu oyun serisi yeni dövme modelleri ile oyuncuya sınırsız bir içerik sunmaktadır.



Şekil 3.20: Gta 5 oyunu karakterleri

GTA 5’de (Şekil 3.21) 3 karakterden biri olan Micheal, hikâyede eski bir banka soyguncusudur. Franklin sokak çetelerinin bir üyesi olarak tüm vahşi ve psikopat özelliklere sahip bir karakterdir. Trevor ise, uyuşturucu kaçakçılığı ile ön plana çıkan insanları öldüren ve cezalandıran bir karakteri temsil etmektedir. Bu oyunu oynayan bireyler, bu 3 karakteri kendi benliklerinden çıkartıp istedikleri benliğe sokarak sanal dünyanın içerisindeki dijital kurguların bir parçası olmaktadır. Her bir karakterde farklı dövme modellerinin işlenebilirliği karakterize olmaktadır. Bir karaktere yalnızca İsa’nın dövmesi işlenirken diğer karakterlere farklı dövme modellerine yer verilmektedir. Bu da oyuncunun her karakteri farklı işaretlerle simgeleyerek aslında o karaktere kendi özellikleriyle yeniden oluşturulmuş kimlik betimlerini inşa ettiğinin bir göstergesidir.



Şekil 3.21: Gta 5 Micheal karakteri

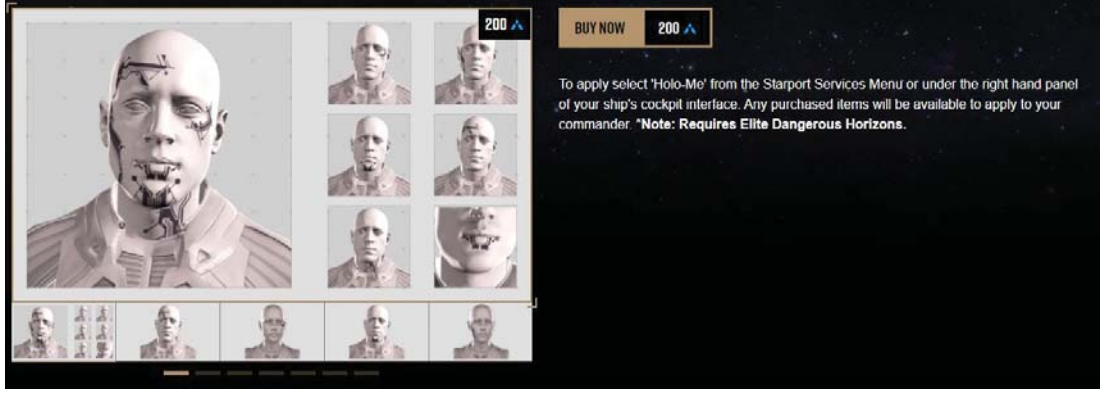
Toplumun dijital kültüre ayak uydurmasına yardımcı olan düşünülmüş birkaç modellemeler mevcuttur. Mevcut olan gerçekliğin sanal aleme taşınarak gerçekte var olan ve sanala entegre edilmiş dünyanın bir parçası olmak oyuncuya cazip gelmektedir. Bu bağlamda var olan dövme dükkânı (Şekil 3.22) ise bireylerin yapamadığı ve içindeki baskıların sonucu sanal dünyada yaratılan bu dükkânlarda karakterlere kendi kimliklerini katarak dövme yaptırdıkları görülmektedir. Özellikle kültürel geleneklerine sahip bireylerin baskıcı ailenin çocukları bu tür dijital kurgulara yenik düşerek yapamadıkları ve konuşamadıkları gerçekliği sanal dünyada yakaladıkları için duygularını daha iyi ifade etme aracı olarak kullanmaktadırlar. Fakat bu gözüken yalnızca yapılan dövme ve modellerin sınırlayıcı olması bu modelleri gerçekleştiren oyun firmasının doğrultusunda olduğu görülmektedir. Modellerde karakterlere şiddeti temsil edebilecek dövme modellerine rastlanılmaktadır. Kuru kafa, bıçak, küfür dolu yazılar gibi modeller bedene işlenebilmektedir.



Şekil 3.22: Gta Sandreas oyunu, "HESoyAM" hile dövmesi

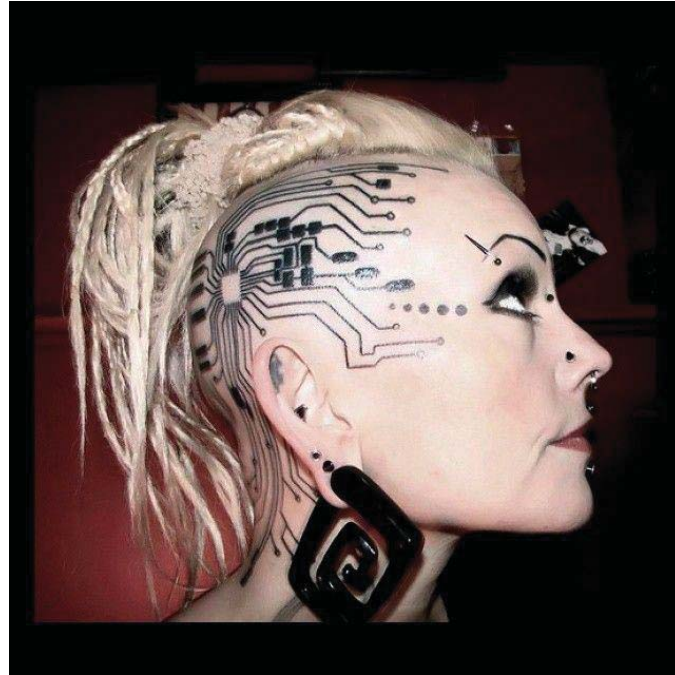
Toplum gerçeklikten sanal gerçekliğe dönüştürülürken sanaldan ise gerçek dünyaya dönüşler (Şekil 3.23) görülmektedir. Egemen güçlerin istedikleri dünyayı yaratma ile bu kültürel oluşumlarda başarılı olduğuna şahit olunmaktadır. Gta oyununda bulunan “hesoyam” hilesi can, para ve silah takviyesini sağlamaktadır. Toplumda şiddete meyilli bireylerin oluşumuna destek vererek kendi yarattıkları dünyada da güven ve hakimiyet duygusunu bu şekilde sağladıkları görülmektedir. Çünkü “gerçek hayat sanal alemle ne kadar uyumlu bir şekilde entegre edilirse simülakr özneye dönüşmüş olma ihtimali daha yüksek olmaktadır” (Sağır ve Aktaş, 2019: 11-12).

