

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

**Medya Teknolojileri Kapsamında Medya Arkeolojisi
Üzerine Bir İnceleme**

Yüksek Lisans Tezi

SEMAY BUKET ŞAHİN

İstanbul, 2019

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

Medya Teknolojileri Kapsamında Medya Arkeolojisi Üzerine Bir İnceleme

Yüksek Lisans Tezi

SEMAY BUKET ŞAHİN

579217842

Tez Danışmanı

PROF. DR. YUSUF DEVRAN

İstanbul, 2019



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA Anabilim Dalı RADYO TELEVİZYON Bilim Dalı TEZLİ YÜKSEK LİSANS öğrencisi Semay Buket ŞAHİN'nın MEDYA TEKNOLOJİLERİ KAPSAMINDA MEDYA ARKEOLOJİSİ ÜZERİNE BİR İNCELEME adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 8.05.2019 tarih ve 2019-13/11 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 16.05.2019

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Öğretim Üyesi Adı Soyadı	İmzası
1. Tez Danışmanı Prof. Dr. YUSUF DEVRAN	
2. Jüri Üyesi Doç. Dr. HÜSEYİN ÇELİK	
3. Jüri Üyesi Doç. Dr. ŞEYDA BARLAS BOZKUŞ	

ÖZET

Medya arkeolojisi tarihle, özellikle de deęişen medya kavramlarıyla ve bunlarla ilgili dięer şeylerin deęişen etkileşimleri ile ilgilidir. Yani, medya arkeolojisi, arayüz ve teknolojilerin (araçların) etkilerine, modern medya teknolojilerinin tarihsel evrimine ve modern toplumun etkilerine dair teoriyi içerir. “Medya arkeolojisi” terimi, medyanın ve gündelik pratiklere ve sosyal ilişkilere aracılık eden tarihsel, kültürel, politik ve teknolojik açıdan çeşitli ilişkilerin incelenmesini içermektedir. Kitle iletişim araçlarının doğuşu ve kullanılmaya başlaması giderek artan iletişim ihtiyacı ile olmuştur. Bunun tabanında ise sosyal ve iktisadi gelişimin artan nüfus ile etkileşimi zorunlu kılması gösterilebilir. İnsanlara çeşitli düşünceleri, icatları, ve hayatlarını kolaylaştıracak yöntemleri sunmak için geniş kitlelere ulaşmak elzemdir. İnsanların bu amaçla teknolojileri geliştirme ve üretme devrimi ise, tarihin başlangıcından itibaren uzun bir dönemi kapsayan ve bronz çağına uzanan “Vahşi ve Barışçıl dönem”, avlanmaya dayanan ve açıkça özel mülkiyetin başlangıcı olarak görebileceğimiz “Barbarlar ya da Yırtıcılar Çağı”. Bu çağın son dönemlerinde el ile alet yapımı konusunda Orta Çağ'a etki eden “Alet Yapımı Çağı”na yol açması ve bunun devamında sınıflandırılan “Endüstri Devrimi” ve “Makine Endüstrisi Çağı”nın ortaya çıkışı olarak çeşitli dönemlere ayrılabilir. Bu dönemler, endüstriyel olarak makinelerin gelişimi başlangıçtan günümüze bütün icat ve makineleri kapsar. Medya araştırmaları yönünden bu çalışmada incelenecek olan kısım başlangıçtan günümüze kitleleri etkileyen iletişim teknolojileri ve bunların iletişim açısından iletişim bilimciler ve kitleler tarafından nasıl algılandığıdır. Geçmiş ve modern toplumda eski ve yeni kitle iletişim teknolojilerinin bir karşılaştırmasıdır. İnsanın geçirdiği sözlü kültür, yazılı kültür, ikincil sözlü kültür dönemlerinden sonra ağ teknolojileri ile ortaya çıkan yeni medya aygıtlarının kökenleri ve kitlelerde oluşturabilecekleri etkiler araştırmanın temel sorunudur.

Anahtar Kelimeler: Medya Arkeolojisi, Medya Tarihi, Teknolojik Determinizm, Medya Teknolojileri

ABSTRACT

Media archeology is concerned with history, specifically the changing notions of media and the changing interactions that subjects have with it. That is, media archeology includes theory to the effects of technological mediators, historical evolution of modern media technologies and their affects of modern society. The term "media archeology" includes the study of media and the various historically, culturally, politically and technologically grounded relations which mediates everyday practice and social relations. The emergence and use of mass media in modern life has become increasingly important. On the basis of this, social and economic development necessitates interaction with the increasing population. It is essential to reach out to the masses to provide people with various ideas, inventions, and ways of making their lives easier. The revolution of human development and production of Technologies historically can be divided into four successive areas; “ 'The savage and peaceable era' that stretches over a long period, started in the dawn of humanity and closes at the Bronze age. 'The Barbarian or predatory era' hunting age that we can clearly see as the beginning of the private property and by close of the Middle ages, this era gave way to the 'era of handicraft', which, in its turn, was displaced by the 'industrial revolution' and the advent of 'the era of the machine industry'” . Media Archeology because of its roots, with media and society, includes technological determinism. The development of machines includes all the inventions and machines from the beginning to the present, the part which examined in this study is the mass technologies that affects the masses from the beginning to the present and how they are perceived by the communication scientists and masses in terms of communication: A comparison of old and new mass communication technologies in the past and modern society.

Keywords: Media Archeology, Media History, Technological Determinism, Media Technologies

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	1
1.TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİNDE İNSANIN DÜŞÜNSEL GELİŞİMİ VE MEDYA AYGITLARI İLE İLİŞKİSİ.....	5
1.1.İlkçağlardan İtibaren İletişim Alanında İnsan-Alet ilişkisi.....	5
1.2. İletişimi Anlamlandırma Süreci	12
1.3.Eski Düşünürler Üzerinden Sözlü Kültür ve Yazılı Kültürün Etkileri Üzerine Tartışmalar ve Günümüzdeki İletişim bilimcilere Olan Etkileri.....	22
1.4.Görsel Sistemin Getirdiği Algı Karmaşası	29
2.TEKNOLOJİK DETERMİNİZM VE TOPLUMSAL SONUÇLARI.....	44
2.1. Teknolojik Determinizm Nedir?.....	44
2.2.Günümüzde Medya Teknolojileri Açısından Teknolojik Determinizmin Kapsayıcılığı	54
2.2.1.Teknolojik Determinizmin Kültürel Üretim ve Kültürel Üretim Açısından Rolü.....	57
2.2.2. Toplumun Medya Aygıtları ile Teknolojik Determinizm İlişkisi.....	60
3.KİTLE TEKNOLOJİLERİ ALANINDA YENİ BİR ALAN: MEDYA ARKEOLOJİSİ.....	64
3.1. Medya Arkeolojisi Nedir? Medya Alanında Ne İşimize Yarar?.....	64
3.2.Medya Arkeolojisi ve Kuramcıları.....	68
3.3.Medya Arkeolojisi ile Medya Aygıtlarının Gelişimi.....	72
3.4.Psiko-Teknoloji Nedir?.....	78
3.5. Geleneksel Medya ve Yeni Medya Teknolojilerinin Medya Arkeolojisi Kapsamında İncelemesi.....	80

SONUÇ	86
KAYNAKÇA.....	92



GİRİŞ

Günümüzde iletişim alanında çeşitli yeni medya teknolojileri gelişmeye devam etmektedirler. Kanadalı İletişim kuramcısı Marshal McLuhan, iletişim teknolojilerini insanların duyuları üzerindeki etkileri ekseninde ele alır. Ona göre her yeni iletişim teknolojisi farklı bir duyunun gelişimine etki eder ve bireylerin duyularındaki farklı gelişmeler onların zihinsel algılama ve yaratma edimini de değiştirir. Bireylerin algı yapısındaki dönüşümlerde kaçınılmaz olarak kültürel üretimi etkilemekte ve toplumsal yapının değişimini sağlamaktadır. Farklı bir ifadeyle, toplumsal yapılanma ve kültürel üretim bu farklı duyuşsal algıların gelişimi doğrultusunda şekillenir, her yeni buluş insanın bir uzantısıdır; sözlü kültürün egemen olduğu dönemlerde işitsel (kulak) duyuya bağlı olarak yaşayan insan matbaanın bulunuşuyla da görsel alana kaymışlardır. Günümüzde farklı algılarımızı harekete geçiren pek çok teknolojik aygıttan söz edilebilir. Bütün bunları bir bütünlük olarak ele almak elzemdir. Bu bakımdan yalnızca teknolojik iletişim aygıtlarını değil, bunların yazılımlarını, insanların alışkanlıklarını oluşturma biçimlerini ve teknolojik olarak gelişimini inceleyen ve birçok alan ile birlikte çalışan “Medya Arkeolojisi” terimi ortaya çıkmıştır. Şimdiye kadar medya tarihi insanlık ile bir arada gelişen konuları incelemiştir. Medya arkeolojisi ise genel olarak tarih içindeki insan olgusunu ortadan kaldırarak ya da aza indirgeyerek ortaya koyulan araç ve fikirleri inceleyen bir arkeolojik kazı olmuştur. Medya arkeolojisi neden ve sonuçları tarih gibi ortaya koymayan bir metodolojiye sahiptir. Medya arkeolojisi metodolojisini tarihin neden-sonuç ilişkisinden ayıran nokta çeşitli alanlardaki kitle teknolojisi aygıtlarını ve bunlar gibi doğmamış icatları hem donanımsal ve yazılımsal birer araç olarak hem de medyanın yarattığı psikolojik etkileri destekleyecek savları birleştirerek ortaya koymasındadır.

Önem

Modern çağın getirdiği enformasyon karmaşası içerisinde, medya arkeolojisi devreye girerek dijital kültürün getirdiği hafıza kaybını engelleyerek bir kategoriye sokmuştur. Medya aygıtlarının sürekli değişim hâlinde olan yüzü, dün ve bugün “ne”, “ne zaman” ve “nerede” olduğu sorularının zamansal, kuramsal ve düşünsel olarak yer değiştirmelerine neden olmuştur. Medya arkeolojisi, duyularımızın medya bağlamında her zaman nasıl eklemlendiğine ilişkin bir analiz için iyi bir metodolojidir. Aynı zamanda geçmiş ile ilgili tarihsel olarak değil, düşünceye yönelik hazneler, alet çantaları olarak görmek kapsamında

medya arkeolojisinin bize katacağı çok şey vardır. Medya arkeolojisi alanında mevcut çalışmalar, genellikle konuyu Avrupa tabanlı incelemekte olup ülkemizde henüz bu konu üzerine yoğunlaşmış iletişim araştırmacılarının olmayışı büyük bir eksikliklerdir. Bu araştırmacılar arasında bu konuda çalışmak isteyen iletişim ve radyo televizyon öğrencileri için de bir örnek teşkil edebilmesi çalışmanın önemi konusunda göz önünde bulundurulmuştur. Bu çalışma Türkiye’de medya arkeolojisi alanında yapılacak ilk çalışma olup konu kapsamı bir başlangıç niteliği taşımaktadır. Bu alanın Türkiye’de araştırılmasına örnek bir çalışma olması yönünden önemlidir.

Medya Arkeolojisi terimi, 21.yy’da daha çok karşımıza çıkan bir terim olmakla beraber ilerleyen yıllarda önem kazanacaktır. Medya arkeolojisi eski medyanın yeni medyaya olan etkilerini, yeni medyanın eski medyadan aldıklarını ve bu ikisinin zamanla nasıl birbirine geçtiğini de inceler. Medya arkeolojisi terimi daha önce sinema çalışmalarında ortaya çıkan bir terim olup, sadece sinemanın doğuşuna değil 19.yüzyıl aygıtlarına özel bir önem vermiştir. Bu çalışmanın amacı, dijital kültürde tüketim nesnelerinin giderek görünmez hâle geldiği bir dönemde donanımın ve yazılımın ne derece önemli olduğunu vurgulamayı amaçlayarak bunların gelişimine katkısı olan eski medya teknolojilerini ve aygıtlarının günümüzde tanınmasını sağlamaktır. Medya arkeolojisi, sadece medya anlamında geçmişi anlatarak değil, makinenin içini kazıyarak medya kültürümüzün şimdiki (ama teknik olarak “arkeolojik”, artık kullanılmayan) gömülü koşullarını ele almayı amaçlar.

Amaç

Eskiden yeniye iletişim teknolojilerinin evrimini göz önüne alarak, geleneksel medya ve yeni medyayı yan yana koyarak teknolojik medyanın hem düşünsel hem de kullanım alışkanlığı açısından oluşturduğu farklılıkları göstermek bu çalışmanın temel amacıdır. Elde edilmesi hedeflenen sonuç sayesinde, toplumun bunu nasıl algıladığına ilişkin teknolojilerin değişim dönemlerinde ortaya atılan görüş ve düşünceler, makale ve yazılar incelenecek, insan-teknoloji bağlamında geleneksel ve yeni teknoloji insanlığı nereye götürüyor, insanlar geleneksel teknolojiyi ne amaçla kullanıyor, yeni teknolojinin etki alanları neler gibi soruların cevabı aranmıştır. Araştırmanın hedefleri medya arkeolojisini Türkiye’de tanıtmak, Jussi Parikka’nın ‘Medya Arkeolojisi Nedir?’ kitabıyla ele aldığı medya arkeolojisini medya teknolojilerinin içerdiği eski ve yeni kitle iletişim araçları ve medya arkeolojisi

araştırmacılarının görüşleri ile ele alarak yeni bir alan olarak ortaya koymaktır. Medya arkeolojisini ve medya teknolojilerini teknolojik determinizm kapsamında ele almak ise her bir medyumun zamansal çizgide farklı bir duyu organını etkileyerek farklı anlama yöntemleri oluşturması ve kitle iletişim araçlarının teknolojik değişiminin kitle kültüründe yarattığı etkiyi arkeolojik olarak araçların tarihsel kullanımına başvurarak gözler önüne koymayı amaçlamaktadır. Böylece medya teknolojilerinin kronolojik bir sistemli çalışma ile toplumu oluşturma ve yapılandırma işlevini metodolojik olarak medya arkeolojisi ile yapılandırmak amaçlanmaktadır. Araştırmanın hedeflerinden biri de daha önce bahsedilmeyen ancak medya arkeolojisi ve medya teknolojileri teorileri açısından önemli olan Friedrich Kittler, Siegfried Zielinski gibi isimlerin çalışmalarını Türkçe olarak yorumlayarak iletişim çalışmalarında kullanılmalarını sağlamaktır. Jussi Parikka'nın çevirisi sayesinde ülkemizde tanınmakta olan medya arkeolojisi alanında günümüz kitle iletişim teknolojileri ve bunların geçmişle kurduğu bağlar ayrıntılı olarak ele alınmaktadır. Medya arkeolojisini tanıtmak amacıyla bu alanda makale ve kitap ortaya koyan isimler, medya arkeolojisinin teorik alanda faydalandığı çeşitli iletişim bilimciler ve medya arkeolojisini etkileyen düşünceler de bu bölümde ele alınmıştır.

Araştırma Sorunu / Varsayımlar

Yalnızca medya teknolojilerinin tarihsel yönüyle değil, donanım ve yazılım alanındaki geçmişe yönelik buluşların şimdiki teknolojilere yansımaları ve modern dönem iletişim teknolojilerinin insanı yöneten bir makine hâline gelmesi teorisi bu incelemenin kapsamındadır. Tezin yazımına yönelik ortaya konulan problem ise Medya teknolojilerinin geçmişi nedir? İnsanın bugün kullandığımız anlamıyla teknolojiyi kullanmasının öncesi ve koşulları nelerdir? İletişim aygıtlarının gelişimi insanın algılama sürecini nasıl şekillendirmiştir? Matbaa ile yazılı kültürün daha kolay yaygınlaşmasından sonra radyo ikincil bir sözlü kültür dönemi yaşayan toplumu televizyon ve son dönem dijital medyası nasıl etkilemiştir? Medya arkeolojisi ile medya teknolojileri nasıl ele alınabilir? Toplumun dönüşümünde kitle iletişim araçlarının oynadığı rol nedir? Günümüzde kullanılan teknolojik aygıtların tarihsel gelişimi nasıl olmuştur? Sorularının cevabına yönelik oluşturulmuştur.

Medya Arkeolojisi içeriğinde; kültürel materyalizm, medya tarihi, sosyoloji, halkla ilişkiler, yeni tarihçilik ve yazılım çalışmaları gibi çeşitli alanlara genişleyebilmektedir. Böylece kitlelerin etkilenme süreçlerini ve bu süreçte ortaya çıkan yeni medya aygıtlarını objektif bir

gözle her alandan faydalanarak inceleyebilmesi yeni teknolojilerin yalnızca teknolojik medya araçları olarak değil birer etken olarak ele almada faydalıdır. Gelecekte Türkiye’de medya arkeolojisi alanında eski dönemlerden başlayarak toplumsal sosyolojik yapı ve koşulları göz önünde bulundurularak medya arkeolojisi kapsamında araştırma yapan iletişim araştırmacılarına bir başlangıç sağlamıştır. Bu alanın Türkiye’de çalışılmasının önemlerini ortaya koymuştur. Bu çalışma, medya arkeolojisinin medya ile toplumu nasıl bir araya getirdiğini kitle iletişim araçları üzerinden açıklayarak modern toplumda medya teknolojilerinin yarattığı zihinsel karmaşanın nedenlerini ortaya koyarak iletişim araştırmalarının medya tarihi ile boşlukta kalan bağlantıyı medya teknolojilerini arkeolojik biçimde ele alarak sunmuştur. Çeşitli kitle iletişim araçlarının yarattığı etkiler hususunda açıklayıcı olduğu için bu alanda çalışan ve kendini geliştirmek isteyen kişiler ve insanları medya teknolojilerini daha verimli kullanmaya yöneltmek isteyen kurumlar tarafından incelenmesi elzemdir. Bu çalışma bu alanda Türkiye’de ortaya konulan ilk çalışma olması sebebiyle çalışmanın case ve research’ını ortaya koymak mümkün değildir. Ancak bu konular ileride bu konuya yönelmeyi düşünen iletişim bilimciler tarafından çalışılabilecektir.

Yöntem / Teknik

Araştırma sorularının yanıtlanması yönünden toplumlara olan etkilerine ve alışkanlıklarına yönelik Nitel araştırma yöntemlerinin uygulanması daha uygundur. konuyla ilgili kaynak taraması yapılması ve çeşitli iletişim kuramcılarının araştırmalarının da baz alınması amaçlanmıştır. Sorgulama süreci tasarlanırken şu anahtar kelimeler kullanılmıştır: Medya arkeolojisi (Media Archeology), Teknolojik Determinizm (Technological Determinism), Medya Tarihi (Media History), Parikka ve Huhtamo (Parikka and Huhtamo) . Araştırma metinleri önce Google Academics kullanarak taranmış daha sonra diğer yabancı literatür taraması yapılmıştır. YÖK tez tarama sayfasından daha önce bu konu üzerine araştırma yapıp yapılmadığı araştırılmıştır. Değişen teknolojiler üzerine düşünceleri ortaya koymak üzere eski dönemlere ait, iletişim bilimcilerin düşüncelerini ortaya koyan dergiler, makaleler ve kitaplar incelenmiştir. Ayrıca ilgili alanlarda yapılan çalışmalara dair içerik analizi yapılmıştır.

1.TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİNDE İNSANIN DÜŞÜNSEL GELİŞİMİ VE MEDYA AYGITLARI İLE İLİŞKİSİ

1.1.İlkçağlardan İtibaren İletişim Alanında İnsan-Alet ilişkisi

İletişimin tarihin başlangıcından itibaren insanın evrimi ve toplumu oluşturmasında büyük bir yeri olduğu görülür. İletişim insanın en temel ihtiyacıdır. Modern çağlara baktığımızda bu ihtiyacı karşılamak için oluşturulmuş kitle iletişim araçlarını görürüz. Bütün bu iletişim gereksinimi ve sonucunda ortaya çıkan araçlar, nesnelere aslında eskiden beri insan gelişim sürecinin bir parçası olmuştur. Genellikle 20. yüzyıl kitle iletişiminin ilk çağı olarak adlandırılmasına rağmen¹, tarihöncesi zamandan günümüze kadar insanın evrimine baktığımızda insanın aletler ile olan ilişkisinin bugün kitle iletişim araçları ile giderdiği ihtiyacın temelini oluşturduğunu görürüz. Medyanın derin zamanı, dünyanın kalıntılarında araştırma sonucu bulunan şeylerden ve teknik medyanın gelişiminden çok daha fazlasını içermelidir.² İnsanın gelişim sürecinde *Australopithecus* ve *Australopithecus Africanus* olarak adlandırılan evrimleşmiş ve insanın ataları arasında sayılabilen türler olduğu bilinmektedir.

¹ Doç.Dr.İncilay CANGÖZ et al., *İletişim Sosyolojisi*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yay. No: 2666, s. 31

² Siegfried ZIELINSKI, *Deep Time Of The Media*, Cambridge-London: MIT Press, 2008, s.7

Bu çalışmanın ilk bölümünde Homo Habilis'in öne çıkmasının sebebi insan-alet ilişkisini en iyi gösteren örnek olmasıdır. *Homo Habilis*; *Australopithecus* ve *Africanus* gibi “yürüyen maymun” olarak kabul edebileceğimiz türlerden sonra gelir, Afrika iklimi daha kurak ve serin hale geldiğinde ortaya çıktığı varsayılan ve en eski örneği 2.4 milyon yıllık olan bir insan türüdür. *Homo sapiens*'ten daha eski bir geçmişi vardır. ‘*Habilis*’ Latince , “elverişli, yatkın, yetenekli, uzman” gibi anlamlara gelmektedir. Bu türü insan- alet ilişkisi bakımından en önemli kılan özelliği taş çekiç gibi aletler yapmaya yatkın olması ve ateşi kontrol eden ilk yaratık olmasıdır.³ İnsanın aletler ile ilişkisinin dile yansması yadsınamaz bir bütünlük oluşturur. İlk insanlardan günümüze ulaşabilen nesnelere iki önemli özellik göze çarpar:

- 1- Gereksinimlere göre şekillenen nesnelere: kullanmak için çanak, çömlek yapımı; hayvan derisi yüzme ve işleme; avcılık için alet yapımı; yerleşik hayata geçiş ile birlikte tarım için alet yapımı ve hayvanları evcilleştirme.
- 2- İnsanın zihinsel sürecini gösteren nesne ve imgeler: hayvan yağını boya olarak kullanma ve resim çizme, ağaç dalına çentik atarak hesap yapma; fildişinde, taşta ve ağaçta kendini gösteren el sanatları üretimi; kavallar, davullar ve telli aletler yapma⁴

Alet gelişimini iletişim gereksinimini arttırarak göçebe bir toplumdaki yerleşik bir topluma geçen insan toplulukları arasında anlaşma aracı olarak “konuşma dili” ortaya çıkartmıştır. Dilin ortaya çıkışı ile ilgili çeşitli varsayımlar olsa da, ilk çağlarda kesin olarak sözlü bir iletişim olduğuna dair herhangi bir kanıt bulunmamaktadır. Dilin gelişimi insanın evrimi ile doğru orantılı olarak gerçekleşmiştir. Yazı ise insan-alet ilişkisinin üst noktasıdır. İnsan doğayı taklit ederek (mimesis) kendisini geliştirmiş ve etrafını anlamlandırma süreci de onun dile ihtiyacını doğurmuştur.

İnsanlar yerleşik yaşama geçtikten ve küçük kavimler oluşturmaya başladıkça insan-nesne ilişkisi de boyut değiştirmiştir. Çeşitli kavimler arasındaki etkileşimler ticareti doğurmuştur, ticaret ise insanların birbirini anlamasını zorunlu kılmıştır. Yazıya doğru evrimleşen bu yolda nesnelere bir başlangıçtır. Çeşitli etkileşimlerle ilk olarak “nesne yazısı” ortaya çıkmıştır. Bunun en bilinen örneği Peru’da İnkalar tarafından kullanılan ve *Quipu* olarak adlandırılan ip yazısıdır. Bu sistemde düğümlerin büyüklüğü, sayısı ve sıklığı, iplerin rengi ve sıralaması, bugün hâlâ açık olmayan anlamlar taşımaktadır. Ancak bu nesne yazısının

³ Steven Rogen FISCHER, **Dilin Tarihi**, Türkiye İş Bankası Kültür yay. 21, 2013, s.28-29

⁴ Steven Rogen FISCHER, s. 37-50

yalnızca Peru’da değil, Çin’de ve Eski Pers uygarlıklarında kullanıldığı da bilinmektedir.⁵ Buna benzer özellikte bir diğer sistemi de yukarı Mezopotamya’da geniş yayılım gösteren hesap yapmada kullanılan calculi olarak adlandırılan hesap taşları sayılabilir. Bu sistemde taşların biçimleri, sayıları ve büyüklükleri ticaret yapılan hayvan, eşya vb. göstermek için kullanılmıştır. Kısaca insanlar başlangıçta iletişim kurmak için nesnelere ihtiyaç duymuşlardır zamanla bu gereksimi karşılamak için nesnelere yeterli olmaması sebebiyle farklı yöntemler geliştirmişlerdir.

Bugün kullandığımız yazı, insanın etrafındaki nesnelere ile olan ilişkisinin bir sonucudur. Bu anlamda ilk olarak etraftaki nesnelere anlamlı hâle getirmek iletişimin oluşmasını sağlar. Kanadalı iletişim bilimci Marshall McLuhan, “araç mesajdır.” demiştir.⁶ Bu sözün antik çağlarda kullanılan karşılığı yazıdır. Ancak yazı olarak belirttiğimiz nesne ve betimlemeler ilk çağda rastgele oluşturulan herhangi bir çizim, resim değildir. Belirli bir anlamı olmalıdır. İlkel sanatçılardan biri bir geyik resmi çizerse, bu yazı olmaz. Bu ancak basit bir sanat eseri olabilir. Ancak, belli bir yerde geyiklerin bulunduğunu keşfedip buranın iyi bir avlanma yeri olduğunu diğer insanlara iletmek için bir kayaya geyik resmi çizerse bu resim sanat eseri anlamını kaybeder ve tıpkı McLuhan’ın belirttiği gibi bu bir mesaj olur.

Medya arkeolojisi, kitle teknolojilerinin ilkçağı ile ilgilendiğinde bu ilkçağ tarihsel olarak ana "ilk" anlamı ile kullanılmamıştır. Buradaki “ilk” tekno-epistemolojik, yani tarihte teknolojik olarak devrim sayılan araçların bilgisine dayanan, kitle iletişim araçlarının altında yatan konudan konuya atlayan düzensiz yapıları betimlemek amacıyla kullanılmıştır.⁷ Medya arkeolojisi kapsamında yazı, insanları bir araya getiren onların anlamlı bir bütünlük oluşturmasını sağlayan ilk teknolojik buluştur. Yazı ve yazının kullanılmasını sağlayan aletler, o zamana göre oldukça yeni, teknolojik birer gelişmedirler. Bu anlamda teknoloji kelimesini etimolojik olarak incelediğimizde Yunanca “tekhne”, sanat, zanaat gibi anlamları karşılarken sonuna konulan “-loji” grekçe logos kelimesinden yani “söz, bir şeyin bilgisi” gibi anlamlardan türemiştir.⁸ Yani bir uğraşın, bir zanaatın bilgisidir. Yazının ilk ortaya çıkışı, insanların çevresini elleri yardımıyla betimlemesiyle olmuştur bu sayede ilkin oluşan yazı

⁵ Metin ALPARSLAN, **Hititolojiye Giriş**, Türk Eskiçağ Bilimleri Enstitüsü, 2009, s. 50

⁶ Metin ALPARSLAN, s. 55

⁷ Wolfgang ERNST, “Media Archaeography: Method and Machine versus the History and Narrative of Media”, Ed. Jussi Parikka, **Digital Memory and the Archive**, Minnesota – London, University of Minnesota Press, 2013, s.55

⁸ Mauricio Ramos Alvarez, “Modern Technology and Technological Determinism: The Empire Strikes Again”, **Bulletin of Science Technology & Society**, Volume: 19 issue: 5, 1999, s.403

sistemlerinde resimlerin önemli bir rolü vardır. İnsanlar, resim yardımıyla mesaj iletmeyi çabuk bir şekilde kavramış ve böylece yazının temeli sayılan resim-yazıyı keşfetmişlerdir. Bu Yazı, Mısır'dan Indus vadisine uzanan bir coğrafyada sayılan, ölçülen ve tartılan eşyaların resimlerini çizerek çetele tutmak ya da tasnif etmek amacı ile bir tüccar ya da memur tarafından geliştirilmiştir.⁹

Resim yazı sistemlerinin en bilinen örneği Mısır Hiyeroglifleri'dir. Burada çeşitli resimlerin yanı sıra yarım daire, üçgen, dalga vb. semboller de kullanılmıştır. Yazının coğrafyası doğudan batıya ve tekrar doğuya doğru gelişip değiştikçe, resim-yazının değişerek sembollere dönüşmesiyle, sembollerin de zamanla “fonetizasyon”¹⁰ a uğramasıyla (birer ses olarak okunmaya başlanmasıyla), sesleri temsil eden semboller olarak bugün bildiğimiz alfabe'yi oluşturmuşlardır. Uygarlık Çağı alfabeden sonraki dönem olarak sınıflandırılır.¹¹ Tarihi çağlara geçiş ise Sümerlerin I.Erken Sülaleler dönemi (M.Ö.2900-2750) olarak kabul edilir. Bu döneme ait en önemli belgeler egemen sülaleleri gösteren listeler olarak gösterilmiştir.¹²

Medya teknolojilerinin başlangıcı olarak Innis'in sözlü ve yazılı kültürün insanları ve medeniyetleri nasıl etkilediği konusunda ele aldığı medeniyetlerden ilki olan Mısır, alfabenin oluşumu ve toplumsal değişime etkisi açısından güzel bir örnektir. Mısır'a özgü iletişim araçları ilk olarak taş ve papirüs olmuştur. Bu araçlardan taş, hükümdarın siyasi gücünü simgeleyen pahalı ve zahmetli bir iletişim yöntemi olarak kullanılmıştır. Papirüs ise ilk kullanılmaya başlandığı zamanlar doğrudan doğruya olayları, inançları ve tarihi kaydetmek üzere din adamları ile bağlantılı bir araç olarak kullanılmıştır. Diğer uygarlıkların hukuki, ticari, felsefi kullanımlarının aksine Mısır uygarlığı için yazı din ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Bu ise ülkede zamanla dini monarşinin yükselişine bir zemin hazırlamıştır. Papirüs, Mısır Nil deltasında elde edilmesi kolay “Cyperus Papyrus” adlı bir bitkiden elde edilmiştir. Bitkinin taze sapları kesilip, kabuğu soyularak çıkartılıp, ince şeritler hâlinde kesilerek birbirine paralel şekilde emici bezlere serilerek kurutulması ile papirüs yüzeyi hazırlanmıştır. Çaprazlama başka bir tabakanın bunların üzerine serilerek başka bir bezle daha örtülüp tokmakla sıkıştırılarak tek bir kitle hâline getirilmesiyle papirüs rulosu hazırlama

⁹ Steven Rogan FISCHER, s. 81

¹⁰ Marshall McLuhan, Quentin Fiore ve Jerome Agel, **The Medium is the Message: An Inventory of Effects**, California: Ginko Press Inc. , 1967, s.44

¹¹ Hasan BAHAR, **Eskiçağ uygarlıkları**, Kömen yay. 53, s.28

¹² BAHAR, s.41

işlemi tamamlanır. Üzerine yazı yazmak için ise hasırotundan çeşitli kalınlıklarda fırçalar kullanılmıştır.¹³ Taş üzerine keski ile kabartma işlemek yerine papirüs üzerine yazmak çok daha kolay bir uygulama olmuştur. Mısırlıların zamanla taştan papirüse geçmesi düşüncelerinin daha rahat yazılmasına olanak vererek ilgiyi, dikkati ve düşünmeyi canlandırmıştır. Bu değişim ise beraberinde toplumsal devrim ve hitabet sanatının coşması ile dinsel yazı yerine laik yazının geçişini getirmiştir.¹⁴ Taşa olan bağımlılıktan papirüse olan bağımlılığa geçiş ve beraberinde getirdiği değişim sonrası Mısır, dışarıdan gelen saldırıların arttığı bir döneme girmiştir ve çok geçmeden yenik düşmüştür (MÖ. 1660-1580). Bu dönemde bir iletişim aracı olarak yazının işlevi kültürün kendisini korumasına yöneliktir. İstilacıların fatihleri ister istemez hiyeroglif yazıyı ve Mısır geleneklerini benimsemek zorunda kalmışlardır. Bu ise Mısır halkının toplumsal yapısını korumasına ve çok geçmeden istilacıları topraklarından atmalarına olanak tanımıştır.¹⁵

Yazı, Mısır'da olduğu gibi Babil'de de rahiplerin ustalaştığı ve kullandığı karmaşık bir sistem olarak onlara eğitim, hukuk, ticaret üzerinde etkili olma olanağı vermiştir. Kil ve kil üzerine yazmada kullanılan aletler, yazının gelenekselleşmesini sağlamışlardır. Ancak tek bir toplum olarak örgütlenmek yerine birbirinden ayrı kent devletlerin yönetim olarak daha başarılı olması, Innis tarafından, rahiplerin yönetim konusundaki yetersizliği olarak ele alınmıştır. Buna rağmen yazı sayesinde Babil; ortak hukuku, ortak takvimi ve istikrarlı idari sistemiyle bölgesel devlet modelinin ilk örneklerinden birini oluşturmuştur. Innis açısından alfabe, bağımsız yönetime geçişle doğrudan ilişkilidir. Alfabe, “imparatorluklara oranla kentlerin ve küçük ulusların konumunu destekler.”¹⁶ Ancak Sümerlerin Samilere boyun eğmesi ve Sümer, Babil ve Akad sözcük sistemleri üzerinden yeni bir okuma sistemi oluşturulmasıyla, Hammurabi Sami dilini resmileştirdikten sonra yönetimde ve sistemlerde bir değişikliğe gidilmiş, idari sistem merkezleştirilmiştir. Birleşik bir ulus hâlinde, şehir devleti bölgesel devletin içine çekilerek; ortak yazılı hukuk, ortak takvim ve kalıcı yönetim ile ortak bir paydada buluşturulmuştur.¹⁷ Yazmada kullanılan alüvyonlu kil Babil'de bulunup kullanılmıştır.

¹³ Alfred LUCAS, **Ancient Egyptian Materials and Industries**, 4.Basım, New York: Dover Publications, 2011, s.133

¹⁴ Harold INNIS, **İmparatorluk ve İletişim Araçları**, Nurcan Törelî (çev.), Ankara: Ütopya Yayınevi, 2006, s.43

¹⁵ Harold INNIS, s.46

¹⁶ Harold INNIS, s.59

¹⁷ Harold INNIS, s.70

Asurlular tarafından ise yazı yazmak amacıyla bir araç-ortam şeklinde kullanılmıştır. Kil üzerine resim çizmek yerine ufak darbeler ile anlamlı simgeler oluşturmak, çabadan tasarruf ile daha kolay olduğu için resim-yazıdan biçimsel modellere geçiş uygulanarak simgelere geçiş hızlanmıştır. Kil tabletler üzerine küçük bir kalem boyutu bir yassı kenarı yontulmuş dört yassı kenarlı, üçgen uçlu yazı uçları ile kuvvetlice bastırılarak çivi şeklindeki işaretler ve bu yazıya uygun yaratılan çeşitli bastırma yöntemleri ile oluşan simgeler aracılığıyla bir metin oluşturulmuştur. Bu yöntem ile resim-yazıdaki “kral” ya da “tanrı” gibi resimlerin yerini heceleri temsil eden pek çok simge alarak, dinle bağlantılı yazı ya da tarihsel metinlerin daha iyi anlatılmasına olanak sağlanmıştır. Bu yöntemin sıkıntılarında biri kurutulmamış kil üzerindeki yazıların herhangi bir ezilme, sıkışma, sürtünme sırasında bozulabilmesiydi. Bunu engellemek için ise başlangıçta kili güneşte kurutma yöntemi ile dayanıklı hâle getirme yöntemi hakim olmuştur, ancak zamanla uzun mesafeli iletişim ve önemli belgelerin bu yöntemle aktarılması bu iletişim aracını daha önemli hâle getirerek bozulmayı engellemek için kesin bir çözüm olarak tabletleri ateşte pişirme ile yazıyı daha dayanıklı ve kalıcı hâle getirmeyi gerektirmiştir. Böylece ticari ve kişisel yazışmalar için de yazıların değiştirilme ihtimali ortadan kalkmış ve resmi yazışma, antlaşma türevi yazılarda kil tabletler önemli birer belge hâline gelmiştir.¹⁸

Yazının daha sonraki gelişiminde ise ticaret daha ön plana çıkmıştır. MÖ. 2000 sonrası, Asur İmparatorluğunun genişlemesi ve sömürgecilik ile çok uluslu bir imparatorluk hâline gelmesi sonrası karayolu ticareti yapan Aramiler ve deniz ticareti yapan ve Tyre, Sidon ve Babylos limanlarını inşa eden Fenikeliler alfabeye sıklıkla ihtiyaç duymuşlardır.¹⁹ Fenikeliler, sıkışık satırların öne çıktığı çivi yazısı ve papirüs ile fırçanın öne çıktığı kavisli yazıyı, darbeler arasındaki geçişleri kolaylaştırmak suretiyle birleştirerek yeni bir yazı sistemi oluşturmuşlardır.²⁰ Aramilerin ise Kuzey Suriye yazıtlarında Fenike yazı karakterleri ve dilini kullandıklarına rastlanmıştır. Bunun dışında, dönemin ticari yazışma dili çivi yazısı olmasına rağmen kara ticaretinde üstün olmaları ve kendi aralarında aramiceyi kullanmaları zamanla ticari yazışma dilini etkileyerek 8. Yüzyıl ortalarından itibaren, Asur kayıtları Aramice tutulmuştur. Mürekkep ise kil tabletlerin kenarlarında ve çömlüklerin üzerinde kullanılmaya başlanmıştır. Bu ise önceden ayrı ayrı kullanılan bu iki araç için yeni bir kullanım örneğidir.

