

**T.C.**  
**ORDU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI**



**BELGESEL YAPIMLARDA YENİ BİR ÇAĞ: KATILIMCI  
KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ**

**ELİF SEYİDOĞLU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**  
**DOÇ. DR. ŞERMİN TAĞ KALAFATOĞLU**

**ORDU 2022**

## TEZ KABUL SAYFASI

**ELİF SEYİDOĞLU** tarafından hazırlanan “**Belgesel Yapımlarda Yeni Bir Çağ: Katılımcı Kültür Ve Yakınsama Kültürü**” başlıklı bu çalışma, 23.11.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

**Başkan** Doç. Dr, Şermin Tağ Kalafatoğlu  
Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi

**Üye** Prof. Dr, Mehmet Yılmaz  
Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi

**Üye** Doç. Dr, Adem Yücel  
Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi

## **ETİK BEYANI**

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Elif SEYİDOĞLU

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

## BELGESEL SİNEMADA YENİ BİR ÇAĞ: KATILIMCI KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ.

ELİF SEYİDOĞLU

Sinema, teknolojik cihazlara ve gelişmelere ihtiyaç duyan bir alan olma özelliği taşımaktadır. Sinema tarihinin ilk gününden bugüne dek varlığını sürdüren belgesel sinema, teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişim göstermektedir. Belgesel sinema kısaca kurgu-dışı (non-fiction) sinema olarak ifade edilebilirken net bir tanımı bulunmamaktadır. İçerisinde etkileşim (interaction), kitlesizleştirme (demassification), eş zamanlılık (asekron), yakınsama (convergence) ve katılım (participatory) gibi pek çok özellik bulunan yeni medya ile sinema alanı dijitalleşmiştir. Yeni medya, sinemanın; üretim, dağıtım, pazarlama ve gösterim süreçlerini dijitalleştirerek dijital sinema kavramını ortaya çıkarmıştır. Yeni medya ve dijital sinema, belgesel alanına yeni anlatım ve yapım (üretim) biçimlerinin gelmesini sağlamıştır ve buna bağlı olarak yeni alt türler ortaya çıkmıştır. Etkileşimli belgeseller, ortaya çıkan yeni belgesel türlerindedir ve içerisinde katılımcılık ve yakınsama barındırmaktadır.

Medya araçlarının birbirine yaklaşmasıyla kültür halini alan yakınsama kültürü, katılımcı kültür ve kolektif zekâ ile ilişkilidir. Yakınsama yalnızca medya araçlarındaki fiziksel değişim değil, kullanıcıların zihinlerindeki değişimi de ifade etmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte belgesel alanında çağ atlanmıştır ve belgeseller, katılımcı kültür ve yakınsama kültürü özelliklerini barındıracak bir biçimde üretilmeye başlamıştır. Tüm bunların ışığında, Jenkins'in yakınsama kültürü ve katılımcı kültür kuramlarının belgesel alanında incelenmesi amaçlanmaktadır. Ölçüt örnekleme belirlenen filmlerle, katılımcı kültür ve yakınsama kültürü belgesel alanı içerisinde analiz edilmiştir. Çalışmada doküman analiz yöntemi kullanılmıştır. Literatürde katılımcı kültür ve yakınsama kültürünün belgesel alanında incelenmemesi ve Türkçe kaynağın sınırlı olması tezin yeni alanlar açacağını düşündürmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Belgesel, Yeni Medya, Katılımcı Kültür, Yakınsama Kültürü.

## ABSTRACT

### MSc THESIS

## A NEW ERA IN DOCUMENTARY PRODUCTION: PARTICIPATORY CULTURE AND CONVERGENCE CULTURE

ELİF SEYİDOĞLU

Cinema is a field that needs technological devices and developments. Documentary cinema, changes depending on technological developments since the first day of cinema history. Documentary cinema does not have the clearest definition, though can be briefly described as non-fiction cinema. The field of cinema has been digitized with the new media, which has many features such as interaction, demassification, simultaneity, convergence and participation. New media, has revealed the concept of digital cinema by digitizing production, distribution, marketing and screening processes. New media and digital cinema have brought new forms of narration and production to the documentary field, and new subgenres have emerged accordingly. Interactive documentaries that involve participation and convergence are among the emerging new genres.

Convergence culture, which becomes a culture with the convergence of media tools, is associated with participatory culture and collective intelligence. Convergence refers not only to the physical change in media, but also to the change in the minds of users. With digitalization, it has step into new age in the field of documentary and documentaries have begun to be produced in a way that will contain the features of participatory culture and convergence culture. In the light of all this, it is aimed to examine Jenkins' theories of convergence culture and participatory culture in the field of documentary. The participatory culture and the culture of convergence were analyzed within the documentary field, with the films determined by the criterion sample. The document analysis method was used in the study. Makes one think that the thesis will open new areas, not examining participatory culture and convergence culture in the field of documentary limited Turkish source on the literature.

**Keywords:** Documentary, New Media, Participatory Culture, Convergence Culture.

## TEŞEKKÜR

Çalışmanın konusu, analizi, sonuçların değerlendirilmesi ve yazım aşamasında desteğini esirgemeyen, yoğun çalışmalarını sırasında her daim vakit ayıran, sabır göstererek ilgili davranan danışmanım Sayın Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU'na, jüri sürecinde değerli görüş ve eleştirileriyle yol göstererek çalışmaya katkı sağlayan jüri üyeleri Sayın Prof. Dr. Mehmet YILMAZ ve Sayın Doç. Dr. Adem YÜCEL'e teşekkürü borç bilirim. Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca değerli bilgilerini bizlerle paylaşarak ufukumuzu genişleten başta Sayın Doç. Dr. Ufuk UĞUR, Sayın Araş. Gör. Özkan ÖZ, Sayın Doç. Dr. Funda ALTIN, Sayın Prof. Dr. Cavit YAVUZ olmak üzere tüm Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi akademik personeline teşekkür ederim.

Hayatım boyunca bana güvenen, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, sabırla eğitimimin bitmesini bekleyen hayattaki en büyük şansım aileme, her daim yanımda olup motive olmamı sağlayan, bu zorlu süreçte bana katlanan Fadime TILAFŞUNLU ve Dilara ÇETİNKAYA olmak üzere kıymetli arkadaşlarıma sonsuz teşekkür ederim.

Elif SEYİDOĞLU.

