

Sonik Öz Kontrol: Orfik Medyanın Duyumsal Deneyimi

Sonic Self Control: The Sensory Experience of Orphic Media

Bahadırhan KOÇER¹ 



DOI: 10.26650/CONS2022-1177428

¹Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı, Müzikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: B.K. 0000-0001-5800-2541

Sorumlu yazar/Corresponding author:
Bahadırhan KOÇER,
İstanbul Teknik Üniversitesi, Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı, Müzikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-posta/E-mail: bahadirhan.kocer@hotmail.com

Başvuru/Submitted: 20.09.2022
Revizyon Talebi/Revision Requested: 09.10.2022
Son Revizyon/Last Revision Received: 20.12.2022
Kabul/Accepted: 30.12.2022

Atıf/Citation: Kocer, B. (2022). Sonik öz kontrol: Orfik medyanın duyumsal deneyimi. *Konservatoryum - Conservatorium*, 9(2), 305-319.
<https://doi.org/10.26650/CONS2022-1177428>

ÖZ

Bu çalışmada ilkin bireyin sonik mekândan soyutlanıp, sonik öz-kontrolünü sağlamasına olanak tanıyan bir medya cinsi olarak orfik medyanın temellendirildiği kavramsal zemin irdelenmiştir. Bu irdelemeyle birlikte orfik medya, mitos ile ilişkisi, soyut mekân ve milieu gibi kavramlarla olan bağlantısı ve politik kapsamı dolayısıyla, internet bazlı bir medya formatı olan kurgusal *soundscape*'in irdelenmesi adına tezgen bir kavram olarak benimsenmiştir. Sonik öz-kontrol fikrini merkezine alan yapısıyla ses ve müzik araştırmaları için güncel bir çerçeve sunduğu varsayılan orfik yaklaşım, kurgusal *soundscape*'in, şayet öyleyse, hangi yönleriyle orfik medya olarak ele alınabileceği problemiyle sınanmıştır. Bu nitel çalışmada, orfik medyanın dolayımı aydınlatılmış ve bu dolayım içinde değerlendirilen kurgusal *soundscape*'in hem üretim hem de tüketim biçimi bakımından orfik medya karakteristikleri taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Orfik Medya, *Soundscape*, Ses

ABSTRACT

In this research, the conceptual basis of orphic media, which has the utilization that allows the individual to achieve sonic self-control by abstracting from the sonic space, has been analyzed. With this analysis, orphic media has been adopted as a tentative concept in order to examine the fictional *soundscape*, which is an internet-based media format, due to its relation with mythos, its connection with concepts such as abstract space and milieu, and its political scope. With its structure focused on the concept of sonic self-control, the orphic approach—which is meant to provide a current framework for future sound and music research—has been put to the test with the issue of determining whether any components of the fictional soundscape can be categorized as orphic media. In this qualitative research, the mediation of orphic media has been clarified with the conceptual analysis method and it has been concluded that the fictional *soundscape*, which has been evaluated in this mediation, has orphic media characteristics in terms of both production and consumption style.

Keywords: Orphic Media, *Soundscape*, Sound

EXTENDED ABSTRACT

Orphic media is a relatively new concept created by Mack Hagood, who has been researching digital media, audio technologies, and popular music. Being one of the current frameworks created to perceive different media formats emerging in new contexts, orphic media was found significant and examined as the primary subject of this research. Hagood presents a unique perspective on the idea of relaxing media. According to Hagood, the orphic media we consume for relaxation serves as a tool to detach ourselves from the aural stimulus of environmental information. Although it is considered in tandem with relaxative media, several concepts that it is connected with on the theoretical ground seem to bring profound characteristics.

Orphic media prevents us from disturbing and unwanted external stimuli. These stimuli can be considered natural or artificial sounds that mostly interrupt the quasi-calm nature of individual space and can be diversified in this sense. It constantly protects against the power of capitalist space and occasionally simply satisfies the desire to become desolate. Unlike other media formats, orphic media is abstracted from content. Taking advantage of the tools of orphic media with a desire to isolate from unwanted and compulsive stimuli enables individuals to attain sonic self-control.

It seems reasonable to consider sonic self-control as a matter of power that begins with isolation from the ambient. Hagood suggests that wearing headphones, for example, could provide a person an advantage over the background sound. By doing so, the individual blocks out the noise which is certainly unwanted, and attains the freedom to choose the sound to expose to. In this case, the individual gets isolated from the external environment and obtains sonic self-control by reshaping the sonic sensory.

Emphasizing the insulating, directing, and ecstatic power of sound, Hagood makes an allegorical quote from *Argonautica* and associates the concept with the mythos. According to Hagood, Orpheus, who saved five sailors from death in the relevant part of *Argonautica*, fends off the danger by using the power of sound and directs the sailors with the ecstatic power of the sound, changing the chain of events in the opposite direction. With this allegoric quote, Hagood emphasizes the enduring, primal power of sound in contemporary conditions. It is clear that orphic media serves as a means for individuals to process and absorb the overwhelming flow of information in the present. In this respect, orphic media puts individual comfort at its center by including several

discussions on the philosophical ground. The fact that orphic media seem to have qualities worth exploring in more than one field is what makes the concept the focus of this study. By creating links with many references, Hagood goes into the context, uses abstract space, and depicts the orphic media on a solid background. Although orphic media is discussed and analyzed only at the initial level in this work, it constitutes intriguing examination opportunities for fields such as philosophy, sociology, psychology, musicology, and politics thanks to the mentioned relations.

The soundscape was accepted as a secondary subject for this paper to exemplify the overarching theme of orphic media and to test the perspective created by Hagood since it has been identified as a phenomenon that continues to be in demand in the internet medium. The soundscape phenomenon has been discussed in this research specified as a fictional soundscape. Although reviewing and defining orphic media is the primary purpose of this research, discussing fictional soundscapes from a given perspective can be accepted as the secondary purpose. The fictional soundscape is represented by three major examples taken from Nemo's Dreamscapes, a YouTube channel. Ultimately, in this study, it was a question to examine a new internet phenomenon with a new concept that is thought to be functional in the disclosed context.