¹⁸ Harold INNIS, s.61-63

¹⁹ Harold INNIS, s.78

²⁰ Harold INNIS, s.81

Medya arkeolojisi yöntemi olarak eski çağlardaki medya teknolojileri incelendiğinde yazı ve yazı sistemleri hem hesap yapmada hem insanların arasındaki iletişimi ve ticareti sağlamada kullanılan, geleneklerini ve kültürlerini sonraki nesiller için kaydetmelerini sağlayan, düşünceleri iletmede ve kitleleri ortak bir düşüncede birleştirmede kullanılan ilk kitle iletişim teknolojileri olarak görünmektedir. Bu iletişim aletleri, günümüzde kullanılan radyo ve televizyon programları ile oldukça benzer işlevde kullanılmıştır. Kitle iletişimini sağlayan medya teknolojileri o dönemlerde insanların yazmak için kullandığı eski aletler ve yazım araçlarını görürüz. Bu radyo ve televizyon programlarını dinlemek ve izlemek için kullandığımız radyo televizyon ve modern yüzyılda bunlardan daha sık kullanılmakta olan bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi kitle iletişim teknolojisi ara yüzlerine benzetilebilir. Yazının bir teknoloji olması ile ilgili Walter Ong; “ yazı (özellikle alfabeli yazı), bir teknolojidir; araç gereç kullanımını zorunlu kılar: kalem, fırça, işlenmiş kâğıt, hayvan derisi ve tahta gibi yüzeyler, boya, mürekkep vb.” demiştir. Ona göre yazının karşısında matbaa ve bilgisayar yalnızca sözü işleyen yazının birer uzantısı olarak kalmışlardır.²¹ Yazı, ilk olarak resimden türemesine rağmen 21. yy’da yazının yerini “emoji” olarak adlandırılan resim sembolleri ile tekrar resim-yazı’ya bıraktığını görürüz. Eskiden yeniye yeniden eskiye olan bu dönüşüm, medya arkeolojisinin temelindeki yenide eskinin oluşumu ve eskide yeninin aranabilmesi özelliğidir.

Zielinski, *Deep Time of the Media* kitabında, yeryüzü ile ilgili araştırmalardan ve Medya Arkeolojisi’ni oluşturan gelişmelerden bahseden ilk bölümde James Hutton ve çalışmalarını ele alır. 18.yy’da yaşamış, olan Hutton, zengin bir İskoç tüccarın oğludur ve yeryüzünün ne kadar eski olduğu merak konusu iken herhangi bir enstitüye bağlı olmadan kendi çalışmalarını sürdürerek *The Theory of the Earth* kitabını yayınlamıştır. Hutton’u medya arkeolojisine bağlayan en önemli şey bu kitapta dünyanın katmanları ile ilgili bulunduğu teorinin zamanımızda kitle iletişim araçlarına uygulanabilir olmasıdır. Hutton, dünyayı belirli bir döngü içinde kendini yenileyen bir makine (bir araç) olarak tanımlar. ²² Aynı şekilde bugün, ortaya çıkan bütün teknolojik icatlar ve medya teknolojileri geçmişte temeli atılmış fakat geliştirilmesi gereken düşüncelerin zaman içinde dönüşüme uğramış ve kendi kendilerini ortaya atıldıkları temel değişmeden farklı insanların elinde yeniden geliştiren

²¹ Walter ONG, *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojikleşmesi*, Sema Postacıoğlu Banon (çev.), 5.Basım, İstanbul: Metis Yayınları, 2014, s.101

²² Siegfried Zielinski, *Deep Time Of The Media*, Cambridge-London: MIT Press, 2008, s.4

mekanizmalara sahip makinelerdir. İletişim bilimleri alanında yapılan çalışmalarda uygarlık tarihindeki gelişmeleri iktisadi değil, iletişime odaklı şekilde ele almak isteyen Kanadalı İletişim tarihçisi Harold Innis, ilk defa bu incelemeye matbaanın gelişiminden değil tarih öncesi yılları ve bu yıllarda insanlar arasında iletişimi sağlayan aletleri inceleyerek başlamıştır. Bu aletler ve zamanla yazı, tıpkı Hutton'un betimlediği gibi zamanla kendini yenileyen bir mekanizma olmuş ve matbaanın gelişimi ve sonrasındaki teknolojik gelişmeler zemin hazırlamıştır. Matbaanın yayılması sürecinde çeşitli kültürlerin geçmişten gelen geleneklerinin ve kültürlerini ifade etmede kullandıkları yöntemlerin etkisi reddedilemez ölçüdedir. Toplumların iletişim için kullandıkları yöntemlerin zaman ile doğru orantılı bir gelişim göstermesi insanın kelimeler ve nesnelere ile iletişimi nasıl anlamlandırdığı ile de ilgilidir. Bu anlamda insanın iletişimi anlamlandırma süreci bir sonraki bölümde ele alınmıştır.

1.2. İletişimi Anlamlandırma Süreci

Medya, kültürel bir kurum olarak çoğu toplum tarafından benimsenmektedir.²³ Oluşturulduğu toplumların gelenek ve kültürlerini yansıtmaya aracı olarak medya belirli bir toplumun bireysel ve toplumsal iletişimi için bir araçtır. Medya, sözlü ve yazılı kültürün bir parçasıdır. Medya arkeolojisi alanında bugün teknoloji olarak adlandırdığımız gelişen yöntemleri öğrenmeye dayalı medya sistemleri yalnızca elektrik ile başlayan çağ ile kısıtlı değildir. Yazma teknolojisi olarak el yazısında elin hareketi öğrenme ile koşullandırılmıştır.²⁴ Yazı daha teknolojik medya ortaya çıkmadan sahip olduğumuz bir medya tekniği olmuştur.²⁵ Yazının gelişimini tamamlaması ve çeşitli uygarlıklar arasında genellikle ticaret amacı ile kullanılan bir anlaşma sistemi haline gelmesinden sonra insanın düşünme sürecini ve kültürünü aktaran bir araç haline gelmesi, kitle iletişimi ve kitle iletişimi araçlarının gelişimi alanında ortaya çıkan ikinci bir dönüşümdür. McLuhan'ın insanlık tarihi sınıflandırmasında bu dönem ikinci döneme tekabül eder.

²³ Doç. Dr. İncilay CANGÖZ et al., "Medya Gücü", *İletişim Sosyolojisi*, T.C. Anadolu Üniversitesi yay. No:2666, s. 35

²⁴ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, Ebru Kılıç (çev.), İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, 2017, s.95

²⁵ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.96

McLuhan'a göre iletişim teknolojilerini etkileyen tarihsel dönemler dörde ayrılmıştır.

²⁶ Bunlar;

1) Kabile Çağı

2)Edebiyat Çağı

3)Basım Çağı ve

4) Elektronik Çağ' dır.

Bu çağlar daha sonra günümüzün teknolojilerine göre Robert K. Logan tarafından yeniden adlandırılmış ve basım çağından sonra gelen bölüm “Elektrikli Kitle İletişim Araçları” olarak değiştirilmiş ve “Dijital İnteraktif Medya ya da ‘Yeni Medya’” adıyla beşinci bir bölüm eklenmiştir.²⁷

Kabile çağı, insanların ilk kez gruplaşmaya başladığı ve birlikte avlandığı çağları kapsar. İnsanın avcı durumda olduğu tüketici çağlardan, toplayıcı hâle geçtiği ve yerleşik yaşamı benimsemeye başladığı üretici çağlara kadar olan dönemdir. McLuhan'a göre bu dönem insanları için işitme duyusu en önemli duyularıydı. Çünkü onlar “duymak inanmaktır” anlayışına mensuptular.²⁸ İletişimin yalnız konuşma dilinden oluştuğu bu dönem kültürünü sosyolog Walter Ong, “birincil sözlü kültür” olarak adlandırır.²⁹ Birincil sözlü kültür tamamen konuşmaya dayalıdır, oluşumda metne dayalı değildir. Ağızdan ağza aktararak çoğalır. Sözlü gelenekte birikim oluşmaz. Bir zamanlar dilden düşmeyen bir öykü artık anlatılmıyorsa, geriye sadece öyküyü dinlemiş olanların aynı öyküyü anlatma yeteneği kalır. Bu sebeple olağan konuşmalardan çok bir ulusun kökenine dair epik olaylar anlatımda daha kalıcı olmuştur. Yazıda ise kelimeler görsel işaretlerin oluşturduğu bir topluluk olarak somut bir nesneye dönüşür.³⁰ Zamanla aktarılması daha kolaylaşır. Yazıyla anlatılan hikaye, fikir ve anılar bu sebeple sözlü gelenekte olduğundan daha kalıcıdır. Edebiyat çağı ise insanın bugün kullandığımız anlamıyla “insan” olarak bir irade ve zihne sahip olduğu ve düşüncelerini ifade edip diğer insanlara yayabilme yetisine ulaştığı çağlardır. Edebiyat çağı sözlü kültürün yazılı

²⁶ Marshall McLuhan, **Understanding Media**, London and New York: Routledge Classics, 2010, s.351-358

²⁷ Robert K. Logan, “The Five Ages of Communication”, **Explorations in Media Ecology**, Vol. 1, Issue. 1, April 2002, s. 13

²⁸ Marshall McLuhan, Quentin Fiore ve Jerome Agel, **The Medium is the Message: An Inventory of Effects**, California: Ginko Press Inc. , 1967, s.44

²⁹ Walter ONG, s.23

³⁰ Walter ONG, s.24

kültüre egemen olması ile başlayan bir iletişim çağıdır. Yazılı kültürde birer belge olarak elimize geçen ilk sözlü kültür ürünleri yazıya geçirilen destanlardır. Günümüze ulaşan tekerleme, atasözü gibi anonim eserler de devam etmekte olan sözlü kültürün, sözlü anlatımda hâlâ kullanılmakta olan birer üründür. Sözlü anlatımdan yazıya geçilmesinin amacı yazının sözlü anlatıma yardımcı bir eleman olarak insanlar arasında daha kolayca yayılabilmesidir. Sözlü kültür ürünü olan tekerleme ve atasözü gibi türler de destanlar gibi yazıya geçirilerek kalıcı bir form kazanmışlardır.

Yazı ilk medeniyetlerde ticaret, hesaplama ve antlaşmalarda kullanılmaktayken, zamanla insanların sözlü iletişimi aktardığı bir “*medyum*” (Lat. İletişim aracı) hâline gelmiştir. Bu şekilde medyum olarak kullanılan yazının izlerini en belirgin şekilde antik medeniyet kültürünün temeli Eski Yunan yazılarında görmek mümkündür. İlk başta Fenikeliler aracılığıyla deniz ticareti ile taşınan bu yazılar, Samilerin kullandığı sessiz harflerin, Yunanlılar tarafından sesli harfler gibi kullanılıp kullanılamayacakları sınılandıktan sonra (dilleri için sesli harfler vazgeçilmez olduğu için) kolayca anlaşılacak semboller hâline getirilerek kendi dillerine uygulanmıştır.³¹ Bu alfabe, o döneme kadar Yunanlıların oluşturmuş oldukları zengin sözlü kültür ile birleşerek Yunan Edebiyatının temelini atmıştır. İnsanın düşünsel gelişimini yansıtabilmesi de bu zengin sözlü kültür sonucunda gerçekleşmiştir. Innis’e göre sözlü kültür ya da sözlü gelenek, reddedilemez bir doğal yetkinliğe sahiptir. Alfabe teknolojisinin, güçlü bir sözlü gelenek ile karşılaşması kullanıldığı toplumun diğer az gelişmiş sözlü kültüre sahip medeniyetlerden ya da sözlü kültürü din üzerine yoğunlaşmış kültürlerden daha farklı bir konuma getirir. Nesilden nesle aktarılmış bu zengin sözlü geleneğin yazı ile doğrudan doğruya aktarılması onun toplumsal yapıya hızla adapte edilmesini sağlayarak diğer medeniyetlerin geçirdiği dini ve askeri aşırılıklarından kaçınılmasına yardımcı olur.³²

Yazının Yunan medeniyetleri tarafından yaygın şekilde kullanılmaya başlandığı dönem, aynı zamanda medeniyetin temellerinin atıldığı yasaların, ahlak ve kültürlerin belirginleştiği bir dönemdir.³³ Düşünsel alanda diğer uygarlıklardan üstün bir yere oturan Eski Yunan Edebiyatı, özellikle “Attike” lehçesi ile oluşturulan çok sayıda eser bulunur. Çünkü Attike lehçesi çoğu önemli eserler veren yazarlar tarafından benimsenmiş bir lehçedir. (

³¹ Harold INNIS, s.105

³² Harold INNIS, s.95

³³ Harold INNIS, s.96

tragedya yazarları Sophokles, Euripides, tarihçi Thukydidés, filozof Platon, Aristoteles gibi)

³⁴ Bunlar genellikle sözlü kültürden gelen dünyayı anlamlandırmaya yönelik felsefi metinler, kültürlerini aktarmak amacıyla yazılmış mitolojik metinler ve sözlü edebiyatın yazıya geçirilmesi ile oluşmuş epik destanlardır. En bilinen örneklerinden biri Homeros'un Ilyada ve Odysseia destanlarıdır. Homeros sözlü kültür ürünü olmasına rağmen, anonim şekilde yazıya geçirilen destanları günümüzde eski Yunanca aslından her dile çevrilmekte ve kitlelere ulaşmaktadır. İçerik olarak baktığımızda bugüne ulaşmalarının temel sebebi, evreni insan gözüyle kavrayan ilk düşünce biçimlerini ortaya sermeleri ve olayları açıklarken o dönemin kültürünü aktarmalarıdır. Kültür ve gelenekler sonraki uygarlıklara aktarıldıkça yaşamaya devam ederler. Aktarılan bir kültür sonraki uygarlıklarda onların düşünce ve geleneklerine göre evrimleşir ve dönüşüme uğrar. Kitle iletişim araçlarının gelişimi de bu şekilde olmuştur. Örneğin; iletişimin hızlanmasında önemli rolü olan elektriğin geniş alanlarda kullanılmaya başlanması bu şekilde zaman içinde farklı kişiler tarafından daha iyi hâle getirilen sistemler sayesinde gerçekleşmiştir. Ulaşım ve iletişim ile ilgili olarak elektrik üretiminin artması bu devinimi en iyi görebileceğimiz örnekler arasındadır. Michael Faraday ve sonradan bu teknolojinin resmi patentini alan Thomas Davenport ile beraber elektrik üretimini kolaylaştırmak amacıyla elektrik motoru (DC motoru) ortaya çıkmış ve sonraki dönemlerde sıkça kullanılmıştır. Kullanıldığı dönem, atla çekilen arabaların elektrik motorlarıyla da hareket ettirilebileceği fikri ortaya atılmasına rağmen, 1880 ortalarında, doğru akımın birkaç kilometrelik sınırlı mesafeye dağıtılabilmesi ve elektrik motorunun pahalı maliyeti kullanımın gelişmesini engellemiştir. Bu sorundan yola çıkarak İtalyan Galileo Ferrari, 1888, ilk indüksiyon motoru prototipini hazırlamış fakat sanayide uygulama konusunda bazı sıkıntılar yaşamıştır. 1888-1896 yılları arasında ise Nikola Tesla, Ferrari'nin sistemindeki sorunları görmüş, Ferrari'nin modelindeki birbirine değen metal yüzeyleri atmış, iç silindiri bakır olanla değiştirmiş, dış çembere elektrik akımı yollayıp dış çember ve silindiri elektrik akımına çevirmiştir. Böylece elektriğin daha uygun maliyetle çok uzak mesafelere dağıtımını sağlayan indüksiyon motoru (AC motoru) kullanılmaya başlanmış ve teknolojinin gelişimi hız kazanmıştır. Medya arkeolojisinde "Hayali Medya" olarak adlandırılan kısım tıpkı elektrik üretimi prototipleri ve gelişimi gibi kitle iletişim aracı olarak tasarlanmış ve zamanla değişerek farklı ürünlerin yaratılmasına katkısı olan prototipleri ve eski icatları yeni icatlara olan

³⁴ Güler ÇELGİN, *Eski Yunan Edebiyatı*, İstanbul : Remzi Kitabevi, 1990, s.16

katkıları ile bir arada inceler. Geçmişte ortaya atılan bu fikir ve prototipler, günümüze olan katkıları sebebiyle incelenmeye değerdir. Toplular için fikir ve icatların tarihi, en az insanlık tarihi kadar büyük önem taşımaktadır. Tarihin kendisini tekrarlaması gibi, ortaya atılmış olan fikir ve icatların da tekrar elden geçirilip gelecekte oluşturulması planlanan icatlar için bir temel oluşturması hiç de olasılık dışı değildir.

Yunanlıların yazıyı geliştirmede yeni bir araç kullandıkları olarak papirüs, MÖ.7'inci yüzyılın sonu MÖ.6'ıncı yüzyılın sonu civarı, lirik şiirlerin ortaya çıkışı ve yazının yaygınlaşması ile çoğalmıştır. Yazılı ürünlerin artışı, sözlü kültürün yaygınlaşmasında rolü olan ozanların azalmasına yol açmıştır. Yine de bu tarihlerdeki siyasi olaylar (Perslerin MÖ.574'te Mısır'a ulaşmaları ile Yunan genişlemesinin durması vb.) papirüs temininde sıkıntıya yol açarak sözlü geleneğin bir süre daha korunmasını sağlamıştır.³⁵ Sözlü kültür ve gelenek, kullandığı yöntemler ile toplumun işiterek duyduğu sözlerin algılamasını kolaylaştırmıştır. Aslında bugün bile reklamcılar ve siyasetçiler tarafından retorik sanatını kullanırken başvurulan unsurlar, sözlü kültürde ozanlar tarafından kullanılan öğelerin korunarak günümüze gelmiş hâlleridir. Ozanlar, şiir ve şarkıları anımsamak için çeşitli kelime oyunlarına, ritme ve tekrarlamalara başvuruyorlardı. Bir ozanın öğrendiği bir şiir ya da şarkıyı yazılı ezberde olduğu gibi birebir ezberlemesi bu anlatım tarzında gerekli değildi. Ancak ozanın şarkı ya da şiiri herhangi bir bozulmaya uğratmadan kendi belleğindeki gibi aktarmasını kolaylaştıracak dile ve kültüre özgü öğeler de mevcuttu. Ong'un aktardığı Milman Parry'nin Homeros'u baz alan sözlü sanat çalışmasına göre; Eski Yunan destan düzeni dize ölçüsüne göre yapılmış kalıplarla denetlenmiş ve bu kalıpların öykünün çizgisini ve destanın tonunu bozmadan kalıpların yer değiştirilebileceği şekilde uygulanabildiği gözlenmiştir.³⁶ Böylece işitmenin hâkim olduğu sözlü kültüre dayalı bir toplumda bellek insanın en önemli aracı olmuştur.

Yazı, sözlü kültürün bir araç yardımı ile gelecek nesiller için somut olarak kaydedilmesini sağlamıştır. Dışsal belleğe ve sözlü iletişime dayalı şeyler yazı sayesinde korunabilme olanağı taşır. Hatırlanması gereken şeyler cümleler ile muhafaza edilir. Yazının sıklıkla kullanılması insanın algılama sürecini değiştiren ilk evrimdir. İnsanın kavrayış süreci ve kültür üretimi yazı ile değişime uğramış, insanlar zihinlerindeki şeyi yazı araç gereçleri

³⁵ Harold INNIS, s.109

³⁶ Walter ONG, s.76

sayesinde kalıcı bir yüzeye kaydederek “düşünme” eylemi üzerine yoğunlaşma olanağı bulmuşlardır. Yunanlıların geliştirdiği fonetik alfabe, sesi görünür biçimde indirgeyen yazı sistemlerinin en esneğidir.³⁷ Yunanlıların, alfabeyi düşüncelerini aktarmak amacıyla kullandıkları bir iletişim aracı hâline getirmelerinde alfabenin konuşma diline uyumlu olması oldukça büyük bir önem taşımıştır. Alfabenin görece olarak basitliği, yazıcılığın uzmanlık gerektiren bir meslek olarak gelişimini durdurmuş ve buna bağlı olarak din adamlarının eğitim üzerinde hakimiyet oluşturmasını engellemiştir.³⁸ Yunanlıların tanrılara bakışının mekanik olması (neden-sonuç ilişkisine dayanması) da dini ve askeri yetkilendirmeyi sınırlandırmış, daha sonraki dönemlerde doğanın doğal nedenler kapsamında açıklanmasına öncülük ederek bilim ve felsefeyi oluşturmuştur.³⁹ Yunanlıları diğer toplumlardan ve onların yazı ile etkileşimlerinin sosyo-kültürel ve sosyo-politik sonuçlarından ayıran bir diğer unsur da yasalarıdır. Tarihçi Thukydides’in aktardığı Perikles, yasaların oluşumu ve diğer toplumlara nasıl etkilediği ile ilgili meşhur cenaze konuşmasında şöyle söyler;

“Siyasal kuruluşumuzun komşularımızı yöneten yasalardan kurulmamış bir idare şeklimiz var. Başkalarını taklit etmek bir yana, onlara örnek oluyoruz.”⁴⁰

Yazılı kültür olarak eski uygarlıkları incelediğimizde ise, ilk olarak Roma toplumu öne çıkmıştır. Yunanlılar, yazıyı ilk defa bir düşünce aktarma aracı olarak kullanmış olsalar bile yazıya bağlılıkları yoktur. Sözlü kültürün gelişmiş olması onların yazı olmasa bile işitme ve tekrarlama ile öğrenmelerini ve öğrendiklerini aktarmalarını sağlar. Oysa Eski Yunan ile etkileşimde bulunan bir diğer uygarlık olan Romalılarda kendilerine ait edebiyat ve kültür, yazma, Romalılara ait çeşitli terimler oluşturma yoluyla yaygınlaşmıştır. Romalılar, ilk olarak savaşta yenik düşen Yunan kolonileri sayesinde Hellenizm etkisine girmişlerdir. M.Ö. 272’de Livius Andronicus tarafından ünlü Grek destanları İlyada ve Odysseia destanları Latinceye çevrilmiştir.⁴¹ Çeşitli Grek eserlerinin ve tiyatro oyunlarının Latinceye çevrilip yavaş yavaş Romalıların kültürünü oluşturması sürecini başlatmıştır. Roma’da MÖ. 500 yılından MÖ.100 yılına kadar yazılı kültür, söz sanatlarının yazıda kullanımı ve yazının gündelik dil ile aynı

³⁷ Walter ONG, s.111

³⁸ Harold INNIS, s.112

³⁹ Harold INNIS, s.110

⁴⁰ Thukydides, **Peloponnesos Savaşı**, 2.37, Tanju Gökçöl (çev.), İstanbul: Hürriyet Yayınları, 1976, s.110

⁴¹ Harold INNIS, s.149

işlevde kullanılması amacıyla sadeleştirilerek düz yazı hâline gelmiştir. Diğer bir anlamı ile; “yazılı konuşma sözlü konuşma ile eşitlenmiştir.”⁴²

Medya, siyasal iktidarlar tarafından denetlenmek istenen ve bu yönetimlerin kendi propagandalarının yapılmasını arzu ettikleri bir güçtür.⁴³ Yazılı kültürün ilk dönemlerinde kapitalizm öncesi toplumlarda bu durum incelenildiğinde, milattan önceki yıllarda geniş sınırları bulunan ve bu sınırlar sayesinde farklı kültürlere ve kitlelere ulaşan Roma İmparatorluğu karşımıza çıkar. Roma İmparatorluğunun, özellikle “Altın Çağ” olarak adlandırılan (M.Ö 43-42’den itibaren başlayan) Augustus’un hakim olduğu ve edebi ve siyasal pek çok olayın yaşandığı döneminde, yazılı kültürü oluşturan edebiyat ürünlerinin kitleleri kontrol etmede nasıl güçlü bir rol oynadığını inceleyebiliriz. Gaius Iulius Caesar’ın ölümünden sonra toplumun içine düştüğü buhran ve yozlaşma döneminde başa geçen, Caesar’ın yeğeni Octavianus (sonradan kutsal anlamı taşıyan ‘Augustus’ ünvanını almıştır) bozulmakta olan Roma toplumunu bir araya getirmek, toplumsal düzeni sağlamak ve yeni yasaları uygulamaya koymak için yazılı edebiyatı bir araç olarak kullanmıştır. Halkın kendi değerlerine sahip çıkmasını sağlamak ve Roma İmparatorluğunu kutsal bir kuruma dönüştürmek için, emrindeki memurlardan biri olan Maecenas’a döneminin yazar ve şairlerini bir araya getirmesi için bir bütçe vererek bu yazarlar yardımı ile Roma’nın “Mos Maiorum” kültürünü canlandırmaya çalışır. “Mos Maiorum”, Romalıların atalarını kutsallaştırmaya ve Romalı erdemini ve atalarını yüceltmeye dayanan bir kültür. ⁴⁴

Romalıların ata kültü, kendilerinden önce yaşamış imparator ve kurucuları birer tanrı olarak görüp onurlandırmaya ve erdemliliği Romalı bir bireyin temel karakteristiği olarak ele alarak önce atalara, sonra devletin temel kurumu olarak aileye ve son olarak Roma tanrılarına ve devlete sadakate dayanan bir dindir. (Virtus Romana) ⁴⁵ Maecenas’ın Augustus’un amacını gerçekleştirmesi için tuttuğu yazarlardan biri olan Vergilius, Roma kültürünü Eski Yunan ile bağdaştırarak “Aeneas destanı”nı oluşturmuştur. Aeneas, Homeros’tan gelme bir karakter olup, Roma’nın temelini daha eskilere dayandırarak bir kök oluşturma ve Romalıların atalarını tanrılara bağlamayı kolaylaştırma işlevi görmüştür. Aeneas, Greklerde “Aphrodite” (Afrodit) Romalılarda “Venüs” olarak bilinen tanrıçanın oğludur. Yani tanrısal

⁴² Harold INNIS, s.151

⁴³ Doç.Dr.İncilay CANGÖZ et al., *İletişim Sosyolojisi*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yay. No:2666, s.36

⁴⁴ Müzehher Erim, **Latin Edebiyatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986 s.122

⁴⁵ Cicero, *De Inventione*, 2.65-66

soya mensuptur. Atalarına, ailesine ve tanrılara sadıktır. Romalı erkeklerin erdem örneği olarak gösterilen Aeneas, bu sebeple Romalılar arasında “Pius Aeneas” yani “dindar/ saygılı Aeneas” ünvanı alır.⁴⁶ Aeneas destanında bu karakterin esas amacı kendi devletini kurmaktır. Bu yolda eski ailesini, sevdiği kadını bırakır, kısacası kendini tamamen devletin refahına adanarak sıradan bir insanın zevklerinden vazgeçer ve yeni ailesini oluşturmak istediği toplumun temeli olarak erdem üzerine inşa eder.⁴⁷ İmparator Augustus’un (Octavianus’un) oluşturmak istediği Romalı karakteri budur. İdeal Romalı devleti uğruna kendini feda etmelidir. Augustus’un (Octavianus’un) yazılı metinleri kitlelere ulaşmak amacıyla, medya teknolojisi olarak kullanılmasında ve Roma toplumunun sosyal ve kültürel yapısını etkilemesinde en önemli role sahip olmuş olan da araçlar da bu destandır. Günümüzde televizyon ve sinemada gösterilen dizi ve filmlerde de özellikle yaşça küçük bireyler için özendirici, teşvik edici ve örnek oluşturan benzer erdem ve rollere sahip karakterler mevcuttur. Türkiye televizyonları açısından baktığımızda Kurtlar Vadisi’nin Polat Alemdar karakteri, Diriliş Ertuğrul dizisindeki Ertuğrul karakteri Aeneas ile özdeş karakterler olarak gösterilebilir. Bu şekilde, bulunduğumuz yüzyılda makine teknolojileri olarak ele alınan teknolojik medyanın (televizyon, radyo, bilgisayar gibi) günümüzde sunduğu ortamı geçmişte organik biçimde el yazısına dayanarak sunması açısından yazı önemlidir. Yazı teknolojisi bir adaptasyon olarak bedeni düzenler ve ona belirli kalıplar verir, aynı zamanda belirli kalıpları ve kurumsal işlevleri öğretme tekniklerine sahiptir. Bu nedenle yazı, görünürde teknik olmasa bile teknolojiktir.⁴⁸

Medya arkeolojisi alanında çalışan Wolfgang Ernst ise resimlerin aynı zamanda anlatımsal özelliği olan birer medya aracı olduğunu anlatmak için Vergilius’un Aeneis destanını örnek göstermiştir. Aeneas, Truva savaşından sonra oğlu ve babası ile denize açılmış. Kendisine yabancı bir kıta olan Kartaca’ya gelmiştir. Bu kıtanın kraliçesi olan Dido’ya götürülürken, sarayın duvarlarını süsleyen Truva savaşı tasvirlerini görür ve duygulanır, sonrasında ise bu tasvirlerin gösterdiği savaşı kendi gördüğü şekli ile anlatır. Bu

⁴⁶ Müzehher Erim, **Latin Edebiyatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986 s.142

⁴⁷ Müzehher Erim, **Latin Edebiyatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986 s.135

⁴⁸ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.96

şekilde Ernst, klasik filolog Diskin Clay'in yorumunu aktararak, Vergilius'un resimsel öğeleri anlatımsal öğeler ile birleştirdiğini söylemiştir.⁴⁹

Augustus'un edebiyat yolu ile toplumu bir hizaya getirmek için kullandığı medya teknolojisi edebiyat ve onun bireylere ulaşma ara yüzü yazı olmuştur. Bu metinlerin açık bir meydana çeşitli bayram ve törenlerde halk huzurunda okunması, sözlü kültürün hâlâ baskın olduğu bir toplumda daha kolay yayılabilmesine ve anlaşılabilmesine yardımcı olmuştur. Bu açıdan incelendiğinde, Augustus ve Maecenas'ın halka ulaşmak için kullandıkları yöntem günümüzde de modern teknolojiler tarafından kullanılmaktadır. Meydanlarda propoganda amacıyla okutulan edebi metinlerin yerini çeşitli radyo ve televizyon programları almıştır. Özellikle televizyon, siyasetçiler için bir propaganda aracı olarak kullanımını sürdürmektedir. İletişim tarihi üzerine çalışmaları bulunan Harold Innis'e göre imparatorlukların örgütlenişinin izlediği iki model vardır. Bunlardan biri; mekanın ele geçirilmesi yöntemiyle izlenen askeri modeldir. İkincisi ise; dinsel ve zamanın ele geçirilmesiyle ilgili olan modeldir. Augustus'un da izlediği bu modele göre teokratik (dine dayalı) imparatorlukları izleyen medya dayanıklıdır ve bu medya ezeli-ebedi yaşam ve sonsuz hanedanlar gibi kavramları destekleyerek kitleleri örgütler.⁵⁰ Roma imparatorluğu toprakları genişledikçe kendi benliğini kaybetmemek için medyayı bir toplumu örgütleme mekanizması olarak kullanmıştır.

Medyanın ve medya teknolojilerinin kitle iletişiminde etkili bir özelliği de bulunduğu topluma göre şekillenmesidir. Her toplumu kendine özgü bir kültürü, gelenekleri ve dili olması o kültürün vizyonunu⁵¹ oluşturur. Her toplum birbirinin kültüründen etkilenip yeni şeyler ortaya çıkarmakla birlikte herhangi bir topluluğu toplum yapan şey kendisine ait değerleri korumasıdır. Aksi takdirde kültürler birbirlerinin içinde kaybolup gitmeye mahkumdurlar. Dil, kendi özerkliğini kanıtlayacak bir yöntem olmadığı sürece ölmeye mahkumdur. Yazının icadından önce kaç dilin yok olduğunu, özünü yitirip başka dillere kaynaştığını hesaplayacak bir yöntem henüz bulunmuş değildir.⁵² Vergilius ile aynı dönemde Maecenas'ın himayesinde bulunan Ovidius bu amaçla, Roma bayramlarını ve geleneklerini halka hatırlatmak ve yaymak için "Fasti" adlı şiiri oluşturmuştur. Roma takvimini ay ay ele

⁴⁹ Wolfgang ERNST, "Telling versus Counting: A Media-Archaeological Point of View", Jussi Parikka (Ed.), **Digital Memory and the Archive**: 147-157, Minnesota – London, University of Minnesota Press, 2013, s.152 - 153

⁵⁰ Harold INNIS, sf.12

⁵² Walter ONG, *Sözlü ve Yazılı Kültür*, sf.19

alan bu takvim, bir ayın içindeki tatil günlerini, yarım günleri, hangi ay hangi bayram olduğunu topluma öğretmede bir aracı olmuştur. Roma'nın fetihler aracılığıyla kültürel etkileşimde bulunduğu Eski Yunan kültüründen sıyrılmasına ve kendi geleneklerini ön plana almasına yardımcı olmuştur. Benzer şekilde daha eski çağlarda topluma yasaları öğretmek amacıyla doğuda Hammurabbi yasaları yazılı olarak oluşturulmuş ve halka okunmuştur.

Sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte insanın iletişimi anlamlandırma sürecini etkileyen bir öge de kullanılan yöntemler olmuştur. Yazılı eserler, ilkçağ ve ortaçağda Romalıların “recitatio” olarak adlandırdığı, yüksek sesle okuma yöntemiyle kitlelere ulaştırılmıştır. McLuhan, klasik filolog Henry John Chaytor'un ilkçağ ve ortaçağ yazarlarının eserlerinin iyi mi kötü mü olduğunu sınamak için bir izleyici kitlesi önünde sesli okuyarak sınamasını bu yönden ele alarak, günümüz sinema ve televizyon programları ile benzer olduğunu ortaya koymuştur.⁵³ Sinema ve televizyon programlarına ulaşmamızı sağlayan araçlar olarak kitle iletişim araçları ve teknolojileri de modern toplumun bir parçasıdır. Kitle iletişim araçları modern dönemlerin gündelik yaşamında küresel öneme sahiptir. Antik Yunan ve Roma'da kamuyu ilgilendiren konuşmaların yapıldığı agora ve senato gibi yerler ya da 19.yüzyılın politik meselelerinin tartışıldığı Paris ve Londra gibi endüstriyel şehirlerin kafe ve salonları gibi, önem taşıyan meselelerin tartışıldığı yerler 20. Ve 21.yüzyılda kitle iletişimini sağlayan ortamlar hâline gelmiştir.⁵⁴

Innis, McLuhan ve Ong gibi iletişim bilimine büyük katkıları olan araştırmacılar tarafından insanlığı uygarlığın temelinden başlayarak toplumun siyasi ve sosyal yapısını değiştiren araç ve söylemler olarak ele almak, hem medya tarihi hem de medya arkeolojisi açısından büyük önem taşır. Toplumların düşünsel gelişimini ve bu gelişme ile gelen iletişim ihtiyaçlarını karşılamak için kullandıkları medya teknolojilerini sanayi devrimi öncesi arkaik olarak incelemek, insanın varoluşunu ve medya ihtiyacını gözler önüne sermek ve anlamak için medya araştırmaları açısından çok büyük önem taşımaktadır. İnsanın düşünsel gelişimi kitle iletişimi ve medya araçları üzerinde tartışmasız bir güce sahiptir. Aynı şekilde medya araçları da insanların düşüncelerini geniş kitlelere yaymalarında ve bu kitleleri yönlendirmede büyük role sahiptir. Eski dönemlerde iletişim yöntemlerinin ve araç teknolojilerinin gelişimi hem o dönem insanların hem de iletişim ile ilgili çalışma yapan iletişim bilimcileri

⁵³ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.126

⁵⁴ Doç.Dr.İncilay CANGÖZ et al., *İletişim Sosyolojisi*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yay. No:2666, s.34

etkilemiştir. Bu anlamda sözlü kültürden yazılı kültüre geçişte ortaya konulan düşünceler ve bunların yakın dönem ve günümüz iletişim bilimcilere etkilerini incelemek önemlidir.

1.3.Eski Düşünürler Üzerinden Sözlü Kültür ve Yazılı Kültürün Etkileri Üzerine Tartışmalar ve Günümüzdeki İletişim Bilimcilere Olan Etkileri

Medya teknolojilerinin gelişimini incelemede karşımıza çıkan bir diğer önemli çağ Edebiyat çağıdır. Edebiyat çağı, McLuhan'ın da betimlediği gibi alfabenin oluşumu sonrası sözlü kültürün yazılı kültüre egemen olması ile başlayan bir iletişim çağıdır. Hem medyayı hem de iletişimi bir bilim olarak ortaya koyan iletişim araştırmacılarını etkileyen eserlerin çoğu bu çağ süresince oluşturulmuştur. Sözlü kültürde yazılı kültüre geçildikten sonra, yazının günlük konuşmaları ve fikirleri kaydetmek için kullanılmaya başlaması çeşitli tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Eski çağlardan beri süregelen bu tartışmalar günümüzde de hâlâ çeşitli dilbilimi ve iletişim araştırmacıları tarafından sürdürülmektedir. Eski Anadolu uygarlıklarında halk arasında çoğunlukla ticaret amaçlı kullanılan yazı, Grek bilginleri ile düşünsel anlamda gelişerek halkın arasında düşünce ve anlam etkileşimini sağlayan bir araç haline gelmiştir. Bu işlevi ile yazı antik çağlar için bir medyum olmuştur. Günümüzde yeni gelişen teknolojilerin sonraki nesiller tarafından kabul edilip önceki nesiller tarafından önyargı ile karşılanması ve kullanılması gibi yazının getirdiği yeni düşünme ve iletişim biçimlerini eleştirenler eski çağlarda da mevcuttur. Bu şekilde düşünceleri günümüze aktarılabilen yegâne kişi Grek filozof Sokrates'tir.