# İÇİNDEKİLER

	Sayfa
<b>TEZ KABUL</b> .....	ii
<b>ETİK BEYANI</b> .....	iii
<b>ÖZET</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	vi
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	vii
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	ix
<b>GÖRSELLER DİZİNİ</b> .....	x
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ</b> .....	xii
<b>1. GİRİŞ</b> .....	1
1.1. Problem.....	3
1.2. Amaç.....	5
1.3. Önem.....	5
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar.....	6
1.6. Yöntem.....	6
<b>2. BELGESEL SİNEMA VE YENİ MEDYANIN BELGESEL ALANINA KATKISI</b> .....	10
2.1. Belgeselin Tanımı.....	10
2.2. Belgesel Sinemanın Tarihsel Gelişimi.....	11
2.3. İnternetin Gelişmesi.....	15
2.3.1. Yeni medyanın tanımı.....	18
2.3.2. Yeni medyanın özellikleri.....	21
2.4. Yeni Medyanın Belgesel Alanına Katkısı.....	24
2.4.1. Dijital sinema.....	24
2.5. Belgesel Alanının Dijitalleşmesi.....	32
2.5.1. Etkileşim kavramı.....	35
2.5.2. Etkileşim türleri ve etkileşimli sinema.....	38
2.5.3. Etkileşimli belgeseller.....	42
<b>3. KATILIMCI KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ</b> .....	55

3.1. Dijital Kültür.....	55
3.2. Katılımcı Kültür.....	60
3.2.1. Katılımcı kültürün tanımı ve öne çıkan özellikleri .....	60
3.2.2. Katılımcı kültürün belgesel alanına katkısı .....	67
3.3. Yakınsama Kültürü .....	78
3.3.1. Yakınsama kültürünün tanımı ve öne çıkan özellikleri .....	79
3.3.2. Yakınsama kültürünün gelişimi .....	83
3.3.3. Yakınsama kültürünün belgesel katkısı.....	87
<b>4. KATILIMCI KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA FİLM ÖRNEKLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ .....</b>	<b>91</b>
4.1. In Event Of Moon Disaster (2019) .....	93
4.2. The Last Generation (2018).....	99
4.3. Frontline: Inheritance (2016).....	105
4.4. The And (2014).....	111
4.5. Planet Money (2013) .....	115
4.6. Beyond 9/11: Portraits Of Resilience (2011).....	121
4.7. The Boys Of Christ Child House (2009) .....	126
4.8. Uprooted (2008).....	130
4.9. Kingsley's Crossing (2007) .....	134
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>138</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>143</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>154</b>



## TABLÖLAR DİZİNİ

	<b>Sayfa</b>
Tablo 4.1. In event Of Moon Disaster Film Künyesi.....	93
Tablo 4.2. The Last Generation Film Künyesi.....	99
Tablo 4.3. Frontline: Inheritance Film Künyesi.....	105
Tablo 4.4. The And Film Künyesi.....	111
Tablo 4.5. Planet Monet Film Künyesi.....	116
Tablo 4.6. Beyond 9/11 Portraits of Resilience Film Künyesi.....	122
Tablo 4.7. The Boys of Christ Child House Film Künyesi.....	127
Tablo 4.8. Uprooted Film Künyesi.....	130

## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

Görsel 4.1. In Event Of Moon Disaster Film Afışı.....	93
Görsel 4.2. Haldeman'ın Safire'e Gönderdiği Mektup.....	94
Görsel 4.3. Film Oluşum Aşamaları.....	96
Görsel 4.4. In Event Of Moon Disaster Seyirciye Yöneltilen Sorulardan Örnek.....	96
Görsel 4.5. In Event Of Moon Disaster Web Sitesinde Okuma Yapılabilecek Makaleler.....	97
Görsel 4.6. In Event of Moon Disaster Ses Dönüşümünün Kayıtları.....	98
Görsel 4.7. In Event of Moon Disaster Yüz Entegre Görüntüsü.....	98
Görsel 4.8. The Last Generation Film Afışı.....	99
Görsel 4.9. The Last Generation Bölüm Girişleri.....	100
Görsel 4.10. The Last Generation Görüntülerde İlerleme Özgürlüğü.....	102
Görsel 4.11. The Last Generation Makaleye Yönlendirme.....	103
Görsel 4.12. The Last Generation Animasyon Görüntülerinin Kullanılması.....	103
Görsel 4.13. Frontline: Inheritance Film Girişi.....	104
Görsel 4.14. Frontline: Inheritance Seyirciye Verilen Seçenekler.....	105
Görsel 4.15. Frontline: Inheritance Bant Kaydı.....	108
Görsel 4.16. Frontline: Inheritance Multimedya Örneğindeki Sahne.....	109
Görsel 4.17. Frontline: Inheritance Farklı Unsurların Yakınsanarak Sunulması.....	110
Görsel 4.18. Frontline: Inheritance Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Fotoğrafı.....	110
Görsel 4.19. The And Film Girişi.....	111
Görsel 4.20. The And Yöneltilen Sorular Sonrası Örnek Videoya Aktarım.....	113
Görsel 4.21. The And Seyircinin Oynaması İçin Talimatlar.....	113
Görsel 4.22. The And Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.....	115
Görsel 4.23. Planet Money Film Girişi.....	115
Görsel 4.24. Planet Money 'Pamuk' Bölümünden Görüntü.....	118
Görsel 4.25. Planet Money, YouTube ile Etkileşim Olanacağı.....	119
Görsel 4.26. Planet Money Makale Örneği.....	120
Görsel 4.27. Planet Money Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.....	121
Görsel 4.28. Beyond 9/11 Portraits of Resilience Film Afışı.....	122
Görsel 4.29. Beyond 9/11: Portraits of Resilience Web Ekranı.....	125

Görsel 4.30. Beyond 9/11: Portraits of Resilience Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.....	126
Görsel 4.31. The Boys of Christ Child House Film Afişi.....	126
Görsel 4.32. The Boys of Christ Child House Filmden Ekran Görüntüsü. Kurumda yaşayan Bryan Şarkı Söylemektedir.....	129
Görsel 4.33. Uprooted Film Giriş.....	130
Görsel 4.34. Uprooted Filminden Bir Görüntü.....	133
Görsel 4.35. Uprooted Filminden Bir Görüntü.....	133
Görsel 4.36. Kingsley’s Crossing Film Afişi.....	134
Görsel 4.37. Kingsley’s Crossing Orijinal Sayfadan Görüntü.....	136
Görsel 4.38. Kingsley’s Crossing Akıllı Mobil Cihazla Erişim.....	137