Rockstar Games gibi Cyberpunk 2077 oyununda ise çok farklı bir dünyanın parçası olan yaratılmış gerçekliğin karakterizasyonu mevcuttur ve simülasyon formatında olsa da simülakr öznelere barındırmaktadır. Özellikle oyunda var olan dövmelerin yeni karakterleri temsil etmesinin yanı sıra küresel sermayeye de bir kapı açtığı ve kazanç elde edildiği görülmektedir.



Şekil 3.23: Cyberpunk 2077 oyununda satılan dövme modelleri

Dijital platformlardaki oyunlarda var olan karakter betimlemeleri (kıyafet, silah, saç, renk) için satışlar yapılmaktadır. Cyberpunk 2077 oyununda ise ilk kez gelecek dünyasını yansıtan oyunlarda karakter için dövme modellerinin (Şekil 3.24) satıldığına tanıklık edilmektedir. Satılan bu modellerin hiç birinde gül çiçek veya güzel gelecek herhangi bir görüntüye rastlanılmamakla beraber gelecek dünyasını yansıtan bu oyunda diğer oyundan çok farklı dövme modellerine rastlanılmaktadır. Özellikle elektrik devrelerinin olduğu dövmeler satılmaktadır.



Şekil 3.24: İşlenmiş elektrik devreli dövme modeli



Şekil 3.25: İşlenmiş elektrik devreli dövme modeli

Cyburpunk 2077'den gerçek topluma mal olan (Şekil 3.25 ve 3.26) dövmeler ile kültürel yapıların yavaş yavaş köreldiği görülmektedir. İki karakterde de mekanik elektronik devrelerin varlığı görülerek bireylerin aidiyetlik duygularının sanaldan alarak gerçeklikten uzak yaşam gelecek kurgusuna hizmet eden kabullenen bireylere rastlanılmaktadır. Dövme modellerinin geleneksel modeller ile kadın ve erkekte olan betimlemelerin bu sanal oyunlar ile yok olduğuna tanıklık edilmekle beraber cinsiyet ayrımının ortadan kalktığı görülmektedir. Dijitalleşme ile ulaşılabilirlik arttığından dolayı dövmenin, her yaştan bireylere ve cinslere hitap eden bir olgu haline gelmektedir. Aynı zamanda bu görsellerden yola çıkılarak her iki cinsin imajı birbirine benzediğine tanıklık edilmektedir. Dövme modellerinin aynı olması ve aynı vücut bölgesine işlenmesi de güç, para, hakimiyet gibi toplum tarafından psikopat olarak nitelendirilen özelliklerin yalnızca tek bir cinsiyete ait olmadığına kanıttır.



Şekil 3.26: Keanu Reeves ve Cyberpunk 2077 oyun modeli

“Somut olarak fiziki açıdan var olan biçimler sanal ortamda yeniden şekillenme olanağı bulmaktadır” (Coşkun, 2017: 62). Post-dijital betimlemeler transhümanizmi kendi doğrultularında kullanarak ve robotik insan uzuvlarını dövme ile birleştirerek istekleri doğrultuda (Şekil 3.27) kullanmaktadırlar. “Simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışan yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını sarıp sarmalamaktadır” (Baudrillard, 1998: 20).



Şekil 3.27: Cyberpunk 2077 oyununda Keanu Reeves

Egemen sınıfın oyun geliştiricileri karakter belirlerken tanıdık dünyaca bilinen ünlü oyuncularını, sanatçıları, tiyatrocuları vb. yüksek kültürü barındıran bireyleri oyunlarda da (Şekil 3.28) göstererek izleyiciyi post-dijital kültürün gerçek yansımasını yaratmak istemektedirler. Tüm yeni çıkan kavramsal olguların insan ve doğası ile ilintili bir dijital dünyanın varlığıyla öne çıktığını görmekteyiz ki varlığı bile elle tutulmayan bu tür medya ürünlerinin insan ve doğasına zarar vererek kültürel fonksiyonların sarsılmasıyla yaratılan dünya düzenine hizmet eden bireylerin oluşturulduğu da görülmektedir.

3.1.2 Dijital Konsept Tasarımlarda Dövme Kullanımı ve Algısal Değişimler

Post-dijital kültürün yansımaları toplumsal değerlerin içine girerek hayal güçlerini bu yönde tasvir ettirecek bilinçaltı yerleşmelerinde başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Yeni tasarım öğelerinde ve betimlemelerinde gündelik hayattan çok dijital platformlarla birleşen bireylerin bu yönde çalışmalar yaptığı görülmektedir. Toplumsal kültürel yapıyı yeniden oluşturmak isteyen hegemonyaların bu süreçte başarılı olduğu aşıkardır. Çünkü hayal gücünü tetikleyen ve imkanları zorlayan zihnin, post-dijital kültürün yansımaları ile meşgul edilmektedir. Böylelikle yeni tasarımların ortaya çıkışında etkisi altında kalan beynin, hayal gücünde de sınırlayıcı olduğu ve oluşturulmak istenilen kültürün betimlemelerinin ortaya çıktığı görülmektedir.

Özellikle animasyon anime karakterlerin bedenlerine işlenen dövmeler dikkat çekmektedir. İncelediğimizde hırçın şiddet meyilli karakterlere dövme işlendiği görülmektedir. Animasyon karakterlerin hizmet ettiği yaş grupları genel olarak ergenlik dönemine denk gelen çocuk kitle ile sağlanmaktadır. Toplumsal şiddeti dövme ile öne çıkaran dijital platformlar, figüratif modelleri ve animasyonlar aracılığıyla dijital kitlenin kültürel normlarında bozukluklar yarattığı görülmektedir.