Sözlü gelenekten yazılı geleneğe geçerken, yazının yeterince açıklayıcı olmadığını düşünen Sokrates'in düşüncelerini aktaran öğrencisi Platon, *Phaedrus* diyalogunda hocasının bu düşüncesini gözler önüne serer. Bu hikayede iki Mısır tanrısı konuşturulur, bunlardan biri yazıyı icat edendir ve yazının insanları bilge kılacağını ve hafızalarını geliştireceğini savunur. Sokrates, kendi düşüncelerini aktardığı diğer karakterin ağzından bu icadın, aksine, onu kullanmayı öğrenen zihinlerde unutkanlık yaratacağına, çünkü yazmaya alışanların yeterince beyin egzersizi yapmadığına dikkati çeker. Kişilerin, kendi zihinlerinin aksine dıştan gelen karakterlere (harflere) güven duymalarının zihni geliştirmediğini bunun yalnızca "bir hatırlama aracı" işlevi gördüğünü açıklar. Bu durum, günümüzde sosyal medyada etkinlikleri takip etmek için kullandığımız uygulamalardan, cep telefonu ve bilgisayar gibi medya

araçlarına duyduğumuz bağımlılığın kökeninde yatan unutkanlığa kadar genişletilebilir. Yazının neden yeterince tatmin edici bir araç olmadığını ise resim ile kıyaslayarak şu şekilde dile getirmiştir:

“(Yazıda) Resimdeki gibi karakterler canlıdır; ancak birisi onlara bir soru yönelttiğinde cevap vermeye muktedir değildirler. Yazılı kelimelerde de bu böyledir, sanki kendi başlarına bir zekaya sahip gibidir.”⁵⁵

Sokrates’in görüşünü paylaşmayan çağdaşları da mevcuttur. Yazıyı bir medyum olarak oyunlarını oluşturmada kullanan Aristofanes, Sokrates’in yazıya ve diğer konulardaki önyargılarının gençlere ve topluma kötü örnek oluşturmasına dair yazdığı “Bulutlar” adlı komedyada onu sembolize etmesi amacıyla oluşturduğu karakter üzerinden Grek kitlelerine aktarmıştır. Bu komedyada toplum ve iktidar tarafından gençlere kötü örnek olduğu yönünde hukuksal suçlamalara maruz kalan Sokrates, cezaya çarptırılarak baldıran zehirini içerek kendini öldürmek durumunda bırakılmıştır. Medya ve medya araçları, toplumu ve hatta iktidarı etkilemede önemli bir role sahiptir. Günümüzde de çeşitli kişiler özellikle yeni medya sayesinde ifşa edilip hukuksal olarak yargılanmaktadırlar. Yakın zamanda Türk toplumunda bunun en bilinen örneği ise Acun’un programında ünlü olan ve sosyal medyada gri bir papağana işkence ederken videolarını sosyal medyada paylaşan ve ifşa edilip yasal işlemler ve yaptırımlara tabi tutulan Murat Özdemir olmuştur.

Edebiyat çağı ve eserleri günümüz iletişim araştırmacıları yönünden de büyük etkiye sahiptir. Yalnızca eski düşünürlerin eserleri değil, toplumu ve doğayı anlamak için oluşturdukları eserler de günümüzde bazı görüşlerin açıkça ifade edilebilmesi için zaman zaman bilim adamları, psikolog ve sosyologlar tarafından sıklıkla kullanılmıştır. Bu kişiler arasında McLuhan, Foucault, Ong, Freud ve Nietzsche gibi isimler sayılabilir. Medya ve medya arkeolojisine etkileri yönünden ise bu bölümde McLuhan, Benjamin, Zielinski ve Kittler’in bakış açıları incelenmiştir.

Marshal McLuhan, *Gutenberg Galaksisi* adlı kitabında, yalnızca fonetik alfabenin göz ile kulak arasında yani semantik anlam ile görsel kod arasında bir kopukluk yarattığını

⁵⁵ Plato, *Euthyphro. Apology. Crito. Phaedo. Phaedrus*, Translated by Harold North Fowler, Loeb Classical Library 36, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1914, 274C- 277A

söyler. Yani fonetik alfabe, insana “bir kulağa karşılık göz verir”.⁵⁶ McLuhan, Innis’in çalışmalarından ilham alarak antik medeniyetlerde iletişim yöntemlerini incelemiştir. Innis, “İmparatorluk ve İletişim Araçları” adlı kitabında, Eski Yunan medeniyetini yazıyı kullanmalarına karşılık sözlü geleneğe bağlı bir toplum olarak ele alır, McLuhan onun bu görüşünü destekler. Eski Yunan sözlü kültürü, etkileşimde bulunduğu diğer kültürler gibi Roma edebiyatını etkilemiş ve onların kendi edebiyatlarını oluşturmalarında bir aracı olmuştur.⁵⁷ Eski Yunanca kelimeleri ve eserleri Romalıların kullandığı Latince terimler yaratarak aktarmaya çalışan Romalı hitabet ustası ve yazar Cicero’nun pek çok eseri bulunur. McLuhan, Cicero ile Sokrates’i kıyaslayarak Romalıların kültürlerini yazılı terimlere çevirerek yazıya uyum sağladığını ancak Eski Yunan toplumunun bu uygulamalı bilgiye karşı güvensizlik duyarak sözlü kültüre bağlı kaldıklarını savunur.⁵⁸ Buna rağmen Cicero, bilginin ancak iyi konuşma sayesinde insanların zihnine ve yüreğine sokulabileceğini kabul etmiştir.⁵⁹ Sözlü kültürden uzaklaşılsa bile işitme duyusunun önemi yadsınamaz. Görsellik olarak incelendiğinde ise, Eski Yunan toplumu yazıda oluşturduğu görsel algılama tarzları sanatta gösterilmiştir. Ancak, kağıt üretimi ve kitap ticaretinde yüksek bir örgütlenmeye sahip Romalılara göre yine de daha az okur yazar olmuşlardır.⁶⁰

İşitmenin önemini medya arkeolojisi kapsamında daha mekanik olarak insanların algılarına yönelik inceleyen Zielinski ise, bu alanda Empedokles’i ele alır. Eski Yunan bilgini Empedokles’e göre işitme, dış dünyayı algılamamızı sağlayan bir eşiktir. Duymayı tamamen psikolojik terimler ile açıklar ancak kulak, onun için mekanik bir araçtır. Empedokles için dış dünyadan gelen seslerin algılanması; “(hava) ses tarafından harekete geçirildiğinde, içte yankılanan bir eko ile oluşur”. Ona göre; “dış kulak etten bir iletkenidir”. Kulağın diğer duylardan üstün bir algılama eşiği olması, daha sonra sosyal psikoloji çalışmalarında radyonun kitle etkileme gücünün üstünlüğünün açıklayıcısı olmuştur. Zielinski, daha sonra Platon ve Aristoteles’in bu fikri geliştirerek işitme duyusunu görme, dokunma, tatma ve koklama duylarından daha üst seviyeye yerleştirdiklerini söyler.⁶¹ Platon, yine de öğretmeni

⁵⁶ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.41

⁵⁷ Müzehher Erim, **Latin Edebiyatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986, s. 69

⁵⁸ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.36

⁵⁹ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.37

⁶⁰ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.90

⁶¹ Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.47

Sokrates'in düşüncelerini yazıya aktararak, yazının sözlü iletişim karşısında etkili olmasa da daha kalıcı olduğunu ispatlamıştır.

Geçmiş dönemler ile ilgilenen iletişim bilimcilerden biri de Frankfurt Okulu üyeleri arasında adını duyuran Walter Benjamin'dir. Benjamin, eski yunan eserleri özellikle de tragedya üzerine çalışmalar yapmıştır. Ancak, Benjamin'in yunan tragedyaları üzerine çalışma amacı, onun tarihsel tür olarak, tarihsel bilimlerin geleneksel yöntemini belirleyici tümevarım yönüyle incelemektir. Tragedya türünün tarihsel kökeniyle ilgilenmez, onun başlangıcını tarihten dışarı sıçradığı ve hâlâ kullanıldığı "ide" olduğu anı ortaya koymak amacıyla istemiştir.⁶² Benjamin, aynı zamanda, Platoncu terimler kullanarak dilin etkileri üzerine tartışmıştır. Platon'un Kratylos diyalogunda tartıştığı ve daha sonra iletişim araştırmacıları ve dilbilimciler arasında sıkça tartışılan "dil doğadan mı gelir, yoksa insan tarafından mı yaratılmıştır" sorusunu incelemiştir. Sistemli edinim ve Yahudi mistizmi inancı ile bu konuyu ele alarak bu iki düşünceyi ayrı ayrı ele almak yerine iki olasılığı birleştirerek "vahiy" kavramını ortaya atmıştır. Buna göre, Tevrat'ta "yaratılış" bölümündeki anlatıdan yola çıkarak Adem'in bilgelik ağacından yemesinden sonra düşüş olayının gerçekleşmesinin temelinde artık iyi ve kötü, kutsal olan ve olmayan gibi şeylerin ayrımının yattığını söyler. İnsanlar kavramları ayırmaya başlamıştır. Bildiğimiz dünyayı şekillendiren bu ayrımın amacı öze dönmek isteğidir. Bu yüzden ayrımın kaynağına ulaşmak yerine kaynağı olduğu gibi anlamak daha önemlidir.⁶³ Yine bu sebepten ötürü, ona göre bilgi felsefesinin temelinde teolojik dil felsefesi vardır ve bunun kurucusu Sokrates değil Adem'dir. Benjamin, ilkel insanın doğayı algılama yöntemi olarak taklit yeteneğini uyguladığını savunur. Uygarlığın gelişimi, sözlü kültürün temeli olan taklit yeteneğinin zayıflamasını getirmiştir. İnsan kendisini doğadan ayırmıştır. Doğa ile ilişkiyi yeniden kurmamızı sağlayacak olan da yine dildir. Bu anlamda dil "rasyonelleşmiş mimesis" tir.⁶⁴

Benjamin'in yunan tragedyalarını kullanması gibi, McLuhan pek çok yazısında insanın teknolojik aygıtlar ile ilişkisini Grek mitleri üzerinden yorumlamıştır. Bunun en açık örneklerinden biri, Narkissos olarak Narkosis (Narcissus as Narcosis) başlıklı yazısında görülebilir. Yunan mitolojisinde Narkissos, genç bir adamdır, suda kendi yansımalarını görmüş

⁶² Bernd Witte, **Walter Benjamin Yaşantı**, Mustafa Tüzel (çev.), 1. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s. 68

⁶³ Beybin Kejanlıoğlu, **Frankfurt okulu'nun eleştirel bir uğrağı: iletişim ve medya**, Ankara: Bilim ve Sanat yay, 2005, s.108

⁶⁴ Beybin Kejanlıoğlu, s.122-123

ve etkisinden çıkamayarak o su birikintisinin yanından ayrılamamıştır. Bu sırada ondan hoşlanan bir su perisi olan Ekho onun sesini yansıtarak bir an için dikkatini cezp etmiştir. Ancak Narkissos kendi imajının etkisinden çıkamayarak bulunduğu yerde açlık ve susuzluktan yaşamını yitirir. McLuhan, Narkissos'u doğrudan insan deneyimi ile özdeşleştirir. Narkissos kelimesini Grekçe "narkosis" yani "uyuşma" kelimesinin kökenine benzetir. Genç Narkissos, sudaki kendi yansımını başka biri zannetmiştir. Kendisinin bu ayna benzeri yüzeyde yansımaları, kendi kendisinin bir uzvu ya da tekrarlanmış imajı hâline gelene kadar algılamasını uyuşturmuş, bulandırmıştır. Hikâyedeki su perisi Ekho ise, onu konuşurarak ona kendi benliğinin parçalarını sunmuş, esas olanı hatırlatmıştır. Fakat çabası nafiledir. Narkissos çoktan uyuşmuştur. Kendini kendisinin uzantısı olan bir nesneye kaptırmıştır ve kapalı bir sistem hâline gelmiştir.⁶⁵ Günümüzde insanın kendi yarattığı teknolojik aletler ve yazılımlar ile ilişkisi de böyledir. McLuhan'ın Grek mitolojisi ile kurduğu bir diğer ilişki de insanın doğadaki uzantısının yani teknolojik araçların gücü üzerinedir. Burada da McLuhan, Kadmos mitindeki ejderha dişlerini ele almıştır. Dişlerin hikâyedeki fonksiyonunu ve McLuhan'ın bunu medya kapsamında nasıl ele aldığını anlamak için bu mitin içeriğini bilmek önemlidir. Kadmos, Thebai ülkesinin kralı Agenor'un oğludur. Kardeşi Europa, tanrı Zeus tarafından kaçırılmıştır. Delphoi kâhinine danışmaya karar verir. Kâhin ona Europa'yı aramaktan vazgeçip bir şehir kurmasını söyler. Fakat, şehri kuracağı yeri seçmek için, bir ineği hayvan yorgunluktan bitkin düşüp yere çökene kadar takip etmelidir. Bu olay gerçekleştiğinde Kadmos doğru yolda olduğunu anlar. Yeni şehrin koruyucusu olarak Athena'yı seçer ve ineği ona kurban etmek ister ancak ritüel için suya ihtiyaç vardır. Adamlarını su bulmaları için gönderir. Ancak su kaynağını koruyan bir ejderha vardır. Kadmos, adamlarını korumak için ejderhayı öldürür. Bu sırada Athena ona görünür ve ejderhanın dişlerini toprağa ekmesini söyler. Bunu yaptığında ise her ektiği diştten mucizevi derecede güçlü birer adam çıkar. Athena, bilgeliğin tanrıçasıdır. İnsanların bilgisini temsil eder. İnsanların bilgi aktarımında en önemli unsur, ağız ve dişlerdir, iletişim araçları bunun sonrasında gelir. Dolayısı ile dişlerden gücü temsil eden adamların çıkması, insanın kendi iletişim öğelerinin önemini kanıtlar nitelikte olmuştur. Kadmos mitindeki ejderha dişleri çok büyük önem taşımaktadır. Dişler, pek çok hayvanda ve insanda önemli bir güç unsurudur. Dişler aracılığı ile ortaya çıkan harflerin (konuşma yetisinin), bir araç olarak efsanedeki ejderha dişleri gibi gücü temsil

⁶⁵ Marshall McLuhan, *Understanding Media*, London and New York: Routledge Classics, 2010, s.45

etmesi oldukça doğal ve uygundur. İletişim insanın diğer insanlar üzerinde hâkimiyet kurmasına yarayan en büyük güçtür. Bu gücün etkileri insanların ticaret, iş yapma ve imparatorluk kurma yetilerinde tarih boyunca gözlemlenmiştir.⁶⁶

Yine günümüzdeki iletişim bilimcilere ve dilbilim araştırmalarına konu olan Kratylos, bir antikçağ düşünürü olan Platon'un eseridir. Platon'un Kratylos diyalogunda günlük hayatta kullandığımız kelimelerin kökeni sorgulanır. Dilin etrafımızdaki nesnelere adlandırmamıza nasıl yardımcı olduğu, isimlerin zaman içinde nasıl değişime uğradığı gibi konular ile ilgili çeşitli öngörüler sunan bir diyalogdur. Bu diyalog ve Aristoteles'in Poetika eseri, iletişim bilimlerinde medya teorilerini ortaya koymak açısından kullanılan yöntem ve söz sanatlarını iyi biçimde açıklar. İnsanın, çevresi ile dil aracılığı ile oluşturduğu bağlar onun yaşamını kolaylaştırır ve gündelik olayları anlamlandırmasını sağlar. Fransız sosyolog Pierre Bourdieu, kültürel üretim ile ilgili çalışmasında, insanın gündelik yaşamında kendini bir yere konumlandığını söyler. Bir insanın nerede yaşadığı, nerede çalıştığı, nerede zaman geçirdiği onun kültürel kimliğini oluşturur.⁶⁷ Bu kimliğin avantajları olduğu gibi dezavantajları da mevcuttur. Kültürel kimliğimizi oluşturan alanları algılamamıza yarayan araçlar olarak görme, işitme, dokunma, tatma ve koklama duyuları aktif olarak kullanılır. Ancak iletişim araçlarının bir toplumdaki insanları duyularından bazılarını diğerlerinden daha sık kullanmaya ittiği de bir gerçektir. Kitle kültürü konusunda Adorno da Platon'a ve Descartes'in görüşlerine, toplumsal yapı ile ilgili olarak da Demokritos'a ve eskiçağ geleneklerine *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nde değinmiştir.⁶⁸ Adorno ayrıca, kendi döneminde kültür üzerine o dönemde inceleme yapan herkes gibi marksist filozof ve edebiyat bilimcisi Georg Lukacs'ın çalışmalarından etkilenmiştir.⁶⁹ Medyanın yarattığı toplum yapısını, Lukacz'ın aksine medyanın özelleştirdiği toplumu "narsistik bireysel" bir toplum olarak değil, "kolektivist" bir toplum olarak görmüştür. Kolektivistlik burada, kültürü oluşturan öğelerin medya üzerinden oluşturulması ile insanların farkında olmadan, kendi tercihlerinin oluşturduğu belirli bir gruba dâhil olmalarıdır. Böylece Adorno, "kültür endüstrisi" fikrinin temellerini ortaya koymuştur.

⁶⁶ Marshall McLuhan, *Understanding Media*, s.90

⁶⁷ Pierre Bourdieu, *The Field of Cultural Production Essays on Art and Literature*, US: Columbia University Press, 1993, s.29

⁶⁸ Theodor W. Adorno – Max Horkheimer, *Aydınlanmanın Diyalektiği*, s. 323-327-332

⁶⁹ Beybin Kejanlıoğlu , s. 157

İletişimin kendini ifade ettiği alanlardan biri de sanattır. Sanat, özellikle görme ve işitme duyuları üzerinden kendisini ifade eder. McLuhan, “Grekler arasında görsel vurgunun artışı, onları ilkel sanattan uzaklaştırdı; şimdi elektriğin toptancılığının birleşik alanını içselleştirdikten sonra, elektronik çağ, bu ilkel sanatı yeniden icat etmektedir.”⁷⁰ der. McLuhan, Eski Yunan toplumu ve günümüz arasında oluşturduğu bu bağ, günümüz medyasının toplumu nasıl etkilediğini ortaya koyar. McLuhan’a göre ilkel sanat, gerçek soyut sanattaki görme duyusunu diğer duyulardan ayrı ele alarak anlamlandırırken, sözde ilkel sanat daha çok dokunma ve işitme duyularının etkileşimi ile ortaya çıkar.⁷¹ İlkçağ yazıcıları, el yazmaları aracılığı ile işittikleri kelimeleri papirüs ya da parşömen üzerine el ile yazarak sözde soyut sanat ile birebir etkileşimde bulunurlar. Ancak Gutenberg sonrası bu sistem ortadan kalktığında matbaa ile insanlar yalnızca görselliğe dayanan bir sisteme geri dönmüşlerdir. Bu ise soyut sanata dönüşü getirmiştir. Elektriğin ortaya çıkışı fonograf ve diğer aletler aracılığı ile insanı bir süre işitme duyusuna geri götürür. Ancak çok geçmeden bilgisayar teknolojisi ile görme, dokunma ve işitme farklı boyutlarda bir arada kullanılmaya başlanmıştır.

Eski ve orta çağda insanlar tarafından ortaya konmuş olan düşünme biçimleri ve kültürel bilinç unsurları modern dönem iletişim bilimi ve dil bilimi ile ilgilenen düşünürler için zengin bir kaynak olmuştur. Modern düşünürlerin ortaya koydukları fikirleri ortak kültür kapsamındaki klasik düşünceden ilham alarak temellendirebilmesi bu düşüncelerin okuyucu kitle tarafından daha kolay anlaşılabilmesine ve yorumlanabilmesine olanak sağlamıştır. Günümüz iletişim ve dilbilimi alanında eski çağ kültürlerinden temel alan görüşler ve bunların yakın zaman düşünürleri tarafından çeşitli konulara ışık tutmak amacıyla yapılmış yorumlamaları hâlâ birer kaynak olarak kullanılmaktadırlar. Eski dönemlerde yazılı kültürün ve bu kültürün ilk ürünlerinin günümüze uzanan etkileri açıktır. Yazının getirdiği görselliğin iletişim ve medya teknolojileri açısından gelişimini ele almak önemli bir başlangıç noktası olması nedeniyle bir sonraki bölümde yazıdan resime ve günümüz görsel medyasına kitlenin kullandığı medya teknolojileri ve toplumlara etkisi incelenmiştir.

⁷⁰ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.92

⁷¹ Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaksisi*, s.95

1.4.Görsel Sistemin Getirdiği Algı Karmaşası

Şimdiye kadar ele alınan bölümlerde sözlü kültürün toplumlar arası ilişkiyi sağlamadaki önemi ve semboller aracılığı ile alfabenin oluşumu dolayısıyla yazılı kültüre geçiş ve bu konudaki ilerlemenin toplumlara etkisi ele alınmıştır. Yazının işlevsel olarak görüp okuyarak anlamaya yönelik bir medya teknolojisi sayılması önemlidir. Yazının düzgün okunup yazılmasına olanak sağlayan insanın görerek anlamlandırma eylemi, sonraki dönemlerde iletişim alanında pek çok medya teknolojisinin görme duyusuna yönelik oluşturulmasını sağlamıştır. Görme eylemi, kelimelerden önce gelir. Küçük bir çocuk, konuşmadan önce şeylere bakıp onları algılama yetisine sahiptir. Ancak görme eyleminin sağladığı başka bir şey daha vardır. O ise bizi çevreleyen dünyadaki yerimizi belirleme özelliğidir; dünyayı kelimeler ile açıklarız, ancak kelimeler asla dünyanın görselliği ile sarmalandığımız gerçeğini değiştirmez. Gördüğümüz şeyler ile bildiğimiz şeyler arasındaki ilişki hiçbir zaman berrak değildir.⁷²

Medya arkeolojisi anlamında görsel medya incelenildiğinde bir medya aygıtının ya da bir iletişim aracını kullanma alışkanlığının kültürel bir durum olarak doğduğu düşüncesi temel alınmalıdır. Bu kapsamda, bir kitle iletişim aracının neden kolay benimsendiği ve var olduğu toplumda nasıl belirli bir süre boyunca var olduğunun geçmişe dayanan nedenleri ve bunun sonucunda ortaya çıkan fikir ve icatları araştırma konusu yapan bir metodolojik harita oluşturulması gerekir.⁷³ Bu nedenle sözlü iletişimden yazılı iletişime geçişte ve sonraki görsel dönemlerde, bireyin düşünce ve duygularının değişimine göre öznel ve medya aygıtlarının gelişimini somut olarak gözlemleye dayanan nesnel incelemeler olarak ayırmak önemlidir.

Görsel sistemler denildiğinde günümüzde televizyon ve bilgisayar gibi kitle iletişim teknolojileri akıllara gelmektedir. Ancak, görme eyleminin yanı sıra bilincimizde de farklı olarak algı yaratma açısından görsel medya sistemlerini araştırdığımızda karşımıza çıkan ilk nesne, doğada gördüğümüz imgelerin taklidi olarak resimdir. Öznel bir medya aracı olarak resim, bir mesaj ileten medyum hâline geldiğinde görselliğin farklı algılanmasını sağlar. Benzer şekilde matbaanın yaygınlaşması ile artan okuma eylemi de görme eylemi ile sembolleri algılama ve anlamlandırmanın dolaylı bir yöntemi olmuştur. McLuhan, medyayı

⁷² John Berger, *Ways of Seeing*, London: BBC, 1972, s.7

⁷³ Jussi Parikka, s.25

çağlara ayırdığı bölümde, basım çağı ve elektronik çağdan bahsederken bu konuyu ele almıştır. Medyum, insanın algılama biçimini değiştirdiği alanda insanın bir uzvu olmaktadır.

Görme duyusu, insanın tarihin başlangıcından beri kullandığı beş temel duyudan biridir. İnsan çevresini görme algısı sayesinde fiziksel olarak algılar. İletişim de ilk başta mağaraya çizilen resimler ile görsel olarak başlamıştır. İnsanlığın gelişimi ve kendini ifade etme çabası içinde insanlar arası etkileşim zamanla söze dayalı, sözlü bir kültür oluşturmuştur. Yazı ile birlikte bu sözlü kültür, yazıyı oluşturan alfabe simgeleri ile görselliğe kaymaya başlamıştır, yine de yazının gelişim evresinde el yazması metinlerin yazdırılması ve halka okunması sözlü kültürü yazı ile birlikte devam ettirmiştir. Matbaanın halk arasına yayılması ve bu yöntemle pek çok kitabın kolayca basılması ise sözlü yazma geleneğini bozmuş ve insanların matbaadan çıkan kitapları alarak kendi iç dünyalarına çekilmelerine neden olmuştur. Bu anlamda insan, sözlü kültürün getirdiği topluluk psikolojisinden kitabın yönlendirdiği görsel içselleşmeye dönmüştür.

Modern anlamıyla kitle iletişim araçlarında görselliğin akla getirdiği görsel medya ve kitle iletişim teknolojileri olarak televizyon, sinema ve özellikle 21. yüzyılda bilgisayar öne çıkmaktadır. Ancak, medya tarihinde görsel iletişime baktığımızda teknolojik sistemlerden önce iletişim aracı olarak basılı imgeler önemli yer tutmuşlardır. Özellikle, Rönesans dönemi ve sonrası imgeler, altında çeşitli mesajlar iletirler. Bu nedenle, bilim dünyasında da iletişim aracı olarak basılı imgeler ve basılı metinlere ilişkin ayrıntılı araştırmalar paralel ilerlemektedir.⁷⁴ Örneğin; Roma'daki Sistine şapeli Rönesans döneminde çözümlenebilir imge olarak bir kitle iletişim aracı konumunda olmuştur. Floransalı ressam Botticelli tarafından İncil'deki "Korah'ın cezalandırılışı" sahnesini resmeden ve Musa'nın otoritesini reddeden bir adamı yutmak üzere yeryüzünün açılmasını betimleyen bu tabloyu sipariş eden Papa IV. Sixtus'un amacı, kendisinin yeni Musa peygamber gibi olduğunu ve ona karşı ayaklanmanın bir yararı olmayacağını onu karşısına almak isteyenlere sert bir dille aktarmaktır.⁷⁵ Bu nedenle bu resim, Şapel'e giren din adamları ve halk için bir ileti bir mesajdır. İmgelerin insan hafızasında yaratabileceği diğer anlamları inceleyen ilk kişi ise Aristoteles olmuştur. Onun eserinden faydalanarak 'imgenin retoriği' üzerine çalışmalar

⁷⁴ Asa Briggs ve Peter Burke, **Medyanın Toplumsal Tarihi**, 1. Basım, İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2011, s.47

⁷⁵ Asa Briggs ve Peter Burke, s. 45

yapan Fransız eleştirmen Roland Barthes da modern reklamları incelerken imgelerin birer gösterge olarak bilinçaltı anlatımları üzerine çalışmalar yapmıştır.⁷⁶

Eskiçağ uygarlıklarında sözlü olarak başlayıp yazı ile araç kullanımına dayanan bir form kazanan iletişimde ise, matbaanın Gutenberg tarafından kullanıma geçirilmesi sayesinde yeni bir form kazanmıştır. Tarihsel bir sürece dayalı medya teknolojisi aygıtı olarak matbaanın bulunuşunun kısa ve uzun dönemli etkileri mevcuttur. Matbaa, bulunuşunun ilk döneminde toplum yapısal değişimini sağlamaktan çok gündelik işleri hızlandırmaya dayalı yardımcı bir araç olmuştur. Matbaa, krallar ve soylular tarafından afiş hazırlamakta kullanıldığı gibi her türlü kitabın basımına ve dağıtımına yarayan bir icat olmuştur. Örneğin; 15. Yüzyılda vaizlerin basılı olarak bulunması Hıristiyan din adamlarının Pazar ayinleri için daha kolay hazırlanabilmelerini sağlarken, 17. Yüzyıl İngiltere’inde balladlar bilmeyenlerin bilenler ile birlikte söylemesi için basılı olarak taverna duvarlarına asılmıştır.⁷⁷ Uzun dönemli etkili olma süreci ise Luther ve onun dinsel reform çalışmaları ile dini ve dolayısı ile toplumsal yapıyı yeniden şekillendirmesi ile ortaya çıkar. Yeni bir kilise kurmaktan çok eskisini yenilemeye dayalı bu reform, dini bir toplum düzenleme aracı olmaktan çıkartıp, Habermas’ın deyişi ile “inanınların kendi iç dünyalarına geri çekilişi” olarak bireysel bir inanca dönüştürme işlevi görmüştür.⁷⁸ Matbaanın gelişimi, medya arkeolojisi anlamında öznel bir medya teknolojisi olarak ele alınan başka bir sistemdir. Matbaa, görsel sistemlere geçişte ortaçağ ve sonraki dönemin iletişim teknolojisi olarak, yazılı kültürü el yazmalarının yaygınlaştığı dönemden başka bir döneme aktarmıştır. Matbaanın görselliği mekan olarak oluşturmaya katkısı büyük önem taşır. Matbaa, kulağın göze tesliminin ilk evresi olarak sözlü iletişimden yazılı iletişime geçiş sayılmıştır. Ong, matbaadan bahsederken çeşitli kültürlerin kullandıkları metotlara değinir. Buna göre; Çinliler resim yazısına dayalı karakterler bastığı için; Koreliler ve Uygur Türkleri ise harf harf değil kelime olarak basım yaptıkları için matbaa döneminin temsil ettiği düşüncede görselliğe geçişini temsil etmezler.⁷⁹ Matbaa Avrupa’ya geçtiğinde ve fonetik alfabe harf harf kalıplara döküldüğünde esas görsel iletişim çağı başlar. Endüstri tarihinde ilk üretilen ürün, soba, ayakkabı, silah değil kitap olmuştur.⁸⁰

⁷⁶ Barthes, *An Introduction to the Structural Analysis of Narrativ*, s.252

⁷⁷ Asa Briggs ve Peter Burke, s.55

⁷⁸ Asa Briggs ve Peter Burke, s.82

⁷⁹ ONG, s.141

⁸⁰ ONG, s.142

Yazı, ilk kullanılmaya başlandığında, sözlü konuşmadaki kelimeyi görsel mekana yerleştirmeye dayalı olmuştur. Matbaa ise bu yerleştirmeyi sağlamaştıran bir unsurdur.

Matbaa, bugün eski teknolojiye sahip bir kitle iletişim aracı olarak radyo ve televizyon ile birlikte nasıl işlevini sürdürmeye devam ettiyse; matbaanın bulunduğu yıllar da matbaa ile beraber daha öncesinde kullanılan sözlü ve el yazması iletişim araçları da onunla beraber bir süre kullanımlarını sürdürmüşlerdir. Kitle iletişimi için bugün kullandığımız her teknolojinin geçmişe dayanan bir gelişim süreci olmuştur. Medya teknolojilerinin gelişiminin hız kazanması tarihte önemli olaylar ile eş zamanlı gelişmiştir. Örneğin; endüstri devrimi, matbaanın gelişimine katkı sağlamış, kitapların basımı ve dağıtımını hız kazanmış böylece her kesimden insan yazılı metinlere ulaşabilmiştir. Günümüzde bilişim teknolojileri ve bunlar aracılığı ile yeni medyanın oluşumu ve ulaşım kolaylığı da hızla gelişen teknolojiler ve aygıtlar ile aynı şekilde ilişkilendirilebilir. Matbaanın gelişimi başlangıçta yazının başlangıcında olduğu gibi sözlü kültür ile ilişki içerisindeydi. Sözlü kültür ile matbaa arasındaki kaynaşmaya dair Asa Briggs ve Peter Burke'ün Medyanın Toplumsal Tarihi adlı kitabında 15.yüzyıla ait İtalya'da bulunan bir muhasebe defteri kaydı ele alınmıştır. Buna göre kayıtlara “bankta şarkı söyleyen Bernardino” olarak geçen bir adama 500 adet kitapçık satılmıştır. Bernardino bu kitapçıklardan birini sokakta ezberinden okuyarak dinleyicilerin dikkatini cezbederek kitabı satın almalarını sağlar. Bernardino'nun sözlü kültür dolayısı ile yaptığı bu gösteri bir satış stratejisidir. Günümüzde televizyon reklamlarının izleyici kitlesine yaptığı gibi okur kitlesinin dikkatini çekerek ürünü elde etmelerini sağlamıştır.⁸¹ Benzer şekilde Charles Dickens da matbaayı eski yöntemlerle birlikte ilgi çekici bir araç olarak kullanmıştır. 20 resimli sayı hâlinde yayımlanan Bay Pivik'in Serüvenleri (1836-1837) çizgi romanını matbaa basımına girmeden bir iki gün önce yazıp matbaaya özgü biçime aykırı olarak el yazması kültürüne has bir şekilde gerek gördüğü yerleri kırparak değiştirmiştir. Halka açık yaptığı okumalar sayesinde de bu çizgi romanların reklamını yaparak daha çok talep görmesini sağlamıştır.⁸²

Nesnel olarak görsel medya teknolojilerinde ise, yazının getirdiği görüntü sistemleri açısından Gutenberg matbaasının ardından harf tabanlı görsel veri üretimini kolaylaştıran bir icat olarak daktilo öne çıkar. New River Su Sistemleri şirketinde çalışan bir mühendis olan

⁸¹ Asa BRIGGS ve Peter BURKE, s.56

⁸² Asa BRIGGS ve Peter BURKE, s.139

Henry Mill, 1714 yılında “bir makine ya da yöntem olarak yazma esnasında harfleri birbiri ardına sürekli basarak matbaadan ayırt edilmeksizin düzgün ve hatasız oluşturma özelliğine sahip” icadının patentini almıştır. (British patent, no.395) ⁸³ Gutenberg’in önceden oluşturulmuş eserleri yeniden üretim ve çoğaltma üzerine ortaya çıkarttığı matbaanın yanında Mill’in metni üretmek üzerine oluşturduğu bu yeni icat, patentte ifade edildiğinden çok daha işlevseldir. İngilizce “typewriter” (daktilo) kelimesi hem bir alet olarak daktiloyu hem de daktilo yazan kadınları işaret etmek için kullanılmıştır.⁸⁴ Daktilonun kullanılmaya başlanması hem yeni bir yazı oluşturma formatını hem de kadınların çalışabilmesi için yeni bir iş alanını beraberinde getirmiştir. Kadınlara tek tek harfler öğretilerek bir eğitim reformu oluşmuştur. 1859 yılı takribî Amerikan kadın sendikaları tarafından kadınlar için daktilo yazıcı olarak kadrolar açılmıştır.⁸⁵ Daktilo, eğitimi ve dolayısı ile kültürü etkileyen bir teknoloji olmasının yanı sıra, toplumun tamamına ulaşmayı hedefleyen ilk medya teknolojisidir. Beyin fizyolojisi açısından dil, mekanik bilginin kaydedilerek kullanım anında geri bildirimini döngüsü olarak çalışır. Tıpkı dil gibi teknolojik araçların bilgisi de beyinde bir yer edinir ve tekrar kullanıldıklarında araçların bilgisi bir döngü hâlinde kendini tekrarlar. İletişim teknolojileri, körlük ve sağırılık gibi iletişimi etkileyen fiziksel fonksiyon bozukluklarında makineleri bu eksiklikleri tamamlamak amacıyla da oluşturmuşlardır. Knie, Beach, Thurber, Malling Hansen, Ravizza gibi isimler erken dönem daktilolarını kör ve sağır insanları da düşünerek tasarlamışlardır.⁸⁶ Ancak engelli kişiler için tasarlanan bu daktilolar hız açısından verimsiz olmuştur. Yine de rotatif baskı makinesinin tanıtımı ve baskı ticaretindeki devamlılık alıcılar için hızlı bir araç olarak daktiloyu cazip hâle getirmiştir. Daktiloya olan bu talep, 1840 yılında Samuel Morse’un elektrik kablolu telegrafı tanıtması ile sona ermiştir. Morse, yazma teknolojisini el ile olduğundan çok daha hızlı ve mekânsız hâle getirmiştir. Morse’un telegrafı saniyede 20-25 kelime yazabilir. Tek eksisi kendine has bir alfabeyi (kodlama yöntemini) beraberinde getirmesidir.