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

### KISALTMALAR

**ADD:** Görüntüdeki Piksel Değeri.

**AGC:** Audio Gain Control Otomatik Kazanç Ayarı.

**AI:** Yapay Zeka.

**ARPANET:** Advenced Research Projects Agency Network. İleri Araştırma Projeleri Ajansı Ağı.

**CAVE:** Cave Automatic Virtual Environment. Tam Katılımcı Ortam.

**CCD:** Charge Coupled Device. Yük Bağlaşımlı Aygıt.

**CD:** Compact Disk. Yoğun Disk.

**CMOS:** Complementary Metal Oxide Semiconductor. Bütünleyici Metal Oksit Yarı İletken.

**CODA:** Child Of Deaf Adults.

**Çev:** Çeviren.

**DC:** Digital Compositing/Dijital Birleştirme.

**DIY:** Do Yourself.

**DSLR:** Digital Single-Lens Reflex. Objektifi Değiştirilebilen Dijital Makineler.

**DSP:** Digital Signal Processing. Dijital Sinyal İşleme.

**DV:** Digital Video. Sayısal Video.

**DVD:** Digital Video Disk.

**DVR:** Digital Video Recorder Dijital Kayıt Cihazı.

**Ed:** Editör.

**EMB:** İmparatorluk Pazarlama Kuruluşu.

**ENIAC:** Electronic Numerical Integrator And Computer.

**EOS:** Electro-Optical-System. Değiştirilebilir Objektifli Fotoğraf Makinesi Sistemi.

**GPO:** Genel Posta İdaresi.

**GPRS:** General Packet Radio Service. Genel Paket Radyo Sistemi.

**GSM:** Global System For Mobile Communication. Mobil İletişim İçin Küresel Sistem.

**HD:** High Definition. Yüksek Çözünürlülük.

**HDMI:** Higt Definition Multimedia Interface. Yüksek Çözünürlüklü Çoklu Ortam Arayüzü.

**HD-SDI:** Hingh Definition Multimedia Interface Ve Serial Digital İnterfaceyüksek Tanımlı Seri Dijital Arabirim.

**HMD:** Head Mounted Display.

**HTML:** Hyper Text Markup Language-Zengin Metin İşaret Dili.

**IBM:** International Business Machines Uluslararası İş Makineleri.

**IDFA:** International Documentary Film Festival Amsterdam. Amsterdam Uluslararası Belgesel Film Festivali.

**Ip:** Ağ Üzerinden Alışveriş Yapılabilen Adres.

**Le:** Lineer Edit. Doğrusal Video Düzenleme.

**Mp3:** Mpeg-1 Audio Layer 3.

**NATAS:** National Academy of Television Arts and Sciences.

**Nfb:** National Film Board, Kanada Ulusal Film Kurulu.

**Nle:** Non Lineer Edit. Bilgisayarlı Kurgu.

**Pro:** Profesyonel.

**S. :** Sayfa.

**Slr:** Single-Lens-Reflex. Değiştirilebilir Objektife Sahip Makineler.

**2B/3B:** 2 Boyutlu/3 Boyutlu.

**3D/3B:** Üç Boyutlu.

**3G:** 3rd Generation. Üçüncü Jenerasyon.

**Tcp:** Transmission Control Protocol. Nakil Kontrol Protokolü.

**Ugc:** User Generated Content. Kullanıcı Türevli İçerik.

**vb:** Ve Benzeri.

**Vcd:** Video Compact Disk. Cd Üzerine Kaydedilen Video.

**vd:** Ve Diğerleri.

**Velocity:** Hız.

**Vod:** Video On Demand.

**Vr:** Sanal Gerçeklik.

**Wap:** Wireless Application Protocol. Kablosuz Uygulama Protokolü.

**Wi-Fi:** Wireless Fidelity. Kablosuz Bağlantı Alanı.

**Www:** Word Wide Web

## 1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesiyle bağlantılı olarak görüntünün kaydedilmesi, insanlık tarihinin her dönemi için oldukça önem arz etmektedir. Önceleri ‘karanlık kutular (camera obscura)’ aracılığıyla görüntü başka bir yüzeye aktarılırken teknolojinin gelişmesiyle fotoğraf makineleri üretilmiş ve görüntü kaydı sağlanmıştır. Görüntünün kaydedilmesiyle birlikte peşin sıra çekilen fotoğraflarla hareket yanılgısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Kaydedilen görüntülerden hareket yanılgısı oluşturulmasında kuşkusuz görüntü kaydının gerçekleştirilemediği dönemlerde üretilen thaumatrope, phenakistoscope gibi aygıtlarla hareketsiz görüntüye hareket kazandırma isteği yatmaktadır. Hareketli görüntü yaratma motivasyonu Muybridge’nin Hayvan Hareketi’ni, Edison’un Kinetograph ve Kinetoscope’u başta olmak üzere pek çok aygıtın üretilmesini sağlamıştır. Yaşanan çeşitli gelişme ve üretilen aygıtlarla görüntünün çekildiği, gösterildiği ve basıldığı sinematograf (cinematographe) 1895 yılında üretilmiştir. Lumiere Kardeşler’in icadı olan sinematograf ile çekilen filmler aynı yıl Paris’te izleyiciye sunulmuştur ve sinema tarih sahnesindeki yerini almıştır (Abisel, 2014, s. 5-20).

Lumiere’lerin icadıyla birlikte ortaya çıkan sinema alanı zamanla gelişmiş ve örgütlenmiştir. Yapımların çoğalmasıyla birlikte sinemada sınıflandırma çalışmalarına başlanarak yapımlar bölümlere ve alt bölümlere ayrılmıştır. Sınıflandırma kurgu ve kurgu dışı olmak üzere pek çok bölüme ayrılırken Melies ve Lumiere’lerin ayrımından bahsetmek yerinde olacaktır. Melies, filmlerindeki unsurların bir kısmını günlük yaşamdan almasına karşın içeriğe öykü, sihirbazlık ve güldürü gibi unsurları da eklemektedir. Lumiere’ler ise filmlerinde günlük yaşamı, günlük yaşamdaki insanları ve olayları kameraya kaydederek gösterime sunmayı tercih etmektedir. Bu noktada Melies’in filmlerindeki gibi mistik ve fantastik unsurların ve hayal gücünün olduğu filmlerin kurmaca; Lumiere’lerin filmlerindeki gibi kameranın günlük yaşamı aktarmadaki araç olduğu filmlerin kurgu-dışı (belgesel) olduğu söylenebilir.

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak kameranın kolay temin edilebilmesi, kurmaca yapımının kolaylaşması gibi unsurlarla Melies’in yaratmaya çalıştığı mitsel ve fantastik dünya figürü gelişmiş, fantastiğin sıklıkla vurgulandığı bilim-kurgu gibi pek çok tür ve alt tür oluşmuş, kurgu ve artırılmış gerçeklikle yenedünyalara ulaşılmıştır. Teknolojik

gelişmeler belgesel tanımını, alanını ve belgesel yapım sürecini değişime uğratarak geliştirmiştir. Belgesel alanındaki film yapım ve tüketim süreci, Lumiere'lerin günlük yaşamdaki insanları gözlemci bir konumda kaydetmesinden üreticinin ve tüketicinin etkin katılım sağlayarak, etkileşimli bir biçimde –kimi zaman sanal gerçeklikle- yapımı deneyimlemesine kadar gelişim göstermiştir.

Geleneksel medya araçları içerisinde internet ve ağ yapısı bulunmayan, analog ve etkileşim düzeyi düşük araçlardır. Bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesi, dijitalleşme, internetin askeri alan dışına çıkarak yaygınlaşması, Web 2.0 ve Web 3.0 teknolojilerinin gelişmesi, fiber kablo ve uyduların gelişmesi, internet ağının medya araçlarına dâhil olması gibi gelişmelerle geleneksel medya araçlarına bir takım yeni özellikler eklenmiş ve yeni medya kavramı ortaya çıkmıştır.