As a result, indications about the connections between orphic media and other concepts were discovered. To address the phenomenon of fictitious soundscapes, found hints have been used. In this manner, a final study of both subjects—orphic media and fictional soundscape—was completed. As was mentioned earlier, the term “orphic media” is relatively new. For this reason, it was not possible to reach an inflated number of related sources which may constitute a shortcoming. On the other hand, the ethical obligation to bring recent issues into the academic context motivated me to work on the subject. In conclusion, it may be claimed that orphic media deserves the attention of more researchers from various fields. Hence, I hope that this paper may constitute an illumination for further research.

Giriş

Orfik medya kavramı, dijital medya etnografisi, ses teknolojileri ve popüler müzik sahalılarında araştırmalar yürütmekte olan Mack Hagood tarafından, ilkin 2019 yılında yayımlanmış olan *Hush: Media and Sonic Self Control* isimli kitabında kullanılmıştır (Marazi, 2020, s. 2). Orfik medya kavramını yaratırken Rodoslu Apollonios'un Argo Gemicilerinin Destanı (*Argonautica*) isimli eserinden esinlenen Hagood, bu yeni kavramı mitos üzerinde temellendirerek ona sembolik bir bağlam kazandırmıştır.

Argo Gemicilerinin Destanı'nda Orpheus, uzun ve zorlu bir eve dönüş seyahatine çıkan beş Argo gemicisini korumak için onlara eşlik etmektedir. Seyahatin sonuna doğru Orpheus'un eşlik ettiği gemiciler, insanları kusursuz müziğin erotik güzelliğiyle baştan çıkartıp ölüme sürükleyen Sirenler'e rastlarlar (Sotirios, 2021, s. 6). Sirenler yorgun gemicileri müzikle baştan çıkartmak ve bu yolla öldürmek isterler. Fakat tabiatın gücünü yönlendirebilen Orpheus, "şarkılarıyla Sirenler'in ölümcül müziğini perdeler" (Sotirios, 2021, s. 6). Bu sayede Argo gemicileri ihtiraslarına yenik düşerek ölmekten kurtulurlar. Hagood, oluşturduğu bu sembolik bağlamdan faydalanarak sesin etkisel gücüne dikkat çekmiştir (Malitoris, 2019). Gün geçtikçe daha da kalabalık alanlarda yaşamak zorunda olan bireyler, teknolojik donanımların sağladığı imkânları kullanarak kişisel alanların ihlâl edilmeye mahkûm olduğu kalabalık mekânlardan soyutlanma ve rahatlama kaygısıyla, sesin değiştiren, dönüştüren, alt eden ve etki altında bırakan gücünden faydalanabilirler (Hagood, 2019, s. 189-191). Günümüzde bireyler, orfik medyaya başvurarak duymak ve hissetmek istediklerini filtreleyip seçerek tıpkı Orpheus gibi mekânı tebdil ederler. Bu bağlamda, Eli Pariser'in 'filtrelenmiş baloncuk' kavramından söz eden Hagood, bireylerin "yalnızca duymak istediklerini duyması ve geri kalan her şeyi filtrelemesi" davranışına vurgu yaparak (2019, s. 222), sesin etkisel işlevi altında kalan bireyin sonik iktidar karşısında edilgen olmaktan nasıl kurtulduğunu örnekler. Orfik medya, görsel, yazılı veya işitsel medyayı aşan bir kavramdır ve yukarıda bahsedilen anlamıyla filtrelenmiş baloncuklar yaratmaya yarayan tüm oynatılabilir medya materyali ve medya oynatıcı cihaz, biçimi ve türü fark etmeksizin bu çalışmada da orfik medya olarak tanım-

lanmıştır. Bu anlamda orfik medya bireye sonik öz-kontrol¹ işleviyle hizmet etmektedir (Malitoris, 2019). Hagood'un öncesinde tanımladığı orfik medya türleri üzerine tartıştığı, bu tartışmayı yürütürken kontrol ve iktidar kavramlarını irdelediği, benlik kavramını ve duygulanım teorisini (*affect theory*) füzyona uğratarak çeşitli saptamalar yaptığı Hush (Marazi, 2020, s. 2), dijitalleşmenin getirdiği güncel sorunsalları merkezine alması yönüyle yeni medya araştırmaları için alternatif bir yol teklif etmektedir.

Hagood, sonik öz-kontrol eyleminden söz ederken medya araştırmalarında yeni metotların ve yaklaşımların söz konusu olabileceğine de işaret eder gibidir. Çünkü günümüz toplumlarında sonik öz-kontrol eylemi medyayı algılama biçimimizi şekillendirmektedir (Hagood, 2011, s. 574). Hagood, toplumsal alanların zamanla daha fazla işitsel enformasyon ve uyaranla 'şişmesini' bir sorun olarak saptar. Dahası bu uyaranların yaratılması yoluyla bireylerin alışveriş merkezleri ve havaalanları gibi alanlardaki market kapitalizmi üzerinden tüketim kısıncasına alındığını ifade eder. Bu noktada, bireyin biteviye tüketimi baskılayan bir hegemonyadan kaçabilmesi adına da önem teşkil edebilen (Hagood, 2019, s. 184-5) orfik medya, bireyin neoliberal-benlik yaratıp kitleden sıyrılmasına ve geçici süreliğine de olsa biricik hissetmesine yarar. Tüm bu bağlantılar düşünüldüğünde söylenebilir ki; orfik medya kavramı oldukça geniş bir kapsama yayılmıştır. Çünkü sonik öz kontrol, sesin var olduğu her mekânda söz konusu olabildiği gibi, orfik medyayı deneyimleme ve ondan faydalanma eylemi de sesin var olduğu her mekânda mümkündür. Dolayısıyla yukarıda bahsi geçmiş olan sönümlenemez sonik öz kontrol fenomenini es geçmek yerine, medyanın mekân ile kurduğu yeni ilişkilerin ve bu ilişkinin yarattığı yeni alışkanlıkların incelemeye tabi tutulması önem arz etmektedir.