Daktilo, yazma eylemini el ile yazmanın esas boyutundan koparmıştır. Bu sayede yazmanın gerçeklikle ilişkisini de ayırmıştır. Öte yandan, daktilo ve/veya bugün kullanılan şekliyle klavye yazısı görüntü ile iletişim kurabildiğimiz bir çağda yazma eylemini korur,

⁸³Friedrich Kittler, **Gramophone, Film, Typewriter**, Geoffrey Winthrop-Young (çev.), California: Stanford University Press, 1999, s.187

⁸⁴ Kittler, s.183

⁸⁵ Kittler, s.184

⁸⁶ Kittler, s.189

yazılmış olan bir şeyi kağıda bastırarak onun fiziksel gerçeklik kazanmasını sağlar. Bugün, el yazısı bir mektup eski ve neredeyse antik bir değer kazanmıştır. El yazısı da hızlı okumayı yavaşlattığı için istenmeyen bir şeydir. El yazısı, bir kişinin karakterinin yorumlanmasına da yardımcı olur. Özellikle adli vakalarda hâlâ kullanılan yöntemlerden biri yazıdan karakter tahlilidir. Teknik yazı, iletişim olarak, el yazısının içtenliğini yok ederek kelimelerin değerini düşürür. Fakat, el yazısını dolayısı ile karakteri sakladığı için bir avantaj olarak da görülmektedir. Daktilo fontu ile yazılan yazılar ise herkesi aynı gösterir.⁸⁷ Yazdırmanın icadıyla, medya arkeolojik anlamda anlatı ögesi ve teknik sayma ögesini birleştirmek mümkün olmuştur. Basım teknolojilerinde (daktilo ve bilgisayar klavyeleri sayesinde) boş anahtarların bile hesaba katılacağı bir baskı yöntemi icat edilmiştir. Dijital 0/1 hesaplamalarının tuşa basıldığında yaptığı kodlamalar ile, sayılanın fiziksel bir değeri olmasa bile mümkün olmuştur.⁸⁸

Resim tabanlı görsel medya teknolojilerinin arkeolojisi alanında ise, resim ve heykel gibi göstergelerin devamında oluşan görüntü ve görüntü sistemleri ele alınmıştır. Bu alandaki gelişmeler ve icatlar incelenildiğinde medya arkeolojik metodolojiye göre ilk olarak “imge” ve “imgelerin işlenişi” gelir. Günümüzde kamera, video, radyo, televizyon ve bilgisayar sistemleri, imgelerin ve veri olarak imgelerin bir yüzeye işlenmesi ve yansıtılması aracılığıyla oluşur. Sinema ve televizyonun görsel medya olarak bir zemine oturmasının başlangıcında sınıflandırabileceğimiz kamera, lens, görüntü gibi görselliği sağlayan teknolojik aygıtlar büyük önem taşırlar. Medya arkeolojisi araştırmalarında sıkça ele alınan isimlerden biri olan Zielinski, imgelerin yarattığı gösterge ve imajdan ziyade insanların görsel algılamasını değiştiren araçların gelişimi ile ortaya çıkan sistemleri incelemiştir. Bu konuda ele aldığı ilk isim Empedokles’tir. Empedokles ile algılama olarak sesin nasıl görselliğe üstün geldiğinden bahseder. Teknolojik olarak görselliği yaratmaya dair çabaların temelindeki düşüncelerin oluşumunda bilimi de teşvik eden eski yunan düşünürlerinden Empedokles’in büyük etkisi vardır. Çünkü Empedokles’in algılamaya yönelik tanecik teorisine kadar insanlar, yalnızca görülen dünyayı gerçeklik olarak algılamışlardır. Empedokles, bilimin temelindeki atom teorisine benzer bir teori ortaya atarak ilk kez maddelerin taneciklerden oluştuğunu ve

⁸⁷ Kittler, s.199

⁸⁸ Wolfgang Ernst, “Telling versus Counting: A Media-Archaeological Point of View”, Jussi Parikka (Ed.), **Digital Memory and the Archive**, Minnesota – London, University of Minnesota Press, 2013, s.150

bunların sürekli bir hareket ile birbirlerine dönüşerek insanlarda farklı algılar yarattığını savunmuştur. Empedokles, kendi zamanında aynaları inceleyerek, organizmaların gözle görülmesi ile oluşan “görüntü” (vision) kavramının temelinde ateşin harekete geçirici bir güç olduğunu düşünmüştür.⁸⁹ Empedokles’in yaşadığı dönemde yapılan metal aynalarda yansıma, ateşin metalin yüzeyindeki havanın sıkıştırılmasıyla farklı bir katman yaratması sonucu oluşmuştur. Bunu incelemek, ona görülen ile görüntünün nasıl oluştuğu üzerine fikir vermiştir. Yine onun gibi görüntü ve madde ilişkisini inceleyen bir diğer eski yunan filozofu Demokritos; Empedokles’in parçacık teorisini genişleterek maddelerin arasındaki boşluğun (void) iletkenlik sağladığını onu ilk kez “medyum” olarak adlandırarak ortaya koymuştur.⁹⁰ Hareket eden atomların çeşitli dizilişleri hava ile genişleyerek görülen objelerin algıladığımız imgelerini oluşturmuştur. Zielinski’nin medya arkeolojisi kapsamında görüntü oluşumu ile ilgili bu ilk fikirler incelemesinin amacı günümüzdeki televizyonlarda görüntünün nasıl oluştuğunu daha kapsamlı biçimde tarihsel bir metodoloji ile incelemektir. Demokritos’un teorisine göre algı, aynı zamanda algılanan objenin imgesi ile algılayan organ arasındaki düzgün verişimli bir alış-veriş ile mümkündür. Bu da televizyonun ilk dönemlerinde (tüplü televizyon/ karasal yayın) görüntüyü algılamamızı sağlayan elektronik taramayı gerçekleştiren elektrotlar ile elektrik arasındaki alış-verişe benzerdir.

Zielinski’nin görüntü ile ilgili incelediği bir diğer konu da optik ve lensler olmuştur. Görüntü ile ilgili çalışmaların başlangıcında optik bulunur. Optik, 2.500 yılı aşkın, üzerinde çeşitli alanlarda araştırmalar yapılan bir konu olmuştur. Teknik açıdan bakıldığında, günümüzde geçmiş kaynaklardan edinilen bu incelemeler oldukça takdire şayan bir anlayış kazanır, çünkü fotoğrafçılıkta ve film yapımında kullandığımız bütün kameralardaki optik sistemler hâlâ milattan önce temeli atılan geometrik merkezi perspektife dayanmaktadır.⁹¹ 1675 yılında çalışma terminolojisi milattan önce yaşamış grek düşünür ve matematikçi Öklid’e dayanan Zacharias Traber’in bilimsel incelemelerini içeren 3 kitaplık eseri “nervus opticus” un diyoptik (dioptrics) kısmı görsel medya teknolojilerini medya arkeolojik kapsamda incelemek açısından büyük önem taşımıştır. Diyoptik, ışığın saydam maddelerden kırılmasını inceler. Diyoptiği inceleyenler arasında 17. yüzyılın büyük bilimcileri Kepler,

⁸⁹ Siegfried Zielinski, *Deep Time of the Media: Toward an Archeology of Hearing and Seeing By Technical Means*, Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2008, s.50

⁹⁰ Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.51

⁹¹ Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.84

Galileo, Descartes ve Newton gibi isimler de bulunur. Bunlar, daha çok görüntüyü bir cismin içinden incelemek ya da yaratmak üzerine çalışmalar yapmışlardır. Yine, Traber'in kitabında geçen katoptrik (catoptrics) de düz yüzeyden oluşan yansımalar ile ilgilenir ve esas alanı net görüntülemektir. Dioptrik ve katoptrik, günümüzdeki görüntü teknolojilerini etkilemeye devam etmiştir. Elektronik görüntüleme sistemleri, gerek Braun tüpü ya da sıvı kristal teknolojisi olsun görüntüyü bir cismin içinden yaratmak kategorisinde incelenirken; sinematografi gibi yansıtma gerektiren bütün medya net görüntüleme sistemleri kapsamında ele alınmıştır.⁹²

Görüntüyü yansıtan teknolojik bir aygıt olan televizyon, aslında başlangıçta radyonun çelimsiz bir uzantısı olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlık geliştikçe ihtiyaçlar ve fikirler yeni icatların oluşumuna zemin hazırlamıştır. Televizyonun ortaya çıkması da, insanların uzağa resimler gönderme fikrinden doğmuştur. Jules Verne'in yazılarında bunun tanıklığını bulmak mümkündür. Başlangıçta, bu fikir sabit resimleri göndermek olup, İtalyan mucit Caselli bu amaçla 1856'da "Pantelegraf"ı icat etmiştir. Fransız PTT'si tarafından kullanılan pantelegraf, mesajlar ve çizgi hâlinde resimler gönderme yetisine sahiptir. Bu alet bugün kullandığımız fotoğraf ve kamera benzeri görüntü işleme cihazlarından daha çok ardından gelen belinograf (görüntüyü nokta nokta ileten bir alet) ve fac simile (faks aleti)'nin atası olarak gösterilebilir.⁹³

İmgenin gelişimi kapsamında görüntüyü birebir aktarmayı mümkün kılan ilk icat kamera ve fotoğraf baskısıdır. Kameranın optik lens, perde, gövde çalışmaları medya arkeolojisi kapsamında incelenen konulardan biridir. Medya tarihinde ise süreç ve olgulardan çok neden-sonuç ilişkisi bazında incelenmiştir. Hem teknolojisinin hermenötiği açısından medya arkeolojik anlamda hem de kronolojik olarak neden-sonuç tarihsel olarak incelenen çalışmalardan biri "camera obscura" olmuştur. Bu basit sistem, bir konveks mercek aracılığı ile dışarıdaki bir görüntüyü karanlık bir odada oluşturmaya yarar. Camera Obscura, tam olarak bir kamera sayılmazsa da kameranın atası olarak bilinir. Camera Obscura ile ilgili 16. yüzyılda çalışma yapan Giovanni Battista della Porta, bu cihazda kullanılan lensi insan gözü ile karşılaştırmış ve ışığın gözden içeri girerek nasıl zihnimizde bir imaj oluşturduğunu ortaya koymuştur. Böylece, camera obscura'nın yani bilinen fotoğraf makineleri ve kameranın

⁹² Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.86

⁹³ Jean-Noel Jeanneney, **Başlangıcından Günümüze Medya Tarihi**, Esra Atuk (çev.), 1. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yay. s.261

atasının tıpkı McLuhan'ın belirttiği gibi insan uzvunun bir taklidi olduğunu ortaya koymuştur. Porta'yı medya arkeolojik anlamda önemli kılan düşüncelerinden biri bir araç olmaksızın algılanamayan ve çözümlenemeyene duyduğu ilgidir. Onun "bir kişinin hayal edebileceğinden çok daha fazlasını gösteren" cam fikri, bilimsel bir buluş ile bir medya aygıtı üretimi aşamasının arasında kalmıştır. Zielinski'ye göre bu, televizyon fikrinin en arkaik şeklini oluşturmuş televizyona yaklaşan daha sonraki icatlarda da bu fikir göz ardı edilmemiştir.⁹⁴ Nitekim Paul Nipkow, 1884 yılında dünyanın ilk mekanik televizyon sistemi olarak gösterilen icadın patentini almıştır. Bu icat etimolojik kelime anlamı ile teleskopiye dayanır.⁹⁵

Nipkow'un sisteminden önce kameranın gelişimini gözlemlediğimizde, camera obscura'dan sonra ilk olarak Joseph Nicephore Niepce'nin çalışmaları (1827) ve Louis Daguerre'in "Daguerrotype" ı (1839) öne çıkmıştır. Daguerrotype; camera obscura'yı ana sisteminin bir parçası hâline getirmiştir. Yani, medya arkeolojik olarak bir eski bir icadın devamında o icadı gereksinimleri karşılayacak şekilde geliştirerek oluşturulmuş yeni bir teknolojiye dayanır. Daguerre'in icadı, Niepce'nin "fotoğrafsal görüntüler" inden daha kesin işler yapmıştır. Daguerre'in çağdaşı William Henry Fox, bağımsız bir çalışma ile daguerrotype ile aynı zaman diliminde "kalotip" adlı teknolojik aleti ortaya çıkartmıştır. Bu kendisinin "fotojenik çizimler" olarak adlandırdığı icadın yarattığı görüntü daguerrotype'a kıyasla daha yumuşaktır. Frederik Scott ise, "ıslak kollodion" (1851) adını verdiği görüntüleme aygıtı ile 1853 yılında daguerrotype' ve kalotip'i geride bırakmıştır. Islak kollodion yöntemi ya da daha sık bilinen adı ile ıslak plaka işlemi; temiz bir cam levha üzerine kollodion çözeltilisine, çözünebilir iyodid ekleyerek cam levhayı bununla kaplamak ve sonrasında bu levhayı gümüş nitrat çözeltilisine yatırma evrelerinden oluşur. Görüntü plakaya henüz ıslakken işlenir ve hemen ardından geliştirilir. Her şeyin cam plaka kurumadan geliştirilmesi gerekir. Daguerrotype ise, gümüş plakaya civa buharı yardımı ile görüntüyü işleme yöntemiyle çalışmaktadır. Ancak görüntünün net oluşabilmesi için görüntüyü işleme sürecinde 10-30 dakika aralığında insanların hareket etmeden aynı pozda durmasına ihtiyaç duyulmuştur, ıslak kollodion yönteminde ise görüntü ışık ile anlık yakalandığı için daguerrotype'a göre daha hızlı sonuç almak mümkündür. Bu sebepten dolayı ıslak kollodion

⁹⁴ Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.91

⁹⁵ Zielinski, *Deep Time of the Media*, s.91, "τῆλε – σκοπός ": çok uzaktaki şeyi görüntülemek.

yöntemi insanlar tarafından daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. Ayrıca, ıslak kollodion yönteminde cam plakada oluşan görüntü, görüntünün negatifi olduğu için fotoğrafın kopyalarının oluşturulması da kolay ve mümkün olmuştur. Sinemanın ortaya çıkış sürecine kadar fotoğraf için kullanılan aletler görüntüyü işleme ve yansıtma en etkili teknolojik aygıtlar olarak kalmıştır.

Hareket duygusunu aktarmak için kamerayı başarıyla kullanan ilk insan “Eadweard” (Edward) Muybridge’dir. Muybridge, ıslak kollodion yöntemini İngiltere’de öğrenmiştir. 1861-1866 yılları arasında profesyonel fotoğrafçılık üzerine yoğunlaşmıştır. En önemli çalışmaları “Animal Locomotion” (1888) ve “Animals in Motion” (1889); hareketi yakalamaya yönelik olmuştur. 1872 yılında, California valisi atları sevdiği için “kronofotoğrafsal at hareketleri” üzerine bir seri çalışmalar yapmıştır.⁹⁶ 15 Haziran 1878 yılında, Stanford’un Palo Alto çiftliğinde, bir pistin kenarı boyunca büyük cam plaka kullanan 12 adet kamera yerleştirmiştir. Bunların her birinin deklanşörü at geçerken bir ip tarafından tetiklemiştir, yol ise ışığı olabildiğince yansıtabilmesi için kumaş parçaları ile kaplanmıştır. Fotoğrafları oluşturma yöntemi ıslak kollodion yöntemidir. Ancak Muybridge, daha sonra elde ettiği görüntüleri silüet şeklinde bir disk üzerine kopyalamıştır. Bunları ise kendi icat ettiği bir alet üzerinden arka arkaya yansıtır. İcadına “zoopraxiscope” adını vermiştir. Bu ise günümüzde “en erken film projektörü” olarak adlandırılmaktadır. Muybridge’in icadı eğitimsiz ressamı gerçek zamanlı bir analiz olarak hareketin nasıl görüldüğünü öğretmek amacıyla kullanılmıştır. Teknolojik medyum (ya da medya teknolojileri), çok eskiden kullanılan sanat biçimlerini modernleştirmek amacıyla da kullanılmıştır.⁹⁷ Kittler, Muybridge’in yarattığı görüntülerin o dönemde selüloit film icad edilmiş olsaydı bu şekilde selüloit üzerine resimler kaydedilip bir makara üzerine sardırılarak, Edison’un kinetokopu yaygınlaşmadan önce, Lumiere kardeşlerin “sinematograf” adını verdikleri sinematik projeksiyonun öncüsü olarak Muybridge’in tarih senaryosuna yazılabileceğini öngörmüştür.⁹⁸

Elektronik çağ medya teknolojilerinin gelişiminde yine de Edison’un katkıları göz ardı edilemeyecek derecede fazla olmuştur. Özellikle, Edison’un icatlarından ikisi, fonograf ve kinetoskop, yazının oluşturduğu tekele son vererek yazılı hâlde olmayan ancak aynı derecede seri biçimde veri (data) işlemeyi olanaklı hâlde getirmişlerdir. Aynı zamanda bu yeni medya

⁹⁶ Asa Briggs ve Peter Burke, s.199

⁹⁷ Kittler, s.116

⁹⁸ Kittler, s.117

teknolojileri mühendisliğe yeni bir endüstriyel alan eklemişlerdir ve çağdaş dönemlerindeki Remington daktiloları ile baş edebilecek yegâne medya teknolojisi ürünü olmuşlardır.⁹⁹ Edison'un fonograf'ı, aslında Alexander Graham Bell'in telefonundan türeyen bir icat olarak görülebilir. Bell'in telefonun hisselerini Western Union'a satmasından sonra, telefon icadını Western Union'un asıl kuruluş amacı olan mesaj gönderme ve almaya yönelik çalışmalar yapmaya yönelik Edison, insanların konuşmalarının kaydedilerek telefon aracılığı ile bir "mesaj" olarak iletilip ileilmeyeceğini incelemeye başlamıştır. Edison, telefonun sesleri algılamaya yarayan yapay kulak zarı olan diyaframın konuşma sesiyle titreşim oluşturabilecek hem de elektrik akımı yaratan küçük değişikliklere tepki verebilecek kadar ince bir tabaka olmasından faydalanmıştır. Sesleri algılayan bu ince zara titreşimini kaydedebilmek amacıyla bir pin iğnesi tutturarak altına bir yağlı kağıt koyarak aynı derinlik ve tonlamada ses kaydını sağlamıştır. Böylece, Edison bugünkü müzik endüstrisinin önünü açan ilk icadını yaratmıştır ve fonograf doğmuştur.¹⁰⁰ Kinetoskop'un hikâyesi ise daha farklıdır. Edison, Muybridge'in hareketli fotoğraflarından ilham alarak fonografin kulak için yaptığını göz için yapmayı hayal etmiştir. Sinema ve televizyonun günümüzde birlikte yarattıkları görme ve duyma duygusunu fonograf ile fotoğrafları birleştirme fikriyle yapmayı düşünmüş ilk mucit de Edison'dur.¹⁰¹ Edison, bu amaçla 1888- 1889 yıllarında W. K. L. Dickson ile denemeler yapmıştır. Dickson, hareketli resim kamerasını alıp fonograftan sonra çalıştırmıştır. Hareketi fotoğraflamak ve resimleri göstermek için, döner bir silindir, ya da görünüş itibariyle bir davul kullanmıştır. Ortaya çıkan sonuç, tıpkı fonografin çalışma yönteminde olduğu gibi, bir silindirin etrafında sarmal hâlde oluşan bir seri minik fotoğraf olmuştur. Ancak, bu silindirin etrafında oluşan resimlerin boyutları çok küçüktü ve dolayısıyla bu mikroskobik lensler ile görüntülenmeleri gerekmiştir, ayrıca resimler kavisli bir yüzeye kaydedildikleri için kenarları odak dışı olmuştur. Bu tür olumsuzluklar sebebiyle, Edison ve Dickson, bu şekilde üretilen filmin ticari bir potansiyeli olmadığına karar vermişlerdir. Ancak bu atılan ilk adım olmuştur. 1889 yılı Paris'te düzenlenen bir endüstri sergisinde Edison istediği tarzda fotoğrafsal malzeme üreticilerinden biri olan fizyolog Etienne Marey ile tanışmıştır. Muybridge gibi hareketli fotoğraflar üzerine çalışmalar yapan Marey, Edison'a delikli kenarları olan film şeridini gösterir, kenarlardaki bu küçük delikler özel bir kameranın filmi tutmasına ve montajda

⁹⁹ Kittler, s.giriş

¹⁰⁰ Gene Adair, **Thomas Alva Edison: Inventing the Electric Age**, New York- Oxford: Oxford University Press, 1997, s. 60- 61

¹⁰¹ Gene Adair, s.108

sırayla yansımasına olanak sağlamıştır. Edison ve Dickson'un Rochester, New York'ta Eastman Company'de ve daha sonra Boston'da Blair Company'de gösterdikleri film kareleri 35mm genişliğindedir. 35mm, daha sonraları analog sinema için standart bir ölçü olarak kalmıştır. Böylece, 1894'te Edison mercek aracılığı ile hareket eden filmin seyredilmesini olanaklı kılan kinetoskop'un patentini satmıştır. Bu icat, sinemanın atası konumundadır.¹⁰²

Televizyon, daha önce Zielinski'nin kökeninden bahsettiği gibi, fotoelektrik üzerine yapılan keşiflerden doğmuştur. Fotoelektrik, bazı cisimlerin bir elektron ışınını elektrik enerjisinden ışık enerjisine dönüştürme kapasitesi olarak tanımlanmıştır.¹⁰³ Yukarıdan aşağıya ve soldan sağa hareketli ardışık hat dizileri hâlindeki ışık demeti ile görüntü taranarak oluşturulur. Görüntünün bölümleri, üstünden ışık geçtiğinde güçlü ya da zayıf elektriksel vurulara dönüşür. Bu elektriksel vurular güçlendirilerek kablo ya da radyo dalgaları aracılığı ile havadan iletilerek aynı düzende kaynak çıkışından ışık sinyallerine dönüştürülür. Bu ışık sinyallerinin bir ekran sayesinde insan gözünün algıladığı hareketli görüntüyü oluşturur. Tarama ya diskle mekanik olarak ya da ışınla elektriksel olarak yapılmıştır. Paul Nipkow'un sistemi (1884), güçlü bir ışığın parladığı küçük deliklerin spiral biçimde yerleştirildiği bir disk şeklindedir. Vladimir Zworykin ise, 1920- 21930'larda Isaac Schoenberg ile birlikte elektrikli televizyonun Büyük Britanya ve Amerika'da temsilcileri olarak anılmışlardır.¹⁰⁴ Zworykin, 1933'te "ikonoskop" adlı icadını alıcı lambası 240 hat olan 'elektrikli gözün uyarlaması' olarak tarif etmiştir.

Televizyonun ortaya çıktığı tarihte yayılmasını etkileyen en büyük sorun elektronların büyük hızla katedeceği satırlar üzerine düzenlenecek ve ekranda görüntü yaratılmasını sağlayacak elektronik tarama olmuştur. Satır sayısı arttırıldıkça aktarılan resim doğru orantılı olarak güzel ve belirgin görünüyordu ancak maliyet de bir o kadar artmıştır. Dolayısı ile alıcılar ileride kullanımının artıp artmayacağı şüpheli olan bu icadın masrafına değeceği konusunda şüpheye düşmüşlerdir. Ayrıca, uluslararası iş birliği sağlanamaması da karmaşa yaratmıştır. Bu konuda ikinci bir sorun da yirminci yüzyılın ilk otuz yılı süresince televizyon hâlâ bir deney olarak görülmesidir. Hatta, kullanımının kamu alanında mı yoksa özel alanda mı olacağı belirsizlik taşıdığı için, bazı insanların zihninde denemeye dayalı bir kitle iletişim aracı tasarımı olarak yer edindi. Elektrik, televizyon üzerine yapılan denemelerin ilerlemesine

¹⁰² Gene Adair, s.108

¹⁰³ Jean-Noel Jeanneney, s.261

¹⁰⁴ Zielinski, *Deep Time of Media*, s.236

yardımcı bir unsur olmuştur. Alışma sürecinde, televizyon, radyo ve sinema arasında bir kitle iletişim aracı olarak görüldüğü buna uygun bazı sıfatlar almıştır. Örneğin, Almanlar televizyonu “filmfunk” (film-radyo) ya da “fernokino” (telesinema) olarak adlandırmışlardır.¹⁰⁵

Medya arkeolojisi açısından görsel sistemleri incelerken “görsel kültür” terimi ve bunun kapsamını da açıklamak yerinde olacaktır. Görsel kültür, insanın gözlem yeteneğinin getirisi olan ontolojik ve epistemolojik birikimin kişinin modernite boyunca görme biçimlerinin kökenlerini varsayımlar ile yönlendirmesiyle oluşan kültüre özgü deneyimlerdir.¹⁰⁶ Görsel kültürün medya ile ilişkisi resim ve kitabın ilişkisi ile iç içe başlamıştır. Pek çok kitabın tezhip edilmesi ve resimli hâle getirilmesi dolaylı olarak iki medyumunu bir araya getirmiştir. Benzer şekilde, çeşitli eserler sanatçıların yazdığı katalog açıklamaları ile birer başlık olarak yazı ile birleşmişlerdir. Medyanın görsel ve anlamsal olarak çeşitlenmesi, sonraki dönemin birden fazla duyuya hitap eden ürünlerinin de yalnızca görsel konsepti ele alan bir medyumda değil aynı zamanda görsel konsepti kapsayan diğer medya içinde de “görsel kültür” kapsamında değerlendirilmesine neden olmuştur. Bir görsel medyum görsel iletişimin diğer formlarının yerini alıp kapsayabileceği gibi, diğer duyular ile birleşen görsel medyum, söz içermese bile diğer söz gerektirmeyen betimsel unsurlarla (jest ve mimikler, vücut hareketleri, dekor ve aksesuarlar, dövme ve giysiler gibi) görsel kültür hâline gelebilir. Resim, fotoğraf, film ve televizyon görsel kültürün medyalarıdır.¹⁰⁷ Özellikle televizyonda, II. Dünya Savaşı sonrası görsel sistemlerin oluşturduğu sosyo-kültürel toplumlarda, görüntüyü oluşturmak için üzerinde oluşturuldukları temel hücrel ekranlara yönelik, kırmızı, yeşil ve mavi yoğunlukları oluşturan ve onları insanın algı sistemi için koordine sistemler hâlinde toplayarak kitlenin izleme alışkanlığını yeniden yapılandıran bitmap’lar aracılığı ile oluşan pikseller ile mümkün olmuştur. Zaman içinde görselleri ve sesi algılama biçimimizi zamansal olarak kanalize eden ve yapılandıran video kodlayıcıları (birkaçı H.261 şifreleme standardına dayalı MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, H.264, DivX, WMW) gibi karışık sistemler de görsel medyanın işlevsel araçları içinde incelenmektedir.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Zielinski, **Audiovisions: Cinema and Television as Entr’Actes in History**, Gloria Custance (çev.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999, s.11

¹⁰⁶ Chris Jenks, **Visual Culture**, London : Routledge, 2002, s. 5

¹⁰⁷ John A. Walker, Sarah Chaplin, **Visual Culture: An Introduction**, Manchester-New York: Manchester University Press, 1997, s.24-25

¹⁰⁸ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.107

Günümüzde görsellik yalnızca televizyon ve sinema sistemleri gibi fiziksel arayüzlerle değil aynı zamanda yazılımsal sistemlerle de ilişkilidir. Görsel kültür, gerçeklikle iç içe geçmiştir. Dokunmatik ekranlar görsel olmanın yanı sıra, haptik (dokunsal) arayüzler insanların teknolojik aygıt kullanma alışkanlıklarını yeniden yapılandırır. Playstation, Xbox gibi görsel oyun sistemleri ise sesin yanı sıra hareketi de kaydedebilmektedirler. Görsel teknoloji aygıtlarını izleyebildiğimiz gibi bir görüntüyü geriye alma özelliği ile bizi zamansızlığa alıştırmaktadırlar. Bu sebeple, dağılmış medya ortamlarının, duyular ile medya arasındaki ilişkileri yeni biçimlerde kavramlaştırmamızı talep ettiğini gittikçe daha fazla dikkate almamız gerekir. Yeni teknolojik sistemler, sanal gerçekliği (virtual reality) zenginleştirme çabası ile insanın gerçeklikle arasındaki bağlantıyı kurmasını sağlayan arayüzü yavaş yavaş ortadan kaldırmaktadır. Sanal gerçeklik, insanın gerçeklik algısı ile iç içe geçer. Bilişsel ve algısal yetilerimiz, bizi ölçen, tepki veren ve bizi araştıran “akıllı ortamlarda” yeniden eğitilir. Medya değişimi bizim düşünce biçimimizi yalnızca geleceğe değil geçmişe dair de farklı olarak oluşturmaya zorlamıştır.¹⁰⁹

Optiğin, akustiğin ve yazmanın büyük bir artış göstermesi sonrası oluşan teknolojik farklılaşma, sözde insanın üretim sürecini başlatmıştır. Böylece insanın özü aletler ile iç içe geçmiştir. Makineler, merkezi sinir sisteminin yerine geçmişlerdir. Ayrıca bunu geçmişteki teknolojilerin (buharlı makineler ya da demiryolları) yaptığı gibi kasları kullanarak yapılan işlemler için değil bizzat fonografi ve sinemayı keşfederek; fizyolojik olarak göz, kulak ve beyni bilimsel araştırmaların nesnesi hâline getirerek yapmışlardır. Araçlar ve bilgi/enformasyon arasında açık bir ayrım meydana gelmiştir. Bu, gerçek olan ve sembolik olanın oluşturduğu ayrımdır. Bütün bu değişimler, kitlelerin makinelerin ve iletişim teknolojilerinin oluşturduğu doğal sürece adaptasyonu ile medya arkeolojisinin alanı olmuştur. Görseliğin, medya teknolojileri sayesinde 20. Yüzyılın ilk yarısının ikinci çeyreğinde insanın algılama biçimini ve kullanımlarını değiştirmesi, ağ teknolojileri ve yeni medya sayesinde resim, fotoğraf ve videolarla sınırsız görselliğin yarattığı karmaşanın temelini oluşturmuştur.

Toplumların medya teknolojilerine olan ihtiyacı ve buna adapte olma süreçleri yönünden medya arkeolojisi geniş bir inceleme alanı sunmaktadır. Toplumların görsel ve

¹⁰⁹ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.37

işitsel iletişim alanında ortaya çıkardığı teknolojilere adaptasyonu ve bunlardan etkilenme süreci ise bir sonraki bölümde ele alınacak olan teknolojik determinizm'in inceleme alanıdır.



2.TEKNOLOJİK DETERMİNİZM VE TOPLUMSAL SONUÇLARI

Teknolojik determinizm, medya arkeolojisi yönünden medya teknolojilerinin teknik kısmından ayrılıp toplumları etkileyen siyasi, iktisadi ve sosyolojik sonuçlarını ortaya koyma konusunda ele alınması gerekli bir alandır. Bu bölümde teknolojik determinizmin bir terim olarak anlamı, nasıl ve ne zaman ortaya konulduğu iletişim ve medya teknolojileri açısından nasıl ele alındığı, günümüzde medya teknolojileri açısından nasıl bir bağlantısı olduğu ve modern kültüre etkilerinin nasıl olduğu konuları ele alınmıştır.

2.1.Teknolojik Determinizm Nedir?

Teknolojik determinizm, ilk olarak sosyolog Thorstein Veblen tarafından kullanılmış bir terimdir. Veblen, teknolojik determinizm ya da teknolojik belirlenimcilik terimini kurumsal değişimin nedenlerini araştırmak için insanın alışkanlıklarını belirleyen öğeleri incelerken kullanmıştır.¹¹⁰ Buna göre insan davranışları için belirleyici nitelikte iki etken vardır. Bunlardan ilki, içgüdüsel öğrenme isteği ile ortaya çıkan belirlenimciliktir; ateşin sıcak olduğunu ona dokunarak öğrenmek gibi. Diğeri ise, özellikle sosyal seviyede belirgin duruma gelmeleri hâlinde kurumları oluşturacak olan alışkanlıklara uyma eğiliminin ortaya çıkardığı belirlenimciliktir; günümüzde yeni teknolojilerin kitlelerde kullanılma sıklığı ile öğrenimine duyulan ihtiyaç gibi. Burada, sosyal seviyede insanın davranışını belirleyici hâle getiren alışkanlık ile kastedilen, kişilerin sıklıkla yapmayı benimsediği ve bu sayede gündelik hâle gelen kullanımlardır. Teknolojik determinizm kapsamında kitleleri etkileyen faktör de bu kullanımlar olmuştur. Veblen, üç temel eğilimden bahsetmiştir; uygarlığın başlangıcında oluşan zanaat (eşya yapmaya yönelik) tarzı eğilimler, ebeveynsel (kültürel) eğilimler ve son olarak tamamen boş merak ile ortaya çıkan eğilimler.¹¹¹ İlk çağdaki zanaat eğilimi, insanın doğal ihtiyacını karşılamasının yanı sıra belirli bir dereceye kadar aklını kullanabilme yetisine sahip bir canlı olduğunun (intelligent in some degree) göstergesi olmuştur. Ebeveynsel eğilimler ise, zanaatkâr olan insanın toplum içinde onun yararını ve korunmasını sağlayacak şekilde güdülenmesi ile ortaya çıkar. Bir bakıma hayatta kalma içgüdüünün getirisidir. Veblen bunu, arkaik insanın belirli bir grubun elemanı olarak, endüstriyel verimlilik söz

¹¹⁰ Olivier Brette, "Thorstein Veblen's Theory of Institutional Change: Beyond Technological Determinism", **The European Journal of the History of Economic Thought**, Vol.10, No.3, 2003, s. 462

¹¹¹ Olivier Brette, s. 459

konusu olmadığı için kendi bireysel çıkarını geri planda tutarak dayanışma yaratacak kadar güçlü olmayan hiç bir grubun hayatta kalamayacağı fikrini ortaya koyarak açıklamıştır.¹¹²

İletişim alanında ise, Marshall McLuhan ve Harold Innis ile birlikte uygarlığın gelişim sürecinde kültürel ve sosyal değişimi iktisadi ve coğrafi (sosyo-politik) temellere yerleştirmeyip, bunun yerine kitle iletişimi araçlarını toplumun dönüştürücüsü ve anlaşma aracı olarak ele alan alandır.¹¹³ İletişim bilimi ve teknoloji sözlüğü teknolojik determinizm ile ilgili olarak;

“1:Determinist ya da geliştirici-tabanlı yayın modelleri değişimi teşvik etmek için teknik modellere odaklanılır. Bu modeller; yenilikçi ürünler ve uygulamaların benimsenmesi için gereken tek şeyin teknolojik üstünlük olduğunu savunurlar. (Salter, 2005c) 2:Teknolojinin kendi “içsel” yasalarına göre geliştiğini savunan bir inançtır ve buna göre teknoloji toplumun tüm alanlarında kontrol etme, yayılma ve şartlandırma etkisine sahip otonom bir sistem olarak değerlendirilmelidir. (Macfadyen & Doff, 2006)¹¹⁴” tanımlarına yer vermiştir.

Teknoloji bir dizi teknik ve ilişkilerin sistematikleştirilmesi ile elde edilmiş daha teorik bilginin gövdesiyse; teknolojik gelişim modern teknoloji ve tekniklerin kitlesel olarak yayılmasından öte, teknolojik bilginin gövdesini oluşturacak olan çözülmesi gereken sorunların ihtiyaçlarına ve koşullarına bağlı olarak çeşitli biçimlerde teknikler oluşturma ve kullanma kapasitesine sahip bir yönlendiricidir. Teknoloji, günümüzde, geniş kapsamlı bilgiye ulaşma ve evrensel olarak iletişim sağlama yönünden sosyal bir anlam kazanarak bu terime yeni bakış açıları kazandırır. Bu anlamda, Jean-Paul Lafrance’ın aktardığı McLuhan’ın teknolojik ilerlemenin özünde insanoğlunun evrimleştiği uygarlık biçiminin temel belirleyicisi olduğu görüşü ispatlanmıştır. Lafrance, bu söylemi nedeniyle McLuhan’ı “teknodeterminist” medya düşüncesinin babası olarak nitelendirmiştir.¹¹⁵

¹¹² Olivier Brette, s. 465

¹¹³ Mehdi Khosrow-Pour, **Dictionary of Information Science and Technology**, Hershey, London: Idea Group Reference, 2007, s.676

¹¹⁴ **1:Determinist or developer-based models of diffusion focus on the technical characteristics in order to promote change. They assume that technological superiority is all that is required to bring about the adoption of innovative products and practices. (Salter, 2005c) 2:The belief that technology develops according to its own “internal” laws, and must therefore be regarded as an autonomous system controlling, permeating, and conditioning all areas of society. (Macfadyen & Doff, 2006)**

¹¹⁵ Jean-Paul Lafrance, “Toplumsal Hareketlerin Kavşağında Medya”, Jacques Perriault (Ed.), **İletişim Bilimlerinin Unutulmuş Kökenleri**, Hüseyin Köse (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016, s.47

Birinci bölümde, bireylerin sözlü kültürde bilgi edinimini kabilelerin yaşlı bireyleri ya da ağızdan ağza aktarılan şarkı, şiir, destan gibi sözlü kültür öğeleri sayesinde nasıl işitsel olarak sağladığı ve sonradan yazılı kültüre geçişte ve özellikle matbaadan sonra insanların bilgi ihtiyacını karşılamak için yazılı veya basılı metinlere yöneldiği incelenmiştir. Günümüzde ise, özellikle toplumun genç bireyleri temel yardımcı öge olarak internet ağı aracılığı ile tarayıcıları ve dijital arşivleri kullanmaktadırlar. Medya arkeolojisi tüm bu tarihsel süreç boyunca kitle iletişimi konusunda yeni kitle iletişim araçlarına dair ortaya atılan fikirleri, kullanılan teknolojileri incelemesi ve insanların bu teknolojiler ile nasıl şartlandığını ortaya koyması açısından medya arkeolojisinin en büyük yardımcı elemanı olarak teknolojik determinizm mevcuttur.