İçerisinde etkileşim, kitlesizleştirme, eş zamanlılık, sayısallık gibi özellikler barındıran yeni medya ve dijitalleşme pek çok alanda etkisini gösterdiği gibi sinema alanında da göstermektedir. Dijitalleşme film üretim, dağıtım, pazarlama ve tüketim alışkanlıklarını sayısallaştırarak değiştirmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte peliküllere kaydedilen görüntüler ve kasetlere kaydedilen sesler hafıza kartlarına kaydedilmiş, kurgu banyo, negatif alma gibi geleneksel yöntemlerle yapılan kurgu bilgisayar ortamına kaymıştır.

Dijitalleşme ve yeni medya belgesel yapımlara ekipmana erişim, dağıtım olanağı, yeni belgesel türleri, belgesel arşivlerinin oluşması gibi çeşitli alanlarda avantaj sağlamaktadır. Ortaya çıkan yeni belgesellerden biri de etkileşimli belgesellerdir. Etkileşimli belgesel içerisinde pek çok unsuru barındırmakla birlikte öne çıkan özelliğine göre bölümlere ayrılmaktadır. Bu bölümlerin içerisinde; Web belgeselleri, işbirlikçi belgeseller, 360° ve sanal gerçeklik belgeselleri, belgesel oyunlar, interaktif belgeseller yer almaktadır. Çift yönlü iletişim anlamına gelen etkileşimin belgesel alanına yansması kuşkusuz izleyicinin etkin konuma geçerek belgesel ile iletişime geçtiği yapımlarda görülmektedir.

Yeni medyanın belgesel alanına getirdiği en önemli unsurların arasında kuramcılara göre katılımcı kültür ve yakınsama kültürü yer almaktadır. Farklı medya araçlarında ve zihninde yakınsamayı gerçekleştirebilen kullanıcı içeriğe müdahalede bulunabilmekte, etkileşimli bir biçimde deneyimleyebilmekte, kendi içeriğini oluşturabilmektedir. Etkileşimli belgesel türünde yer alan örneklerin incelenmesi, katılımcı kültür ve yakınsama kültürünün özelliklerinin bu yapımlarda nasıl ortaya çıktığını ortaya koymak açısından yol gösterici niteliktedir.

## 1.1. Problem

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, kablo ve yayın anlayışının değişmesi, özellikle internetin gelişim göstermesiyle belgesel alanı geleneksel yöntemleri geliştirerek yeni yöntem ve anlayışlara yönelmektedir. Tezde bahsedildiği üzere sinema ve belgesel alanı teknolojik gelişmelere bağlı olarak farklı teknikler ve özellikler kazanmaktadır. Kazanılan özellikler ve sıklıkla uygulanan teknikler belgesel alanını genişleterek yeni imkânlar sağlamaktadır ve bu doğrultuda sunulan kültür ürünleri farklı kültürleri ortaya çıkarmaktadır. Dijitalleşme ve yeni medyanın sinema alanına dâhil olmasıyla dijital kültürün oluşumu bunu kanıtlar niteliktedir.

Belgesel yapımların üretiminde veya tüketiminde kullanılan yöntemlere bağlı olarak kültür oluşumu gerçekleşirken, genellikle belgeselin içerisinde bulunması gereken elzem unsurlar belirlenmektedir. Dijital kültürün akabinde değişen belgesel üretim ve tüketimlerine bağlı olarak ortaya çıkan katılımcı kültür ve yakınsama kültürü içerisinde pek çok unsuru barındırmakla birlikte bazı genel kavramlar etrafında toparlamak mümkündür.

Katılımcı kültürün gelişmesiyle seyirci konumunda olan birey, etkin görev alarak katılımcı/kullanıcı konumuna geçmektedir. Buradan da anlaşılacağı üzere katılımcı kültürün en belirgin özelliği kullanıcının etkin rol alarak içeriğe müdahalede bulunabilmesidir. İçeriğe yapılacak müdahale yalnız röportaj yoluyla belgesele dâhil olmak biçiminde düşünülmemelidir. Gelişen teknolojilerle medyanın dijitalleşmesi belgesel alanına yeni olanaklar tanırken kullanıcıların daha etkin görev almasını sağlayabilecek ortamlar da yaratmaktadır. Özellikle son yıllarda oyun teknolojisinin gelişimiyle, belgesel yapımlarına oyun benzeri bölümler eklenerek kullanıcının katılım göstermesini teşvik etmek mümkündür. Katılımcı kültür doğrusal akışta ilerleyen belgesellerin yerini karmaşık bir biçimde ilerleyebilen, kullanıcıların seçimlerine göre akış kazanan belgesellere bırakmıştır. Katılımcı kültürün en belirgin özelliği etkileşim içerisinde olmasıdır buna karşın içerisinde belgesel unsurları bulundursa da her etkileşimli filmin, etkileşimli belgesel olmadığı unutulmamalıdır.

Katılımcı belgesellerde yapımın; kullanıcıya katılım alanı tanınması, kendi içeriklerini veya düşüncelerini ifade edebileceği bir ortam hazırlaması gerekmektedir. Katılımcı belgesellerde katılımcı, yalnızca belgeseli etkileşimli bir biçimde deneyimlemekle kalmaz, veritabanında sunulan imkânlarla kendi projesini üretebilmektedir. Kullanıcılar



yeni medyanın sonsuz olanağında kendilerine dağıtım alanı bulabilirken sosyal mecra aracılığıyla yapılacak olan belgesellere katılım göstererek –işbirliği- belgeselin bir parçası olabilmektedir. Yeni medya yoluyla amatör katılımcılar, konuya hâkim kişilerle iletişim kurarak mentorluk alabilmektedir.

Yakınsama kültürü ise genellikle yanlış anlaşılmaktadır. Yakınsama kültürü geleneksel medya araçlarını geliştirmektedir. Yeni medya araçlarının her biri kendinden önceki teknolojilere sahiptir ve dolayısıyla geleneksel medya araçlarını yok etmemektedir.

Yakınsama genel itibariyle farklı prensipteki araçların birbirine yaklaşım kesişmesinden doğan kültürdür. Teknolojik gelişmelerle, geleneksel medya araçlarına yeni özellikler ilave edilebilmektedir. Öyle ki günümüzde radyodan gazeteye, buzdolabından saate pek çok medya aracı ve günlük kullanım cihazları yakınsamaya uğramıştır.