Şekil 3.28: Revy (Black Lagoon)



Şekil 3.29: Scar (Fullmetal Alchemist)

Dijital dünyada bireylerin vücutları modellenmekte ve dövmeler ile bezenmektedir. Fakat yeni bir dünya, yeni bir çağ ve dijitalleşme ile vücutlara işlenen dövme biçimlerinin karakterizasyonu da dikkat çekmektedir. Günümüzde güç

odaklarının istekleri doğrultusunda biçimlenen gelecek kurgusuna adaptasyon süreci yaşanmaktadır.



Şekil 3.30: Francis Goeltner"na ait dijital resim



Şekil 3.31: Francis Goeltner"na ait dijital resim

Şekil 3.31 ve 3.32’ de görülen eserleri yaratan dijital sanatçı “Francis Goeltner” in çalışmalarında sibernetik implantlar ile bezenmiş bedenler ve deride ise dövme

modellerinin olduđu gör÷lmektedir. Cyberpunk 2077 ve Elysium gibi dijital betimlemelerin yansıması, dijital sanatta da yerini alarak hayal gücünün etki altına nasıl alındığının açık bir örneğidir. Francis Goeltner eserleri için şunları söylemektedir:

Tasarım açısından daha ağır bir şey ama yürütme açısından hafif yürekli diyelim. Çok müdahaleci ve kaba görünen doğaçlama sibernetik implantların farklı türlerini tasarlıyorum ve onları bu durumda etnik dövmele kurgusal bir gövde gibi, altlarında ilginç bir görünümle eşleştiriyorum. Biraz mekanik inandırıcılık sağlarken bu tür fikirlerle oynamak ve biraz pratik olmasa da insan vücudunun hareketlerini taklit etmeye çalışarak oluşturmak çok eğlenceli :D. (Goeltner, 2020)

Çalışmalarını dövme ile kurgulayan sanatçının gelecekçi kurgulardan esinlenerek böyle bir girişimde bulunduđu gör÷lmektedir. Çünkü Goeltner ve eserlerine bakıldığında, yaşadığı toplumun kültürel değerlerinde sarsıntıların olduđu yorumlanabilmekte ve hatta bu konuda değerlendirilmelerde bulunulabilmektedir.

3.1.3 Sinemalarda Dijitopik Kurgular ve Dövme

Filmlerde (Şekil 3.33 ve 3.34) gelecekçi kültür oluşumu ile gelecekte günümüze mesajlar hem bedenlen hem de mekânsal olarak verilmektedir.



Şekil 3.32: “Elysium'un Destansı Hayal Kırıklıkları” filminden bir sahne



Şekil 3.33: “Elysium'un Destansı Hayal Kırıklıkları” filminden bir sahne

Bu kurgularda mekanda olduğu gibi beden üzerinde de değişimler görülmektedir. Gelecekçi kurgularda yeni yaşam biçimlerinin oluşturulması planlanmıştır. Mekanda doğal olmayan yapılar dijital kültür ile entegre edilmiştir. Bu yapılarla bir uyum haline gelen dövmenin bireyde bütünleştirici rol üstlendiğine şahit olunmaktadır. Dijitopik kurgularda sert mizaçlı bakışlar (Şekil 3.34) ile toplumun şiddete meyilli yapısı göze çarpmaktadır ve bu şiddetin bireylerin vücutlarına dövmeler aracılığı ile yansıtıldığına rastlanılmaktadır. Toplumda şiddetle birlikte baskın bir birey modelinin inşa edilmesi ve hem oyunlarda hem de filmlerde bu karakterlerin varlığı yaygınlaştırılmaktadır.



Şekil 3.34: Alita filminden dövmeli figür

Sibernetik İmplantlar ile bezenen vücutların (Şekil 3.35) filmlere animasyonlara uyarlandığı ve karakterize edilmiş görüntüleri “dövme” ile açık bir şekilde gösterildiği görülmektedir. Sık sık kötü karakterlere dayatılan dövme modelleri günümüz dövme modellerine benzerlik taşıdığını birkaç simülasyonlarda ise elektrik devrelerinin olduğu görülmektedir. Görselde yer alan “Alita” filmindeki karakterin vücut uzuvlarının bir kısmı implantlar ile dolu iken bir kısmı implantlar üzerinde işlenen dövme modellerinin varlığına rastlanılmaktadır. Karakterin elektrik devrelerini andıran dövmelerine dikkat edilerek, insan modelinden çıkmış robotik özellikleri taşıyan bir model olduğu görülmektedir.



Şekil 3.35: Alita filminde dövme model

Alita filmindeki transhumanist karakterin (Şekil 3.36) ise günümüz dövme modellerine benzerlik taşımasıyla filmde kötü karakterlerden biri olduğu bilinmektedir. İnsan gücünün bir üst seviyesine çıkan bilişsel gücü elinde olan bu karakterin insanda olması gereken herhangi bir saflığın, temizliğin, bir iyiliği temsil edecek görüntüsünün olmadığını varsayabiliriz. Tüm film ve sinemalarda gelecekçi

kurguları tema alan yapımcıların/yönetmenlerin kötü karakterlere implantlar ile dövmeyi bir arada kullandıklarını açık bir şekilde görmekteyiz.

“İletişim dünyasındaki hızlı gelişim ve değişimden etkilenen kültür dünyasında, artık dijital sistemler ve onun kuralları hüküm sürmektedir” (Yılmaz, 2019). Dönüşmüş bir kültür, yeni yaşam modelleri, parçalanmış kaotik paylaşımsız ilişkiler yumağı örneklerde görülmektedir. Bu görsellerde yer alan karakterlerdeki dövmelemin de oluşturulan algı operasyonları ve zihniyet tasarımlarında bütüncül kurgunun ayrılmaz parçalarındandır. Çağımızın medya ürünlerinden “oyun”u, “film”i geleceğimiz olan çocuk ve genç bireylere ulaştırılarak toplumu istedikleri şekilde biçimlemeye çabalamaktadırlar.