Bu araştırmada *soundscape*, orfik medyanın kavramsal çerçevesi içerisinde spesifik örneklere başvurma yoluyla tahlil edilmiştir. Tahlil sürecinde *soundscape*'i konu edinen çoğu araştırmada olduğu gibi, terimi literatüre kazandırmış olan R. Murray Schafer'in (Kelman, 2010, s. 212) tanımı benimsenmiştir. Schafer'e göre *soundscape* kelimesi "sonik mekâna" işaret etmektedir (1994, s. 274). Diğer bir deyişle, *soundscape* bir mekânın işitsel bağlamına dahil edilebilen tüm unsurları kapsamaktadır. Bu yönüyle *soundscape*

1 Orijinal metinde *sonic self-control* şeklinde kullanılan bu tamlama, aktif gürültü önleyici özelliğiyle elektronik eşya marketine giriş yapan bir kulaklık üretimi firmasının 'istediğini duy' sloganıyla bağlantılıdır. Hagood'a göre bireyin istediğini duymak (veya duymamak) noktasında özgürleşmesi ona bir sonik öz-kontrol hakkı tanımıştır (2019, s. 198-204). Aktif gürültü önleyici kulaklıkların yaygınlaşması, Hagood için mekân dilediği gibi algılamayı tercih eden ve birbirinden iletişimsel bağlamda kopmuş yığınların meydana gelmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu araştırma metninde sonik öz-kontrol kavramı, bu bağlamda kullanılmıştır.

bir ‘bellektir’. Dolayısıyla bu kavram kullanıldığında *soundscape* içerisinde cereyan eden seslerin salt fiziksel duyumu kastedilmez. Bu duyum, olsa olsa belirli bir zaman diliminde bir *soundscape* içerisinde vuku bulan fiziksel olayların işitsel yansımasıdır (Sterne, 2013, s. 182). *Soundscape* ise zamanı aşan soyut bir yekundur. Bir *soundscape*’in barındırdığı tüm işitsel unsurlar birbirleriyle bağlantı içindedirler ve estetik tepkimizi, bu unsurların hangi oranda, ne şekilde bağlantı içinde olduğu belirlemektedir. Bu unsurlar arasında müzik de yer alabildiği için *soundscape* müziği de kapsayan “bir *repository*”² olarak düşünülmelidir (Fisher, 1999, s. 30). Yanı sıra bu araştırma, müziksel sesin dinleyiciye sosyal, kültürel ve artistik orijinler hakkında belirtmeler yaptığı gibi (Elliott, 2000, s. 85), müziksel seslerde olduğu kadar aşikâr olmasa da bir *soundscape*’in de sosyal, kültürel ve artistik orijinler hakkında ipucu taşıdığı hipotezini doğurmuştur.

Bu araştırma için orfik medya kavramı, internet medyasının ürettiği yeni biçimlerden biri olan ‘kurgusal *soundscape*’ fenomenini irdelemek için tezgen bir kavram olarak benimsenmiştir. Kurgusal *soundscape* kavramına, bu çalışmanın öznesini daha iyi betimlemek için başvurulmuştur. Çünkü bu kavram, metnin ilerleyen kısımlarında tartışılacak olan ve birden çok bağımsız tanımı bulunan (Sterne, 2013, s. 181-184) *soundscape* nosyonunun çerçevesini daraltmış ve internet bağlamında yaratılmış bir *soundscape* alt-türünü daha keskin biçimde tasvir etmeye yaramıştır. Kurgusal *soundscape* türünde, ses tasarımcısı birbirinden farklı işitsel unsurları uyumlu şekilde bir araya getirerek hiper-gerçek bir *soundscape* yaratır. Bu çalışma özelinde örnek kabul edilmiş *soundscape* tasarımlarının tümü hayalîdir. Öte yandan, her bir *soundscape* gerçekçi şekilde dizayn edilmiştir. Söz konusu örnekleri oluşturan ‘sanal-gerçekçi *soundscape*’ türünde, tasarımcı tarafından içerik, uzunluk ve yoğunluk gibi niteliklerin belirlendiği bir kurgu söz konusudur. Bir diğer deyişle, tasarımcı, gerçekliği referans alarak sanal-gerçek bir *surround sound*³ tasarlamıştır. Bunu yaparken temel ses tasarımı metodlarından faydalanan

2 J.A. Fisher’in *The Value of Natural Sounds* başlıklı metninde *repository* (mahzen) kelimesi bir *soundscape*’in birbiriyle bağlantılı ve bağlam gereği uyumlu birtakım seslerin duyumundan ibaret olmadığını anlatmak üzere kullanılmıştır. Fisher, belirli bir mekânın *soundscape*’ini tartışırken bu kavramı duyulan seslerin ötesine geçen türden enformasyon içeren bir *repository* olarak düşünmenin daha doğru olacağını ileri sürer. Fisher, bu noktada orman alegorisine başvurur. Bir orman *soundscape*’inde kuşlar, böcekler, rüzgâr sesi veya daha farklı doğal (ve hatta uçak motoru sesi gibi yapay) ses kaynakları bulunabileceği gibi, aynı ormanda farklı esnalarda daha fazla ya da daha az ses unsuru da bulunabilir. Bu durum, ormanın hangi zaman diliminde dinlendiğinde dahi değişiklik gösterir (1999, s. 38). Dahası, *soundscape* yalnızca sesleri değil, çağrışımları, deneyimleri, kişisel izlenimleri ve imgeleri de içerisinde barındıran aşkın bir kümedir. Dolayısıyla *soundscape* Fisher tarafından, duyulmayan sesleri de içinde barındıran soyut bir *repository* olarak tanımlanmıştır. Bu kullanımı tam manasıyla Türkçe diline çevirmenin anlamı bozacağı düşünüldüğünden, kelime olduğu gibi kullanılmıştır.