Yakınsama içerisinde kolektif zekâyı barındırmaktadır bu durum bireyin yakınsanmış cihazı, yakınsanmadan önceki bilince sahip olsa da kullanabilmesi gibi düşünülebilir. Kolektif zekâ yakınsama kültürünün belirleyici unsurlarındandır. Günümüzde yaş oranı yüksek olanlar da dâhil pek çok kişi cep telefonlarıyla müzik dinlemek, film izlemek, gazete okumak gibi farklı medya araçlarına sahip davranışların gerçekleştirilebileceğinin bilincindedir ve bu eylemleri gerçekleştirmektedir. Kolektif zekâ aynı zamanda yeni sosyal yapıları da ifade etmektedir. Yakınsama kültürü katılımcılığı ve işbirlikçiliği beraberinde getirmektedir

Yakınsama kültüründe ses, metin, fotoğraf, video, grafik, oyun gibi farklı işlevlerin sayısal kodlama sayesinde tek cihazdan yapılabilmesi multimedya olarak tanımlanırken yakınsama kültürü için multimedya özelliklerin bir arada olması belirleyici unsurlardandır.

Bu çalışmada yeni medya, katılımcı kültür ve yakınsama kültürü belgeselle bağlantılı bir şekilde anlatılmaktadır. Katılımcı kültür ve yakınsama kültürü, seçilen dokuz belgesel yapım çerçevesinde; seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama gibi kavramlar odağında incelenmektedir. Bu doğrultuda, ele alınan dokuz filmin katılımcı kültür ve yakınsama kültürünü belgesel sinema alanında ne kadar ve nasıl yansıttığı konusu çalışmanın ana problemini ortaya koymaktadır.

## **1.2. Amaç**

Çalışmada seçilen dokuz belgesel film seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama gibi katılımcı kültür ve yakınsama kültürü için belirleyici olan unsurlar çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeye katılımcı ve yakınsama kültürünün belgesel örneklerinde yansımalarının nasıl gerçekleştiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmada aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmıştır:

1. Sinema tarihinin gelişiminde belgeselin bir yapım türü olarak ortaya çıkışı nasıl gerçekleşmiştir?
2. Yeni medya alanındaki gelişmeler belgesel alanını nasıl etkilemiştir?
3. Katılımcı kültür ile belgesel yapımlar arasındaki ilişki nedir?
4. Yakınsama kültürü ile belgesel yapımlar arasındaki ilişki nedir?
5. Örnek belgeseller çerçevesinde katılımcı kültür ve yakınsama kültürü ilişkisi nasıl değerlendirilebilir?

## **1.3. Önem**

Dijital teknolojiler kurmaca yapımların üretim aşamasını etkilediği kadar belgesel yapımlarının da üretim aşamasını etkilemiştir. Yönetmenler ve film yapımcıları toplumda yaşanan olay ve durumları farklı biçimlerde işleyerek ve farklı anlatım teknikleri kullanarak belgesel alanını geliştirmektedir. Yeni medya ve internetin üretim, dağıtım, tüketim yapılabilir alan oluşturması film yapımcılarının özgür konular işlemesine ve dağıtım kaygısı olmaksızın yeni belgeseller üretebilmesine olanak sağlamaktadır.

Belgesel alanına yeni medya ve internet ile yeni anlatım teknikleri ve yaklaşımlar gelmektedir. Katılımcı kültür ve yakınsama kültürü bunlardan biridir ve kullanılan teknikler belgesel alanında genellikle görülmeyen tekniklerdir. Katılımcı kültür ve yakınsama kültürünün medyada ve özellikle sinemada yeni bir alan olması, konuyla ilgili kaynaklara sıklıkla rastlanmayacağı anlamına gelmektedir. Özellikle belgesel alanında konuyla ilgili hiçbir çalışmanın yapılmaması, yakınsama kültürü ile ilgili yeterli Türkçe kaynağın bulunamaması gibi sebeplerle çalışmanın akademik anlamda yeni bir çalışma alanı sağlayacağı ve bu konuda öncü niteliğe sahip olacağı düşünülmektedir.

## **1.4. Varsayımlar**

Bu çalışma, aşağıdaki varsayımlar üzerine şekillendirilmiştir:

1. Yeni medya ve dijital teknolojilerle belgesel yapımlar gelişmiştir.
2. Yeni medyanın belgesel alanına katkılarından biri katılımcı kültür ve yakınsama kültürüdür.
3. Etkileşim sinemasındaki etkileşimli belgeseller, öne çıkan özelliklerine göre ayrılmaktadır.
4. Katılımcı kültür ve yakınsama kültürü film üretim ve tüketim alışkanlıklarını değiştirerek belgesel alanına katkı sağlamaktadır.
5. Yeni anlatım yöntemlerinin gelişmesiyle belgesel yapımlar daha geniş bir alanda üretim ve dağıtım yapabilmektedir.

### **1.5. Sınırlılıklar**

Çalışma, aşağıda belirtilen sınırlılıklar çerçevesinde ilerlemiştir:

1. Filmler, Jenkins'in yakınsama kültürü kuramına göre belirlenen seyirci konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama kavramları üzerinden değerlendirilmiştir.
2. Çalışmada yakınsama kültürüne en uygun belgesel film türü olan etkileşimli belgeseller odak alınmıştır.
3. Etkileşimli belgeseller ele alınırken katılımcı kültür ve yakınsama kültüründen yararlanılmıştır.
4. Yeni medya, iletişim alanında ele alınarak belgesel yapımlara katkıları incelenmiştir.

### **1.6. Yöntem**

Çalışmada, literatür taraması kullanılmıştır. Öncelikle konu ile ilgili yayınlanmış kaynaklar incelenerek araştırma bir temel üzerine oturtulmuştur.

Literatür taraması araştırmanın konusuna göre daha önceden yayınlanmış kaynakların incelenmesidir. Bu kaynaklar makale, tez, kitap, film gibi çeşitli kaynaklardan oluşmaktadır ve kaynak taramadaki amaç konuyla ilgili bilgilerin elde edilmesi arzudur (Demirci, 2014, s. 74). Çalışma alanı için kaynaklardan yararlanılırken genel tarama modeli kullanılmıştır. Genel tarama modeli çok sayıda unsurun (eleman, araştırma nüfusu) olduğu bir evrende, araştırmanın amacına ve problemine uygun olarak genel bir yargıya varma amacıyla evrenin tamamı ya da ondan alınacak bir grup örnek veya örneklem çerçevesinde yapılan taramadır (Karsar, 2011; Özdemir, s. 6).

Çalışmada belgesel sinema, yeni medya, yeni medya ile belgesel sinema, dijital kültür, katılımcı kültür ve yakınsama kültürü konularında geniş perspektifte literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Grierson'un da belirttiği üzere kısaca belgesel sinema 'gerçeğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması veya işlenmesi' şeklinde tanımlanmıştır. Varlığını teknolojik gelişmelerden alan, içerisinde pek çok özellik barındıran, kısaca farklı ortamlar olarak tanımlanabilecek yeni medya ise dijitalleşme sebebiyle belgesel alanına katkıda bulunmuştur. Kameraların, sesin ve kurgunun dijitalleşmesi sinemada da dönüşüm yaşanmasının önünü açarak etkileşimli sinemayı ortaya çıkarmıştır. Etkileşimli sinema içerisinde bulunan etkileşimli belgeseller, yapım yöntemine göre şekillenmektedir. Yeni medya belgesel alanına etkileşim, katılımcı kültür, yakınsama kültürü gibi yenilikler getirmiştir. Çalışmada ise yeni medyanın belgesel alanına getirdiği yeniliklerden olan katılımcı kültür ve yakınsama kültürü örneklerle birlikte incelenmiştir. Literatür taramasında kitap, makale, bildiri, dergi gibi kaynaklar kullanılmıştır. Literatür taraması sonrası elde edilen verilerle araştırma sonuçlanmıştır.