3.2 Post Dijital Kültürde Algı Yönetiminde Dövmenin Etkisi

Dövmenin modern dönem sonrasında tüketim nesnesi haline geldiğine ve sonrasında dijital platformların görsel kültürlerinden birini barındırdığına şahit olunmaktadır. Dövmenin kullanım amaçları 21. Yüzyıldan itibaren tamamen algısal bir görsel kültüre dönüşmüştür.

Dijital oyunlar ile genç kitleyi kendine çeken oyun şirketleri karakter tasarımlarında dövmenin kullanım amaçları kimlik bozma, şiddete yöneltme, kötü karakterler üzerinde sempati barındırmakta kullanılmaktadır. Dijital Karakterlerde yer alan dövmelemin gelecek dünya kurgusuna hizmet ettiği görülerek, oyunların bir araç niteliği taşıdığı varsayılmaktadır. Bununla birlikte animasyonların, filmlerin ve dijital karakterlerin yaratıcılarının dövmeyle kötü karakterler ile sunduğu post dijital dönemde topluma algı operasyonu yapıldığı görülmektedir. Dövmenin barındığı görsel kültürün algı operasyonlarına hizmet eden bir araç niteliği taşıdığı kaçınılmaz bir olgu olmaktadır.

Post dijital kültürde algı yönetimini gerçekleştirmede hegemonyaların tüm dijital platformlar ile kültürel normları sarstığı ve dövmenin her platformda varlığı dikkat çekilmektedir. Hegemonyalar dövme ile bireyleri algıda değişikliğe sürüklediği toplumsal bozulmalara sebebiyet veren bir olgu olmaktadır.

4. SONUÇ

Geçmişte dövmenin kullanım alanlarında, farklı görsel anlatımlarla kimi toplumlarda bir ritüel anı kimi toplumlarda bir cezalandırma yöntemi olarak bir çok anlam farklılıkları oluşmuştur. Farklı toplumlarda dövme, daha çok kültür yansımalarının birer işareti olarak kullanılmaktadır. Mısırdan Çin'e, Anadolu topraklarına ve Batı-Doğu ayırmaksızın her kavmin kendine has bir işaret dili olduğu görülerek görsel anlatım biçimlerinin farklılıkları yansımaktadır. Dövmeyi kadınların Güney Anadolu Bölgesinde güzelliğin temsili, Çin'in en eski kavimlerinde ise düşmanlara karşı tecavüz ve alıkoymayı engellemede itici bir güç unsuru olarak kullandıkları görülmektedir. Bu bağlamda dövmenin kültürlerarası diyalogunun tarihin en eski dönemlerindeki toplulukların kendi kullandıkları dil gibi öz niteliği taşıyan ve anlam farklılıkları yaşatan modellerin kullanıldığı saptanmıştır. Dövmenin bu toplumlarda teknik anlamda farklılıklar tespit edilmiş ve deri altına iğne ile geçirilen siyah boyalı iplerin dikilip çekilerek oluşan modellere rastlanılmaktadır. Kimi toplumlarda ise bir taş ve sivri bir çubuk ile boyaya bandırılarak vücuda enjekte edilme yöntemi kullanılmakla beraber etin kesilmesi ile deride oluşan boşluğa boya damlatılmasıyla dövmenin oluştuğuna şahit olunmaktadır.

Milattan sonraki dönemde semavi dinlerin varlığından dolayı dövmenin yok olacak kadar azaldığı görülmektedir. Çünkü semavi dinlerde insan vücuduna zarar verecek nitelikte herhangi bir yöntemin yapılması hoş karşılanmamaktadır. Buna rağmen dövmenin vücuda işlenmesi kısmi toplumlarda yapıldığı görülerek dövmenin yok olmadığı ve yaşatılmaya devam ettiği saptanmıştır. Çünkü 18. yüzyılda dövmenin tablolar ve yağlı boya resimlerinde insanlar üzerinde dövme modelleri işlenmiştir. Bu neticede dövmenin semavi dinlerde yok olmadığına ve hem İslam medeniyetlerinde hem de Amerika, Avrupa, Afrika gibi kıtalarda devamlılığını sürdüren buluntulara rastlanılmaktadır.

20. yüzyılda meydana gelen endüstri alanında makineleşmenin artması ile süregelen üretim odaklı çalışmaların olduğu görülmektedir. 1. ve 2. Dünya Savaşı öncesinde ve sonrasında meydana gelen teknolojik gelişmelerin devam etmesiyle her geçen gün üretimin arttığı, toplumsal reformların olduğu bilinmektedir. Üretimin hiç hız kesmeden devam ettiği modern dönemde yeni bir üslup haline dönüştürülen dövmenin kapitalist toplumların tüketim nesnesine dönüşmesiyle dövmede bir rönesans yaşanmıştır. Dövmenin işleyişi bakımından tek bir tekniğe indirgenmesiyle

birlikte tüketim unsuruna dönüştürülerek yeni dövme modelleri oluşturulmuştur ve bu bağlamda küresel sermayeye hizmet veren bir meta haline gelmiştir. Geleneksel dövmenin dışında dövme, kültürel bir ifade olmaktan çıkarak popüler kültürün nesnesi olmuştur. Böylelikle dövmenin ulaşılabilirlik bakımından tüm coğrafyalara yayılmış ve yeni bir dövme kültürü oluşmuştur. Dövme popüler kültürün bir nesnesi olarak tekli modellerin sanatsal ifade aracı olmasıyla meydana çıksa da aidiyetliği göstermesi ile tüketim unsuru olarak kullanıldığına ve aynı modellerin yüzlerce insana işlenmesiyle zanaat haline gelerek küresel sermayeye hizmet eden bir olgu haline dönüştüğüne şahit olunmaktadır. Böylelikle geleneksel yöntemden çok farklı bir işlenişe geçilerek, makineleşmeyle beraber dövmecilik yaygınlaşarak mesleki bir forma dönüşmüştür.