Teknolojinin ilk kullanılan anlamı ile bugün kullandığımız teknoloji kavramından farklılaşmıştır. Bunun temeli eski ve yeni teknolojilerin farklılaşması ile ilgilidir. İlk anlamı ile teknoloji duyu-motor becerileri (el ile kavrama/ göz ile okuma), teknik sınırlamalar (yapıldığı maddenin ve işlevlerinin getirdiği kısıtlamalar) ve tanımlayıcı kuralların (bir aletin ne için kullanıldığı bilgisi gibi) yönlendirmeler ışığında oluşmuştur. Yeni edindiği kavram ise bu eski bilgileri kullanmanın yanı sıra kendi döneminde oluşturulan teknolojik kuralları ve teorileri de kullanır. Bu yöntemi ile teknoloji, medya arkeolojisinin de betimlendiği gibi teknolojik bilginin bir epistemolojisidir. Eski edinilen teknolojik bilgiler, yeni araç ve kullanımlar ışığında toplumu şekillendirici ve ihtiyaçlar neticesinde toplum tarafından belirlenimci (determinist) bir yapı kazanmıştır.

Teknolojik determinizm, medya arkeolojisinin kapsadığı alanlardan biridir. Medya arkeolojisi yöntemleri sadece geçmişini değil, makinenin içini de kazıyarak, medya kültürümüzün şimdiki gömülü koşullarını ele alırlar.¹¹⁶ Medya arkeolojisi açısından teknolojik belirlenimciliğin (determinizm) temelindeki iletişim teknolojileri belirli bir coğrafyada sosyal iletişim yöntemleri kültürü oluşturmada etkilidir, çünkü toplumun benliğine göre şekillenir. On dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinde sinematografide oluşturulan yenilikler, “sanayileşme” ya da “endüstriyelleşme” olarak adlandırılmış ve teknik, kültürel ve sosyal alandaki gelişmelerin bir ifadesi ve medya teknolojilerinin birleşme noktası olmuştur. Delikli selüloit üzerine yerleştirilen filmin ritmik olarak yansıtılması, insanın görme algısını

¹¹⁶ Parikka, s.176

şartlandırmıştır.¹¹⁷ Halkın kullanımına açık alanların anonimliğinde, samimi bir ortam yaratarak, sanayileşme sürecinden geçen izleyicilerine yeterli bir ortam sağlamış ve onların içsel iletişim ihtiyacını karşılamıştır. Sinema ve radyonun devamı olarak görülen televizyon ise özellikle II. Dünya savaşından sonra uzaktan izlemeye (tele-visual) dayalı kitle iletişim aracı olarak çabucak özel aile hayatının kurucu bir uzantısı hâline gelmiştir.¹¹⁸ Sinemanın sağladığı kamusal alan ve algı sapmasından sonra, savaş sonrası insanın kendi içine çekilme ihtiyacı televizyonun insanın mahremiyet alanında, yani dört duvar içinde evde, oluşmasına sebep olmuştur. Televizyon, medya arkeolojik olarak diğer tüm icatlar gibi insanın ihtiyacına yönelik bir araç olarak oluşturulduğu gibi teknolojik determinizm yönünden toplumun sosyal ve kültürel kimliğini oluşturma ve değiştirme gücüne sahip bir kitle iletişim teknolojisidir. Bunun en açık örneği olarak, savaş dönemi Amerika’da kadınların medya tarafından erkeklere özgü mesleklere teşvik edilmeleri ancak savaş sonrası reklam ve programlarda kadınları temel işlevleri olarak görülen ev hanımlığına “mutlu aile” teması ile özendiren görüntüler yayınlanarak çalışan kadınlar için artık eve dönme vaktinin gelmesinin vurgulanması gösterilebilir. Savaş dönemi sosyo-kültürel yapıyı değiştirerek erkek eleman ihtiyacı karşılamak için medyanın erkek işlerine özendirdiği kadın profili, savaş sonrası askeri bunalımın getirdiği aile kurumundan uzaklaşma psikolojisine karşı kadınları iş ortamından ev ortamına yönelterek yeniden aileyi devletin bir kurumu hâline getirmeye çalışmıştır. Böylece, sosyo-kültürel yapının belirleyicisi yine medya olmuştur. Savaştan önce kadın işçilerin çoğunluğunu bekâr kadınlar oluştururken, 1950’lerde evli kadın işçilerin sayısı artmıştır. Bunun sebebi medya aygıtlarının propagandaları ile çalışmaya özendirilen kadın işçilerin zamanla dışarıda çalışmanın kendilerine kişisel bir başarı duygusu vermesi ve çalıştıkları işin aile dışındaki toplumsal ilişkilerine yardımcı olarak daha sosyal birer birey olmalarına yardımcı olduğunu fark etmiş olmalarıdır. Medya, kadının toplumdaki konumunu istemsiz olarak kökünden değiştirmiştir. Bunun yanı sıra savaş öncesi medyanın özendirici reklam ve afişlerinin etkisi de bu orana etki etmede önemli bir etkidir. Yine kadınları aile içindeki ideal görevlerine teşvik etmede medya aygıtları özellikle televizyon ve basım ürünleri olan afişler, gazete ve dergiler etkilidir. Savaş sonrası erkekler için ise determinist bir öğe olarak televizyon normal yaşantının ne olduğunu onlara göstermiş, savaş sonrası yaşamının

¹¹⁷ Zielinski, *Audiovisions*, s. 11

¹¹⁸ Zielinski, *Audiovisions*, s.12

gerilimlerine karşı bir alternatif sunmuştur. Bu anlamda yalnızca bir kitle iletişim medyumu değil, aynı zamanda bir terapi aracı konumunda olmuştur. ¹¹⁹

Medya arkeolojisi, duyular ve bunların medya teknolojik durumlarına ilişkin karmaşık tarihsel değerlendirmeye iç içe geçme biçimlerini inceler.¹²⁰ Bu yönden de teknolojik determinizmin teknoloji ve toplumsal değişim araştırmalarına ışık tutan faydalı bir metodolojidir. Teknolojik değişimin toplumsal yapıyla iç içe geçmesi fikri, hem kullanılan teknolojilerin değişimi açısından medya arkeolojisini hem de bunların doğrudan topluma etkisi yönünden teknolojik determinizm fikrini ortaya çıkarmıştır. Toplumsal yapı ile teknolojinin iç içe geçmesi üzerine yorumlayıcı ve eleştirci yazarlardan en önemlileri Robert Heilbroner ve Raymond Williams'tır. Bu iki isimden Raymond Williams teknolojik determinizmin yeni teknolojilerin toplumsal değişim ve ilerleme için gereken koşulların belirleyicisi olduğu görüşünü reddeder. Ona göre; “yeni teknolojiler, toplumsal değişimin ve ilerlemenin koşullarını hazırlayacak olan bir araştırma ve geliştirme sürecinin temelde içsel bir sonucu olarak keşfedilirler” ¹²¹ yani teknolojik determinizm bir neden değil, ortaya çıkan bir sonuçtur. Robert Heilbroner ise bu görüşü kabul ederek, Marx'ın “Yeni üretici güçler sağlamak için, insanlar, kendi üretim biçimlerini değiştirirler. Kendi üretim biçimlerini değiştirmek, yaşamlarını kazanma yollarını değiştirmek için de bütün toplumsal ilişkilerini değiştirirler. Elle işletilen değirmen, size, derebeyli toplumu verir; buharla işleyen değirmen, size sanayici, kapitalistli toplumu verir.”¹²² sözünü esas almış ve kendi anlayışını desteklemiştir. Williams görüşünde medyum olarak televizyonu ele almıştır. Teknolojik bir belirleyici olarak televizyon, teknolojiyi toplumdan ayırdığı için “steril” daha doğrusu etkisiz bir unsurdur. Toplum ile karışmaz, kendi alanına sahiptir.

Williams, günümüz iletişim teknolojilerinde interneti esas alarak görüşünü açıklayan noktaları ele almış olsaydı eleştirisinin yanlış olduğu daha açık bir şekilde ortaya konulabilirdi. Heilbroner'ın açıklaması günümüz interneti kapsamında ele alındığında daha mantıksal olarak doğrulanabilir bir konumdur. Özellikle, internetin gelişimi rota belirleyici bir konuma geldiği için ve bilgi ile kabiliyet ile alıkonulan sınırlara sahip, tarihi sürecin belirlenebilir bir gücü hâline geldiği için toplumu hem tarihsel yeni bir sürece hem de

¹¹⁹ David Crowley, Paul Heyer, **İletişim Tarihi: Teknoloji, Kültür, Toplum**, Berkay Ersöz (çev.), 4.Baskı, Ankara: Siyasal Kitabevi, 2017, s. 392-393

¹²⁰ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.39

¹²¹ Raymond Williams, **Television Technology And Cultural Form**, 1. London- New York: Routledge Classics, 2003, s.5

¹²² Karl Marx, **Felsefenin Sefaleti**, Erdoğan BAŞAR (çev.), Ankara: Başnur Matbaası, 1966, s.122

toplumsal yeni bir konuma getirdiği söylenebilir. Heilbroner, internetin mevcut sosyoekonomik düzenin niteliğini belirleyen ve değiştiren derin etkisi olduğuna katılmıştır. Araştırma ve geliştirme ihtiyacı süreci için internete kadar uzanan tarihsel gelişim insanların ihtiyacına göre şekillendirilmiş bir yol olmuştur. Fakat, internetin kitle tarafından kullanılması, internetten faydalanılması ve bunun sonucunda internetin bir araştırma aracı olmak yerine insanların günlük yaşamlarının bir parçası hâline gelmesi bu amaçtan farklı olarak temelde sosyal etkilerin bir yansıması olmuştur. İnternet, toplumu dönüştürmüştür ve kendisi de bu süreçte değişime uğramıştır. Bir araçken sıklıkla kullanılan bir toplum belirleyici ve kültür ögesi hâline gelmiştir. İnternet, uluslararası kaynaşmayı olanaklı kılmıştır ve bunun sonucunda da çeşitli toplumların öz yapılarını değiştirmelerini sağlamıştır. Yine de yalnızca internet toplumun internetten önceki değişimini açıklayabilmek için yeterli değildir. Televizyon ve internetin toplumun kullanım alışkanlıklarını ve sosyal ilişkilerini değiştirici yerini herhangi başka bir iletişim aracı ile doldurursak yine benzer sonuçlar elde ederiz. Kitle iletişim teknolojilerinin değişmesi, ister istemez kendi içinde tutarlı bir koşullandırma ile matbaanın keşfinin zorunlu olarak Aydınlanma'ya, telgrafın Sanayi Devrimi'ne ve internetin “enformasyon çağına” neden olduğu gibi içine doğduğu dünyayı değiştirmiştir.¹²³

Teknolojik determinizm söyleminin başlangıcı için 19.yüzyıl sanayi devrimi milat sayılmıştır. McLuhan elektriğin zaman ve mesafenin kurduğu hükümdarlığı devirdiğini söyler. Elektrik devreleri, küresel ölçekte iletişimi yeniden yapılandırmıştır. Kendisinden önce kullanılan aletlerin etkisini ortadan kaldırmıştır, onların yerine geçmiştir. Mesajı, tümünden değişimdir. Fiziksel, sosyal ve politik dar görüşlülüğü sonlandırmıştır. Zaman durdurulmuştur, mesafe ortadan kalkmıştır. Bunun sonucunda insanlar bir “küresel köy”de yaşamaktadırlar. Özellikle enformasyon ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler “ağ toplumu”, “enformasyon toplumu”, “küresel köy” gibi kavramlar ile sınıflandırılarak teknolojiyi bağımsız bir değişken olarak ele alıp onun dışarıdan bir etken olarak toplumu değiştirici ve dönüştürücü yönünü açıkça ortaya koyar.¹²⁴

¹²³ Richard Freeman, “The health care state in the information age”. **Public Administration**, Volume 8, No. 4, Aralık 2002, s.752

¹²⁴ Banu Durdağ, “Teknoloji ve Toplumsal Değişim İlişkisinde Teknolojik Determinist Yaklaşım ve Farklı Veçheleri”, **LaborComm 2014-5.Uluslararası İşçi ve İletişim Konferansı**, Ankara: LaborComm , 3-4 Mayıs 2014, Sayfa Numarası., s.27

Özellikle Avrupa toplumlarında toplumun belirleyicisi ve denetleyicisi kilise ve din adamları iken günümüzde yeni kitle iletişim teknolojileri yardımıyla bu belirleyici internet ve kullandığı aygıtlar hâline gelmiştir. Frankfurt okulunun temsilcilerinden Jürgen Habermas, Marx'ın emek değer kuramı ile bilimin muhafazakar yapısı arasındaki ilişkiyi ortaya koymaya çalışırken, bilimsel yöntem ile ilerleyen medya teknolojilerinin artık devletin onayında olmadığını, tersine kullanım şekli (yöntemi) ile medyanın kitlelere kendisini onaylatıcı bir sistem olduğunu gözlemlemiştir.¹²⁵ Bilimin ortaya çıkarttığı medya teknolojileri ve toplumsal sınıf ilişkileri arasındaki bağlar ileri kapitalizmde yapısal değişimler olarak yerleşmişlerdir. Habermas, teknoloji ve kültür arasındaki ilişkiyi “teknolojinin ideolojinin kaynağı hâline gelmesi” olarak açıklamıştır.¹²⁶

“Anlamın görsel üretimi mümkün değildir”.¹²⁷ Habermas, çağdaşları gibi yalnızca dili toplumsal değişimin sebebi olarak görmemiştir, ona göre dilin yanı sıra endüstri çağının da toplumun yapılanmasına daha büyük etkisi vardır. Bu sebeple Marx'ın ideolojilerini incelemiştir. Habermas gibi Baudrillard da Levi-Strauss, Lacan ve Barthes'ın benimsediği yöntemle yapısalcı semiyolojiyi yani dil teorisini benimsemek istememiştir. Baudrillard, *Nesneler sistemi (Le Systeme des objets, 1968)* ve Tüketim toplumu (*La Societe de consommation, 1970*) adlı kitaplarında teknolojinin ve üretimin gündelik hayatta nesne ve tüketici arasındaki ilişkilerini ele almıştır. Baudrillard, “nesnenin tek var oluş sebebi bir anlam ifade etmektir” demiştir. Ona göre, medya teknolojisinin gündelik kullanım ürünleri de bu türden birer nesnedir. Ancak medya teknolojisi ürünleri aynı zamanda, insanların tükettiği ve tüketim alışkanlıklarına aracı olan araçlardır.

Televizyon Amerika'da savaş sonrası dönem evde aileyi bir araya getiren bir araç ve birlikte kaliteli zaman geçirmeyi sağlayan bir medya teknolojisi olarak gösterilmiştir. Sonraki dönemlerde ise televizyon, aynı türde yayınlardan hoşlanan kişiler için bir sosyalleşme aracı işlevi görmüştür. Teknolojisi değişmekle beraber bugün televizyon ve sinema hâlâ kişilerin bir araya gelmek için kullandıkları bir medya teknolojisi durumundadır. Birlikte zaman geçirmek için bir film izlemek ya da televizyona önceden kaydedilmiş bir diziyi izlemek günümüzde televizyon teknolojileri sayesinde evde, konfor alanımızdan çıkmadan

¹²⁵ Mark Poster, “Technology and Culture in Habermas and Baudrillard”, **Contemporary Literature**, Vol. 22, No.4, 1981, s.460

¹²⁶ Mark Poster, s.461

¹²⁷ Mark Poster, s.461

mümkündür. Konu olarak televizyonun içeriğine baktığımızda ise, insanların ilgi alanlarına göre zamanında basım ürünlerinin farklılaştığı gibi günümüzde de televizyon programlarının bu nitelikte çeşitlendiğini görürüz. Televizyonun başlangıçta belirli konular kapsamında şekillenirken günümüzde bu şekilde varyasyonlarının oluşması pek çok iletişim bilimcinin ve sosyologun da kitleleri etkilemesi yönünden dikkatini çekmiştir. Umberto Eco, 1985 yılında basılan “Sahteliğin Savaşı” adlı kitabında bu yönden televizyonu ikiye ayırır: paleo-televizyon ve neo-televizyon. Eco’nun “paleo-televizyon” olarak adlandırdığı televizyon daha çok televizyonun ilk ortaya çıktığı dönemlerde benimsediği öğretici rolü ve sınırlandırmaları kapsar. Bu bakımdan televizyon pedagojik ve didaktik amaç taşıyan bir medya teknolojisi olarak görülmüştür. Bu durum özellikle tartışma programlarında görülür. Paleo- televizyonun pedagojik ve didaktik kapsamında tartışma programları televizyonun “yüksek kültür”üne hitap etmektedir. Televizyondaki tartışma programlarına katılan kişiler yüksek kültüre mensup olarak toplumu aydınlatıcı işleve sahiptirler. Neo- televizyon ise, daha çok sponsorlar ile kendisini tanıtan ve izleyicilere çeşitlilik sağlayarak belirli bir izleyici kitlesine ulaşan televizyondur.¹²⁸

Televizyon, otomatikleştirilen bir nesnedir. Otomatikleştirilen nesnelere kendi başlarına çalışma yetisine sahip aygıtlardır. Bu aygıtlar, kendi başlarına çalıştıkları için bağımsız bireyle kendi aralarında benzerlik kurulması mümkündür. Ancak bu benzerlik biçimsel olarak değil otomatikleşmiş nesnelere atfedilmiş zihinsel özerklik, denetleme gücü, bireyselleşme ve kendisiyle ilgili düşünceleri yansıtan simgeselliklerdir. Belirli bir teknoloji ile elde edilen ve çalıştırılan tüm medya teknolojisi ürünleri otomatikleştirilmiş nesnelere gösterilebilirler. Medya teknolojilerine atfedilen insana özgü zihinsel kabiliyetleri denetleme kabiliyeti yine insanın kendisi olmasına rağmen, insan, her gün kullandığı bu teknolojik nesnelere uyumlu ve gelişmeye açık bir yapı kazandırmak yerine onları kendi otomatikleşmiş rutininin bir parçası hâline getirmektedir. Bu anlamda insan, kendisi de her türlü işlevi yerine getirebilme yeteneğine sahip bir nesne bir araç sayılmaktadır.¹²⁹ İnsanlar da tıpkı araçlar gibi gündelik yaşamdaki roller ve sosyal yapılar değiştikçe, bunlara adapte olmakta ve değişimleri göz önünde bulundurarak davranış ve alışkanlıklar edinmektedirler.

¹²⁸ Hüseyin Köse, **Bourdieu Medyaya Karşı**, İstanbul: Papirüs Yayınevi, 2004, s. 102

¹²⁹ Jean Baudrillard, **Nesnelere sistemi**, Oğuz Adanır (çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011, s. 140-141

Walter Benjamin de teknolojik determinizm yolu ile insanın iletişim yollarını ve toplum yapısını değiştirdiğini düşünmüştür. Benjamin, hikaye anlatıcılığı geleneğinin gerilemesini iletişimdeki değişime, dolayısıyla medya teknolojilerine bağlamıştır. Ona göre hikaye anlatımının gerilemeye girdiği ilk süreç kitaba bağımlı hâle gelmek ve bu açıdan matbaanın icadı ile yaygınlaşan romanlardır.¹³⁰ Romandan daha tehditkâr olarak gördüğü iletişim biçimi ise ‘enformasyon’ dur. İletişim teknolojilerinin getirdiği yöntemlerle yapılan haber ve habercilik, ona göre güven verici değildir. Çünkü medya teknolojileri ile yoğunlaşan ‘enformasyon’ açıklama beklentisi yaratan, dinleyiciye veya okura yorum alanı bırakmayan dolayısıyla insanın başlangıçtan beri kullandığı hikâye anlatıcılığının geleneğine uymayan bir yapıdadır.

Modern teknoloji ve teknolojik determinizmin sosyal yapıyı değiştirmesi ile ilintili olarak William Fielding Ogburn ve Rudi Volti’nin araştırmaları oldukça büyük önem taşır. Ogburn, “sosyal değişimler neden oluşur? Neden belirli durumlar değişime dayanır? Kültür nasıl gelişir? Medeniyet meydana geldiği düzene nasıl ulaşır?” gibi konuları incelemiştir. Ogburn’a göre; “icatlar değişimin kanıtlarıdır. Birkaç icat varsa, birkaç değişim var demektir.” Volti ise, teknolojiyi sosyoloji ve tarih açısından hatta sosyoloji içerisindeki tarihsel sosyoloji ile ilişkili olarak ele almıştır. Özellikle sanayileşmiş ve modernleşmiş ülkelerde geliştirilen teknolojilerin, az gelişmiş ülkelerde geleneksel sosyal ve kültürel yapıların bozulmasına neden olacağı ile ilgili görüşleri, teknolojik determinizmin yapıcı olduğu kadar yıkıcı taraflarını da gözler önüne sermeyi amaçlar.¹³¹

Ogburn’un psikolojik düşünce açısından toplumsal “düzen”in (combination) adetleri ve adaptasyonunu açıklama yöntemi; kullanılan bir icadın kaynağını açıklama ve sosyal icadı, teknolojik icadın oluşması için yayılım sağlayan gerekli bir yardımcı eleman olarak gösterme üzerine kurulmuştur.¹³² Buluşlar üzerine geliştirdiği fikirlerden ilki; teknolojinin sosyal etkileri üzerinedir. Sosyal etkiler günümüz teknolojik yeniliklere dair çalışmalarda genellikle ihmal edilen bir alandır. Ogburn’un modeli teknolojik yeniliklerin kökenleri, yayılma biçimleri ve etkileri üzerine toptan bir görüş sağlar. Ona göre sosyal değişimin temelinde teknolojik icatlar yatmaktadır. Bunu “materyal kültürü” (material culture) olarak

¹³⁰ Beybin Kejanlıoğlu, s. 147

¹³¹ Alvarez, s.407

¹³² Benoît Godin , “Innovation Without the Word: William F. Ogburn’s Contribution to Technological Innovation Studies”, *Minerva*, Vol. 48, no.3, Eylül 2010, s. 8

adlandırmıştır.¹³³ Sosyal değişimin temeli yeni icatlarda aranılabilir ve kültüre etkide bulunabilir. Sosyal değişimi anlamak için icatların neden yapıldığını ve nasıl yayıldığını bilmek önemlidir.¹³⁴ Bu şekilde yeni teknolojik icatların esas tetikleyicisi olduğu fikri esas olarak Ogburn'un *Kültür ve Doğa Hususunda Sosyal Değişim (Social Change with Respect to Culture and Original Nature)* adlı kitabında incelenip, mevcut sosyal değişimlerin eğilimlerini açığa çıkarmayı ve gelecek için muhtemel sonuçlarını tahmin etmeyi amaçlayan toplumsal değişim üzerine ampirik araştırmalar yapmasına neden olmuştur.¹³⁵ Ogburn'e göre toplumun sosyal yapısının değişimini etkileyen iki sebep vardır. Bunlar bir yünden icadın (ve bunun yayılmasının) hayat boyu tekrarlayacak kadar hızlı oranda olması, diğer yünden ise gecikme ve adaptasyon süresinin duraklaması ya da adaptasyon kültürüne kendini alıştırmaya ve sosyal kurumlar ile oluşan eylemsizlik ve dirençtir. Böylece alışkanlıklar kapsamında insanın çevresi ikiye ayrılır; doğal alan ve sosyal alan. İkincisi genellikle "kültür" olarak adlandırılır. Kültür ise kendi içinde zihinsel (mental) ve materyal (material) olarak iki bölümden oluşur.¹³⁶ Ogburn'e göre materyal (material) kullanımı bugünkü kültürün önemli bir parçasını oluşturur.¹³⁷ İlkçağlardan itibaren insanların toplumsal olarak gelişimine baktığımızda bunun haklı bir söylem olduğu sonucuna varabiliriz. İnsanların tarihsel dönemleri bile kullandıkları materyal cinsine ve dayanıklılığına göre dönemlere ayrılmıştır. Zamansal düzlemde farklı coğrafyalarda farklı toplumların oluşması, siyasi ve iktisadi konumları (sosyopolitik), ticari ihtiyaçları gibi etkenler kullandıkları materyal ve ürünleri şekillendirmede ve kültürü oluşturmada etkili bir rol oynamıştır. Günümüzde ise teknoloji, bu etkenlerin başında gelerek kültürler yön vermektedir. Yine Ogburn'e göre kültür sosyal bir mirastır ve toplumun müterakim ürünleri kültürü oluşturur; sosyal iş yapma biçimleri ve sosyal kurumlar kadar materyal nesnelere de bunun bir parçasıdır. Ogburn'un görüşlerinde teknolojik determinizm sıklıkla gözlenebilir. Sosyal değişim, teknolojik değişimin bir parçası olarak gerçekleşir ve "yaptığımız her şey teknoloji tarafından tanımlanır."¹³⁸ Ogburn, teknolojik materyal icatların bireyin isteklerini tatmin etmek amacıyla ortaya konulduğunu savunmuştur. Çünkü bu icatlar

¹³³ Benoît Godin , *Innovation Without the Word: William F. Ogburn's Contribution to Technological Innovation Studies*, s. 10

¹³⁴ Martin Bulmer, "The methodology of early social indicator research: William Fielding Ogburn and 'Recent social trends', 1933", **Social Indicators Research**, Vol. 13, No. 2, Ağustos 1983, s.331

¹³⁵ Martin BULMER, "The Methodology Of Early Social Indicator Research: William Fielding Ogburn And 'Recent Social Trends'", **Social Indicators Research**, Volume: 13, Issue: 2, 1983: 109 -130, s.111

¹³⁶ *Innovation Without the Word: William F. Ogburn's Contribution to Technological Innovation Studies*, s. 11

¹³⁷ William Fielding Ogburn, **Social Change with Respect to Culture and Original Nature**, New York: B.W. Huebsch Inc., 1923, s. 273

¹³⁸ *Innovation Without the Word: William F. Ogburn's Contribution to Technological Innovation Studies*, s. 11

bireye konfor, aydınlanma, enformasyon ve rahatlık sunmaktadırlar.¹³⁹ Ayrıca, Ogburn'a göre, bu teknolojik icatların getirdiği gelişmeler toplumsal anlamda eğitimsel, dinsel ve geleneksel yapıda yenilikler getirmektedir.¹⁴⁰

2.2.Günümüzde Medya Teknolojileri Açısından Teknolojik Determinizmin Kapsayıcılığı

Medya arkeolojileri kapsamında medya arkeolojisini ele alırken teknolojik determinizm ile teknoloji ilişkisini incelemek büyük bir önem taşır. Medya teknolojileri, diğer tüm teknolojiler gibi zamansal olarak hızla gelişimini sürdürmektedir. Yeni teknolojilerin ortaya çıkardığı yeni kullanım alışkanlıkları, insanların toplumsal ilişkilerini değiştirmektedir. Başlangıçta teknolojiler işlevsel olarak insana uyum sağlamaktayken günümüzde insanın değişen teknolojilere uyum sağlaması talebi ortaya çıkmıştır. Çeşitli meslek gruplarında kullanılan çeşitli teknolojiler insanı bulunduğu konuma göre bilişsel ve algısal yetilerini adapte etmeye itmiştir. Örneğin; bilgisayar yazılımı sektöründe çalışan bir kişi 2000'lerin başında Java, C, C++, Adobe gibi sistemleri öğrenmek durumundayken bugün çalıştığı alan ve teknolojilere göre daha gelişmiş Python, C#, SQL gibi yazılım dilleri öğrenmesi gerekmektedir. Aynı durum televizyon şirketlerinde kurgu işlerinde çalışanların kullandığı programlar için de geçerlidir. Hastanelerde kullanılan otomasyon sistemleri, hastaların kağıda ihtiyaç duyulan fiziksel kayıt sistemini değiştirmiş, hastaların bilgileri dijital bir veritabanına (database) kaydedilmiş, online randevu sistemleri ile hastaların hastaneye gitmeden ihtiyaç duydukları bölüme kayıtları gün ve saatini kendileri tarafından belirlenerek mümkün olmuştur. Yalnızca iş ve kamusal ihtiyaç sebebiyle değil günlük kullanımlarla sosyal olarak da günlük alışkanlıklar ile ilgili değişimler söz konusudur. Zaman değiştikçe, teknolojiler ve kullanımlar değişmektedir.

Medya teknolojileri kapsamında teknolojik determinizm, yeni medya ile bir araya gelerek toplumsal alışkanlıkları biçimlendirmede etkili olmuştur. Yeni medya kavramı, bugün kullandığımız anlamıyla, tarihsel olarak daha eski dönemlerden beri yaygın olarak kullanılan medyadan daha sonraki dönemlerde ortaya çıkan ve günümüzde yaygın olarak kullanılan yeni yazılım teknolojilerini ve bunların kullanıldığı arayüzleri içeren medyayı kapsar. Yeni medya, 1970'lerde ortaya çıkan bir kavram olmakla birlikte 90'larda bugün kullanıldığı esas

¹³⁹ William Fielding Ogburn, **Social Change with Respect to Culture and Original Nature**, New York: B.W. Huebsch Inc., 1923, s.270

¹⁴⁰ William Fielding Ogburn, **Social Change with Respect to Culture and Original Nature**, New York: B.W. Huebsch Inc., 1923, s.271

anlamına kavuşmuştur.¹⁴¹ Teknoloji alanında bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar ve diğer iletişim teknolojilerinin kitle iletişimde ortaya çıkardığı yeni kullanım alanlarının bu teknolojilerin kullanımında hızlı bir artışa yol açması ile bu yeni oluşumun yarattığı kullanımı adlandırma ihtiyacına istinaden doğmuştur. Yeni medyanın ortaya koyduğu özellikler ve sosyal ağlar, kültürel olarak kitleyi hem uzlaştırmış hem de ayırtmıştır. İnternet ağı bütün dünyayı sarmaktadır. Çeşitli kültürlerini birbirini tanınmasına olanak sağlamış ve bütün dünyayı McLuhan'ın bahsettiği gibi bir "küresel köy" hâline getirmiştir.

Teknolojik determinizm ya da teknolojik belirlenimcilik, İngiliz kültürel çalışmalarında da adını sıkça duyduğumuz iletişim bilimci Raymond Williams tarafından, toplumsal değişimin doğasını açıklamaya yönelik, son derece güçlü ve büyük ölçüde onaylanmış bir görüş olarak tanımlanmıştır. Buna göre teknolojik determinizm, gelişen teknoloji ile toplumun ilerleme koşullarını ve sosyal ortamını düzenler. Yeni bir habitat yaratır. İlerlemeyi modern dünyanın yaratıcısı olarak icatların tarihi kapsamında ele alır. Bu yönden medya arkeolojisinin tanımı kapsamına girmektedir. Teknolojik determinizmin medya teknolojisinde aranabilmesinin sebeplerinden biri de budur. Teknolojinin gelişiminin her türlü tahmin edilebilir ve edilemez etkisi, sebep ve sonuçları bu alan içinde değerlendirilir. Yeni teknolojilerin hepsi modern insanı ve koşullarını oluşturmuştur. Teknolojik determinizmde belirleyici araştırma ve geliştirmenin kendiliğinden üretildiği varsayılmıştır. Yeni teknolojiler, yeni toplumsal ve insani sonuçların koşuludur.¹⁴² Williams'a göre; "İletişimin yol açtığı değişimin farklı yansımaları anlayabilmek ve keşfedebilmek için geçmişte kullanılan yaklaşımları terk etmek gerekir"¹⁴³ Bu görüş, günümüzde iletişim teknolojilerinin neden farklılaştığına bir temel oluşturmaktadır.

Günümüz medya teknolojileri yönünden teknolojik belirlenimcilik etkilerini anlamak için geçmiş dönem medya teknolojilerini de gözden geçirmek gerekir. İnsanın temelde bir mesajı aktarmak için başlattığı kitle iletişim araçları, günümüzde kendi başlarına gereksinim duyulan birer organ hâline gelmişlerdir. Basım çağı ürünleri, insanları kendi içsel dünyaları ile tanıştıran ilk medya teknolojileri olmuştur. Basım çağı ürünlerinin etkilerini gözlemlemek

¹⁴¹ Ali Murat KIRIK, **Etkileşimli Televizyon**, İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2010, s.84

¹⁴² Barış Çoban (Ed.), **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık-2**, İstanbul: Su Yayınevi, 1.Basım, 2006, s.123

¹⁴³ Raymond WILLIAMS, **Communications (1962)**, New York: Random House Publishing, 2016, s.75

günümüzde yeni medya teknolojilerinin etkilerini gözlemlemek kadar kolay olmamıştır (yeni medya teknolojilerinin geri bildirim (feedback) özelliği sayesinde kitlelerin kullanımını anlamak daha kolaydır). Basılı kaynakların medya teknolojisi konumunda toplumdaki yapılanmaya determinist etkileri açısından gezici kitapçıların 1524-1525 Köylü İsyanları üzerine doğrudan etkisi ve Luther'ın yayınladığı İncil ile gerçekleşen dini reform önemli yer taşımıştır.¹⁴⁴ Ancak, özellikle kültürü etkileyen bugün “klasikler” olarak saydığımız romanların yaygınlaştığı dönemde Goethe'nin “Genç Werther'in Acıları” medya teknolojilerinin toplum üzerindeki sosyo- kültürel belirleyiciliğini göstermek amacıyla örnek sayılabilecek niteliktedir. Kitabın yayımlandığı dönem gençlerin Werther gibi sarı pantolon giyme modası başlatmaları ve intihar oranındaki artış gibi günümüze basılı kaynaklardan gelen bilgiler, toplumun ve özellikle kendi döneminde hitap ettiği genç kitlenin o dönem basılı kaynaklarından ne derece etkilendiğini gözler önüne sermiştir. 1930'ların son yarısında ise, bir medya teknolojisi olarak radyonun yaygın olarak yayın yapmaya başlaması ile işitmeye dayalı enformasyonun edinmenin topluma etkisinden söz edilebilir. Radyonun haber dinleme ve gündemi takip etmede aktif bir araç olarak kullanılması esnasında, 30 Ekim 1938 Cadılar Bayramı programında Orson Welles'in “Mars İstilas” yayınının halk tarafından gerçek olarak addedilmesi ve toplumu paniğe sevk etmesi radyonun bir medya teknolojisi olarak topluma etkisinin göstergesidir. Radyo, politik bir araç olarak da kitlelere hitap etmede oldukça etkili olmuştur. Adorno, Welles'in yayınına “olgucu tinin kendi etki alanını sınamak üzere gerçekleştirdiği bir test” olarak yorumlamıştır. Medya teknolojileri, imge ile gerçeklik arasındaki sınırı ortadan kaldırmıştır ve bu yayının da ortaya koyduğu şekli ile sanat yapıtının kitleyi oluşturan teknolojiler ile ampirik akla indirgenmesi her an bir çılgınlığa dönüşebilme olasılığı taşımaktadır.¹⁴⁵ Televizyonun ve sinemanın gündelik hayattaki hareketliliği taklit etmesinin izleyicide oluşturduğu gerçeklik duygusu da bu kapsamdan farklı değildir. Medya teknolojilerinin sunduğu kişiyi gündelik hayatın karmaşasından uzaklaştırabilme olanağı da kitlelerin imge ile gerçeklik arasındaki anlamı yitirmesinde rol oynar. Bir sinema salonu karanlığında bir ev hanımı, eskiden rahatlamak için yaptığı pencereden bakma alışkanlığını oturduğu sinema salonunda ekrana bakma şeklinde kendine adapte ederek, kimsenin kendisini izlemediği birkaç saat oturabileceği bir sığınak oluşturur. İşsizler ise aynı salonlarda yazın

¹⁴⁴ David CROWLEY, Paul Heyer, s.162-163

¹⁴⁵ Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, Aydınlanmanın Diyalektiği, “Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma”, s.349

serinlik, kışın sıcaklık bulur, kendisini sorunlarından uzaklaştırır.¹⁴⁶ Kişi, kendi hayatındaki sorunları ya medyanın ona sunduğu haberler ile savuşturur, ya da bir sanat ürünündeki karakter ile kendini özdeşleştirerek gerçeklikten izole olur. Bu durumun istemsiz gerçekleşmesi ise medya teknolojilerinin toplumu kendilerine uydurarak güç kazanmasını sağlamıştır.

21.yüzyılın ortalarına doğru medya teknolojilerinin çok çeşitlilik kazanması ile çeşitli kitlelerin enformasyon yağmuruna tutulması çeşitli tercihleri beraberinde getirmiştir. Çeşitli teknolojik ara yüzlerin çeşitli kullanımları oluşmuştur. Özellikle “yeni medya” ile ortaya çıkan ağ teknolojileri ve teknolojik ara yüzlerin günümüzde her yere taşınabilir boyutta olması, yeni medya kullanıcılarının hiçbir durumda bu enformasyon karmaşasının dışına çıkma olanaklarını aza indirmektedir. Kullanıcı kitleler de medya teknolojilerinin oluşturduğu yapay ortamlara kendilerini adapte etmeye koşullanmaktadırlar. Yirmi birinci yüzyılın birinci çeyreğinde akıllı telefon, tablet gibi ara yüzler ile kitlelere sunulan sosyal ağ yazılımlarından biri olan Instagram, bu konuya güzel bir örnektir. Tüketici kitle tarafından instagram, resimli bir günlük ya da bir gezi güncesi olarak gündelik hayatı sunma adaptasyonu getirmiştir. Daha önce Ong ve Innis’in çalışmalarında gösterildiği gibi bu tür iletişim odaklı adaptasyonlar zamanla toplumlar tarafından kullanıldıkça daha çok benimsenerek normalleşirler. Özellikle yeni nesiller yeni yöntemlere daha çok adapte olmaya yatkın görülmektedir. Bu nedenle, Instagram ile gündelik olayları bir hikaye olarak sunma zorunluluğu, medya teknolojilerinin her yenilenme döneminde olduğu gibi gençler tarafından olgun kitle tarafından olduğundan daha çabuk kabul görmüştür. Bu yönden teknolojik determinizm toplumların yeni nesillerinin kitleler olarak kültürel belirleyicisi olma görevini de üstlenir.