Çalışmada araştırmadaki soruların yanıtlanması için nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Doküman analizi; araştırmadaki anlamı ortaya çıkaran, konuyla ilgili geniş çaplı bilgi sahibi olunan, deneysel enformasyon verilerinin incelenmesi ve yorumlanmasıyla geliştirildiği nitel araştırma yöntemidir (akt. Tağ Kalafatoğlu, 2021, s. 284). Doküman analizi yapılırken birçok kez yüzeysel inceleme, kapsamlı inceleme ve yorumlama yapılmaktadır. İncelemeler ve yorumlamaların tekrarlanması içerik analizi ve tematik analizini birbirine yakınlaştırarak kaynaştırmaktadır. İçerik analizi araştırma sorularına yönelik enformasyonları kategorilendirme süreciyken, tematik analiz temaların kategorilendirilmesiyle verilerin devamlı ve tekrarlı biçimde analiz edilme sürecidir (akt. Tağ Kalafatoğlu, 2021, s. 284).

Doküman analizinde mektup, kitap, gazete, dergi, arşiv, günlük gibi yazılı materyaller incelenebileceği gibi film, video, fotoğraf gibi görsel materyaller de incelenebilmektedir. Doküman analizi sürecinde araştırmacı, verileri tekrarlı bir biçimde inceleyip yorumlarken etik davranış sergilemelidir.

Bu noktada çalışmada öncelikle araştırmanın sorularına yönelik dokümanlar incelenerek kategoriler oluşturulmuştur. Kategoriler oluşturulurken Jenkins'in yakınsama kültürü kuramından seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama kavramlarından yararlanılmıştır. Kategoriler nitel bir perspektifle, biçimsel olarak ele alınmıştır. Seyircinin konumu katılımcı (etken) ya da edilgen olarak değerlendirilmiştir. Etkileşim

kategorisi film ile seyircinin etkileşimini değerlendirmek için kullanılmıştır. Multimedya sayısal yöntemlerle üretilen, içerisinde birden çok medya unsurunu barındıran belgeselleri belirlemek için kullanılmıştır. Yakınsama; medya yakınsamasına uğramış teknolojilerle çekilen, sunulan ve tüketilen belgeselleri belirlemek için kullanılmıştır.

Yapımlarda seyircinin konumuna bakılırken filmin seyirciye sunduğu olanaklar, filmin katılımcılığa uygun yapı barındırma durumu, seyirci ile film arasındaki etkileşim irdelenmiştir. Etkileşim kategorisine bakılırken film ile seyircinin karşılıklı etken olma durumuna dikkat edilmiştir. Multimedya kategorisine bakılırken film içerisinde kullanılan medya unsurlarına dikkat edilmiştir. Yapımlarda multimedya incelenirken metin, fotoğraf, video, animasyon, grafik gibi farklı medya unsurlarının sayısal kodlarla işlenmesi dikkate alınmıştır. Yakınsama kategorisine bakılırken yapımlarda kullanılan teknolojiye, yakınsamaya uğramış araçların kullanım durumuna, film üretim ve dağıtımında kullanılan yöntemlere, film seyretme olanaklarına, hikâye anlatım tekniklerine bakılmıştır.

Çalışmada etkileşimli belgeseller kapsamında web üzerinden yayınlanan filmler arasında, en uygun örneklerin tanımlanmasında amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem kullanılmıştır. Ölçüt örneklem kısaca önceden var olan (listelenen) ölçütler ya da araştırmacının belirlediği ölçütlere göre örneklemin belirlenmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018 s. 122).

Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi'nin kurduğu Emmy Ödülleri ilk olarak 1949 yılında verilmeye başlanmıştır. Emmy Ödülleri; Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (Academy of Television Arts and Sciences), Ulusal Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (National Academy of Television Arts and Sciences) ve Uluslararası Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (International Academy of Television Arts and Sciences) tarafından sunulmaktadır. Ulusal Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi 1957 yılından itibaren Haber & Belgesel ödülleri belirlemektedir. Sosyal Konulu Belgesel, Üstün Tarihi Belgesel, Üstün Araştırma Belgeseli gibi kategorilerde ödül veren NATAS 2007 yılında Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel ödülü vermeye başlamıştır. Kategori içerisinde etkileşimli belgeseller, web belgeselleri, sanal gerçeklik belgeselleri gibi yeni yöntemlerle üretilen belgeseller ödüllendirilmektedir. Bu noktada 65 yıldır belgesel alanında ödül veren NATAS'ın etkileşimli belgeseller alanında 15 yıldır ödül verdiği gözlemlenmektedir. Emmy Ödülleri etkileşimli belgesel alanında ödül veren en eski ödül töreni olma niteliği taşımaktadır.

Belgeseller seçilirken, Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel kategorisinde Emmy Ödülü alan, web üzerinden güncel olarak erişim sağlanabilen filmler seçilmiştir. Seçilen filmler dokuza indirgenmiştir. Örneklem seçiminde en eski ödül olma, filmin tamamına erişim, farklı medya cihazlarından (mobil cihaz, tablet, bilgisayar vb.) filmin tamamına erişim ölçüt olarak belirlenmiştir. Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel Emmy'si etkileşimli belgeseller alanında verilen en eski ödül olma niteliği taşımaktadır. Etkileşimli belgeseller 2010 yılı sonrası yaygınlık kazanmasına karşın ödül 2007 yılından itibaren verilmektedir. Film sayısında indirgeme yapılırken filmin tamamına erişim ölçüt olarak belirlenmiştir. Filmin tamamına erişim, katılımcı kültür bağlamında belirgin nitelik olan seyircinin konumu ve etkileşim analizinde önem arz etmektedir. Tamamına erişilemeyen ve farklı medya cihazlarıyla erişim sağlanamayan altı film örneklem dışında bırakılmıştır. Seçilen filmler 'In Event of Moon Disaster (2019), The Last Generation (2018), Frontline: Inheritance (2016), The And (2015), Planet Money (2013), Beyond 9/11 Portraits of Resilience (2011), The Boys of Christ Child House (2009), Uprooted (2008), Kingsley's Crossing (2007)' dir. Seçilen filmler seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama kategorilerinde biçimsel olarak incelenmiştir.