20. yüzyılın sonlarına doğru dövme artık tam anlamıyla makineleşmiş ve bu bağlamda sanayileşmiştir. Dövme modelleri eskiye nazaran işaretlerden öte kimliksel eylemlere dönüşerek cinsiyetçi bir yaklaşım da olmaktadır. Dövmenin hegemonyalar tarafından dayatılan ve vücuda enjektenden öte geçici modelleri bedene yapıştırıldığı görülmektedir. Amerika'ya ait olan "Fritolay" şirketi, cipslerin içine yerleştirdiği geçici dövmeleri daha küçük kitlelere ulaştırarak çocuk yaştakilere dövmeyi bir güç unsuru şeklinde pazarlamaları ve kullandırmaya teşvik etmelerine rastlanılmaktadır. Çünkü çocuk farkındalığı daha geniş ve açık olan bir birey olmaktadır ve bu yüzden de sübliminal yollarla dövme kültürünü aşıladıklarına tanık olunmaktadır. Bu aşılama yöntemi ile güç odaklarının doğrudan küçük yaştaki çocukların zihnine dövmeyi yerleştirerek geleceği istedikleri şekilde hazırladıkları görülmektedir. Böylelikle bir firma tarafından bizlere sunulan ve ortaya çıkarılan geçici dövme modellerinin, çocuk yaştan başlayarak topluma iyi bir şeymiş gibi gösterdiği şiddet içerikli modeller ile gelecek biçimlenmiştir. Tarihler göz önünde bulundurulduğunda 20. yüzyılın son demlerinde doğan bir çocuk, yaşadığımız dönemde yetişkin yaşlara ulaşmaktadır ve vücudunda dövmesi olmayan genç sayısı çok az olduğu toplumumuz tarafından görülebilmektedir. Bu bağlamda hegemonyaların ilk planlarını bu araştırma bazında gerçekleştirdikleri söylenebilir. Geleceği inşa edenlerin, kültürü çıkarları ve istekleri doğrultusunda manipüle ederken, görsel betimlemeleri insanlığın zihnine dolaylı yoldan işlemeleri 20. yüzyılın sonunda gerçekleştirilmiştir. Dövmenin artık günümüze kadar olan süreç içerisinde hiç kuşkusuz tamamen kapitalist bir düzen içinde toplumu etkileyen, güçlü mesajlar barındıran ve bir kültürü derinden değiştirebileceğine yol açabilecek nesnel bir olgu haline geldiği aşıkardır. Dövmeler, kitleleri dijital

görsellerle tüketime yönlendiren, kültürel değerlerden uzaklaştıran bir role bürünebilmektedir.

21. yüzyılda geçen yüzyıldan farklı olarak hegemonyaların dövmeyi gelecek kültür inşasında kitlelere erişmede farklı bir anlatım benimsediği, post-dijital kültürde ise dijital versiyonların kurgulandığı ve kitleleri manipülasyonlara uğrattığı görülmektedir. Dijital kültürde artık sınırların olmadığı, iletişimin sınırsızlandığı ve böylelikle etkileşimin arttığı bir dijital çağın içerisinde dövmenin de bu etkileşimde farklı bir anlatı unsuru olduğu bilinmektedir. Dijitalleşme ile dizi, film, oyun ve buna benzer tüm dijital çıktılarının dövme ile sentezlendiği yeni bir görsel dil ortaya çıkmıştır. Simülasyon ve simülakr oluşumlarının arttığı günümüzde hologramlar ile yapılan birçok görsel şovların meydana geldiği görülmektedir. Bu simülasyonlar ile gerçek dünyanın yeniden inşası yapılmaya çalışılarak etki yaratılan alanlar tüm insanlığın en büyük tehlikesi olmaktadır. Arttırılmış gerçekliğin bir çıktısı olan karakterleri gerçek hayata dahil ederek, evlilik gibi geleneksel ve kültürel yaşamları içine alan bireylerin varlığına tanıklık edilmektedir. Dövme de bu arttırılmış gerçekliğin içinde, insan bedenlerine yayılarak simülasyon karakterlerine kimlik yüklemesi yapılmaktadır. Filmlerde, dizilerde ve oyunlarda var olan karakterlerin vücutlarındaki dövmelerin varlığı, toplumun o karakter ile kendi arasında oluşturduğu aidiyetlik duygusuyla dövmeyi bedenine taşıdığı görülmektedir. Bu bağlamda dijitalleşmenin dövmeye verdiği yetki alanı kişileştirilerek toplumsal değil, bireysel etki alanı sağladığı tespit edilmiştir.

Siber kültürle gerçek ile sanal, insan ile yapay, birey ile öteki ilişkilerin yeniden ele alındığı görülerek, dövmenin bu kültürde sibernetik kurgularla beraber implantların da içinde olduğu çağa hizmet eden ve gelecek dünyasında rol oynayan bir olgu haline dönüşmüştür. Bu çağa kadar olan tüm modellerin aksine sibernetik implantlar ile sentezlenen yapay zeka simülasyon ve simülakr karakterleri içinde yer alan dövmenin işleniş bakımından farklılığı dijital ve elektrik devrelerinin olduğu modeller göze çarpmaktadır. Cyberpunk 2077, Alita gibi oyun ve filmleri göz önüne aldığımızda, gelenekselden ve günümüzden farklı bir yaklaşım olarak dövme modellerinin göze hoş gelen bir yapıda olmayıp aksine gelecek kurgusuna hitap eden modellerin daha marjinal ve alışılmışın dışında olduğu bilinmektedir. Özellikle gelecekçi kurgularda yer alan punk kültürüne sahip bireylerin hırçın, sert, korkunç, şiddet dolu olması göz önünde bulundurulduğunda bedenlerindeki dövmelerin

kimlikleri ile bezendiği görülmektedir. Punk kültürünün toplumsal kimliklere hitap etmekten uzak yeni bir dünyanın yaratımında yer verilmesi kültürel yapıların yozlaşmasına ve tehlikeli bireylerin oluşumuna imkan vermektedir. Çünkü bu post-dijital kültürün çıktılarına boyun eğen genç kitlelerin gelecek kurgusunda var olan dövmeleri şimdiden bedenlerine işlediğine tanıklık edilmektedir. Böylelikle bulunduğumuz çağda dijital teknolojilerle seçici olmayan ve sorgulamayan bireylerde zihniyet tasarımı rahatlıkla gerçekleştirilmektedir. Konformist bireyler bu anlamda geleceği kurgulayan kişilerin istekleri ve çıkarları doğrultusunda hareket ederek kültürel bozulmaların bilinçsizce destekçisi olmaktadır.