3 Kuşatan ses (İng. *surround sound*): dinleyiciyi yatay bir düzlemde çevreleyen ses biçimi (Jacklin, 2020).

ses tasarımcısı, bir ambiyans⁴ kurgulayarak gerçekliği en iyi şekilde temsil etme kaygısı gütmektedir.

Araştırmada, kurgusal *soundscape* fenomenini bir çerçeve içerisinde ele alabilmek için Hagood'un yarattığı orfik medya kavramına başvurulmuştur. Özünde iktidar ve benlik meselelerine yaslanan ve mekânsal kuramlarla ilişki halinde olan orfik medya kavramı, internet bağlamında gelişmekte olan güncel sonik olguları incelemek için, bu araştırma özelinde elverişli bulunmuştur. Bu doğrultuda, orfik medya kavramının kapsayıcılığının ve işlerliğinin sınındığı ve kavramın kurgusal *soundscape* fenomeni ile ne tür bağlantılar kurabileceği hakkında fikir yürütülürken YouTube platformunun, Web 2.0'ın topluluk medyasının tüm alanları hakkında veri sentezlemek adına verimli bir inceleme alanı olduğu ve “yeni teknolojilerin eski problemlere yeni bakış açılarından yaklaşma fırsatını doğurduğu” (Alias, Razak, ElHadad, Kunjambu ve Muniandy, 2013, s. 12) fikri benimsemiştir⁵. Dolayısıyla *soundscape* kavramının kurgusal biçimine, fenomenin YouTube platformundaki varlığı üzerinden bir yaklaşım geliştirilmiştir. Araştırmada üç spesifik kurgusal *soundscape* örneği, YouTube platformu üzerinde 62.334.916 net görüntülenme sayısına erişmiş ve yaklaşık 543.000 takipçiye sahip olan (Nemo's Dreamscapes, t.y.) *Nemo's Dreamscapes* kanalından seçilerek, orfik medya ve *soundscape* kavramlarının ışığında irdelenmiştir. Seçilen örneklerin sadece *Nemo's Dreamscapes* kanalından derlenmiş olmasının nedeni, içerik üreticisinin açık biçimde dinleyici üzerinde “rahatlama, stresten arındırma, konsantrasyon ve konfor” (Nemo's Dreamscapes, t.y.) etkilerini oluşturma iddiasında bulunması olmuştur. Dolayısıyla orfik medya, kurgusal *soundscape* biçimi üzerinde denenmiş, sınanmış ve çözümlenmeye çalışılmıştır.

4 Bu ambiyans bazen geçmiş zamandan bir mekân, bazen uzak gelecekte bir uzay gemisi kabini, bazen Paris'in bir ara sokağı, bazen bir kafeterya, bazense bir ormandır. Mekân her tasarımda değişse de tüm örneklerde kurgulanmış ve sonik bir sanal-gerçeklik deneyimi için tasarlanmış bir ambiyans söz konusudur.

5 Bu noktada, Alias ve diğerlerinin *A Content Analysis In the Studies of YouTube In Selected Journals* isimli bu araştırmayı 2013 yılında tamamladığına ve araştırmanın yapıldığı tarihten bu yana gerçekleşen teknolojik gelişim ve dönüşümlerin ne boyutlara ulaştığına ayrıca dikkat çekmek gerekmektedir. Nitekim bahsi geçen metinde yazarlar tarafından YouTube araştırmalarının sakıncalarından bahsedilirken, her bir bireyin Web 2.0'a erişecek bir teknolojik imkânı sahip olmadığı ve bu sebeple YouTube araştırmalarının demokratik olmadığı da tartışılmıştır (Alias vd., 2013, s. 12). Öte yandan, bu eşik çoktan aşılmıştır. Zira 2013 yılından bu yana *Machine Learning*, *Big Data* ve dijital verilerin, tek bir ağ üzerinde yer alan ve tüm verilerin birden fazla alanda erişilebilir, güncellenebilir, doğrulanabilir olmasına imkân sağlayan (Sunyaev, 2020, s. 266-267) *Decentralized Ledger Technology* (DLT) gibi niteliklere sahip olan Web 3.0'ın geliştirilmesi gibi sert dönüşümler söz konusu olmuştur (Vermaak, 2021). Dolayısıyla bireylerin ceplerinde Web 3.0 erişimi olan küçük bilgisayarlar taşıdığı günümüz paradigmasında, Web 2.0'ın ne denli erişilebilir olduğu tartışması sonlanmış ve bu erişimin var olduğu *a priori* kabul edilmiş gibi görünmektedir.

Nihayetinde, bu araştırmanın Hagood'un orfik medya ve sonik-öz kontrol gibi kavramları geliştirirken başvurduğu işitsel örneklere bir yenisinin eklenmesine ön ayak olacağı düşünülmüştür. Bu araştırmanın literatüre, güncel medya araştırmaları için aydınlatıcı bir niteliğe sahip olduğu düşünülen orfik medya kavramının mekşuf olabilmesi adına katkı sağlayabileceği umulmuştur.