2.2.1.Teknolojik Determinizmin Kültürel Üretim ve Kültürel Üretim Açısından Rolü

Teknolojik gelişmenin kitlelere etkisini kültürel anlamda inceleyen kişiler Benjamin ve Adorno olmuştur. Benjamin, radyoda yeni bir popüler kültür biçimi yaratma potansiyeli görürken¹⁴⁷, Adorno özellikle endüstriyel gelişmeler sonrası toplumun kültürünü biçimlendirme gücüne sahip kitle iletişim araçları konusunda araştırmalar yapmıştır.

¹⁴⁶ Beybin Kejanlıoğlu , *Frankfurt Okulu'nun Eleştirel bir uğrağı: İletişim ve Medya*, s. 188

¹⁴⁷ Beybin Kejanlıoğlu, *Frankfurt okulu'nun eleştirel bir uğrağı: iletişim ve medya*, Ankara: Bilim ve Sanat yay, 2005, s.135

Adorno'ya göre günümüzde her şey bir benzerlik oluşturmaktadır ve film, radyo ve dergi gibi teknolojik tüketim araçları kendi aralarında bir sistem meydana getirirler.¹⁴⁸ Örneğin; bir filmde adı geçen eski dönemlere ait bir televizyon programına ya da bir karaktere dair gönderme tüketici tarafından kolaylıkla anlaşılabilir. Bunun sebebi bahsedilen televizyon programının ya da karakterin diğer teknoloji ürünleri sayesinde kendi başına bir tüketim ögesi hâline gelmiş olmasıdır. Yeni teknolojileri kullanan kitlenin tüketim alışkanlıkları kullanılan teknolojiler tarafından oluşturulur. Televizyonda yayınlanan bir dizi ya da program, bir radyo programı ya da bugün internet üzerinden de yayınlanabilen podcastler, gazete ve dergilerde sıklıkla kullanılan konu ve terimler o günün gündemini belirleyici bir niteliktedir. Yalnızca radyo, televizyon ve dergi gibi geleneksel medya değil, yeni medya yani internet ve sosyal ağlar da gündemi belirleyici bir niteliktedir. Adorno, medya teknolojilerin toplumların gündemini ve sosyal ilişkilerini, yani kültürünü etkileyen bu durumunu “kültür endüstrisi” olarak adlandırmıştır.

Adorno, film üzerinden medya teknolojilerinin tüketici üzerinde yarattığı etkileşimli belirleyiciliği şu şekilde açıklar:

“ Film evreni tarafından, başka bir deyişle jestler, imgeler ve sözler tarafından filmi bir evrene dönüştürecek katkıyı yapamayacak ölçüde soğurulmuş izleyicinin, gösterim anında makinenin o andaki işleyişiyle meşgul olması şart değildir. İstenilen ölçüde dikkat toplama edimi tüketicinin bilmek zorunda olduğu başka filmler ve kültür ürünlerinden ötürü alışkanlık hâline geldiği için kendi kendine gerçekleşir.”¹⁴⁹

Her medya teknolojisi ürünü üretildiği toplumla ve diğer medya ürünleri ile bir ilişki içerisindedir. Medya teknolojilerinin kitleyi oluşturan tüketim ürünleri o coğrafyanın kültürünü oluşturmada da etkilidir.¹⁵⁰Bazı durumlarda toplumun ortaya çıkardığı bir yenilik de kitle iletişim teknolojileri sayesinde ele alınıp yaygınlaşarak kültürel bir ürün hâline gelebilmektedir. Gündelik yaşamdan bir tüketim unsuru yaratarak onun kültürel olarak benimsenmesini sağlamada teknolojik determinizmin öznesi medya oldukça etkilidir. 1960'lı yıllarda Amerikalıların yaşam tarzında ortaya çıkan “hippiler” kavramı bunun güçlü bir

¹⁴⁸ Theodor W. ADORNO, Max HORKHEİMER, Aydınlanmanın Diyalektiği, “Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma”, s.162

¹⁴⁹ Theodor W. ADORNO, Max HORKHEİMER, Aydınlanmanın Diyalektiği, “Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma”, s.170

¹⁵⁰ , s.189

örneğidir. Hippilerin getirdiği toplumsal determinist bakış açısı ile televizyonun bu akımın yayılmasına yardımcı ortaya koyduğu teknolojik determinist programlar arasında karşılıklı bir bağ mevcuttur. Savaş sonrası dönemin yeni kitle iletişim teknolojisi olan televizyon ile devletin yasal organlarının ev içerisinde oluşturmaya çalıştığı toplumsal düzen ve aile bağlarına aykırı öğeler içeren hippie akımı, başlangıçta televizyon tarafından olumsuz olarak gösterilmeye çalışılan bir konu olmuştur. Amerika’da 22 Ağustos 1967’de yayınlanan “The Hippie Temptation” (Hippilerin Cazibesi) adlı televizyon programı, hippilerin, LSD ve halüsinogen uyuşturucu kullanımlarına ve psikologlar eşliğinde davranış bozukluklarına değinerek dönemin gençliği ile ilgili endişeleri ortaya koymuştur. Ancak, program için çekilen görüntüler toplumu uyarıcı bir etki yaratmanın aksine toplum tarafından hippilerin sempatik bulunmasına sebep olmuştur. Hippilerin televizyon ile yaygınlaşan kültürel benimsenmesini başlatan süreç bu olmuştur. “The Way to Eden” (Cennet’e Giden Yol) ve “Star Trek” (Uzay Yolu) gibi televizyonda yayınlanan programlarda hippie kültürünü gösteren bölümlere yer verilmiştir.¹⁵¹

Teknolojik determinizmin getirdiği kültürel değişim son yüzyılda gelip geçici akımlar hâindedir. Özellikle yeni medyanın getirdiği sosyal ağlarda insanların paylaşımları ne kadar beğeni alırsa toplum tarafından benimsenmesi o kadar kolay olmaktadır. Ancak, yeni medyanın getirdiği teknolojik determinizmin en önemli özelliği post modern bir kültür ögesi yaratarak aynı düşünce ve akımın uzun süre var olmasını sağlamasıdır. Yeni medya üzerinden üretilen bütün kültürel ürünler aynı zamanda birer tüketim ögesidir. Belirli bir kullanım sonrası ortadan kaybolurlar. Medya arkeolojisinin incelediği konulardan biri de bu teknoloji tarafından üretilen kültürel öğelerin hangi şart ve koşullarda ortaya çıktığını incelemektir. Yeni medyanın kültürü tüketim ögesi hâline getirmesine sosyal ağlardan Instagram, Pinterest gibi sosyal paylaşım ağları örnek gösterilebilir. Yeni medya teknolojisiyle akıllı telefonlar üzerinden fotoğraf paylaşımı yapılan bir sanal ortam olarak Instagram, özellikle kullanıcıların gezip gördükleri ülkelerden fotoğraflar paylaşmaları sayesinde turizmi teşvik eden bir konumdadır. Benzer şekilde Pinterest, kullanıcıların kendi sayfalarına kaydedebildikleri gezi rehberleri ve fotoğraflar ile kişiselleşmiş bir dijital seyahatname işlevi görür. Ayrıca, bu gibi sosyal ağlarda kullanıcıların fotoğrafını paylaştıkları

¹⁵¹ David Crowley- Paul Heyer, **İletişim Tarihi**, Berkay Ersöz (çev.), s. 392-393

mekanlar, hobiler ve alışkanlıkları diğer kullanıcılara birer kültür ögesi olarak pazarlanmakta ve tüketim ürününe dönüşmektedir.

Sosyal yaşantının dönüşüme uğraması kültürü de dönüşüme uğratmıştır. Özellikle 20. Yüzyıl ile birlikte televizyonun dönüştürdüğü izleyici kitlesi televizyon medyumu gibi kitle iletişimini sağlayan dönemin modern medyasını birer enformasyon, eğitim ve eğlence unsuru olarak birbirinden ayırt etmeksizin kullanmışlardır. Pek çok eleştirmene göre televizyon, aynı zamanda edindiği eğlence unsuru rolü sebebiyle haberleri indirgeyici, insanların duygulanımlarını olumsuz yönde etkileyici, duyarsızlaştırıcı bir araç olmuştur. Bu alandaki düşüncelerini ortaya koyan isimlerden biri olan Neil Postman'ın *Televizyon Öldüren Eğlence* kitabında medya aygıtları ve ürünlerinin tüketim rolünü ortaya koymuştur. Bir medya aygıtı olarak televizyonu ele alan Postman onun modern çağ kültüründe bilgi edinmenin sembolü olduğunu ve insanları buna göre şekillendirdiğini söylemiştir.¹⁵²

2.2.2. Toplumun Medya Aygıtları ile Teknolojik Determinizm İlişkisi

21. yüzyıl medya teknolojileri açısından teknolojik belirlenimciliğin etkilerini ele almamızı sağlayan en önemli alan medya teknolojisi olmuştur. Medya aygıtlarının teknolojik determinizm ile ilişkisini göstermede karşımıza çıkan ilk medya arkeolojisi terimi ise “psychopathia medialis” tir. Parikka'nın açıkladığı, Zielinski'nin *Deep Time of the Media* kitabında da karşımıza çıkan bir terim olan psychopathia medialis, teknolojik geçmiş ürün ve fikirlerin günümüzde hâlâ yaşayan kültürel mirasın geleceğe yönelik şimdiki zamanın betimlemelerinde aktif çeşitlendirmelerini yaratmayı amaçlayan bir düşüncedir.¹⁵³ Kısaca, şu anda kullandığımız medyanın gelecekte nasıl insanın kullanım alışkanlıkları ve gündelik hayatında etki yaratacağına dair geçmişin teknolojilerini inceleyerek tahminde bulunabilmeyi sağlayan bir düşüncedir.

Yeni yüzyılda, teknolojik gelişim hız kazanmıştır. Toplum ise bu değişime hızla adapte olabilmektedir. Tüketici kitle tarafından ortaya çıkan her tür yeniliğe titizlikle somut bir anlam yüklenmiştir. Adapte sürecini hızlandıran en önemli etken de bu olmuştur. Çünkü ilk bakışta onaylanmış olduğunu göstermeyen hiçbir şey var olamaz.¹⁵⁴ 21.yüzyıl teknolojik

¹⁵² Neil Postman, *Televizyon: Öldüren Eğlence*, Osman Akınhay (çev.), İstanbul: Ayrıntı yayınları, 1994, s.105

¹⁵³ Jussi Parikka, *A Geology of Media*, Minneapolis-London: the University of Minnesota Press, 2015, s.43

¹⁵⁴ Theodor W. ADORNO, Max HORKHEIMER, *Aydınlanmanın Diyalektiği*, “Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma”, s.172

medya aygıtlarını donanımsal olarak eski kapsamına giren medya aygıtları ve yeni medya aygıtları olarak ikiye ayırmak mümkündür. Eski medya aygıtları tarihsel süreçte fiziksel olarak değişime uğradığı hâlde kullanım olarak aynı ideali taşıyan geleneksel medya kapsamındaki gazete, dergi, radyo ve televizyondur. Yeni medya aygıtları ise sonraki dönem teknolojileri kullanılarak insanların kullanım alışkanlıklarını ve eski medyaya olan alışkanlıklarını temelden değiştiren bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi fiziksel ara yüzler olarak gösterilebilir. Bu anlamda eski medyaya ait televizyon ara yüzünü yeni teknoloji ile birleştirerek çoklu ortam olarak kullanılabilen akıllı televizyonlar da yeni medya ara yüzleri arasında sayılabilir. Yazılımsal olarak ise, olarak sanal ortamda yaratılan binary (ikili) sistem ile oluşturulmuş, fotoğraf ve verileri 1 ve 0'lar ile kodlayan ve işleyen veri tabanları ve yazılım tabanlı uygulamalar (sosyal medya ağları, bilgi edinme aracı ile kullanılan siteler, dijital arşivler gibi) örnek olarak gösterilebilir. İnsanların tarihsel olarak teknolojik depolama yöntemleri olarak medya tarihi anlatılarında bilgisayarlar; papirüsten kağıda, kağıttan matbaaya ve matbu malzemeleri örgütleyen enformasyon yönetim sistemine giden zincirlerinde son halkadır. Medya arkeolojisi, “dinamik medya arşivleri” olarak tanımladığı modern enformasyon depolama teknik ve sosyal yöntemlerini yeni medyanın kültürü nasıl arşivlediği konusuna değinerek araştırır. Teknolojik olarak popüler kültürü belirleyici yeni sosyal medya arşivlerinde (Facebook, Youtube, Google vb.) tüketen kitlenin istekleri hakkında daha fazla değerlendirmek, yeniden kullanmak ve yeniden satış amacıyla veri toplanmasının yanı sıra; çok kullanılan ve çok aratılan öğeler toplumun kültürel değerini ve kullanılan sosyal terimleri incelemek açısından bilgilendiricidir.

Sosyal ağ kültürü, sözlü ve yazılı kültürden sonra gelen görsel kültürün bir parçasıdır. Görsel kültür; W.J.T. Mitchell tarafından görsel deneyimin sosyal ve kültürel incelemesi olarak tanımlanmıştır. İnsanın gördüğü şeyi nasıl gördüğüne ve bunu nasıl yorumladığına dayanır. Mitchell, Resim Kuramı (Picture Theory, 1994) kitabında yazılı kültürün imgeler aracılığıyla nasıl görsel kültüre dönüştüğünden bahsetmiştir. Televizyon ve diğer görsel-işitsel medya ile yeni bir algılama süreci başlatan imge egemen bu kültürel değişim; yazılı kültürden görüntülü kültüre dönüş, resme dönüş ya da kısaca görsel kültür olarak adlandırılmıştır. İnternet ve gelişen teknoloji ile internetin hayatımızda önemli bir yer kaplaması görsel kültürün de farklı alt anlamlar kazanmasına yol açmıştır. Resim ve fotoğraflar, hareketli resimler ve videolar görüldüğünden fazla anlam taşıyan birer “imge” hâline gelmiştir. Sosyal

ağ kültürü, birer imgeye dönüşen bu resim, fotoğraf ve videoların içerdiği “imge” kültürünün, dijital ortama kodlanmış yazı ve dosya verilerinin artan bilgisayar yazılımları ve mobil ağ teknolojileri ile belli başlı oluşturduğu limitsiz kültür öğelerinin tamamıdır. Sosyal ağ kültüründe belge, dosya ve nesnelere daha kolay bulunabilir ve takip edilebilir hâle gelmiştir. Sosyal medya kültüründeki etiketleme uygulamasının sağladığı kullanıcılar tarafından konulan etiketler ile oluşan bir sınıflandırma sistemi ile (folksonomi); yeni içerik üretme, paylaşma ve örgütlenme biçimleri, daha önce edebi kültürün kullandığı bilgi ve içerik yönetimi usullerinden daha kolay olmakla birlikte daha dinamik bir işlev sunar.¹⁵⁵ Dolayısıyla yazılım kültürü, kültürel belleği kullanım açısından yeniden kodlamaktadır. Tarihsel kültürel değişimlerde, toplumun kültürünü oluşturan ve değiştiren determinist etmenler fiziksel katmanlar hâlinde koruma gerektiren tarihsel nesnelere olarak bulunurken, depolama ile uğraşan dijitalleşmiş kültürel determinist etmenler nesneye dayalı korumadan süreç ve zamana dayalı süreç koruma (yazılıma dayalı korumaya) geçmiştir.¹⁵⁶ İnsanlar, artık kendi benliklerini oluşturan ve yaşadıkları zaman diliminin özelliklerini koruyan nesnelere (fotoğraf, video, belge gibi) dijital ortamda oluşturulduğu zaman ile etiketlenen birer veri olarak depolamaktadırlar. Bu dijitalleşme, aslında, önemli malzemelerin bizden sonraki kuşaklar için korunmasına duyulan bir pratik ilgi dalgasının temsilidir. Yer kaplamadan ve aşırı bozulmaya uğramadan olabildiğince çok bilginin kaydedilebilmesi mantığına dayandırılmıştır. Varoluşunun bilgisini sonraki nesillere aktarma isteği insanın başlangıçtan beri sürdürdüğü bir ihtiyaçtır. Dijital ortam ve yazılım sistemleri de bu ihtiyaçtan doğmuştur.

21. yüzyıl medya teknolojilerini kullanan genç kitle, medyanın hızla yarattığı ve yok ettiği akımlara adapte olarak kendi tüketim kültürlerini yaratırken bir yandan da medya aygıtlarının dayattığı kullanım alışkanlıklarının kölesi hâline gelmektedirler. Günlük hayatta enformasyon ihtiyacı ile kullanım alışkanlığı edindiğimiz medya teknolojileri kullanıcı kitlesini hem üretici hem tüketici olarak konumlandırarak onu kendi sistemlerinin parçası hâline getirmektedirler. Kullanılan medya teknolojileri ise oldukça çeşitlilik göstermektedir. 21. yüzyıl medya teknolojileri açısından radyo, televizyon, dergi, gazete gibi medya yanı sıra ilk olarak bilişim teknolojileri kapsamında ele alınan ancak zamanla ağ sistemleri sayesinde iletişim aracı kategorisinde gösterilen bilgisayar ve internet teknolojileri kitleler tarafından bir

¹⁵⁵ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.155

¹⁵⁶ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.151

arada kullanılmaktadır. Bunun kullanıcı kitle ve medya arařtırmacıları aısından oluřturduėu kullanımsal ve biliřsel zorlukları gzle grnr kılmak iin teknik ve teknolojik sreleri incelemek amacıyla eřitli iletiřim bilimciler tarafından “medya arkeolojisi” terimi oluřturulmuřtur. Bu terimin ieriėi ve kullanımını bir sonraki blmde incelenmiřtir.



3.KİTLE TEKNOLOJİLERİ ALANINDA YENİ BİR ALAN:

MEDYA ARKEOLOJİSİ

3.1. Medya Arkeolojisi Nedir? Medya Alanında Ne İşimize Yarar?

Jussi Parikka, “Medya arkeolojisi” terimini ortaya koyan ve medya arkeolojik yöntemi geliştiren ilk kişinin 1981 yılında onu *Mémoires de l’ombre et du son: Une archéologie de l’audio-visuel* kitabında tanımlayan Jacques Perriault olduğunu söyler.¹⁵⁷ Medya aygıtları için “arkeoloji” terimini ilk kullanan kişi ise *Sinemanın Arkeolojisi* (*The Archeology of Cinema*,1965) kitabıyla tarihçi C. W. Ceram olmuştur. Sinemanın gelişimi ve etkilerini incelediği bu kitapta “arkeoloji” terimi zamanında kitleyi büyük ölçüde etkileyen sinemanın köklerini araştırmak amacı ile ortaya çıkmıştır. Foucault ise *Bilginin Arkeolojisi* (*The archeology of knowledge*, 1969) kitabında, bilginin ya da enformasyonun kültürel ve sosyal güç ile harmanlanarak açıklanabileceğini savunmuştur. İçinde bulunduğumuz yüzyılın kültür ve sosyal güç birikimi ise teknolojik medyaya dayanmaktadır. Bu sebeple; Jussi Parikka medya arkeolojisini tanımlarken Ceram ve Foucault’un fikirlerinden yararlanmayı uygun bulmuştur. Medya arkeolojisi, bir metodoloji olarak teknolojik determinizm, medya teorileri, psiko-teknoloji, medya kuramları, medya tarihi gibi pek çok alanı kapsar. İnsanların, günümüz teknolojilerini birer uzuv gibi kullanmasının yanı sıra bu teknolojilerin geçmişini tanımasını ve böylece teknolojik bir bilinç kazanmasını amaçlar. Yeni medya teknolojilerinin gündelik hayatımızı işgal ettiği modern çağda medya arkeolojisini öğrenmek ve onun sunduğu bakış açılarından yeni teknolojilerin sunduğu olanakların fayda ve zararlarını anlamak oldukça önem taşımaktadır. İnsanlar; tarih, antropoloji, kültür teorisi gibi alanlarda nasıl insanlığın geçmişini, gelişimini ve kültürel birikimini anlama fırsatı buluyorlarsa medya arkeolojisinde de insanın aletler ile ilişkisini inceleme fırsatı bularak, insanın medya kullanımına olan ihtiyacının temelini öğrenebilecek ve bu kullanımların tarihle paralel belirleyici kullanım koşullarını tanıma olanağına sahip olacaklardır. Bu sebeple, medya arkeolojisini tanımlamadan önce tarihsel olarak insan- alet ilişkilerini, özellikle insan ve iletişim ihtiyacını karşılayan eski medya ile uygarlıkların oluşumu ile birlikte gelişen yeni medyayı incelemek medya arkeolojisini sistematik olarak incelemenin ilk adımı olmuştur. Sonrasında daha genel olarak kitleyi oluşturan medya teknolojileri ve bunların genel

¹⁵⁷ Huhtamo and Parikka (Ed.), *Media Archeology Approaches, Applications and Implications*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011, s.3

kullanımı ile teknolojik belirlenimcilik (teknolojik determinizm) konusunu incelemek “medya arkeolojisi” teriminin gerekliliği belirlenmiştir. Son olarak medya arkeolojisinin konusunu ve işlevini hem medya teknolojilerinin belirlenimciliği, hem de fiziksel teknolojik arayüzlerin insanlarda oluşturduğu alışkanlıkları ve bireyci yapıyı ortaya koyması için açıklamak gereklidir.

Medya arkeolojisi bugün günlük hayatımızın birer parçası olan teknoloji ve bunları kullanan arayüzlerin birer ideoloji olarak ortaya çıkışını ve zaman içinde ihtiyaca bağlı olarak değişen fonksiyonları ile kitlelerde oluşturdukları kullanım alışkanlıklarını inceler. Araçların ve teknolojilerinin tarihsel yönüne değinmesi açısından medya tarihi ile benzerlik gösterir. Ancak medya tarihi araç ve kullanımları toplumsal bir tarih kapsamında ele alırken medya arkeolojisi bu araç ve teknolojilerin ayrı ayrı zaman dilimlerinde nasıl düşünüldüklerini ve bunlardan ilham alınarak modern zamanda nasıl bir araya getirildiklerini inceler. Yani, medya arkeolojisi toplumun teknoloji ile iç içe geçen tarihi değil, bireylerin fikir ve icatları olarak araçların tarihidir. Ancak “arkeolojik” olarak medyayı tarih gibi kronolojik olarak ele almaz. Bu şekliyle, medya arkeolojisi duyularımızın medya bağlamında her zaman nasıl eklemlendiğine ilişkin iyi bir metodolojidir.¹⁵⁸ Teknolojik medya sistemlerinin değişimi ile duyum biçimlerinin nasıl alışkanlıklar kazandığını araştırmaya olanak sağlar. Örneğin, teknolojik belirlenimciliği kullanarak teknolojik araçların gelişimiyle oluşan iştme algısından görsel algıya geçiş, görsel algıdan günümüzde haptik algıya geçiş gibi toplum algısının yönünü değiştiren medyanın kökenini ve toplumda yaygınlaşmasını sebep-sonuç olarak ortaya koyar. Buna göre, 21.yy ile gelen algılama biçimleri daha önceki görsel algılamaya dayalı gördüğünü anlamlandırma üzerine ve imgenin psikolojik derinliği yerine, hareketi hareket anında kaydetmek ve genel geçer imgeler ile görsellerin sonsuz akışı üzerine oluşmuştur.

Medya arkeolojisi incelediği araçların, yeni ve eskinin icatlarının ortaya koyduğu bakış açısıyla insan yaşamını kolaylaştıran ve hızlı enformasyon akışını sağlayan medya teknolojilerini hem nesnel hem de öznel olarak derinlemesine inceleyebilme olanağına sahip olması da medya ve iletişim araştırmalarında medya arkeolojisinin önemini pekiştirmiştir. Teknolojiyi mekanik ve bilişsel olarak ele alırken, çeşitli alanlarda çalışmaları olan kişilerden

¹⁵⁸ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.36

faidalanması, medya arkeolojisini diđer alanlardaki tek yönlü ve kısıtlı bir bilgi ediniminden de özgür kılmıştır.

Medya arkeolojisi, medya teknolojileri arasındaki benzerlik ve ayrımları karmaşık tarihsel bir bütünlük içinde ele alarak, medya arkeolojisi medya ve deđişen medya teknolojileri arasında bağlantı kurulmasının da önünü açar. Optik, akustik ve yazılı olarak depolanan veriler uzun dönemler boyu ayrıldıktan, teknik hâle getirildikten ve geniş kapsamlı olarak deđerlendirildikten sonra medya arkeolojisi sayesinde bu ayrı veriler tekrar bir arada ele alınabilme özelliđine sahiptirler. Farklı duylulara hitap eden farklı medya teknolojilerinin oluşturduđu sanal merkezi sinir sistemi bu teknolojilerin haritalandırılması ve birbirine bağlanması ile temel işlevine kavuşmuş, onarılmıştır. Medya arkeolojisinin incelemeye olanak tanıdığı bu tür bağlantılar ile oluşan çeşitliliğin tertibine tarihsel bir örnek olarak I. Dünya Savaşı verilebilir. Bu dönemde enformasyon depolama kapasitesinin yetişilemez boyutta olması, bilginin iletme yöntemlerini etkilemiştir. Ses ve görüntüyü aynı sistemde depolamayı sağlayan sesli filmde kısa süre sonra televizyon, bu verilerin beraber iletimini daha da kolaylaştıran bir sistem olarak ortaya çıkmıştır. Yine aynı dönemde, bir iletişim teknolojisi olan daktilonun yazı depolama işlevi daha çok bürokratik işlemler ile sınırlandırılarak görünmez hâle gelerek arka planda varlığını sürdürmüştür.¹⁵⁹

Kitle iletişimini sağlayan medya teknolojileri, McLuhan'ın da görüşlerinde aktardığı gibi doğada olanın bir taklidi şeklinde oluşurlar. Medya teknolojileri, hitap ettiği kitlelere ne kadar gerçeklik hissi paydası sunarsa o kadar yaygınlaşır. Örneğin; “virtual reality” (sanal gerçeklik) olarak piyasaya sunulan oyunlarda kişi oyunda hareket özgürlüğü arttıkça daha çok oyunun içine girebilmektedir. Bu, teknolojik olarak olumlu bir gelişme olmakla beraber sosyal ve kültürel açıdan kişinin gerçek hayata olan bağlılığını yitirmesine ve bir birey olarak üreticiliğini kaybetmesine sebep olduğu için daha çok zararlı bir etkiye sahiptir. Oyun firmaları, kişiyi tekrar topluma bağlı bir takım oyuncusu hâline getirmek için çok oyunculu (multiplayer) oyunlar piyasaya sürmektedir. Ancak, bu durum da var olan tehlikeleri ortadan kaldırmamaktadır. Aynı şekilde yeni medyanın beraberinde getirdiđi sosyal olma ihtiyacı sebebiyle kişiler beğeni almak için çeşitli sosyal ağlarda kişisel bilgilerini, düşüncelerini ve eskiden kişiye ve kendi tanıdık çevresi ile paylaşılması uygun olan fotoğraf ve videolarını internet ađı aracılığı ile herkesin görebileceđi şekilde sergilemektedirler.

¹⁵⁹ Kittler, s.170

Medya teknolojileri, özellikle ağ sistemleri insanların bilgiyi edinme biçimlerini de şekillendirmiştir. Medya arkeolojisi toplumun enformasyon birikimini epistemoloji ile kullandığı medya aracılığı ile nasıl depoladığını da inceler. Parikka, “Medya arkeolojisi arşivle başlar” diyerek insanın bilgi birikimini depolamasının medya arkeolojisi açısından önemini vurgulamıştır.¹⁶⁰ Geçmiş dönem medya araçlarını ve icatlarını incelemek için medya arkeolojisi sıklıkla geçmiş arşivlere başvurur.

Medya arkeolojisi terimi, sinemanın arkeolojisi ile Ceram tarafından 1965 yılında ortaya atılmış, yeni medya’dan daha eski bir terim olmakla birlikte içerik olarak yeni medyayı da kapsamaktadır. 1990’larda medya teknolojileri ile dijital kültürün popülerlik kazanmasından sonra, “dijital medya” olarak yazılımlara, platformlara ve çoklu medyaya olan ilgi, gelişme ile paralel olarak artmıştır. Yeni medya olarak adlandırılan modern dönem dijital medyası özellikle içerdiği sosyal ağlar ile kendine özgüdür. Yeni medyanın araç ve teknolojilerinin kendine özgü olduğu yeni sistemleri, parçaları ve yeni adlandırmaları da beraberinde getirmiştir. Bunlardan bazıları; sosyal platform, ara yüz, veri standartları, dosya formatları, işletim sistemleri, şifre versiyonları ve dağıtımları, yeni ekler ve portlar (Harici Hard Disk, USB portu gibi) olarak sayılabilir. Kittler’in medya arkeolojisi alanında oluşturduğu teoriler, iletişimin kitleler tarafından nasıl anlamlandırıldığına dair kökten tarihsel perspektifler sunmanın yanı sıra post yapısalcı bazı görüşleri de daha sağlam bir teknolojik temel sunma amacıyla ele almasına sebep olmuştur. Geleneksel medya dediğimiz olguyu oluşturmuş yeni dönemi eski medya teknolojileri ve modern teknoloji medyasının yeni medya kavramı altında toplanmış sistem ve cihazlarını bir arada ele almak için “yeni medya araştırmaları” olarak adlandırabileceğimiz bir terime ihtiyaç vardır. Medya arkeolojisi, yeni medya araştırmaları ile de ilişkilidir. Görsel olarak yeni medya aygıtları, bunların kullandığı ağ teknolojilerinin gelişimi ve kitlenin yeni medyayı benimseme süreci, medya arkeolojisinin geçmişe yönelik araştırmalarının kapsamındadır. Medya arkeolojisi dolayısıyla, medya araştırmalarında somut yazılım ve donanım süreçlerinin ve platformların önemini fark edilmesini de amaç edinmiştir.¹⁶¹

Medya arkeolojisi geçmişin tuhaf teknolojileri, ideoloji olarak teknolojilerin gelişim süreci ve kayıp fikirlerin ötesindedir. Kittler’in etkileri sonucunda medya arkeolojisi yalnızca

¹⁶⁰ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.145

¹⁶¹ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.112-113

teknolojik süreçlerin tarihlerini değil makinenin içinde olup bitenleri de şimdi kullandığımız makineleri anlamak amacıyla arkeolojik olarak temellendirilmiş araçların bilgisiyle anlama yolu yöntemidir. Medya arkeolojisi dijital medyayı ele alış yöntemiyle, yalnızca onu oluşturan öğeleri kapsayan ontolojik, ya da yazılım çağının kontrol ve yönetim yöntemlerine yönelik siyasi bir yaklaşım sunmaz aynı zamanda metodoloji ile de ilgilidir. Teknolojik değişimin çehrelerini örneğin sinemada filmin optik-kimyasal malzemelerle somutlaştırılmasından dijital algoritmik hâl olarak soyutlaşması gibi algılarımızda epistemolojik bir kopuş yaratan yenilikler kökeninde incelemiştir. Böylece medya, teknolojik süreçte daha önce belirtilmemiş pratikler, fonograf, radyo, bilimsel teoriler, daha geniş çaplı akılcılaştırma, ölçme ve mekanikleştirme bağlarıyla ilişkili olarak medya arkeolojisinin kavramları ve yöntemler dizisi içinde kapsamlı olarak incelenir.

Medya arkeolojisi, medya teorisi fikrinde olduğu gibi bedenini başlangıçtan algı, duyum ve diğer yetilerle doğuştan medyatik olduğunu savunur. Modern teknoloji, insanın doğuştan sahip olduğu medyatik unsurların bir uzantısıdır. Duyular ve bunların medya teknolojisi ile birleşme biçimlerini ele alış şekli medya arkeolojisini yararlı bir metodoloji olarak diğer yöntem ve alanlardan ayırmıştır.¹⁶²

3.2. Medya Arkeolojisi ve Kuramcıları

Medya arkeolojisi aslında sinema çalışmaları, film tarihi, medya teorisi, medya çalışmaları ve sanat tarihi gibi pek çok alanı kapsar. Elsaesser, bu araştırmalarda en çok hissedilen problemin ayırt edilmesi zor bir metodolojisi olduğunu söylemiştir. Bunun sebebinin ise, medya arkeolojisinin ortak bir nesnesi olmaması ve ele alması gereken problemin ikna edici veya uygun bir formülasyona sahip olmaması olduğunu düşünmüştür. Elsaesser'e göre medya arkeolojisinin başarısını ölçmek için ise özel bir kıstas oluşturulması gerekir. Huhtamo ve Parikka gibi medya arkeolojisine ismini yazdıran iletişim bilimciler ise buna karşı argüman olarak medya arkeolojisinin gücünü ve değerini göz önünde bulundurmuşlardır:

¹⁶² Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.39

“araştırma yöntemi heterojen ve çeşitli olduğu için metod yıkıcı ve normatif olmayan şekildedir. Böylece medya arkeolojisi sabit sınırlara saplanıp kalmadan seyahat edebilen bir disiplindir.”¹⁶³

Bu tür iddialar, medya arkeolojisinin çeşitli dallarla bağlantı kurabilmesi ve medya teorisi ile ilişkilendirilebilmesi açısından önemlidir. Ancak bazen de fazla uç bir öneri (overblown) olarak görülebilir. Örneğin, Huhtamo ve Parikka geniş bir fikir dizisinin medya arkeolojisi için ilham kaynağı olduğunu ileri sürmüşlerdir. Medya arkeolojisi kapsamında araştırma yapan pek çok yazarların kitaplarında da bu tür fikir dizilerinin modern kitle iletişim teknolojileri alanında oluşturduğu temeller görülebilir. Medya arkeolojisinin ortaya koyduğu karışıklığı çözümlenmenin yolu birkaç anahtar iletişim bilimci ile referans noktalarını ele almaktır. Genellikle bu alanda bahsedilen isimler Michael Foucault, C. W. Ceram’ın tarihsel yöntem oluşturmada açtığı yoldan devam eden Siegfried Zielinski, Friedrich Kittler ile bu konuyu her türlü teknolojik sınıflandırma ve medya teorisi kapsamında ele alan Jussi Parikka, Erkki Huhtamo ve Wolfgang Ernst bu konuda çalışmaları olan başlıca kişilerdir. Kittler, yayınları ile ortaya çıkardığı teknolojik kazıyı medya arkeolojisi olarak anmaktan kaçınır ve bunun yerine “Beşeri bilimlerden ‘insan’ ögesini çıkartmak” denilmesini tercih eder. Teknolojik medya araçlarının kitlelere etkisi ve medya teknolojisinin insanı yöneten bir sistem hâline gelmesi alanında da pek çok farklı alanda ortaya atılan düşüncelerden yararlanılmıştır. Medya arkeolojisinde ele alınan çeşitli yazarlar; bazı Frankfurt okulu düşünürleri (Benjamin Walter, Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, Jürgen Habermas) , Baudrillard, Harold Innis ve onun görüşlerini takip eden Marshall McLuhan gösterilebilir. Medya arkeolojisinin temelinde yatan insan ve onun yaptıkları değil araçlar ve onların toplumun ihtiyacına yönelik dominant birer sistem hâline gelmeleri sürecidir. Bu yazarlar Fransız ve Alman düşünce temelli iletişim ideolojisi sistemlerini kısıtlama olmadan ilişkilendirerek, medya arkeolojisinin temelinde entelektüel bir bağ kurmada etkili olmuşlardır. Söz konusu konular alanında çakışan alanları göstererek daha da güçlendirmişlerdir. Her entelektüel gelenek kendisini farklı yorumladığı için farklı görüşleri birleştirerek objektif bir düşünce ortamı yaratmışlardır. “-dan.....-a kadar” gibi düz anlatımın yarattığı tatminsizliğin yanı sıra, medya tarihinin olağan anlatımının dışında icat ve medya teknolojilerinin kendi tarihini okumak, görüş farklılığı sağlamak,

¹⁶³ Huhtamo and Parikka (Ed.), **Media Archeology Approaches, Applications and Implications**, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011, s. 4

kullandığımız medya teknolojilerinin katmanlarını ortaya çıkartmak, tam anlamıyla ‘tabakalarını ayrıştırmak’ (probe strata – her yönüyle incelemek), unutulmuş olanı kazıp çıkartmak , bastırılmış ve ihmal edilmiş tarihleri tekrar ortaya çıkartmanın yanı sıra daha önce fark edilmemiş çeşitli alanlardaki görüş birliklerini göstermek için medya arkeolojisi ve onu ortaya koyan yazarlara değinmek de önemlidir. Medya teknolojilerinin sadece icatlar değil onların işleyişine katkısı olan icat ve platformlar kapsamında incelenmesi gereklidir. Dijital medya yönünden de, eski dijital medyanın temsillerine ilişkin okumalardan çok bunların işleyişi ve süreçselliğinden bahsedilmesi medya arkeolojisinin kapsamındadır. Çünkü, bugün ve geçmişte kullanılan dijital medya da diğer medya teknolojileri gibi sadece modern çağın temsili değil, gelecek nesiller için temsiller üretmeye yönelik makine ve sistemlerdir.