Post-dijital çağda, toplumu farklı bir gelecek kurgusuna yönlendirmeye çalışanlar, insana eklenen mekatronik implantlar ile fiziksel olarak performans limitlerinin artırılması, daha fazla bilgi depolama gibi bilişsel özelliklerinin güçlendirilmesi, ölümsüzlük projeleri, yaşlanmanın önüne geçme çabaları, hastalanmanın ortadan kaldırılması gibi araştırmalara yönelmektedir. İnsanı sınır ihlal edici müdahalelerle özünden uzaklaştırarak, sanal mecra ve karakterleri olabildiğince gerçek “miş gibi” göstererek gerçek olanın ve insanın içi boşaltılmakta sanala göç artmaktadır. İnsanoğlunun gitgide post dijitalleşme sürecinde sorgulama yetisini kullanmadığı, netokratların ideolojileri doğrultusunda hareket ettiği gözlemlenmektedir. Bunu takip eden çoğunluk, sorgulayan azınlık ve kurgulayan azınlık arasındaki üçlü sacayağının etki tepki durumlarına göre biçimlenen, çoğunlukla da kurgulayan ve takip edenin uyumlu tavrının belirleyici olduğu yaşam modelinde “dövme” nin, geleceğin asi-saldırgan-güçlü-yalnız karakter tasarımlarının vazgeçilmezlerinden olduğu tespit edilmiştir.

Günümüzde emanete riayet etme, güvenme, güveni suistimal etmeme, hilm sahibi olma, sözünde durma, şükretme, çıkar gözetmeme, diğergam olma, ahde vefa, şefkatli olma, adaletli davranma, vicdanlı olma, paylaşma gibi değerlerin geçmişe kıyasla giderek azaldığı/yok olduğu/anlam değiştirdiği görsel kültür öğelerinde ve toplumlarında görülmektedir. Sorgulamaktan vazgeçmeyen, bilinçli yaklaşımlar sergileyen, okur-yazar nitelikte bireyler yetiştirmenin; toplum içinde yaşanabilir bir hayatın temelini teşkil eden ve insanı insan yapan değerlerin yok olmasında, direnç mekanizması oluşturacağı düşünülmektedir. Bu hususta ki önerimiz geleceğe dair öngörüler içeren ve öncesinde direnç göstermede fayda sağlayan parça bütün ilişkisine dayalı bilimsel araştırmaların çoğalmasındır.

KAYNAKÇA

- Akmeşe, A. G. (2020). *Dijital Kültürün Etkisiyle Okul Paydaşlarının Teknoloji Kullanımında Yaşadıkları Benzerlikler, Farklılıklar ve Çatışmalar*. Yüksek Lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arslan, M. E. (2006). *20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik / Uyabilirlik ve Teknoloji Kavramları*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aslan, R. ve Erdoğan, S. (2017). 21. Yüzyılda hekimlik eğitimi: Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, hologram. *Kocatepe Veterinary Journal*. 10 (3). 204-212.
- Ascott, R. (Ed.). (1999). *Reframing Consciousness*. Oregon: Intellect Books
- Atalay, M. (2019). *Dijital Kültürde Gösteri Olarak Tüketim*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2019.
- Baran, A.G, Hazer, O. ve Öztürk, M.S. (drl.). (2020). *Post-Dijital Çağda İletişim*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Gençlik Araştırmaları ve Uygulama Merkezi.
- Başar, E.E. ve Durmaz, A. (drl.). (2018). *İnovasyon Ekonomik Ve Sosyal Eğilimler*. Ankara: İmaj Yayınevi.
- Batu, M. ve Tos, O. (2017). Tüketim Kültürü Odağında Modernizm ve Postmodernizmin Karşılaştırılması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 5 (2), 991-1023.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.), Ankara: Dokuz Eylül Yayınları.
- Berkmen, H. (2014, Ekim.). Ötzi'nin Dövmeleri. Erişim: 5 Eylül 2019, <http://www.halukberkmen.net/duyurular2.php?id=241>
- Bignell, J. (2000). *Postmodern Media Culture*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bilgen, H. (2014), Biyoteknoloji ve İnsan Hakları: Trans-Hümanizm Hukuk Alanına Nasıl Girdi. Erişim: 24 Mayıs 2020 <https://www.medikalakademi.com.tr/biyoteknoloji-ve-insan-haklari-transhumanizm-hukuk-alanina-nasil-girdi/>
- Bingöl, B. (2018). Yeni Bir Yaşam Biçimi: Artırılmış Gerçeklik (AG). *Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi Etkileşim*. (1), 44-55.
- Coşkun, C. (2017). Bir Sergileme Yöntemi Olarak Artırılmış Gerçeklik. *Sanat ve Tasarım Dergisi*. 20, 61-75.
- Çakmak, D. (2019). *Kültürler Arası İletişimde Haber Çevirisinin Sosyo-Kültürel ve Çeviribilimsel Analizi*. Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Çelikten, M. (2006). Kültür ve Öğretmen Metaforları, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (21), 269-283.
- Çolak, A. (2019). *Popüler Kültür Bağlamında Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Yeri: "İstanbul Muhafızları" İncelemesi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çoruhlu, Y. (2015). Tendeki Desen Dövme. *National Geographic Türkiye Dergisi* (s. 38-55) Erişim: 15 Nisan 2020, https://issuu.com/kaan28x/docs/nat_geo_166_-_2015__ubat
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm. *Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (30), 95-104