Problem

Bu araştırmada, orfik medya kavramı irdelenmiş ve yapılan bu irdelenmeden elde edilen çıkarsamalar, kurgusal *soundscape* fenomenini çerçevelemek için kullanılmıştır. Bu araştırma 'Kurgusal *soundscape*, şayet öyleyse, hangi yönleriyle orfik medyadır?' sorusunun ekseninde dönmektedir. Araştırmanın problemi, sırasıyla, orfik medya kavramına yüklenen sembolik anlamın, soyut mekân (*abstract space*), *milieu*, neoliberal benlik ve sonik öz-kontrol gibi ilişkili diğer kavramların orfik medyayı tanımlama noktasındaki öneminin, orfik medyanın mekân ile bağıntısının, içeriğinin, kavramın sesle olan bağlantısının ve kavramın kendi içindeki işlevlerinin keşfedilmesini gerektirmiştir. Yanı sıra, üzerinde durulan ikinci kavram *soundscape* olmuştur. Zira *soundscape* de orfik medyayla ilişkili bir kavram olarak ele alınmış ve irdelenmiştir. Orfik medyayı tanımlanırken başvurulmuş olan ilişkili kavramlara kıyasla *soundscape*, hakkında birden çok tanım yapılmış ve henüz tam olarak neyi ifade ettiğine dair konsensüse varılamamış bir kavramdır. Bu sebeple gerek kurgusal *soundscape*'in bu araştırma özelinde tanımlanmasında gerekse kurgusal *soundscape* fenomeninin orfik medya çerçevesinde incelenmesinde, araştırma problemini destekler nitelikte daha küçük araştırma soruları tabiatıyla ortaya çıkmış ve perspektifi çeşitlendirmiştir.

Yöntem

Bir internet fenomeni olarak kurgusal *soundscape*'in orfik medya ve bağlantılı olarak sonik öz-kontrol kavramlarının çerçevesi içerisinde irdelendiği bu araştırmada, orfik medya kavramının kurgusal *soundscape* üzerinde sınanması yoluyla, kavramsal çözümleme yönteminden faydalanılmıştır. Araştırma metninde 'kurgusal *soundscape* bir orfik medyadır' hipotezi sınanmıştır. Bu hipotez sınanırken, 'Kurgusal *soundscape*, şayet öyleyse, hangi yönleriyle orfik medyadır?' sorusu üzerine çeşitli yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bu yaklaşımların geliştirilmesi esnasında Hagood'un ve diğer sayılı araştırmacının orfik medya kavramını ne şekilde ele aldıkları araştırılmıştır. Yanı sıra, ilişkili literatürde orfik medya kavramının bağlantılı olduğu noktalar keşfedilmiş ve kavramın alt metni

çözümlemişdir. Ardından kurgusal *soundscape* fenomenini temsilen üç örnek *soundscape* tasarımı devreye sokularak orfik medyanın bu araştırma için belirlenen kavramsal çerçevesine alınmış ve araştırmanın hipotezi doğrultusunda kurgusal *soundscape* fenomeni, orfik bir medya olarak irdelenmiştir.

Kapsam ve Sınırlılıklar

İnternet medyasına farklı ve güncel bir açıdan bakmayı mümkün kılacak bir gizilgüç taşıdığı varsayılan orfik medya kavramı araştırma özelinde bir çözümleme anahtarı olarak kullanılmıştır. Bir internet medyası olarak, bu araştırma özelinde orfik medya kavramı irdelenmiş; üç farklı örneğe başvurularak kurgusal *soundscape*'in orfik olup olmadığı tartışılmış; orfik medya kavramının ne şekilde işlev kazandığı incelenmiş ve nihayetinde orfik medyanın çerçevesi kurgusal *soundscape*'in çözümüyle yoluyla sınanmıştır.

Bu araştırma, konu edindiği kavram ve materyallerin doğası gereği, tam deneysel bir analiz yöntemiyle yürütülemediği. Diğer deyişle, araştırma yalnızca kavramsal çözümleme yönteminin benimsenmesi yoluyla yürütülmüştür. Bu durum, tam kalitatif ya da tam kantitatif bir araştırma yönteminin eksikliğine işaret etmektedir. Öte yandan, araştırma özelinde konu edinilen kavramların, katı ampirik yöntemlerle sınanması güç bulunmuştur. Yeni bir kavram olması sebebiyle orfik medya hakkında birincil ve ikincil kaynakların epey sınırlı olduğu açıktır. Bu kısıtlayıcı durum, bu araştırmayı bir taraftan güncel bir kavramın literatürle ilişkili hale getirilmesi adına verimli kılmış fakat diğer taraftan araştırmanın hipotezini sınamaya yarayacak tam deneysel bir yöntemin yaratılmasını güç hale getirmiştir. Tüm bu sebeplerden ötürü, bu araştırmanın çıkarsama yönünden sınırlılıklara sahip olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Literatür Değerlendirmesi

Bu araştırmada, orfik medya kavramının çözümü sonucunda, kurgusal *soundscape* fenomeninin irdelenmesinin yeni bir perspektifi meydana getireceği düşünülerek, çözümleyici kavram olarak orfik medya ve çözümlenen fenomen olarak *soundscape* olmak üzere iki eksen oluşturulmuştur. Araştırma, bu iki eksenle ilişkili literatürün ışığında kurgulanmış ve bu doğrultuda her iki eksenle alakalı olduğu düşünülen literatür, köprülü şekilde taranmıştır.

İlgili literatürü değerlendirirken, orfik medya kavramıyla ilişkili yazınsalın sınırlı olduğunu göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu sınırlılığın sebebi, orfik medya kav-