## 2. BELGESEL SİNEMA VE YENİ MEDYANIN BELGESEL ALANINA KATKISI

### 2.1. Belgeselin Tanımı

Belgesel terimini ilk kez 1926 yılında New York Sun gazetesinde, Moana filmi için kaleme aldığı yazıda John Grierson tanımlamıştır. Grierson'a göre belgesel 'gerçeğin yaratıcı bir şekilde işlenmesi veya yorumlanmasıdır' (Saunders, 2010, s. 12). Buna göre belgesel yapımlarda gerçek, yaşanan anda kaydedilebilirken sonrasında yaratıcı bir şekilde yorumlanabilir, farklı perspektiflerden kaydedilebilir, kurmaca film yöntemleri kullanılarak yeniden işlenebilir hale gelmektedir. Dirk Eitzen, yönetmenin kullandığı teknikler ve gerçeğin aktarılma biçimi gibi etkenlere bağlı olarak belgesel ile kurmaca arasındaki belirsiz sınıra dikkat çekmekte ve şeffaf çizgi olarak belirttiği değişken sınır sebebiyle belgeselin tanımlanmasının güç olduğunu belirtmektedir. (1995, s. 82) Belgesel filmler konuları, amaçları, bakış açıları ve yaklaşımları, biçimleri, üretim yöntemleri ve teknikleri, seyirciye sundukları deneyim gibi noktalarda kurgusal filmlerden farklı olarak ortak özellikler barındırmaktadır (Ellis ve McLane, 2006, s. 1-3).

Kurgusal sinema ve kurgusal olmayan sinema, karakter inşası, dramatik yapı için kullanılan müzik, şiirsel dil ve belirsizlik, kullanılan planlar, çekim açıları ile anlatılmak istenenin yansıtılması, kurgu ile gerçek zamanın boyutuyla oynanması gibi çeşitli teknikler bakımından iç içe geçmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta her alanda olduğu gibi belgeselde de kullanılan kurgusal film teknikleriyle biricikliğin korunmasıdır (Renov, 1993, s. 2-10).

Kurgusal film yönetmenleri hayali karakterlere ve olaylara başvururken filmin çekimini başı ve sonu belirli olan bir senaryoyla, hikâyeyi daha iyi ifade edebilecek mekân seçimi ya da yaratımıyla gerçekleştirir. Belgesel film yönetmenleri ise hayal gücünün kaynaklık ettiği ya da daha önce konunun üzerine derinlemesine düşündüğü –senaryo, mekân, kostüm gibi- film çekimi süreci gerçekleştirmez. Belgesel film yönetmeni olaylara ve gidişata müdahalede bulunmayarak çalışmasını gidişata göre şekillendirir, açık uçlu ve sınırsız bir yaşamı kameraya kaydederken olayların başlangıcı ve sonucu hakkında bilgiye sahip olamaz (Ulutak, 1988, s. 91).

Belgesel film gerçeklerden beslenen, gerçeklerle ilgili bir türdür. Belgesellerde gerçek insanlar, mekânlar, olaylar ve zaman yer almaktadır bu da belgeselin konusunun toplumdan gelmesini sağlamaktadır. Çoğu belgesel filmde belgeselci kostüm, efekt, set gibi unsurları kullanmayı, kurguyu filmin gerçekliğini bozacak biçimde kullanmayı tercih

etmemektedir. Belgeselci belgeseli çekerken başı ve sonu belli olan bir hikâyenin içerisinde değildir, durumun ne göstereceği ve belgeselin nasıl biteceği belli değildir, önceden düşünülerek hareket edilmemektedir ve planlanmış sahneler bulunmamaktadır (Grierson, 1968, s. 343-344).

Belgeselin tanımlanması ile ilgili pek çok kuramcının çeşitlilik gösteren ve birbirlerini geliştiren pek çok farklı tanımı bulunmaktadır. Belgesel alanının gün geçtikçe kendini geliştirmesine bağlı olarak kesin bir tanım ve kurgusal film ile arasındaki şeffaf çizgi sebebiyle belirlenmiş bir alanı bulunmamaktadır. Belgeselin tanımlanmasının güç olmasında kuşkusuz belgesel alanın özellikle son dönemlerde teknolojik gelişmelerin de etkisiyle sürekli değişen ve kendini geliştiren bir alan olmasının, yeni türler doğurmasının, gerçekliğin yorumlanmasının ya da işlenmesinin yönetmene bağlı olmasının, gerçekliğin ve güvenilirliğin sorgulanmasının, gerçekliğin göreceli bir kavram olmasının katkısı oldukça fazladır.

## **2.2. Belgesel Sinemanın Tarihsel Gelişimi**

Kimi araştırmacıya göre belgesel sinemanın ilk örnekleri Lumiere kardeşlerin Fransız günlük yaşamını ele aldıkları filmleriyle başlasa da herkesçe kabul edilen ilk belgesel 1922 yapımı Kuzeyli Nanook'tur (Marcus, 2006, s. 203). Flaherty'den etkilenen yönetmenler belgesel sinemanın ilk yıllarında uzak diyarlardaki yaşamı konu edinen filmler çekmişlerdir.

1929 yılının Sovyetler Birliği'nde ise Vertov, sinema-göz kuramı ile çektiği Kameralı Adam'ıyla kamerayı uzak diyarlardan toplumun yaşadığı şehirlere getirmiştir. 1920'li yıllarda Avrupa avangardı şehir senfonileri yapımlarıyla dikkat çekmiştir. Bunlar; Manhatta (1921), Sadece Zaman (1926), Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi (1927)'dir (Saunders, 2014, s. 50-51).

1930'lu yıllarda Almanya'daki militarizm ruhu ve milliyetçilik, İtalya'daki faşist yönetim ve yayılımcı politika, Japonya'daki yayılımcı politika ve Pasifik İmparatorluğu kurma hayali İkinci Dünya Savaşı'nın başlayacağını habercisiyken belgesel sinemada da bunun izleri görülmektedir. İngiliz Belgesel Okulu propaganda amaçlı Balıkçı Tekneleri (1929), Ceylon'un Şarkısı (1934), Gece Postası (1936), Konut Sorunları (1936), Duman Tehditi (1937), Okuldaki Çocuklar (1937) gibi filmler çekmektedir (Armaoğlu, 1998, s. 152, 229; Sander, 1989, s. 19-24; Uçarol, 1995, s. 607, Jacobs, 1979, s. 72; Saunders, 2014, s. 53-55).



Ekonomik buhran ve savaş içerisinde olan dünyanın farklı bölgelerindeki durum İspanya'nın Kalbi (1937), Kriz (1938), Çin Geri Dönüyor (1937), Cumberland Halkı (1938) gibi belgeselerde anlatılmaktadır (Barsam, 1973, s. 112).