- Demir, S. T. (2017). Modern Kültürde Kentten Kaçmanın ve Uzaklara Gitmenin Sosyolojisi. *İnsan ve İnsan*. 4 (13), 242-252.
- Dikkaya Göknur, Ö. (2017). *Geleneksel Kültürden Tüketim Kültürüne Geçişte Evlilik Törenlerinde Kullanılan Kıyafet ve Nesnelere Yüklenen Anlamlar*. Doktora tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Tezgeç, M. S. (2015). *Kendini İfade Aracı Olarak Dövmeler: Nitel Bir Araştırma*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Dikmen, B. (2012). Değişen Dünyada Kültür Sanat ve Bilim İlişkisi, *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1 (1), 137-144.
- Durham, M.G. & Kellner, D.M. (eds.). (2006). *Media and Cultural Studies*. New Jersey: Blackwell Publishing.
- Ertan, C. (2013, Ekim). “Kültürel Bir İfade Aracı Olarak Dövme Ve Farklı Toplumsal Bağlamlardaki Görünümleri”. VII. *Ulusal Sosyoloji Kongresi*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- Ertan, C. (2017). *Dövmeli Bedenler*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Ertuğrul, E. (2018, Mart). Mısır Mumyasında Bilinen En Eski Dövme Sanatı Bulundu. Erişim: 1 Ocak 2021 <https://arkeofili.com/misir-mumyasinda-bilinen-en-eski-dovme-sanati-bulundu/>
- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*. 1 (2), 724-746.
- Gençel, S. (2018). *Geleneksel Dövmenin Seramik Yüzeylerde Uygulanması (Mardin Kızıltepe Örneği)*. Yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
- Gorltner, F. (2020). 2C.E.F.I (Creative Cyberware Engineering Freestyle Initiative). Erişim: 21 Ocak 2021, <https://conceptdojo.com/projects/WKdrnN>
- Gürbüz, A.M. (2018, Şubat). Cyberpunk nedir?. *Sosyalkafa*. Erişim: 6 Haziran 2021, <http://sosyalkafa.net/2018/02/07/cyberpunk-nedir/>
- Günel, H. (2015). *Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güner Özge, E. (2021). *Türklerin Farklı Dinleri Benimsemelerinin Değerlendirilmesi: Uygurlar, Hazarlar, İtil Bulgarları ve Karahanlılar Örnekleri*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Güney, E. (2020). Kültürel Değişimler İlişkisinde Post-Dijital Sanat: Sınır İhlalleri. *Journal of Arts*, 3 (2), 129-142.
- Gürdal, B. (2020). *Ütopya ve Liberalizm: Liberteryen Ütopyanın İmkânı*. Yüksek lisans tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bolu.
- Hatipler, M. (2017). Postmodernizm, Tüketim, Popüler Kültür ve Medya. *Bilgi*. (34), 32-50.
- Işgın, D. (2019). *Kültür Felsefesi Bağlamında Kültür Bakanlığı Kültür Politikalarının (2002-2017) İncelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- İletir, N. (2019). *Popüler Kültürün Reklamcılığa Etkilerinin Tv Sektöründe İncelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- İnci, M. A., Akpınar, Ü., ve Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37 (2), 493-522.

- Kaban, Z. Y. (1994). Genel sistem teorisi ve sibernetik. *Marmara İletişim Dergisi*. 8 (8), 219-226.
- Karakaş, M. (2017, Mayıs). Bir zihniyet olarak tüketim kültürü ve ihtiyaçların yabancılaşması. In *ICPESS (International Congress on Politic, Economic and Social Studies)*.
- Karanfil, N. (2015). *Küreselleşmenin Tüketim Kültürü ve Davranışı Üzerine Etkisi*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kaval, M. (2019). Tüketim Kültürü ve Tasavvufi Zühd Geleneği. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 7 (1), 151-166.
- Kavas, F. (2019). *Çağdaş Sanatta Ütopya ve Distopya*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, M. (2013). *Modernleşme Sürecinde Aşiretlerin Dönüşümü: Şanlıurfa Aile ve Aşiret Dernekleri*. Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Keleş, H. ve Kılıç, D. (2017). Menonit Kilisesi'nin İnanç Esasları, Öğretileri ve Sakramentleri. *Electronic Turkish Studies*, 12(10), 165-184.
- Kılınç, M. (2017). *Kitle Kültürünün Dijital Kültüre Dönüşümü ve Toplumsal Etkilerinin İncelenmesi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kırılmaz, H. ve Ayparçası, F. (2016). *İnsan ve İnsan*. 3(8), 2016, 32-58.
- Kodaman, M. (2014, Kasım.). "Herşey Sanat mıdır? Sanat Eğitiminin Gerekçesi Bağlamında Sanat Kavramına Bir Bakış". *Sanatı Yönetmek Uluslararası Sempozyumu*, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Kocadaş, B. Modernizm ve Postmodernizm Süreçlerinin Tüketim Kültürüne Yansımaları. (2005). *Kültür ve Medya. Bilig*, (34), 1-13.
- Köroğlu, O. (2012, Mayıs.). En yaygın iletişim ortamında artırılmış gerçeklik uygulamaları. Erişim: 6 Nisan 2021, <http://inet-tr.org.tr/inetconf17/bildiri/14.pdf>
- Kubat, U. (2013). *Çift Kültürlülerde Kültürleşme, Kültürel Açından Simgesel Markalar ve Marka Tutumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesinde Reklam Dilinin Rolü*, Doktora Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Kurtyılmaz, D. (2014). *Ütopylar ve Karşı-Ütopylar Bağlamında Modern Felsefi Düşünce ve Eleştirisi*. Yüksek lisans tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Kuş Bağcı, E. (2019). *Modernizmden Günümüze Resim Sanatında Ütopik ve Distopik Mekânlara Bir Bakış*. Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Küçükcoşkun, Y. (2006). *1980-2005 Dönemi Türk Edebiyatında Ütopik Romanlar ve Ütopyanın Kurgusu*. Yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Mcfall, L. (2004). *Advertising A Cultural Economy*. London: Sage Published.
- Otyakmaz, U. (2019). *Küyerelleşme sürecinde Renk ve Tasarım İlişkisi Bağlamında Dövme Sanatı*. Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öncül, K. (2012). *Kültürümüzde Dövme Geleneği*. Kars: Kafkas Üniversitesi Türk Halkbilimi Uygulama ve Araştırma Merkezi Yayınları.
- Özadmaca, K. (2015), *Dövme Yaptıran ve Yaptırmayan Bireylerin kişilik Özellikleri, Beden Algıları ve Benlik Saygılarının Karşılaştırılması*. Yüksek lisans tezi, Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bölümler Enstitüsü, Lefkoşa.