ramının oldukça yeni olmasıdır. Bu sebepten, kavramın hangi temellere oturtulmuş olduğunu, tam manasıyla nasıl bir medya türüne ve biçimine işaret ettiğini ve kavramın internet medyası araştırmalarına sağlayabileceği katkıları anlayabilmek adına Hagood'un *Hush: Media and Sonic Self-Control* isimli kitabı ve bu kitabın içinde yer alan mühim bir bölüm olan *Quiet Comfort: Noise, Otherness, and the Mobile Production of Personal Space* başlıklı birincil çalışmaları önemli bulunmuştur. Hagood, bu kaynaklarda yalnızca orfik medya kavramının üzerinde durmamış; daha geniş bir kapsamla mekân felsefesi, kamu sosyolojisi ve sosyal psikoloji gibi bağlantılı alanlara da temas ederek, internet bağlamında ses ve müzik, kamusal davranış, benlik algısı, sonik hegemonya ve hız çağında bireysel alan gibi meseleleri de analiz etmiştir. Bahsi geçen birincil kaynakların referans noktası olarak kabul edildiği ve bu yolla Hagood'un bakış açısının çözümlendiği değerlendirme yazıları ve diğer bilimsel araştırmalar da bu kavramsal çözümlenme çalışmasında ikincil kaynaklar olarak kabul edilmiştir. Bu kaynakların hiçbirini direkt olarak *soundscape* kavramının örnekleminde internet medyasının incelenmesi özelinde kaleme alınmamıştır. Bundan ötürü, bu konuda yapılacak bir kavramsal çözümlenme çalışmasının ileri araştırmalara katkı sağlayacağı öngörülmüştür. Kaygan internet medyası paradigmasını tutarlı biçimde algılayabilmek adına yapılan her bir araştırmanın önem taşıdığı bir evrede Hagood'un kurduğu yeni çerçeveye ilişkili şekilde kaleme alınmış olan sayılı araştırmayı sentezleyebilecek şekilde tasarlanmış olan bu çalışmanın, literatürdeki noksanlığın giderilebilmesi için bir katkı olacağı düşünülmüştür. Benzer saiklerle, yakın eğilimdeki araştırmaların Türkçe literatüre dahil edilmesine ön ayak olmak ve güncel kavramları ses ve müzik araştırmaları sahasına dahil etmek adına devamlılık sağlamak umulmuştur.

Orfik medya, duygulanım, neoliberal benlik düşüncesi, sonik kontrol, soyut mekân, *milieu* ve daha birçok kavramla doğrudan ilişkili görülmüştür. Hagood'un yarattığı çerçeveye bu kavramların ilişkisi çözümlenerek, kurgusal *soundscape*'in karakteristiklerine dair daha doygun bir sentez elde etmek amaçlanmıştır. Literatür incelendiğinde, *milieu* ve soyut mekân kavramlarının müzik ve ses araştırmalarında, diğer alanlara kıyasla, kavramsal tanımlarla devreye sokulduğu kaynak sayısının da sınırlı olduğu görülmektedir.

Soundscape üzerine kaleme alınmış tarihsel ve teknik metinlerin sayıca daha fazla olduğunu söylemek mümkündür. Bu sebeple, *soundscape* kavramını ve *soundscape* için 'kurgusalılık' fikrini tanımlama yolunda elverişli olacağı düşünülen değerlendirme çalışmalarından faydalanılmıştır. Öte yandan bu metinlerin büyük bir kısmının 2010 öncesinde

yaratıldığı görülmüştür. Giriş başlığı altında bahsedildiği üzere, birkaç yıl ve hatta birkaç ay içerisinde kavramların yeniden gözden geçirilmesi gerekliliğinin söz konusu olabildiği bir dönemde, bilhassa dijital medyaya ilişkin kaynakları, nispeten kısa zaman önce yazılmış olsalar dahi, tarihi geçmiş addetmenin yanlış olmayacağı düşünülmüştür. Öyle ki, *soundscape*'in dijital platformlarda tüketilebilen bir meta haline gelmiş olması başlı başına düşündürücüdür. Nitekim orfik medya çerçevesinde, üç örneklili bir örneklem üzerinden analiz edilmiş olan kurgusal *soundscape* de güncel bir fenomen olarak tespit edildiği için mercek altına alınmıştır. Dolayısıyla bu güncel fenomenin üzerinde güncel bir kavramın ışığında çalışmak, literatüre güncel yazın sağlamak için önemli görülmüştür.

Bulgular

Nemo's Dreamscapes örneği, çözümleme kısmında ele alındığı şekliyle, yeniden yapılandırılabilir doğasıyla bir *soundscape* tüketimini temsil etmektedir. Dijital medyanın yapım masraflarını düşürmesiyle, bağımsız medya üreticilerinin ve ürünlerin artış gösterdiği⁶internet bağlamında gerçekleşen bu türden bir *soundscape* tüketimi, kişilerin kendi rehberliklerini üstlenerek, soyutlanma, rahatlama, uykuya dalma gibi arzuları tatmin etmesi sürecini kapsamaktadır. Nitekim kurgusal *soundscape* olarak isimlendirilip örneklenen ve orfik medya kavramının ışığında irdelenmiş olan bu medya biçimi, bireylerin içinde bulunduğu gerçek sonik mekândan soyutlanarak, bir ses tasarımcısı tarafından yaratılmış yeni bir sonik mekâna geçiş yapmasını sağlamaktadır. Kurgusal bir *soundscape*'in gerçek olanla değiştirildiği bu geçiş sürecinde, yeni sonik mekân, kişinin sonik öz-kontrolünü meşru kılmaktadır. Öyle ki, dinleyici yalnızca bir çift kulaklıkla istenmeyen seslerden sıyrılabilir ve dahası işitme yoluyla yeni bir mekânı duyumsayarak gerçek mekânın yönlendirici doğasında edilgen olmayı reddedebilir. Dahası, taşınabilir medya oynatıcıların sağladığı imkânlar dahilinde birey, sayısız mekândan soyutlanmak için kurgusal *soundscape*'e başvurabilir. *Nemo's Dreamscapes* örneğiyle temsil edilen *soundscape* biçimi, son derece spesifik zaman diliminde, spesifik bir mekânın sonik temsiliyle, dinleyicinin rahatlama ve içinde bulunduğu ortamdan soyutlanması amacıyla yaratılmaktadır. *Soundscape*, bu kesin amaçla kurgulanıp tasarlandığında, orfik medya kategorisinde değerlendirilebilir.