Foucault, medya arkeolojisinde iktidar ve bilgi arkeolojisi alanındaki çalışmalarıyla öne çıkmıştır.¹⁶⁴ Kittler, teknik medyayı Foucault’un kitap ve yazılı belge arşivlerini incelediği yöntemle incelemiştir. Medya arkeolojisi yazarları, kültür pratikleri, söylemleri ve hangi ortamda ortaya çıktıkları gibi konuları teknolojik determinizmi de yardımcı bir öge olarak kabul ederek medya teknolojileri kapsamında incelemiştir. Geçmiş konu alan bütün teknolojik kazılar bugünün insan-araç ilişkisini temellendirmeyi ve ayrıntılı biçimde ortaya koymayı amaçlar.

Foucault ve Kittler, medya arkeolojisinin teorisini etkileyen önemli kişilerdir. Foucault’nun arşiv ve arkeolojik olana yaklaşımı medya tarihi ve medya arkeolojisi alanındaki temel farkların belirleyicisi olmuştur. Foucault’ya göre “arkeoloji”;

- Bir söylemi olduğu gibi inceler ve odaklandığı nesneyi yorumlamadan bir ‘abide’ olarak işlevsel yorumlar.
- Tarihin aksine arkeoloji zamanda bir geçiş ve süreklilik yaratmak yerine söylemin özgüllüğünü odak noktası alır.
- İnsan temelli olarak kişinin başarılarına odaklanmaz icadın işlevine odaklanır. Bilginin normal sınırları ve disiplin dışı çalışır.
- Arşivlerini gizli ya da açık kökenlere işaret ederek değil, söylem nesnesini sistematik tarif şeklinde yeniden yazdırma olarak koşullandırır.

¹⁶⁴ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s. 19

Kittler de medya teknolojilerine yönelik arkeoloji kapsamında değerlendirilen arařtırmalarında fonograf gibi teknik medyaları sembolik ya da hayali biçimiyle deęil teknik olarak gerçek biçimiyle kaydetmiştir. ¹⁶⁵ Kittler'in arařtırmaları, özellikle ortaya koyduęu "söylem aęları" kavramı, eski medyayı bir zamanlar edebiyatın konumlandırıldıęı şekilde konumlandırarak, onun enformasyon aktarma, bağlantı kurma ve kurumsallařtırma yönünde işlevlerini ortaya çıkartmada ve teknik medya çağında iktidarın nasıl işledięine ilişkin fikirler sunmada etkilidir. Kittler çalışmalarında, yeni duyum ve beyin bilimleri ile ilgili hareketli görüntüler (sinema), kayıt (gramofon, fonograf), yazı (matbaa, daktilo) gibi medya teknolojilerini ve bu teknolojilerin kullanımına dayalı yeni sanat ve ifade rejimlerinin analizlerini, keşfedilmemişin tarihi olarak eski ve tuhaf hikayelerle desteklemekten de çekinmemiştir.¹⁶⁶

Bu konuda Kittler ile benzerlik gösteren bir medya arkeolojisi arařtırmacısı da Siegfried Zielinski'dir. Zielinski, çeşitlendirme olarak benimsedięi fikirlerle medya arkeolojisi yöntemlerini, icat pratiklerini ve teknolojik araçların zihinsel oluşum tarihini medya teorisi olarak medya arkeolojisinin kazı alanının bir parçası biçiminde şekillendirir. Zielinski arařtırmalarında, kendi zamanının dışında olan yani medya tarihine göre teknik ve medya icatları olarak fiziksel icatlarından daha önce düşünölmüş vakitsiz medya ve makineleri, içinde buldukları yüzyılda fiili dünyanın sunduęu imkanların dışında, birer eskiz ya da model olarak kalıp hiçbir zaman doğmamış medya teknolojilerini ve medya tarih içindeki icatların temelini oluřturan unutulmuş fikirleri ele almıştır. Bu şekilde, aslında kapitalist sistemin getirisi gibi gösterilen medya teknolojilerinin ekonominin güdümünde kısıtlı biçimde ele alınmasını engellemeyi hedeflemiştir.¹⁶⁷ Zielinski Grek bilgini Empedokles'i başlangıç noktası olarak Giovanni Battista della Porta (1535- 1615), Robert Fludd (1574-1637), Athanasius Kircher, Aleksej Gastev'e (1882-1939) uzanan unutulmuş mucitlerin fikirleri ve icatları sayesinde medya arkeolojisinin kapsama alanını genişletmiştir.¹⁶⁸

Medya arkeolojisi alanında ele alınan başka bir isim olan Walter Benjamin'in "takımyıldızlar yıldızlar için ne ise, idealar da nesnelere için odur."¹⁶⁹ sözü bu alanın önemini

¹⁶⁵ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s. 80

¹⁶⁶ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.94

¹⁶⁷ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.72

¹⁶⁸ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.74

¹⁶⁹Beybin Kejanhoęlu , *Frankfurt okulu'nun eleştirel bir uğraęı: iletişim ve medya*, Ankara: Bilim ve Sanat yay, 2005, s.121

açıklar niteliktedir. Medya arkeolojisi unutulmuş idealar ve teknoloji öncesi düşünülmüş icatların somut nesnelere olarak bugün kullandığımız medya araçları ve teknolojilerini oluşturmadaki önemini ortaya koyar. İnsanların teknoloji ürünlerini ihtiyaca uygun oluşturmasındaki temel de bu olmuştur. İnsan, oluşturduğu çoğu şeyde doğayı temel almıştır. Teknolojilerin ortaya çıktığı ilk zamanlarda da böyledir. İnsan, çevresini anlamlandırarak kendisi için faydalı olanı taklit etmiştir. Ancak uygarlığın gelişimi, taklide dayalı hafızayı zayıflatmış, insanın temel özelliklerini kullandıkları teknolojilere atfetmelerine neden olmuştur.¹⁷⁰

Diğer önemli isimlerden biri olan Erkki Huhtamo, medya arkeolojik yöntemle bilgisayarın geçirdiği dönemleri incelerken medyumun tanımını yapmıştır. 1960'lı yıllarda bilgisayarın ilk olarak hesaplama işlevi olduğu dönemde “medyum” kavramının yalnızca harici olarak girdi (input), çıktı (output) ve depolama (storage) teknik terimlerinden önce kullanılan dışsal veri depolamaya yarayan alt yapılar anlamında kullanıldığından bahsetmiştir.¹⁷¹ Huhtamo'nun medya teknolojileri ve bunların çeşitli kökenleri ile ilgili çok sayıda araştırması bulunmaktadır. Makineleri etkileyen kökenlerin kökenlerine dair yazdığı makalesinde tarihte pek çok araştırılmamış icat fikirleri olduğunu ve bunların şimdiye kadar okültizm kapsamında değerlendirildiğinden bahsetmiştir.¹⁷²

3.3. Medya Arkeolojisi ile Medya Aygıtlarının Gelişimi

Medya arkeolojisinin geçmişe dair icat ve fikirleri ortaya koymaya önem verdiğiinden önceki bölümlerde bahsedilmiştir. Medya arkeolojisinin bu şekilde eski teknolojiyi ortaya çıkarmaya yönelik eğilimi dolayısıyla teknolojinin bedeni yönetme, algıyı yönlendirme, toplumsal ve sosyal ilişkileri düzenleyen bir alan oluşturma konularında kültürel ve kitlesel değişimin gözlemlenmesinde rol oynamaktadır. Medya arkeolojisi kitle iletişimini sağlayan medya teknolojilerinin oluşumu ve yaygınlaşmasında etkili olan her türlü fikir ve icadın sistemini inceleyen ve medya teorisi kapsamında eleştirisini yapan bir metodolojiyi kapsamında bulundurulur. Buna göre, medya teknolojilerinin gelişimi ulaşım ile de doğru orantılıdır. Bir bilgi (information) ne kadar geniş bir kitleye yayılırsa o kadar etkili olur. Bu

¹⁷⁰ Beybin Kejanlıoğlu, **Frankfurt okulu'nun eleştirel bir uğrağı: iletişim ve medya**, Ankara: Bilim ve Sanat yay, 2005, s.123

¹⁷¹ Huhtamo and Parikka (Ed.), **Media Archeology Approaches, Applications and Implications**, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011, s. 281

¹⁷² Huhtamo and Parikka (Ed.), s. 72

sebeple, buharlı taşıma ve elektriğin bulunuşu gibi olaylar iletişim teknolojilerinin gelişmesi açısından önemlidir. Özellikle elektrik, medya arkeolojisi bakımından medya teknolojilerinin işleyişine katkısı olan icat ve platformlar kapsamında incelenmesi gereklidir.

Zielinski, *The Deep Time of Media* kitabında Latince “virtus electica” başlığında elektrikten bahsetmiştir. Elektriğin doğada ilk keşfedilmesinden insanlar tarafından medya açısından önemli bir buluş olarak elektrikli medya sistemlerine gelinceye kadar olan süreci medya tarihinde anlatılan kısmından daha önce gelen denemeleri ile incelemiştir. Elektrik çağı kapsamında elektrikle çalışan icatlardan önce elektriği başlı başına ulaşımdan iletişime uzanan bir medyum olarak saymak gereklidir. Elektriğin medya arkeolojisinde karşımıza çıkan ilk isim Giuseppe Mazzolari’dır. Josephus Marranus Parthenius sahte adı ile 6 kitaptan ve bir ek bölümden oluşan bir cilt yayınlamıştır. Mazzolari’nin yayınladığı kitabın başlığı “Electricorum” dur. Kitabında Romalı bilimci Lucretius’un atom kavramı ile başlamıştır. Altıncı kitabında, mektuplarında yıldırımın elektriksel gücünü incelemiş olan Benjamin Franklin’i övmüştür. Franklin, yıldırımın etkilerine dair gözlemlerini “Elektrik üzerine deney ve gözlemler” adı altında mektuplar hâlinde bir araya getirmiştir. (1751) Mezzolari’nin kitabının arka tarafındaki ekte ise çeşitli makine çizimleri yer almıştır. Bunlardan biri, Jean Baptiste de la Borde’un elektrikli çembalo aletine benzer bir adaptasyon olarak elektrik sayesinde çalışan bir zil sistemidir. Diğerisi ise, daha sonraları üzerinde daha fazla denemeler yapılacak bir icat olan “machina electrica” dır. Mezzolari, kendi cümleleriyle “machina electrica” olarak adlandırdığı cihazın kolu çevrildiğinde alev oluşturduğunu yazmıştır.¹⁷³ Kraliçe I. Elizabeth adına çalışan Londralı doktor William Gilbert ise, “De magnete magneticisque corporibus” (Mıknatıslar ve manyetik gövdeler üzerine) adlı kitabında, manyetik gövdeler üzerine çalışırken “electrica” terimini kullanmıştır. Birbirini çekme özelliği olan maddeleri doğal ve yapay olarak ikiye ayırdığı sırada bunların tamamını, kehribar taşının Grekçe ismi olan “elektron”dan faydalanarak “electrica” olarak adlandırmıştır. Bugün, kehribar taşının yün ya da kadife ile temas ettiğinde bir statik elektrik kaynağına dönüştüğü bilinmektedir. Benzer şekilde statik elektriği gözlemleyen Francis Hauksbee, vakumlanmış küreyi ovaladığında oluşan ışımayı fark ederek durgun elektrik jeneratörünü yapmıştır. Berlin bilim akademisinde elektrik üzerine çalışmalar yapan Christian Friedrich Ludolff, 1740 yılı civarında insan bedenini elektrik iletkeni olarak kullanabileceğini

¹⁷³ Siegfried ZIELINSKI, s. 160

ileri sürmüştür.¹⁷⁴ Bu ise o zamanlar bazı bilim adamlarının inandığı, elektriğin belirli maddelerin ve organizmaların doğal bir parçası olduğu inancından gelmiştir. Bu inancıya sahip kişilerden biri olarak çeşitli çalışmalar yapan tıp doktoru ve anatomi uzmanı Luigi Galvani, anatomik olarak sinir ve kasların elektriksel uyarılma ile nasıl harekete geçtiğini gözlemlemiştir. Kasap çengeline takılı kurbağalara yıldırım altında bekletilmiş bir demir çubuk ile dokunarak kurbağaların bacaklarının istemsiz kasılmalarını gözlemlemiştir. Galvani, aslında, istemsiz olarak pilin çalışma prensibinin de ilk bulucusu olmuştur. Kasap çengelinin çinko kaplaması ve demir çubuğu yani iki farklı metali nemli bir iletken ile bir araya getirip enerji üretmiştir.¹⁷⁵ Elektrik akımının kimyasal yöntemle oluşturularak hayvanlarda nasıl kasılmaya yol açtığını inceleyen bir isim de Johann Wilhelm Ritter olmuştur. Ritter, William Nicholson'un keşfettiği yöntemle suyun elektrolizi deneyini tekrarlarken hidrojen ve oksijen gazlarının birbirinden ayrıştığını fark ederek, 1802'de ilk kuru pili oluşturmuştur. Bundan sonraki yıl ise bir akümülatör geliştirmiştir. Ritter, 1804'te Münih akademisinde "fizik ve sanat" üzerine dersler vermeye başladığında amacını fiziğin tarihi ışığında, onun gelecekte izleyeceği yolu yorumlamaya yönelik bir çaba olarak nitelendirmiştir.¹⁷⁶

Medya arkeolojisi medya teknolojilerini her yönüyle nesnel ve düşünsel bir eleştiri objesi hâline getirirken bir obje olarak sanat ile iç içe geçmiştir. Alman fizik ve kimya bilgini Johann Wilhelm Ritter de doğadaki nesnelere taklidi olarak sanat ve fizik arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Ritter bizzat kendi bedenini bir laboratuvar ve medyum olarak nitelemesi yönünden ilgi çekicidir. Kendi vücudunu elektriksel deneylerde de kullandığı bilinmektedir. Onun incelediği kapsamda sanat bilimin açıklayıcısı olmuştur. Ultraviyole ışığın keşfedilmesi onun olağanüstü çalışmaları sayesinde olmuştur. Mor ötesi görünmez radyasyon üzerine yoğunlaşmıştır; ayrıca akümülatörün icadı da onun fikirleri sayesinde olmuştur. Zielinski tarafından elektrokimya disiplinin kurucusu addedilmiştir.¹⁷⁷

Medya tarihi kapsamında ise elektrik, buharlı ulaşımdan sonra taşıma endüstrisinin iletişim teknolojilerini oluşturması devresinde yardımcı bir eleman olarak gösterilmiştir. Bu amaçla medya tarihsel açıdan elektrik, elektrikli telegrafın ortaya çıkmasına aracı bir güç

¹⁷⁴ Siegfried ZIELINSKI, s. 164-165

¹⁷⁵ Siegfried ZIELINSKI, s. 167

¹⁷⁶ Siegfried ZIELINSKI, s. 177

¹⁷⁷ Siegfried ZIELINSKI, s. 172

kaynağı konumundadır. Birleşik devletler ile başlayan elektrik enerjisi kullanımı döneminde Joseph Swan ve Thomas Edison medya tarihinin değindiği bazı isimler olmuştur.¹⁷⁸ Bu şekilde elektrik kendi başına keşfedilen bir güç, bir araç olarak değil büyük şirketler tekelinde halka sunulmuş endüstriyel devrimi ortaya çıkartan bir yeniliktir.

Matbaanın gelişiminden sonra elektriksel medya araçlarının kontrolü alma süreci, 19.yüzyılda telgrafın başlattığı elektriksel iletişim ile başlar.¹⁷⁹ Telgraf, elektrik hattı üzerinden uzak mesafeye mesaj gönderme yöntemi ile işleyen bir sistemdir. Bu sebeple ABD’de ve onların sistemini izleyen Osmanlı devletinde, telgraf hatları demiryolu hattı boyunca yayılmıştır. Telgraf, diğer medya teknolojilerinin aksine bir kitle iletişimi sunmaz, ancak iletişim araçları alanında radyo ve televizyonun icadının önünde gelen bir aygıt teknolojisi olarak sınıflandırılması mümkündür. Telgraf, iletişim alanında elektriğe bağlı ilk icat olması yönünden önemlidir. Yazının, onu oluşturan harflere yani belirli bir alfabeyle dayanması gibi telgraf da “morse alfabesi” adı verilen çizgi ve noktalardan oluşan basit bir kodlama alfabesi sistemine dayanır. Telgraf, nokta ve çizgilerden oluşan iki tabanlı (binary) sayı sistemiyle işleyen ilk iletişim aracı olmuştur. Bu yönden de bilgisayarların kullandığı 1 ve 0’dan oluşan iki tabanlı (binary) sayı sistemine ve dolayısı ile bunu kullanan dijital iletişim sistemlerinin de atası olmaya en yakın teknolojik aygıt olduğu söylenilebilir.¹⁸⁰

İletişim teknolojileri anlamında Radyo ve radyonun gelişimine etkisi olan araçlar da büyük önem taşır. Bunun temelinde ise yazılı sistemin kitap, posta vb. şekilde taşınabilmesi gibi sesi de kalıcı bir yüzeye kaydedip uzaklara iletme isteği bulunmaktadır. İnsan kulağı 20 Hz (0 desibel) ile 18 000 Hz arasındaki “Hertz” ile ölçülen ses derecelerini algılayabilir. Ancak bu oranın altında ve üzerinde sesler de vardır. Jean-Jacques Cavalier, *Medya ve İletişim Teknolojileri* adlı kitabında reklamcılıkta insan kulağının duyamadığı ultra sonların (20 000 Hz’den büyük üst sesler) nasıl kullanılmış olduğundan bahseder. Buna göre özellikle hayvan maması reklamlarında “pack shot” sahnesi hazırlanırken reklamcılar arka planda hayvana tepki verdirmek için ultra sonları kullanmışlardır.¹⁸¹

¹⁷⁸ Asa BRIGGS ve Peter BURKE, s.146

¹⁷⁹ Asa BRIGGS ve Peter BURKE, s.19

¹⁸⁰ Ümit Atabek, *İletişim ve Teknoloji*, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2001, s.59-60

¹⁸¹ Jean-Jacques Cavalier, *Medya ve İletişim Teknolojileri*, Mete Çamdereli (çev.), İstanbul: Salyangoz Yayınları, 2004, s.111

Sesi kaydetme ve bir mekândan başka bir mekâna taşıma konusunda ise ilk olarak Gramofon ortaya çıkmıştır. Medya arkeolojisi kapsamında ismi anılan Kittler, gramofonun icadından bahsederken Edison'un telefonun icadı ile beraber bu konuyu düşündüğünü söyler. Edison, Turing henüz hareketli kağıt şeridini bulmadan, 1877 Temmuz'unda bir telefon ağızlığına titreşimli diyafram seti sayesinde hareketli bir iğne ucu ile hareketli bir balmumu kağıt silindirine sesi kaydeden icadı denemiştir.¹⁸² Bundan bir ay sonra ise sistemini telefon eklentisi olarak gördüğü bu cihaza yeni bir ad vermiştir: Gramofon. Böylece söz ve konuşma neredeyse ölümsüz olmuştur.¹⁸³ Gramofon, geniş bir ağızla donatılmıştır. Ağız çıkışında iğneyle birleştirilen duyarlı bir zar ve iğnenin ucunda yumuşak bir balmumu silindir bulunur. Daha sonraları ise bu balmumu silindir yerini disk almıştır. Sesin havada yarattığı titreşim, esnek zar üzerine yönelen ağız tarafından algılanır. Kulak zarı gibi davranan bu zar iğneyi gerekli derinlikte kaldırıp indirerek titreşir ve silindir, iğnenin zar tarafından algıladığı derinliğe göre oyulur. Daha sonra bu balmumu tabaka kurutulur, silindir dönme dizgisine konulur ve silindire yerleştirilen okuyucu iğne önceden oyulan oluğa göre kalkıp inerek önceden kaydedilen sesi yeniden üretir.¹⁸⁴ Gramofon, bugün bilinen tüm kayıt ve iletim dizgelerinin temelidir.

Gazete ve dergiler ise hayatımızda daha önce bahsedilen görsel iletişimin ilk evresinin getirisi olarak devam etmektedirler. Gazete ve dergilerin çoğaltılmasını sağlayan, kitapların basımı ve yayımlanmasında büyük rol oynayan matbaa teknolojisi için McLuhan, belleğin zayıflatıcısı olduğu yorumunu getirmiştir.¹⁸⁵ Geçmişte belleğe yükleme ile oluşturduğumuz arşivler matbaa ve matbaa basımlarının depo alanı olarak kütüphaneler sayesinde fiziksel bir rol kazanmış, toplum belleğini dönüştürücü bir role bürünmüştür. Matbaanın getirdiği bellek zayıflaması, bireysel alanda tek tip yazmayı sağlayan daktilonun gelişmesiyle de el yazısı insanı ile tipografik insan arasındaki uçurumu yaratmıştır. Modern dönemde ise daktilo temelli tipografik insan bilgisayar ve ağ teknolojileri sayesinde bilgisayar donanımının bir parçası olan bilgisayar klavyesi sayesinde büründüğü tek tip karakteri bilişsel olarak yenmektedir. Ağ teknolojilerinin getirisi olarak sosyal medya, insanın kendi karakterini ortaya koyması için çeşitli platformlar ortaya koymaktadır. Bu sanal platformlar sayesinde bireyler

¹⁸² KİTTLER, *Gramophone, Film, Typewriter*, s.21

¹⁸³ ONG, s.136

¹⁸⁴ Ümit ATABEK, s.115-116

¹⁸⁵ Nurdoğan Rigel (Ed.), **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık**, İstanbul: Su Yayınevi, 2005, s. 55

kendi dünyalarını yaratabilmekte, kamunun yaratmaya çalıştığı sıradan insan profilinin dışına çıkarak kendilerini özgürce ifade edebilmektedirler.

Geçmiş konularda da incelediğimiz üzere geçmişte kültür ve sosyal yaşantıya yoğunlaşması üzerinden görsel medya üzerine yoğunlaşmaktayken son dönem medya arkeolojik sanat ağlara, algoritma ve sinyallere dönük yeni medyadan faydalanmaktadır. Görsel medyanın getirisi ürünlerden (resim, video vb.) uzaklaşma söz konusu değildir ancak çağdaş bilimsel medya kültürünün koşullarını anlamak amacıyla geçmiş dönemin icatlarının geniş bir dönem içinde ele alınması elzemdir. Medya arkeolojisi, özellikle bugünkü teknolojilerin teknik yönleriyle ilgili kazılar yapmaktadır.¹⁸⁶ Bunun sonucunda ise, medya arkeolojisi aygıtların teknolojik toplumlarda içinde yaşadığımız gündelik evreni ve zaman dizilerini nasıl yapılandığı anlamamızın faydalı bir yöntemi olmuştur ve medyayı derinlemesine anlamlandırmamıza olanak tanımıştır.

Hareketli ve sesli görüntünün yarattığı büyüleyici sihrin sona erme ve yeniden yapılanma dönemi ise görsel- işitsel verinin kaydedilebilir hâle gelmesiyle olmuştur. Video-kaset kayıt cihazları görsel işitsel verinin istenilen şekilde işletilebileceğinin fark edilmesini sağlayan yardımcı araçlar olarak ortaya çıktılar. 1986 yılının sonunda bu cihazlardan 120 milyon adedi alıcı bulmuştur. 1988 yılına geldiğinde ise bu sayı katlanarak artmıştır. 1987 yılında buna ek olarak yenilikçi görsel yazılım teknolojileri ve VCD oynatıcılar, video oyunu konsolları, içeriğindeki pek çok görsel program ile beraber ilk kişisel bilgisayarlar (PC) piyasaya sunulup ilgi görmüştür.¹⁸⁷ Geniş depolama kapasitesi ve tekrar oynatabilme imkânlarıyla görsel medya teknolojileri öne çıkmaktayken bunların ekonomik olarak etkili dağıtımını da görsel işitsel teknolojilere ilgiyi arttırmıştır. Televizyon hâlâ kültürel teknolojik etkisini sürdürmekteyken yeni yazılımsal ve donanımsal teknolojiler bireyselleşmeye etki etmişlerdir. Kittler, video-kasetin görsel işitsel teknolojide adeta bir zaman makinesi etkisi yarattığını söylemiştir.¹⁸⁸

Bunun dışında, video oyunları, ilk olarak ortak alanlardaki oyun makineleri sayesinde topluluk içinde oyun oynamayı sağlayan jeton ile çalışan büyük makinelerden televizyon setinin sunduğu ek bir zaman geçirme işlevine evrilmişlerdir. Bu anlamda televizyon alıcısına

¹⁸⁶Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.188

¹⁸⁷ Zielinski, *Audiovisions*,s.222

¹⁸⁸ Zielinski, *Audiovisions*, s.236

oyun cihazı monte edilerek ve oyun oynamaya yarayan konsol, joystick gibi aparatlar takılarak evde oyun oynamak mümkün olmuştur. Bilgisayar teknolojisinin ev ortamına girmesiyle beraber depolama aygıtları da bu yeni teknolojiye uyum sağlayacak şekilde evrilmiştir. Televizyon için kullanılan video-kasetler yerine bilgisayar için disket depolama aygıtı olmuştur. Disketlere bilgisayarın iş amaçlı kullanılan verileri de kaydedilebilir. Televizyonun görüntü işleme birimi ekran, alıcısı olmadan kendi başına monitör olarak bilgisayar sisteminin bir parçası hâline gelmiştir. Televizyona bağlı video oyunları da bilgisayar oyunları hâline gelmiş ve daha yüksek çözünürlük, daha iyi grafik resimlerle üstün hâle gelmişlerdir.¹⁸⁹ Günümüzdeki teknolojik medya aygıtlarının tümü başlangıçtaki meydana gelen bu gelişmelerin daha ilerlemiş hâlleridir.

3.4.Psiko-Teknoloji Nedir?

Psiko-teknoloji terimi, iletişim alanında 20. yüzyıl başlarında insanlar görsel sisteme dayalı medya teknolojileri ile haşır neşir olmaya başladığında ortaya çıkmış bir terimdir. Bu dönemin yaygın kullanılan görüntülü medya teknolojilerinden biri olan sinemanın, izleyicilerini hareketli resimler ile bir araya getirip bu resimler aracılığı ile onların algılarını, duyu değişimlerini ve psikelerini (ruhsal ya da psikolojik algılamayı) etkilediği düşüncesinden doğmuştur. Psiko-teknoloji terimini ortaya koyan isim film teorisi öncülerinden olarak sayılan Hugo Münsterberg'dir. (1863-1916)

Temelinde psişik olanın psikolojik olanla iç içe geçmesine dayanır. Kittler, insanın psikolojisi ve fizyolojisinin medya teknolojisi ile yakın bir ilişkisi olduğunu düşünmüştür. Kittler, teknolojinin etkilerini incelerken felsefeci Lacan'ın psişik alan üçlemesi görüşünden faydalanarak gerçek olan, hayali olan ve sembolik olarak üç kısma ayırmıştır. Kittler'in bu görüşü uyguladığı alan ise beden, psike ve medya arasındaki bağıdır.¹⁹⁰ Sinema alanında psiko-teknoloji sosyalleşmeye dayalı teknolojilerin tek tek resimlerin akışı ile bilinçdışı olarak hareketli algılanması hilesi gibi farkında olmadan zihnin işleyişini değiştiren konular ile ilgilenir. Hareketin algılanması bir biçimin algılanmasından daha farklıdır. Bu açıdan Ute Holl, sinema filminin oynatıldığı karanlık alanı Plato'nun mağara alegorisine benzer bulmuştur.¹⁹¹ Sinema izleyicileri, hareketli resimler sayesinde hareket algılarını kökünden

¹⁸⁹ Zielinski, *Audiovisuals*, s.228

¹⁹⁰ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.97

¹⁹¹ Ute HOLL, *Cinema, Trance, Cybernetics*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017, s. 42

değiştirirler. Nesne, figür ve tanımlanabilir kişilerden soyutlanmış hareketler bütünü görüş alanı içindeki anlık görüntüler olarak iletilmişlerdir.¹⁹²

Ekranında gösterilenler ve bunların kaynağını yaratan nesnelere arasında bir zıtlık söz konusudur. Amerikan tarzı kurgularda, psiko-teknolojik ritim ve fotoğrafsal yüzeyler duyuların, gerilimlerin ve psikenin (ruhun) etkileyici unsuru olmuştur. Psiko-teknoloji terimi ortaya çıkmadan önce algılama derinliği ve görülen hareketler psikoloji alanında da araştırma konusu olmuştur. Psikologlar tarafından hareketin etkilerini gözlemleyen araştırmalar yapılmıştır. Özellikle, Solomon ve Stein'in üzerine çalıştığı motor algı incelemeleri Münsterberg'in sinema teorisine konu olmuştur.

Psiko-teknolojinin teknik koşullarını açıklarken geleneksel görsel sanatlardan nasıl ayrıldığını açıklamak önemlidir. Görsel sanatlardan tiyatro, sinema ile kıyaslanabilir. Sinema da tiyatro da dinamik olmaları sebebiyle dikkat algısını ayakta tutarlar. Fakat tiyatro sahnesinde bilinçli olarak izleyicinin dikkatini çekmek için yüksek ses, ışıltılı, olağandışı nesnelere ya da ışıkları açıp kapatma, oynatma gibi yöntemler kullanılır. Sinemada ise böyle bir çaba olmaksızın kameranın açıları, uzaklığı, set ve sahne hareketleri aracılığıyla teknik ve montaj sayesinde izleyiciyi hareketlere odaklayarak seyircinin dikkatini bilinçsizce çekmektedir.

Teknik, bilinçli olarak fark edilebilir hâle gelmemelidir. Kullanıcı kitleyi oluşturan medya teknolojileri, gerçeklikle iç içe geçmiştir. Gerçeklik olarak sunduğu şey izleyici tarafından gerçeklikten ayırt edilebilir hâle geldiğinde psiko-teknik etkisini yitirir. Bu bakış açısı, Adorno'nun kültür endüstrisinin tüketici kitlesine benzetilebilir. Günlük hayattan sıyrılmak için kullanılan medyanın gerçekliği etkilemesiyle kitle tarafından medyanın yarattığı soyut gerçeklik duygusu esas gerçeklik ile iç içe geçmektedir. Münsterberg, soyut gerçekliğin ayırt edilebilir hâle gelmesi konusunda Theda Bara'nın başrolünde oynadığı Carmen filmi örnek vermiştir. Sahnede yaratılan gerçekliğin bozulması bu filmde gereksiz sahne kesimleri nedeniyle kurgunun bozulmasıyla olmuştur. Münsterberg, on dakika içinde 170 kesme saydığını söylemiştir.¹⁹³ Günümüzde sanal gerçeklik ile gerçeklik arasındaki farkı en aza indiren medya teknolojileri artış gösterdiği için, kitleler psiko-teknik yönden daha çok

¹⁹² Ute HOLL, s.26

¹⁹³ Ute HOLL, s.213

etki altında kalmaktadırlar. Teknolojilerin oluşumunun ve gelişiminin kitlelere etkisini ve sonuçlarını inceleyebilmek için psiko-teknolojinin önemini göz ardı edilmemesi gereklidir.

Türkiye'deki medya teknolojilerinin toplumu psiko- teknik olarak nasıl etkilediğine telefonun Türkiye'ye gelişi analog dönemden bir örneklem şeklinde gösterilebilir. Facebook üzerinden paylaşım yapan TRT arşiv sayfası 1987 yılında telefon direklerinin Türkiye'de nasıl kurulduğunu ve halkın bu yeni medya teknolojisi ile nasıl buluştuğunu gözler önüne sermektedir. Halkın bir medya ürünü olarak telefona gösterdiği bu yoğun ilgi, telefon kuyrukları günümüzde gözlenmemektedir. telefon ilk kullanılmaya başlandığı dönem halk tarafından sihirli bir alet gibi görülmektedir. Telefon ülkemizde sıklıkla kullanılan bir aygıttır. Telefon hatlarının videoda gösterildiği gibi kurulması, telefonun evlerde ve kamusal alanda kullanımının artması 21. yüzyılda akıllı telefona geçişte onun kişiler arası iletişimde karşıdaki kişiyi görmeden soyut bir gerçeklik sunmasını somut gerçeklik algısı içerisinde kamuya sunmuştur. (<https://www.facebook.com/trtarsiv/videos/867903086896953/>)

3.5. Geleneksel Medya ve Yeni Medya Teknolojilerinin Medya Arkeolojisi Kapsamında İncelemesi

Geleneksel medya denildiğinde günümüzde hâlâ kullanılmakta olan ve “geleneksel” kavramı ile ağ teknolojileri ve dijital kültürden ayrılan medya teknolojileri akla gelmektedir. Geleneksel medya, diğer medya teknolojileri gibi bir kitle oluşturan, geniş kitlelere ulaşan ve bunlara çeşitli haberleri iletmede kullanılan her türlü basım ve yayın teknolojilerinin genel adıdır. Geleneksel medya, izleyiciye görmek istediğini ve duymak istediğini sunar. Geri bildirim sistemi daha gecikmelidir, bütün veriler toplandıktan sonra elde edilir. Geleneksel medyayı kullanan organlar seyirciden anında geri bildirim alamazlar. Ağ teknolojileri bu kavramın dışındadır. Yeni medya ise, ağ teknolojileri ile başlayan ve kısa sürede teknolojik gelişim ile paralel pek çok yardımcı öğeye kavuşan yeni medya teknolojilerinin genel adıdır. Medya arkeolojisi, inceleme alanında hem geleneksel medyayı hem de yeni medyayı kapsar. Medya arkeolojisinin inceleme alanı bu iki medya teknolojilerinin tam ortasında bulunur. Bu sebeple, medya teknolojileri üzerinden medya arkeolojisini incelerken hem geleneksel medya ürünlerini hem de yeni medya ürünlerini bir arada içeren örnekler ile karşılaşılması olağandır.

Bugün geleneksel medya dediğimizde basım ürünleri, radyo ve televizyon bir arada düşünülmektedir. Oysa yakın geçmişte basım ürünleri ve radyo ile televizyon arasında da bir

ayrım söz konusu olmuştur. Bu alanda derinlemesine araştırma yapan Joseph T. Klapper, çalışmasında Lazarsfeld'in görüşlerinden de faydalanarak basım ürünleri, radyo ve yüz yüze getiren birer medyum olarak televizyon ve film gibi görsel medyanın etki alanını ölçmeye çalışmıştır. Klapper, farklı araçların farklı duymusal uyarılar yaratmaları alanındaki pedagojik ve ikna ediciliği incelemiştir. İncelemesinin ilk kısmında basım ürünlerinin ve radyo gibi ses yayınlarının unutmayı önleyici etkisi üzerine yönelmiştir. Bunun sonucunda, unutmama üzerine en etkili yöntemin bu iki kitle iletişim yöntemini bir arada kullanmak olduğuna kanaat getirerek bir sunumun hem yazılı hem de sesli olarak gösterilmesi hâlinde daha kalıcı bir etki yaratacağını belirlemiştir.¹⁹⁴ Basım ürünlerini ve radyoyu karşılaştırırken, Lazarsfeld'in bir grubun bir konuya olan ilgisinin o konuya yönelik tercihleriyle paralel arttığı fikrini temel almıştır. Yüksek kültür düzeyi insanların karşılaştırılabilir konularda bilgi edinmek için daha çok basılı kaynaklara yani basım ürünlerine başvururken liseden fazla okumamışlar için radyonun birincil kaynak olarak görülme eğiliminin daha yüksek oranda olduğu fikrini savunur. Basım ürünlerinin yüksek kültür kaynağı olma rolü ise daha önce Ong'un belirttiği yazılı kültüre geçiş döneminin bir sonucudur. Görsel medya teknolojisi konusundaki araştırmaları ise somut gerçeklerle ilgili bilgileri öğretmede filmlerin etkin olduklarını göstermekle birlikte uzun süreli hatırlamada etkili olmadıklarını ortaya koymuştur.¹⁹⁵ Sonuç olarak geleneksel medyayı kapsayan medyanın her birinin farklı derecede etki alanı mevcuttur.