- Özaran, B. (2018), *Postmodern kültür ve Halkla İlişkiler: Kampanyalar Üzerine Bir Analiz*. Doktora tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özer, Y. (2010). *Unesco'nun 1989 Tarihli Popüler ve Geleneksel Kültürün Korunması Tavsiye Kararı'nın Halkbilimi Çalışmalarına Etkisi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özdemir, N. (2018). Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18 (1), 1-28.
- Özdoğan Türkyılmaz, H. (2019). *Küreselleşen Türkiye'nin Kültür ve Sanat Ortamında Bir Aktör: René Block*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özgiden, H. (2013). *Dijital Kültür Sürecinde Elektronik Ticaretin Dönüşümü: Sosyal Ticaret Uygulamaları*. Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Öztürk Merdin, A. (2020). *Geleneksel Kültürde Yaşlı Ve Yaşlılık: Kırşehir Örneği*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, N. (2010). Amiş Ailesinde Kadının Rolü ve Bu Rolün Belirlenmesinde Dinin Etkisi. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 10 (3), 57-73.
- Rıda Tür, M. ve Çakmak, F. (2017, Aralık). "Bilim Tarihinde İlk Sibernetik Ve Otomatik Kontrol Sistemleri". *Genç Akademisyenler Sempozyumu*, Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin.
- Sağır, A. ve Aktaş, Z. (2019). Simulacr Öznenin İnşası: Belirsizliklerinden Belirliliklere Post-Truth Bir Kayma, *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 4 (8), 1-19.
- Sarı, A. (2018). *Popüler Kültür Bağlamında Okuma: Lise Öğrencilerinin Popüler Kültüre Karşı Tutumları İle Okumaya Karşı Tutumlarının Karşılaştırılması (Tavaşanlı Örneği)*, Yüksek lisans tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Sarı, B. (2019). Modernizmden Postmodernizme Tüketicinin Evrimi Ve Ekonomi Politikasını Anlamak. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 18 (70), 554-568.
- Sarıgül Yılmaz, D. (2018). *Kültür ve Popüler Kültürde Çikolatanın Yeri ve Öneminin Kültür, Tüketim, Sağlık ve Lezzet Bağlamlarında İncelenmesi: Gaziantep Örneği*. Yüksek lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Sevin, B. (2018). *Edebiyat, Sinema, Mekan Arasındaki Geçişgenlik Üzerine Bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk'ın Farklı Tasarım Sahaharındaki İzdüşümleri*. Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sevinç, A. (2005). *İkinci Dünya Savaşı Sonrası Mimarlık Hayalleri: Ütopya Eskizleri*. Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sezgin, M. ve TALAZ, L. (2016). Bilişim Devrimi, Sibernetik İletişim ve Stratejik Halkla İlişkiler. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6 (2), 559-571.
- Simmel, G. (2019). *Modern Kültürde Çatışma*. Tanıl Bora, Utku Özmağas, Nazile Kalaycı, Elçin Gen (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Soyal, E. (2013). *Modernizm ve Sonrası Kaidesinden Kurtulan Heykel*. Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Şişçi, F. (2019). Güzelliğin Peşinde Bir Serüven: Dövme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 12(63), 569-575.
- Tabanlı, K. (2018). *Zihinsel Zanaatçılık Bağlamında Yeni Medyada Çalışma ve Serberst Zaman*. Doktora tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Tekin, D. (2014). *Modern K lt rde “Ev” İ n Nesneleşmesi:  zne  zerinden Bir Okuma*. Y ksek lisans tezi, İstanbul Teknik  niversitesi Fen Bilimleri Enstit s , İstanbul.
- T rk, B. (2018). Post-Dijital  ağın Yenilik i T keticileri. *İnovasyon: Ekonomik ve Sosyal Eğilimler*.
- Tutuş, G. (2020). * ok K lt rl  Ortamda K lt rel Zek nın K lt rlerarası Duyarlılık  zerine Etkisi: Portekiz  rneęi*. Y ksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s , Gaziantep.
- Uğur  erikan, F. ve Alanko, M.R. (2016). D vmenin  eşitli Dillerde Etimolojisi ve Kısa Tarih esi. *Pamukkale  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s  Dergisi*. 25 (1), 166-193.
- Vatansever Deviren, N. ve Yıldız, O. (2017). Gayrisaf  Milli Mutluluğun Ekonomik Kalkınmadaki Rol : Bhutan Krallığı  rneęi. *Adnan Menderes  niversitesi, Sosyal Bilimler Enstit s  Dergisi*, 4 (4), 232-248.
- Yanıklar, C. (2018). Postmodern T ketim, T ketim K lt r  ve Toplumsal Kimliğin İnşası. *Kocaeli  niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi-KOSBED*. (35), 231-252.
- Yılmaz, A. (2019). *Gen lerin Kimlik Oluşumunda Dijital K lt r n Etkisinin Araştırılması: Sel uklu  rneęi*. Y ksek lisans tezi, Sel uk  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s , Konya.
- Y cel,  .D. ve  evik, A. (2015). Kimlik ifadesi olarak d vme. *Kriz Dergisi*, 1 (3), 17-26.

ÖZGEÇMİŞ

Ozan Samangöl Samsun İlkadım Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi'ni bitirdikten sonra Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nden 2019 yılında mezun oldu. 2019 yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsünü kazandı.

İletişim Bilgileri

Orcid No: 0000-0003-1662-3256

Kazanılan Burslar

- 2016-2017 öğrenim yılı 'TEV Yüksek Öğrenim Başarı Ödülü'
- 2017-2018 öğrenim yılı "TEV Yüksek Öğrenim 1.lik Ödülü"
- 2018-2019 öğrenim yılı "TEV Yüksek Öğrenim Başarı Ödülü"