Duyusal manipülasyonla yeni ve pozitif estetiğe sahip bir mekâna dahil olmuşluk algısını yaratan ve doğrudan dinleyicinin sonik mekânını dönüştüren taraflarıyla kurgusal

6 bkz. Waldfoegel, 2017, s. 3-5.

soundscape, orfik medya çerçevesinde bireyin *umwelt*'ini yeniden kodlayabilir ve bu yolla onu soyut mekânın tüketim hegemonyası tarafından soğrulmaktan esirgeyebilir. Yanı sıra bireyin diğer insanlardan gelen işitsel enformasyona kendini kapatması, bireyin dış dünya ile kurduğu ilişkilerden oluşan *mitwelt*'in içeriğini değiştirmektedir. Bu durum, *mitwelt*'in enformasyon yönünden şişmesiyle de ilişkili görülebilir. Temel düzeydeyse, kurgusal *soundscape*, kişinin sıkışık ve gürültülü alanların işitsel uyarılarını perdelemesi adına orfik bir çözüm olarak görülebilir. Zira, orfik medyanın sese karşı ses ile savaşı karakteristiğiyle ilişkili olarak kurgusal *soundscape*, negatif uyarılara sahip olan gerçek mekâna karşı, kurgusal bir alternatifıyla savaşmaktadır. *Nemo's Dreamscapes* örneğinde görüldüğü üzere, kurgusal *soundscape* bu yönüyle, orfik medyanın bireyi dış uyarılara kapatmaya yarayan orfik giderim işlevini karşılar bulunmuştur. Bir orfik medya olarak kurgusal *soundscape*, sesin kullanılması yoluyla, duyuların, hissî hallerin veya zamanın geçişi algısını dönüşüme uğratabilme kaygısıyla tasarlandığında, *cross-modal* tipte gerçekleşen orfik giderim işlevini üstlenmektedir. Medyanın, mahiyeti fark etmeksizin içeriğe dikkat çeken yapısının aksine orfik medya içerikten arındırılmış yapısıyla, bu kadim dinamiğini bozunuma uğratmaktadır.

En nihayetinde, *Nemo's Dreamscapes* örneğiyle ele alınan kurgusal *soundscape* fenomeni, mekândan soyutlanma ve işitsel uyarıları maskeleyme işlevini gerçekleştirebilmesi; rahatlatılma, yatıştırılma ve sakinleştirilme arzusunu tatmin etmek için tasarlanabilir olması; eğitici ve öğretici bir kaygıya sahip olmaksızın enformatik içerikten soyutlanmış bir dinlenme eylemini temsil etmesi gibi belirleyici yönleriyle orfik medya olarak ele alınabilir.

Tartışma

'Kurgusal *soundscape*, şayet öyleyse, hangi yönleriyle orfik medyadır?' probleminden hareketle, kurgusal *soundscape*'in, fenomenolojik nitelikleri, sembolik yönü, tasarım, üretim ve tüketim biçimiyle birlikte ele alındığında, orfik medya olarak kabul edilebilir ve bu çerçevede sınıranabilir olduğu kanaatine varılmıştır. Nitekim, kurgusal *soundscape*'in kişisel cihazların yaygınlığıyla bireylerin sayısız mekânda dinleyip, sonik öz-kontrollerini sağlayabilmesine hizmet eden bir medya türü olduğunu ileri sürmek yanlış olmayacaktır. Gürültünün maskelenmesi ediminin, bireyin gerçek olandan ayrı şekilde yeni ve özgürce biçimlendirilebilir bir *soundscape* yaratmasına imkân verdiği yadsınmaz. Bu çerçevede orfik medya, zoraki bulunduğu alanlarda bireye en azından 'istediğini duyma' ve Lefebvre'in soyut mekânında kendisi için filtrelenmiş bir baloncuk yarat-

ma özgürlüğünü sağlar. Bu bağlamda gürültünün engellenmesi, görsel deneyimin yeni bir işitsellikle desteklenmesine ve dirimsel deneyimi başkalaştırmasına yol açar. Ayrıca, gürültünün maskelenmesi, yalnızca işitilen medyanın kalitesini arttıran bir unsur olarak değil, sosyal ortamın, birlikteliğin ve bireyin yığından ayrışması sürecinin alternatif şekilde deneyimlenmesine ortam sağlayan bir edim olarak da düşünülebilir. Dolayısıyla, gürültü engelleme ve gürültüyü bir sesli medya ile perdeleme eyleminin, kimi durumlarda bireyin *soundscape*'i yeniden yaratarak, mekânın sonik hegemonyasından sıyrılması-na hizmet edebildiği yönünde düşünmek yanlış olmayacaktır.

Bu noktada, orfik giderim işlevini karşılayabilen yapısıyla, sonik-öz kontrol sağlayabilen kurgusal *soundscape*'in daha derinden incelenmesi için birden fazla disiplinin devreye sokulduğu eklektik bir araştırma tasarımının gereksinimini vurgulamak gerekmektedir. Hagood'un tek perspektife sığdırılması mümkün olmayan yeni medya fenomenlerinin özgün ve güncel metotlarla incelenmesi kaygısı da bu durumla bağdaşmıştır. Öyle ki, elde edilen bulgular, orfik medya kavramının, ses ve müziği; mekân felsefesini; işitsel ve görsel tasarımı; ırk ve cinsiyet meselelerini; neoliberalizm ve postmodernizm tartışmalarını; kamu antropolojisini ve sosyal psikolojiyi çağırarak çok katmanlı bir doğaya sahip olduğuna işaret etmektedir. Öte yandan, kurgusal *soundscape*'in kişisel medya oyuncuları'nın yardımıyla rahatlama arzusu-na hizmet eden ve nispi şekilde güncel bulunan tarafının çözümlenmesi, *soundscape* üzerinden yürütülmüş olan tartışmaların, yeni fenomenler üzerinde halen işler ve sıcak olduğunun saptanmasına yardımcı olmuştur.