Benjamin, "Tiyatro ve Radyo", "Radyo Üzerine Düşünmeler" gibi yazılarında geleneksel medya ürünlerinden radyo hakkında, sanatçının kime seslendiğini bilmemesi ve doğrudan tepki ya da geri bildirim (feedback) alamaması gibi problemleri sorgulamıştır.¹⁹⁶ Ancak modern çağ yeni medyasında durum böyle değildir. Ağ teknolojilerinin sağladığı sanal ortamlar olan sosyal medya ağları üzerinden izleyici kitle etkileşimli hâle dönüşmekte hem enformasyon üretimi hem de tüketimi yapmaktadır. Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran temel fark budur. Yeni medya elemanları olarak modern medya teknolojileri, iletişimi kolaylaştıran unsurlardır. Günümüzde insanlar nerede olurlarsa olsunlar iletişimden ve medya teknolojilerinden tam anlamıyla yoksun değildirler. Akıllı telefonlar ve tabletler hem taşınabilirlik hem de iletişim alanında pek çok kolaylıklar sunmaktadırlar. Dijital arşivler ve

¹⁹⁴ Ünsal OSKAY(Ed.), **Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş Seçilmiş Parçalar**, Ankara: Sevinç Matbaası, 1969, s.199

¹⁹⁵ Ünsal OSKAY(Ed.), **Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş Seçilmiş Parçalar**, Ankara: Sevinç Matbaası, 1969, s.200

¹⁹⁶ Beybin Kejanlıoğlu , **Frankfurt okulu'nun eleştirel bir uğrağı: iletişim ve medya**, Ankara: Bilim ve Sanat yay, 2005, s.134

sosyal ağlar sayesinde, insanlar sonsuz bir enformasyon kaynağına sahiptirler. Geçmiş kaydetme ve yayma konusunda, geleneksel medyanın, örneğin televizyonun selüloit, vinil ve başka tür malzemelerin çizilme, bozulma gibi sorunlarla analog arşiv olarak geçici bir çözüm sunduğunun fark edilmesi bugün dijital medyanın daha geniş depolama, daha az yer tutma ve veri kaybını engellemeye yönelik ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Medya arkeolojisinin ortaya çıkması da bu ilişki içindedir. İnsan, içinde bulunduğu zamanı tanımak için geçmişte olan olayları, neden ve sonuçları anlamlandırmaya ihtiyaç duyar. 21. yüzyılda geleneksel medya ve yeni medya, iki farklı geçmişi birbirine bağlayan medya teknolojilerini bir arada sunmaktadır. Medya ve kültür ilişkisi günümüzdeki kültür, kültürel miras ve teknik medya ortamlarındaki yaşamları görme biçimlerinin temelindeki zamansallıkları medya arkeolojisi olarak incelememizi gerektirir. Medya arkeolojisi metodolojisi, geçmişi yeni biçimlerde, yeni zamansallıklarda düşünmeyi, medya geleceklerini ve medya değişimini ortaya koymayı sağlar. Bir medya ürününü yalnızca şimdiki zamanda kullanılan bütünsel bir araç değil ayrı ayrı bileşenlerine ayırarak ve hangi kısmının hangi sebeple kitleyi yöneten bir öge olduğunu nedenleriyle ortaya koyar. Yeni medya alanında Parikka, Uriccho üzerinden Youtube'u örnek vermiştir.¹⁹⁷ Medya arkeolojisi geleneksel medyada televizyondaki sesi ve hareketli görüntünün oluşmasını incelediği gibi, yeni medyanın Youtube gibi sosyal medya hizmetlerini de parçalayarak ekranı ve teknolojilerini ortaya koymaktadır.

İnsanlar medya teknolojilerini nesneye dayalı korumadan giderek süreç ve zamana dayalı korumaya yönelik yapıya dönüştürmüşlerdir.¹⁹⁸ Nesneye dayalı korumadan süreç ve zamana dayalı korumaya dayalı dönüşüm sosyal yapıyı da etkilemiştir. Sosyal medyada, kullanıcılar, kendilerine ait müzik ve resim arşivlerini kaydettikleri tarihe göre kronolojik olarak sıralayabilmektedirler. Analog depolama yöntemlerinden dijital depolamaya geçmenin ortaya çıkardığı sonuçlara bir örnek de müzik alanında verilebilir. İnsanların kaset, CD gibi ürünleri depoladığı ve belirli bir türe bağlılık duymakta olduğu dönemlerden, günümüzde Spotify gibi dijital ortamların oluşması sonrası kişinin limitsiz çeşitli müzik hizmeti ile istediği zaman her tür müziğe ulaşabildiği ve zevklerini ve tek bir tür ile kendini sınırlandırmadığı, farklı beğenilerine açık olduğu dönemlere geçiş sayılabilir. Yeni medyanın

¹⁹⁷ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.206

¹⁹⁸ Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.151

dijital resim arşivi sunan sosyal medya ağlarının yeni nesil kullanıcı kitlesinin normlarını oluşturucu nitelikleri de mevcuttur. Resim ve video yüklemelerindeki aynı kişi tarafından oluşturulan beğeni sayısı o kişi ile olan yakınlığını göstergesi olarak kullanılabilir.

Yeni medya kullanıcıları, televizyon ve sinemanın getirdiği gerçekliğin kurgusu kavramına farklı bir bakış açısı getirmektedirler. Youtube, Snapchat gibi video ortamlarında hesabı bulunan ya da kanalı olan kişiler gündelik hayatta yaptıkları şeyleri, beğeni ve zevklerini birer sanal meta gibi sunmaktadırlar. Böylece psiko-teknolojik anlamda gerçeklik ve kurgu iyice birbirine karışmakta ve onların gerçekliği izleyicilere bir kurgu gibi ulaşarak kendisini izlettirmektedir. Yine televizyon ve sinemanın reklam ile sponsor sunarak gelir elde etmesi gibi bu gerçek kişiler kendi hesapları üzerinden sponsor alarak kanallarında çeşitli ürünlerin reklamını da yapmaktadırlar. Bütün bunlar medya kültürünün metinsel analizi olarak tanımlanabilir. Medya arkeolojisi ise yalnızca medya kültürünün metinsel analizi değil makinenin içinde olup bitenleri de ele almaya yöneliktir. Bu anlamda sadece donanım değil medyaya özgü yazılım da inceleme konusu olmuştur. Örneğin, medya arkeolojisinin esas anlamıyla ortaya koyduğu bilgisayar ilk ortaya çıktığında hesap makinesinden farksız addedilen bir makine olmuştur. Bilgisayarın medya kapsamına giren bir araç olma süreci 1960 yılının son dönemlerine kadar gerçekleşmemiştir. Bunun dışında o dönemlerde bilgisayar bilimi geniş entelektüel alanda çoktan derinlere nüfuz etmiştir.¹⁹⁹ Digital Equipment Corporation'ın PDP serisindeki ilk bilgisayar olan PDP-1'de oynanabilen ilk bilgisayar oyunu olan *Spacewar!* adlı oyun sayesinde bilgisayar medyum anlamına kavuşmuştur. Bu oyun, henüz yeterince geliştirilmemiş ilkel ARPAnet sayesinde her PDP-1'de oynanabilmiştir.²⁰⁰ Henüz bugünkü internet ağı kapsamına ulaşmadan bir ağdan birçok kullanıcı tarafından oynanabilen bir oyun olması bilgisayarın gelecekte aldığı önemli rolün yalnızca bir ön gösterimi olmuştur.

Bilgisayar yazılımı konusunda ise, Erkki Huhtamo algoritmaları tanımlamak için basitleştirilmiş bir dil olarak tasarlanmış popüler ALGOL-60 dilinin değiştirilmiş bir versiyonu olan 1967'de Norveçli Kristen Nygaard ve Ole-Johan Dahl tarafından Simula-67 simülasyon programlama dilinin oluşturulmasından bahsetmiştir. Kod bloklarını ve onları sınırlayan begin ve end çiftlerini tanıtan ALGOL 58'den sonra BCPL, B, Pascal, Simula, C ve

¹⁹⁹ Huhtamo and Parikka (Ed.), **Media Archeology Approaches, Applications and Implications**, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011, s. 281

²⁰⁰ Huhtamo and Parikka (Ed.), s.282

diğer birçok programlama dilinin öncülü olan ALGOL-60, sözcüksel kapsamla iç içe geçmiş işlev tanımlarını uygulayan ilk dildir. Nygaard ve Dahl, geleneksel depolama ayırıcısını yeniden kodlayarak ALGOL-60'ı geliştirmişler ve Simula-67'yi yaratmışlardır. Yazılımsal alanda bu programlama dilinin medya arkeolojik önemi sınıf-nesne yapılandırmasındaki yeniliklerle nesne yönelimi için ilgili faaliyet ve aşamalarda veri kalıtım zincirini sağlayarak programları birbirine bağlamasıdır. *Spacewar!* örneğinde oyunun oynanması daha göz önünde tutulmuş ve uygulama tarzı programlama için bir model olarak alınmamıştır.²⁰¹

Parikka'nın aktardığı yazılım teknisyeni Wendy Hui Kyong Chun, dijital medyanın programlanabilirliği ile belleği yeni bir kalıcılığa dayandırmasının televizyon gibi geleneksel medyaya karşı yeni medya olarak farklılaştırdığından bahsetmiştir.²⁰² Televizyon, daha doğrusu geleneksel televizyon, anlık bir hafıza sunmaktadır. Ancak dijital medya ürünleri; bilgisayarlar yada IPTV (Internet Protocol Television) kapsamındaki televizyonlarda kalıcılık izleyicinin isteğine bağlıdır.

Joseph T. Klapper'ın geleneksel medya araçlarının karşılaştırılması araştırması yeni medya adı altındaki dijital medya alanında ortaya koyduğu en önemli bulgu yüz yüze konuşmanın diğer araçların etkinliğinden çok daha fazla olduğudur.²⁰³ Bir iletişim yönteminde durum ne derece bireyselleşirse etkinlik o derece artmakta ve iletişim formal biçiminden çıkmaktadır. Böylece daha çok kişinin ilgisini toplamakta ve daha ikna edici olmaktadır. Yeni medya, teknolojik arayüzleri ve sosyal ağlar sayesinde daha etkili olmaktadır. Meta üretici konumundaki kullanıcılar, kameralarıyla, dolayısıyla izleyicileriyle göz teması kurarak daha ikna edici ve etkili olmaktadır. Donanımsal olarak ise Parikka'nın bahsettiği haptik (dokunsal) algı yaratan medya teknolojileri duyuşsal becerileri örgütlemekte ve kullanıcı kitlenin kitle iletişim araçları ile ilişkisini daha kişisel hâle getirmektedir.²⁰⁴

Umberto Eco, 21. yüzyılın devamını 'Medio Evo Prossimo Venturo' (Yakın Geleceğin Ortaçağı) olarak tanımlamıştır.²⁰⁵ Ancak, esas ortaçağ hızlı nüfus düşüşü, şehirlerin terk edilişi, köylerde yaşanan kıtlık, iletişim güçlükleri, Roma yollarının ve posta yollarının çöküşünü, merkezi denetimin zorlaşması gibi zincirleme bir nedensellik sonucu yaratılırken

²⁰¹ Huhtamo and Parikka (Ed.), s.283

²⁰² Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi Nedir?*, s.152

²⁰³ Ünsal Oskay(Ed.), *Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş Seçilmiş Parçalar*, Ankara: Sevinç Matbaası, 1969, s.206

²⁰⁴ Parikka, s.36

²⁰⁵ Umberto Eco, *Günlük Yaşamdan Sanata*, İstanbul: Can Sanat Yayınları, 7. Basım, 2018, s.16

yakın gelecek ortaçağına doğru yol alan günümüzde ise tam tersi bir süreç yaşamaktadır. Aşırı ölçüde artan iletişim ve ulaşım olanaklarından yararlanan aşırı kalabalık bir nüfus ve bunun sonucunda oluşan aşırı etkinliklerin günlük yaşamı yaşanması zor bir duruma sokması yeni ortaçağı yaratan bir problem olarak ortaya çıkmaktadır.²⁰⁶ Bu durumun temelinde ise teknoloji yatar. Özellikle kitle iletişim teknolojilerinin artık bir ihtiyaçtan çok bir zorunluluk hâline gelmesi geleneksel medyada kitleyi oluşturan topluluğun yeni kullanımlar edinerek yeni medya aygıtlarına bağımlı bir yaşantı sürmesini zorunlu kılmıştır. Medya arkeolojisi kapsamında medya teknolojilerini incelemek insanlığı bu döneme getiren süreci ve aygıtların tarihini tanımamızı sağlamıştır.



²⁰⁶ Umberto Eco, s.25

SONUÇ

İletişim teknolojilerinin evrimini ele alarak, geleneksel medya ve yeni medyayı geçmişten günümüze teknik ve psiko-teknik etkilerini göstermek amacıyla yapılan bu araştırmada ortaya konulan ilk tespit insanların araçlar iletişim kurma yöntemleri oluşturmaları ve kullanım alışkanlıklarının eski çağlara kadar uzanmakta olduğudur. Toplumun insan ve medyum ilişkisinin elektrik elektronik çağları öncesinde de kitleleri ve alışkanlıkları şekillendirici nitelikte olduğu çeşitli iletişim bilimcilerin araştırmaları sonucunda gözlemlenmiştir. Bir medyum olarak yazının toplumsal, kültürel ve siyasi değişimlere büyük etkisi olduğu bu sonuçlar arasındadır. Eski çağ düşünceleri olduğu kadar mitleri de iletişim bilimciler tarafından insanın kitle iletişim araçları ile ilişkisini açıklamada yardımcı birer unsur olmuştur. İnsanlar başlangıçta sözlü kültürde işitsel ve söz sanatlarına dayanan bir toplumsal yapıya sahipken yazının ortaya çıkmasıyla yazılı kaynaklardan elde edilen bilgiyi kesin bilgi olarak kabul eden ve görselliğe dayanan yazılı kültürün etkisinde kalmışlardır. Yazılı kültür başlangıçta sözlü kültür ile iç içe geçmiştir. Edebiyatın yazılı hâle gelmesi, yazılı kültürün toplum tarafından kabul edilmesinde büyük rol oynamıştır. İletişim bilimci McLuhan ve Innis, medyayı anlamlandırabilmek için eskiçağdaki insan-araç ilişkisini iletişim alanında inceleyen yegane isimlerdir. İletişimi anlamlandırma süreci bölümünde ele alınan İmparator Augustus'un halka ulaşma yöntemi olarak kullandığı edebiyat ve bunun teknik aracı olarak yazı halka okunması yönünden sözlü kültür olarak, yazılı metinlere dayanması yönünden ise yazılı kültür olarak iki yöntemi birleştirmiştir. Bu ise, sinema ve televizyonun görüntü ile sesi birleştirerek oluşturduğu resimli anlatımın arkaik biçimi olmuştur. Bu açıdan incelendiğinde, Augustus ve Maecenas'ın halka ulaşmak için kullandıkları yöntem 20.yüzyıl Almanya'sında Hitler ile Goebbels'in kullandığı yöntem olarak hitabete ve medya teknolojisi olarak Radyo sistemlerine (1933) benzetilebilir.

Yazılı kültür ile görsel bir toplumsal yapının oluşması çeşitli yönlerden insanların bakış açılarını değiştirmiştir. Yazının resim kökenli sembollerden oluşması, resimlerin gösterge olarak kullanılmasının başlangıcı kabul edilebilir. Ortaçağda, resimlerin gösterge olarak kullanılma serüveni devam etmiştir. İnsanların resimleri daha dominant bir iletişim yolu olarak görmesi resimlerin zaman ve mekandan uzak olarak transferinin yapılabilmesi fikrini getirmiştir. Bu alandaki ilk icatlar medya arkeolojik anlamda daha çok bugün yazıyı bir mekandan (gerçek ya da dijital) başka bir mekana transfer etmemize yarayan icatların atası

konumundadırlar. Teknolojik determinizm, toplumun teknolojilerinin toplumun yapılanmasını etkilediği görüşünden doğmuştur. Medya arkeolojisinin yardımcı alanlarından biridir. Sözlü kültür ve yazılı kültürden görsel kültüre geçişin sonuçlarına bakarak günümüz elektronik çağındaki teknolojilerin toplumu nasıl yapılandığına incelemiştir. Bunun sonucunda ise insanların görsel olarak kavrayabildikleri şeylere yönelik daha ilgili olduğu ve yazılı kültürden elektronik kültüre geçişte de bu yönde eğilim gösterdikleri ortaya konulmuştur.

Teknolojik determinizm incelemesi sonucunda ortaya konulan temel düşünce “Yeni bir teknoloji, yeni olanaklara sahip bir toplumu oluşturur” olmuştur. Buna yeni etik ve ahlâk anlayışları da dâhildir. Bazen de toplumun arzuları ve doyumsuzlukları teknik bir çözümün geliştirilmesini teşvik etmiştir. Diğer zamanlarda ise teknolojiler oluşum şekillerine göre toplum tarafından reddedilebilir ya da geride bırakılabilir. Teknolojik gelişmeler ne kendiliğinden güvenilir biçimde ortaya çıkar ne de daima nihai olumlu bir sonuç oluşturur. Bu ikircikliğe dayanarak medeniyet, modern teknoloji ve teknolojinin doğru orantılı gelişimini incelemek gerekir. Teknoloji, daha önce de bahsedildiği gibi Grekçe tekhnê ve logos kelimelerinden türeyerek beceri ya da tekniklerin bir bilimi/ bilgisi olarak tanımlanmıştır. Teknolojinin bu anlamlarına bakıldığında teknolojik bilgi ve teknik bilgi arasında bir ayrım oluşması söz konusu olmuştur. Bir taraftan teknolojik bilgi, kullanılmakta olan aracın deneysel ve sistematik bilgisinin sona erdiği anlamına gelir. Bu tür bilgi şeyleri nasıl yapmak gerektiği ile ilgilidir. Ancak, sonradan kazanılan “şeyleri üretmek için öğrenilmiş bilgi” ile karıştırılmamalıdır. Her ne kadar ikisi de sonradan edinilse de biri doğada olaylara uyum sağlamak, diğeri ise topluma uyum sağlamak amacı ile sonradan geliştirilmeleri açısından ayrılır. Diğer taraftan teknik bilgi ise, kullanılmakta olan aracı bir sonuç elde etmek için çalıştırmanın ya da yönetmenin bilgisidir. Bu da teorik bilgiden çok pratik deneyime dayalı ustalığa dayanır. İlk anlamı ile teknoloji; yiyecek, giysi, barınma ve diğer insani gereksinimlerin üretimi veya edinimi ile ilgili bilgi birikimi demektir. Ancak bir süre önce teknoloji el ve göz kabiliyetine dayanan “mekanik/endüstriyel” sanatların bilgisi anlamını kazanmıştır. Günümüzde de teknoloji dediğimizde hâlâ bu anlamını korumaktadır. Bu tanıma giren teknoloji edindiği pratik deneyimi bir tür “yaparak öğrenme” metodu ile bir jenerasyondan sonraki jenerasyona (yani nesilden nesle) aktarmıştır. Yeni, mekanik araçların bilgisi olarak teknoloji bu anlamda kitle iletişim araçlarını dolayısı ile kitle iletişim teknolojisi kavramını da kapsamaktadır. Özellikle günümüzde akıllı telefon teknolojileri ve bilgisayar

teknolojileri, kendi kendine ya da toplumda başkalarında görerek ve deneyerek insandan insana bilgi aktarımı ile kullanılan başlıca kitle iletişim teknolojileridir.

Üretim sisteminin başarısı kendi varlığını temellendirmeye dönüşmüştür. Yeni teknolojilerin ortaya çıkardığı şartlar daha önceki gibi keşiflerin getirdiği şartlar altında sömürücülüğü değil onaylanmayı gerektiren merkezi bir karşıtlık oluşturmuştur. Her sosyal savaşın şimdi devlet tarafından kendini onaylatması gerekmektedir ancak enformasyon üretiminin hızına yetişmek, tam olarak devletin yapamadığı bir durumdur. Baudrillard'ın ele alındığı kısımdan ortaya çıkan sonuçta görüldüğü gibi İnsanlar da tıpkı araçlar gibi gündelik yaşamdaki roller ve sosyal yapılar değiştikçe, bunlara adapte olmakta ve değişimleri göz önünde bulundurarak davranış ve alışkanlıklar edinmektedirler.

Teknolojik determinizm kapsamında medya teknolojileri insanların yeni alışkanlıklar kazanmasına neden olmaktadır. Bu şekilde medya teknolojilerinin yalnızca toplumun şartlarını belirlemediği onun etik, ahlak, kültürel ve siyasi yapısını da değiştiren olduğu sonucuna varılmıştır. Medya teknolojileri McLuhan'ın da belirttiği şekilde insanın vazgeçilmez bir uzvu olmakta ve başlangıçta insanlar medyayı yönetirken modern çağda medya kontrolü ele almaktadır. Özellikle genç kitle, internet ağı ile ortaya çıkan yeni medyanın kullanım alışkanlıklarına bağımlı olmakta ve hem üretici hem de tüketici olarak medyanın yarattığı gelip geçici kültüre uyum sağlama zorunluluğu hissetmektedir. Televizyon, sinema gibi görsel medya izleyici kitlenin gerçeklik algısını değiştirir, yeni medya ise medya ortamında popülerlik kazanan bir metayı tüketim ürününe dönüştürmede büyük rol oynamaktadır. Günümüzde teknolojik determinizmin kapsayıcılığı bölümünde teknolojik determinist yaklaşım ile geçmiş ve günümüzdeki yeni medya aygıtları ve sosyal ağlar ele alınmıştır. Buna göre içinde bulunduğumuz zaman diliminde, kullanılan teknolojiler gelişmekte ve arayüzler değişmektedirler. Kullandığımız araçlar da aslında zihinsel olarak ortadan kalkmaktadırlar. Kitlenin teknolojik aygıtlara olan geri bildirim (feedback) ve veri işleme yöntemleri gittikçe soyutlaşmaktadır. Dijital medya teknolojilerinin getirdiği binary (ikili) sayı sistemi kullanan icatlara veri kaydetme ve kullanma işlemleri hızla eski zamanlardaki yazı ve matbaa ile veri kaydetmenin yerine geçmektedir. İnsanlar birbirlerine istek ve ihtiyaçlarını yeni medyanın kullandığı dijital yazılım sistemleri ve sistemleri kullanmayı mümkün kılan yeni arayüz icatları ile aktarmaktadırlar. Bilgi ihtiyacı alışkanlıkları da bu yeni teknolojiler ile dijital ortamlardan giderilmektedir. Williams'ın

iletişimin yarattığı farklılaşmayı tanımak için geçmiş yaklaşımları terk etme görüşü günümüzde iletişim teknolojilerinin neden farklılaştığına bir temel oluşturmaktadır. Eskiden telefonlar, yalnızca konuşma için kullanılırken, günümüzde akıllı telefonlar hemen hemen her türlü iletişim işlemi için kullanılabilir gibi (konuşmak, mesaj atmak, resim paylaşmak gibi), farklı ihtiyaçları da karşılamaktadır (video çekmek, oyun oynamak, dosya paylaşımı vb.).

Ayrıca toplumun iletişim yönünden medya aygıtlarına adaptasyon sürecinin geçmiş yüzyıllar açısından ortaya koyduğu kadarıyla teknolojinin getirdiği toplumsal belirlenimcilik incelendiğinde, bu yüzyılda genç olan nesilden sonra gelecek olan neslin Instagram'ın getirdiği “mahrem olması gerekeni paylaşma” alışkanlığına tamamen adapte olmuş şekilde büyümesi olasılık dışı değildir.

Teknolojik determinizmin kültürel üretim ve kültürel üretim açısından rolü incelendiğinde ise günümüzde kültürün post-modern bir nitelik kazandığı sonucuna varılmıştır. Neil Postman'ın *Televizyon Öldüren Eğlence* kitabında ortaya koyduğu fikirler günümüz teknolojik yenilikleri ile ortaya çıkan yeni medya ürünleri için de geçerlidir. Medya teknolojileri pek çok ülkede ahlâk, gelenek, beğeni, düşünce biçimleri gibi konularda dönüşüm yaratmaktadır. Baudrillard televizyonu bir elektronik simülasyon aracı olarak betimleyerek televizyonun günlük yaşantı içine çözüştüğünü ve günlük yaşantının çözelti hâlinin de televizyona harmanlandığını ortaya koymuştur. Televizyonun sahnelediği kurgulanmış olaylar dolayısıyla tıpkı Adorno'nun ele aldığı sinema gibi izleyici kitlenin gerçeklik algısını değiştirmesi bu görüşte bir kez daha ispatlanmıştır. 21. yüzyılda televizyon dizileri kadar reality show gibi belirli bir senaryoya dayandırılarak izleyiciye bir kurgu olmadan sunuluyormuş izlenimi veren televizyon programı formatları da izleyiciyi etkilemektedir. Yine yeni medya kapsamında, sosyal ağlarda ortaya çıkan kapitalist akımlar modern medyanın kullanıcı kitlesini yönlendirmektedir. Bu anlamda televizyon ile yeni medya bir arada çalışmaktadır. Televizyonun ortaya çıkardığı kitle kültürü içerisinde kitle eğlence metasını elde etmeye dayalı bir haz sistemi geliştirmiştir. Televizyonun yeni medya ile ortaklığı bu noktada başlar. Televizyonda ortaya konulan bir eğlence metası sosyal ağlarda bir tüketim nesnesine dönüşerek takipçilerini haz eldesi için üretmeye ve tüketmeye yönlendirir. Örneğin; bir dizinin beğenilen karakteri için sosyal ağlarda oluşturulan hayran sayfaları, hesaplar vb. kitleyi karakter üzerinden üretici konuma getirirken, karakterin

üzerinde taşıdığı bir aksesuar ya da giydiği giysiler yine sosyal ağlar üzerinden satışı yapılan bir tüketim ürününe dönüşmüşlerdir.

Teknolojik determinizmin ortaya çıkardığı bir konu da insanın teknolojik yenilikler ile geliştiği ve geliştikçe daha çok teknolojik değişime ihtiyaç duyduğu olmuştur. Bu kapsamda medya arkeolojisinin ortaya attığı “psychopathia medialis” terimi bu görüşü somutlaştırır ve teknolojik determinizmi medya arkeolojisine bağlama görevi görür. Medya arkeolojisinin tanımını yapmak onun amacını ve sonucunda ortaya çıkardığı görüşleri anlamlandırmak açısından önemlidir. Medya arkeolojisi medyayı oluşturan aygıt ve teknolojileri geçmişten gelen hâlleriyle birer arkeolojik katman gibi görmektedir. Geçmişin tuhaf icatları, gerçekleştirilememiş alet fikirleri ve bilimsel teknolojik araştırmaları olmadan medya teknolojilerinin bugün yerleştiği ana konuma gelmelerinin imkansızlığı araştırmanın sonucunda benimsenen bir görüştür. Medya teknolojisi üzerine çalışan özellikle Kittler ve Zielinski, okurlarına bugün gören, duyan ve algılayan bir canlı olan medya teknolojilerinin anatomisini sunmuş bu canlıyı oluşturan iskeletin anatomik özelliklerini geçmiş katmanlar üzerinden açıklamıştır. Medya arkeolojisi yalnızca medya teknolojileri ve araçların yapılarını incelemeyi, bunların doğuşuna katkısı olan elektrik, optik gibi temel koşulların ortaya çıkış temellerini de kazmıştır. Medya arkeolojisi diğer ülkelerde üzerine çalışılan bir konu olmakla beraber Türkiye’de bu alan ve araştırmacıları bilinmemektedir. Medya arkeolojisi ve kuramcıları bölümünde bu konu açıklığa kavuşturulmaya çalışılmış ve medya arkeolojisinin diğer alanlardan nasıl faydalandığı ortaya koyulmuştur. Jussi Parikka’nın *Medya Arkeolojisi Nedir?* kitabı Türkçe bir kaynak olmakla ve çoğu medya arkeolojisi kuramcısı için bir rehber olmakla beraber medya arkeolojisini daha önce ortaya atılan fikirlerin bir eleştirisi olarak incelediği için bu konuyu yeni ele alan bir kişi tarafından anlaşılması güç bir yapıda olduğu sonucuna varılmıştır. Medya arkeolojisini daha somut örnekler ile incelemek açısından Erkki Huhtamo ve Jussi Parikka’nın *Media Archeology Approaches, Applications and Implications* kitabının gelecekte bu konuda araştırma yapmayı düşünen araştırmacılar için örneklem açısından daha açıklayıcı olduğu araştırma sonucunda elde edilen düşüncelerden biridir. Medya Arkeolojisi alanında “arkeoloji” teriminin sebebini anlamak için Foucault’un arkeoloji tanımı açıklanmıştır. Bu terimin ortaya koyduğu değerlerin medya açısından önemi maddelenmiştir. Medya arkeolojisi Frankfurt okulu düşünürleri, çeşitli Fransız ve Alman düşünürlerinin eskiden beri adını koyamadıkları fikir kümesini adlandırarak bir düzen altında

toplama yönünden önemlidir. Donanımsal ve yazılımsal olarak medya arkeolojisi eskinin ve yeninin tarihlerini kronolojik sıralama olmadan birbirlerine etkileri konusunda ele almaya yardımcı olmuştur. Geleneksel medya ve yeni medyayı aynı bütünün katmanları olarak görmemize yardımcı olur. Özellikle yeni medyanın getirdiği amneziyi engellemede etkilidir. Son bölümde geleneksel medya araçlarının kendi içlerindeki kıyaslamaya değinilerek, bunun yeni medya üzerinden yaratabileceği sonuçlara değinilmiştir. Bu konu gelecekte yeni medya araçlarını kendi aralarında kıyaslamayı planlayan iletişim bilimciler için bir teori ortaya koymaktadır. Medya arkeolojisi ile ilgili araştırmanın sonucunda, bütün bunların temelinde yatan teknolojik gelişim ve teknoloji ile toplum ilişkisi incelenmiş ve çeşitli alanlardan faydalanılarak insan ve alet, insan ve teknoloji, geleneksel medya aygıtlarının arkeolojisi ve yeni medya aygıtları ve teknolojileri ile insanların sosyal alışkanlıkları ve kullanma sıklığının paralel gelişimi gözlenmiştir. Araştırma sonucunda, Türkiye’de telefonun ilk kullanıldığı dönem örneklemeden de yola çıkılarak insanın kullanma alışkanlıklarını ve kültürünü etkilemede teknolojinin ve özellikle iletişim teknolojilerinin büyük bir katkısı olduğu sonucuna varılmış ve Eco’nun öngördüğü yakın geleceğin ortaçağının yarattığı kaosu önlemek için medya arkeolojisinin faydalı bir metodoloji olduğu sonucuna varılmıştır.

KAYNAKÇA

Adair, Gene. **Thomas Alva Edison: Inventing the Electric Age**, New York- Oxford: Oxford University Press, 1997.

Alparslan, Metin, **Hititolojiye Giriş**. 1. Basım. İstanbul: Türk Eskiçağ Bilimleri Enstitüsü, 2009.

Alvarez, Mauricio Ramos. “Modern Technology and Technological Determinism: The Empire Strikes Again”. **Bulletin of Science Technology & Society**. Volume: 19 issue: 5, 1999, ss.403-410.

Atabek, Ümit. **İletişim ve Teknoloji**, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2001.

Bahar, Hasan. **Eskiçağ Uygarlıkları**. 1. Basım. Konya: Kömen Yayınları, 2015.

Barthes, Roland ve Lionel Duisit. “An Introduction to the Structural Analysis of Narrative”. **New Literary History**. Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives. (Winter, 1975), s. 237-272.

Baudrillard, Jean. **Nesneler sistemi**, Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011.

Berger, John. **Ways of Seeing**. London: Bbc, 1972.

Bourdieu, Pierre. **The Field of Cultural Production Essays on Art and Literature**. US: Columbia University Press, 1993.

Bulmer, Martin. “The methodology of early social indicator research: William Fielding Ogburn and ‘Recent social trends’, 1933”, **Social Indicators Research**, Vol. 13, No. 2, Ağustos 1983, s. 109-130.

Brette, Olivier. “Thorstein Veblen's Theory of Institutional Change: Beyond Technological Determinism”, **The European Journal of the History of Economic Thought**, Vol.10, No.3, 2003, s. 455-477.

Briggs, Asa ve Burke Peter. **Medyanın Toplumsal Tarihi**. 1. Basım, İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2011.

Cangöz, İncilay, Bedriye Poyraz, Funda Başaran Özdemir ve Eser Köker. **İletişim Sosyolojisi**. Eskişehir: T.C Anadolu Üniversitesi, 2017.

Cavalier, Jean-Jacques. **Medya ve İletişim Teknolojileri**, Mete Çamdereli (çev.), İstanbul: Salyangoz Yayınları, 2004.

Cicero, M. T. **On Invention. The Best Kind of Orator. Topics**. H. M. Hubbell (çev.). The Loeb Classical Library, Harvard University Press, London, 1949.

Crowley, David ve Paul Heyer. **İletişim Tarihi: Teknoloji, Kültür, Toplum**, Berkay Ersöz (çev.), 4.Basım, Ankara: Siyasal Kitabevi, 2017.

Çelgin, Güler. **Eski Yunan Edebiyatı**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1990.

Çoban, Barış (Ed.). **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık-2**, İstanbul: Su Yayınevi, 1.Basım, 2006.

Durdağ, Banu. “Teknoloji ve Toplumsal Değişim İlişkisinde Teknolojik Determinist Yaklaşım ve Farklı Veçheleri”, **LaborComm 2014-5.Uluslararası İşçi ve İletişim Konferansı**, Ankara: LaborComm , 3-4 Mayıs 2014.

Eco, Umberto. **Günlük Yaşamdan Sanata**. 7.Basım. İstanbul: Can Sanat Yayınları, 2018.

Erim, Müzehher. **Latin Edebiyatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986.

Ernst, Wolfgang. “Telling versus Counting: A Media-Archaeological Point of View”, Ed. Jussi Parikka, **Digital Memory and the Archive**: 147-157, Minnesota – London, University of Minnesota Press, 2013, s. 147-157.

Fischer, Steven Rogen. **Dilin Tarihi**. Çev. Muhtesim Güvenç, 5. Basım. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2018.

Freeman, Richard. “The Health Care State in the Information Age”. **Public Administration**, Volume 8, No. 4, Aralık 2002: s. 751–767.

Godin, Benoît. “Innovation Without the Word: William F. Ogburn’s Contribution to Technological Innovation Studies”, **Minerva**, Vol. 48, no.3, Eylül 2010, s. 277-307.

- Holl, Ute. **Cinema, Trance, Cybernetics**, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- Horkheimer, Max ve Adorno Theodor W. **Aydınlanmanın Diyalektiği Felsefi Fragmanlar**. Nihat Ülner, Elif Öztarhan Karadoğan (çev.). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2014.
- Huhtamo, Erkki ve Jussi Parikka (Ed.). **Media Archeology Approaches, Applications and Implications**, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011.
- Innis, Harold. **İmparatorluk ve İletişim Araçları**, Nurcan Törel (çev.). Ankara: Ütopya Yayınevi, 2006
- Jeanneney, Jean-Noel. **Başlangıcından Günümüze Medya Tarihi**, Esra Atuk (çev.). 1. Basım, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları, 1998.
- Jenks, Chris. **Visual Culture**. London : Routledge, 2002.
- Kejanlıoğlu, Beybin. **Frankfurt Okulu'nun Eleştirel bir Uğrağı: İletişim ve Medya**, Ankara: Bilim ve Sanat yayınları, 2005.
- Kırık, Ali Murat. **Etkileşimli Televizyon**, İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2010.
- Kittler, Friedrich A. **Gramophone, Film, Typewriter**. Geoffrey Winthrop-Young (çev.). California: Standorf University Press, 1999.
- Köse, Hüseyin. **Bourdieu Medyaya Karşı**, İstanbul: Papirüs Yayınevi, 2004.
- Lafrance, Jean-Paul. "Toplumsal Hareketlerin Kavşağında Medya", Ed. Jacques Perriault, **İletişim Bilimlerinin Unutulmuş Kökenleri**, Hüseyin Köse (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 47-61.
- Logan, Robert K. "The Five Ages of Communication" . **Explorations in Media Ecology**. Vol. 1, Issue. 1, April 2002, s. 13-20.
- Lucas, Alfred. **Ancient Egyptian Materials and Industries**. 4. Basım. New York: Dover Publications, 2011.
- Marx, Karl. **Felsefenin Sefaleti**, Erdoğan BAŞAR (çev.). Ankara: Başnur Matbaası, 1966.
- Mcluhan, Marshall. **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu**. Gül Çağalı Güven (çev.). 3.Basım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2014.

Mcluhan, Marshall, Quentin Fiore ve Jerome Agel. **The Medium is the Message.** New York, London, Toronto: Gingko Press, 1967.

Mcluhan, Marshall. **Understanding Media.** London and New York: Routledge Classics, 2010.

Ogburn, William Fielding. **Social Change with Respect to Culture and Original Nature,** New York: B.W. Huebsch Inc., 1923.

Ong, Walter. **Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojikleşmesi.** Sema Postacıoğlu Banon (çev.). 5.Basım, İstanbul: Metis Yayınları, 2014

Oskay, Ünsal (Ed.), **Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş Seçilmiş Parçalar,** Ankara: Sevinç Matbaası, 1969.

Parikka, Jussi. **Digital Memory and the Archive.** Minnesota-London: University of Minnesota Press, 2013.

Parikka, Jussi. **A Geology of Media,** Minneapolis-London: the University of Minnesota Press, 2015.

Parikka, Jussi. **Medya Arkeolojisi Nedir?.** Ebru Kılıç (çev.). 1. Basım, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, 2017.

Plato. **Euthyphro. Apology. Crito. Phaedo. Phaedrus.** Harold North Fowler (çev.). The Loeb Classical Library, Harvard University Press, London, 1914.

Poster, Mark. "Technology and Culture in Habermas and Baudrillard", **Contemporary Literature,** Vol. 22, No.4, 1981, s. 456-476.

Postman, Neil. **Televizyon: Öldüren Eğlence.** Osman Akınhay (çev.). İstanbul: Ayrıntı yayınları, 1994

Pour, Mehdi Khosrow. **Dictionary of Information Science and Technology,** Hershey, London: Idea Group Reference, 2007.

Rigel, Nurdoğan (Ed.), **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık,** İstanbul: Su Yayınevi, 2005.

Thukydides. **Pelopennessos Savaşı**. Tanju Gökçöl (çev.). İstanbul: Hürriyet Yayınları, 1976.

Walker, John A ve Sarah Chaplin. **Visual Culture: An Introduction**, Manchester-New York: Manchester University Press, 1997.

Williams, Raymond. **Television Technology And Cultural Form**, 1. Basımı London- New York: Routledge Classics, 2003.

Williams, Raymond. **Communications (1962)**, New York: Random House Publishing, 2016.

Witte, Bernd. **Walter Benjamin: Yaşantı**. Mustafa Tüzel (çev.). 1. Basım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Zielinski, Siegfried. **Audiovisions: Cinema and Television as Entr'Actes in History**, Gloria Custance (çev.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

Zielinski, Siegfried. **Deep Time of the Media Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means**. Gloria Custance (çev.). Cambridge-London: The MIT Press, 2008.