Yürütülmüş olan bu çalışma, Hagood'un üzerinde durduğu rahatlama arzusunu, bir sorunsal olarak *soundscape* tartışmalarına da dahil etmeye yaramıştır. Yanı sıra, literatürde *soundscape* ve rahatlama eylemini füzyona uğratan bir çalışmaya rastlanmamış ve bu alanda da ileri araştırmaya gereksinim olduğu düşünülmüştür. Diğer yandan, kurgusal *soundscape* fenomeninin orfik medya çerçevesinde irdelenmesi, araştırmayı biçimsel veya tasarımsal unsurlardan ziyade, fenomenin tüketim amacına odaklanmaya itmiştir. Bu durum, orfik medyanın, tüketilen medyanın içeriği veya niteliksel unsurundan önce, tüketilme amacına odaklanan bir bakış açısıyla kavramsallaştığına işaret etmektedir. Bu araştırmanın bulguları sonucunda keşfedildiği haliyle, orfik medyanın tüketim amacına odaklanan ve biçimsel unsurları ikinci plana atan yapısı, bu kavramı merkezine alacak ileri araştırmalarda göz önünde bulundurulmalıdır. Bu araştırmanın, orfik medya kavramının değerlendirilmesi ve kurgusal *soundscape* formatının tanımlanması adına önem taşıdığı düşünülmektedir.

Sonuç

Orfik medya kavramı, ilkin medya arařtırmaları sahasında uygulanabilirlięe sahip bir düşünce yöntemi olarak yakın zamanda literatüre girmiřtir. Sonik öz-kontrol fikri de kavramla bağlantılı řekilde güncel ve önemlidir.

Kavramın karakteristiklerinin keřfedilmesi yoluyla kurgusal *soundscape* örneęiyle çözümlendięi bu arařtırmada, ‘kurgusal *soundscape*, sonik öz-kontrol saęlayan bir orfik medyadır’ hipotezi sınanmıř ve ‘řayet öyleyse, kurgusal *soundscape* hangi yönleriyle orfik medya olarak ele alınabilir?’ problemi çözümlenmiřtir. Çözümleme sonucunda, bireylerin rahatlatılma, yatıřtırılma ve sakinleřtirilme arzusunu tatmin etmek için tasarlanabilir olması; eęitici ve öęretici bir kaygıya sahip olmaksızın enformatik içerikten soyutlanmış bir dinlenme eylemini temsil etmesi, sonik öz-kontrol fikriyle uyumlu bir formata sahip olması gibi belirgin yönlerin varlıęı sebebiyle kurgusal *soundscape*’in orfik medya olarak ele alınabileceęi bulgusuna ulařılmıřtır.

Sonuç itibariyle, kurgusal *soundscape* ’in, yapay ve fakat özgül bir sonik mekânın deneyimlenmesini mümkün kılan güncel bir internet fenomeni olarak orfik medya niteliklerini tařıdığı söylenebilir. Ayrıca, güncel ve geniş kapsamlı bir kavram olan orfik medyanın internet üzerinde günden güne yaygınlařan ‘rahatlatıcı medya’ olgusunu tartıřmak için anahtar fikirler sunduęu görölmüřtür. Bu sebeple, orfik medya kavramını irdeleme gayesi tařıyan ileri arařtırmaların eksiklięini vurgulamakta fayda vardır.

Hakem Deęerlendirmesi: Dıř baęımsız.

Çıkar Çatıřması: Yazar çıkar çatıřması bildirmemiřtir.

Finansal Destek: Yazar bu çalıřma için finansal destek almadıęını beyan etmiřtir.

Teřekkür: Bařlangıcından itibaren arařtırmaya dair tüm süreci destekleyen yüce gönüllü aileme; kademeli řekilde süreci takip etmiř olan Dr. Öęr. Üyesi Eray Cömert’e; yeni perspektifleri tartıřmaktan çekinmeyen ve her dokunuřuyla yeni ilhamlar getiren Prof. Dr. Rahim Horuz’a; geniş bakıř açısıyla hayatı unsurları öngörebilen ve rehberlięiyle yoluma ışık tutan kıymetli danıřmanım Doç. Dr. Ozan Baysal’a içten teřekkürlerimi sunarım.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Alias, N., Razak, S. H., ElHadad, G., Kunjambu, N. R. ve Muniandy, P. (2013). A content analysis in the studies of YouTube in selected journals. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 10-18. doi:10.1016/j.sbspro.2013.10.301
- Apollonios, R. (2009). *Argo Gemicileri Destanı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Elliott, D. J. (2000). Music and Affect: The Praxial View. *Philosophy of Music Education Review*, 8(2), 79-88. Erişim adresi: <http://www.jstor.org/stable/40495437?origin=JSTOR-pdf>
- Fisher, A. (1999). The Value of Natural Sounds. *The Journal of Aesthetic Education*, 33(3), 26-42. doi:10.2307/3333700
- Hagood, M. (2011). Quiet Comfort: Noise, Otherness, and the Mobile Production of Personal Space. *American Quarterly*, 63(3), 573-589. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/41237567>
- Hagood, M. (2019). *Hush: Media and Sonic Self Control*. London: Duke University Press.
- Kelman, A. Y. (2010). *Rethinking the Soundscape*. *The Senses and Society*, 5(2), 212– 234. doi:10.2752/174589210x12668381452
- Malitoris, J. (2019, Mart 22). Q&A with Mack Hagood. Erişim adresi: <https://dukeupress.wordpress.com/2019/03/22/qa-with-mack-hagood-author-of-hush/>
- Marazi, K. (2020). Mack Hagood, Hush: Media and Sonic Self-Control. *European Journal of American Studies*. Erişim adresi: <https://journals.openedition.org/ejas/15991>
- Nemo's Dreamscapes. (t.y.). Ana Sayfa [YouTube Kanalı]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/c/nemosdreamscapes>. Erişim Tarihi: 17 Aralık 2022.
- Nemo's Dreamscapes. (t.y.). Hakkında [YouTube Kanalı]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/@NemosDreamscapes/about>. Erişim Tarihi: 17 Aralık 2022
- Sotirios, S. (2021). Orpheus' Argonautica: The Voyage of the Argonauts. *Annals of Archaeology*. 4(1), 1-7. doi:10.22259/2639-3662.0401001
- Sterne, J. (2013). *Soundscape, Landscape, Escape*. K. Bijsterveld (Ed.), *Soundscales of the Urban Past*, (s. 181-194) içinde. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1xxsqf.11?seq=1s>