1930 ve 1940'lı yılların Nazi Almanya'sındaki sinema Hitler'in propagandasını gerçekleştirmektedir. Bu doğrultuda çekilen Ebedi Yahudi (1940), İradenin Zaferi (1934) gibi belgeselerde Nazi Almanya'sı yüceltilirken halka savaşla ilgili bilgi verilmektedir. Amerika'da ise Capra; Neden Savaşıyoruz? (1942), Savaşa Giriş (1942), Naziler Grevi (1942), Savaş Amerika'ya Geliyor (1945) gibi belgesellerle halkı aydınlatmıştır. Ford, Midway Muharebesi (1942) ile Boulton Çöl Zaferi (1943) ile Oscar kazanmıştır. (Saunders, 2014, s. 61-63) 1945 yılında ise Barnouw'un 'yıllar sonra bile insanı utandırmadan kendini izlettiren bir avuç savaş filminden biri' olarak yorumladığı Timothy İçin Bir Günlük belgeseli çekilmiştir (Barnouw, 1983).

Savaş dönemi belgeselerde ise Sovyet'te savaş ortamının kötülüğünün anlatıldığı Stalingrad (1943), Sovyet Ukrayna'mız İçin Savaşın (1943) gibi filmler çekilirken; savaş sonrası Amerika'sında Sessiz Olan (1949), Tüm Bebeklerim (1952) gibi tıbbi belgesel çekilmiştir. Fransa'da ise savaş sonrası suçların işlendiği Gece ve Sis (1955) çekilerek belgesel sinema tarihine damgasını vurmuştur (Saunders, 2014, s. 65).

1950'li yılların sonlarında yönetmenler televizyondaki belgeselimsi programlara meydan okuyan gözlemci yaklaşımını benimsemişlerdir. İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri, Fransa, Kanada gibi ülkelere yayılacak olan gözlemci belgeseller teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan kameraların hafiflemesi ve daha sonrasında sesin görüntüyle senkronize edilmesiyle tripoda ve kamera araçlarına ihtiyacın azalması gibi sebeplerle gerçekleşmiştir. Gözlemci belgesellerin en önemli özelliği kameranın sokağa inmesi, hayatın ve hareketlerin içerisinde olmasına olan inançta yatmaktadır (Saunders, 2014, s. 68; Tağ, 2003, s. 82).

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından İngiltere'de İngiliz Özgür Sinema Hareketi baş göstermiş ve İşitme Engelliler Okulu (1953) gibi gözlemci biçimde çekilen belgesel yapımlar üretilmiştir (Saunders, 2014, s. 70).

1950'li yıllardaki teknolojik gelişmelerle Fransız ve İtalyan yeni gerçekçileri çok sayıda film üretmektedir. Fransa'da cinema veriteye bağlı kalanlar sokaktaki insanlarla röportaj yaparak sinemanın antropolojik kuvvetini test etmektedir. Kanada'da ise 1958 ve 1959

yılları arasında özgür sinemadan etkilenilerek Candid Eye isimli televizyon programı yapılmaktadır (Saunders, 2014, s. 72).

1960'lı yıllarda ise doğrudan sinemada yönetmen, konu edindiği kişiyi izlemektedir. Kennedy'nin yakından izlendiği Birincil (1960), Kriz (1963), Kasım Yüzleri (1963) gibi belgeseller buna örnek olarak gösterilebilir. Doğrudan sinemada ünlü biri konu edinilirken Titicut Çılgınlıkları (1967)'nda olduğu gibi toplumda var olan bununla birlikte hayatı yolunda gitmeyen kişiler de kameraya kaydedilmektedir (Saunders, 2014, s. 76-79; Tağ, 2003).

1960'lı yıllarda senkronize ses, kameraların taşınabilir olması gibi teknolojik gelişmelerle yönetmenler sokağa inerek gözlemci-katılımcı belgesel yapımlar gerçekleştirmektedir. Bu yapımların olanakları cinema verite, özgür sinema ve doğrudan sinema gibi akımları ortaya çıkarmaktadır. Bir Yaz Güncesi (1961), Güzel Mayıs (1963), Titicut Çılgınlıkları (1967) gibi yapımlar bu akımlara örnek olarak gösterilebilir.

1970'li yıllarda video teknolojisiyle beraber yeni bir ifade alanı doğmuştur. Video teknolojisinin kolay kullanımıyla herkes kendi gerçekliğini ve gerçekliğe olan tutumunu özgürce kameraya kaydedebilmektedir. Video teknolojileriyle birlikte belgesel alanında pek çok film üretilmiştir ve bu filmlerin çekim kaliteleri artmıştır. Daha önceki yıllarda yaşanan ses ve görüntünün senkronizasyon problemi mikrofon ile ortadan kalkmıştır ve böylece bağımsız belgeselciler daha rahat bir biçimde çalışmalarını ortaya koymuşlardır (Barnouw, 1983, s. 287-288). 1970'li yıllarda feminist hareketlerin etkisiyle kadın yönetmenler belgesel alanında çalışmalar gerçekleştirirken toplumun kadına bakışını, kadının toplumdaki yerini sorgulamışlardır (Tağ, 2003, s. 88). Oscar kazanan Harlan Şehri'nde (1977) de olduğu gibi 70'li yıllarda toplumun maddi ve manevi sorunları, madenci grevleri, gasp, cinayet, madencilerin rahatsızlıkları gibi konular anlatılmaktadır.

1980'li yıllara değin belgesel sinemasında çeşitli toplumsal sorunlar ve cinsiyet eşitliği, hastalıklar, eşcinsellik gibi konuların işlendiği zaman zaman arşiv görüntüleriyle desteklenen Perçinci Rose'nin Hayatı ve Zamanı (1980), Harvey Milk'in Zamanı gibi belgeseller bulunmaktadır (Saunders, 2014, s. 84; 85; 86). 1980'li yılların ikinci yarısında ise kişisel deneme belgeselciliğinin başlangıcı oluşmaktadır. Sherman's March (1986) filmi ve Berliner, Broomfield, Dineen gibi yönetmenlerin yapımları kişisel deneme belgeselciliğine örnek olarak gösterilebilir (Saunders, 2014, s. 87).

1990'lı yıllarda belgeseller sinemalarda çarpıcı bir sükse yaşamaktadır ve gişede başarılarına imza atmaktadır. Bu başarılarına 1988 yapımı *The Thin Blue Line*, 1994 yapımı *Hoop Dreams* gibi çeşitlilik gösteren pek çok film örnek gösterilebilmektedir. 90'lı yılların belgeselinde söylem bakımından problem yaşanmaktadır ve gerçeklik konusunda belgesel yeni bir form oluşturmaktadır (Saunders, 2014, s. 91). 1990'lı yıllarda yaşanan sükse'nin bir nedeni de kuşkusuz teknolojik gelişmelerdir. Dijital el kameralarının üretilmesiyle kalite daha çok artmıştır, hareket kısıtlaması ortadan kalkmıştır. Yönetmen görüntüleri çektikten sonra hard diskini taktığı bilgisayarından kurgusunu yaparak filmin her aşamasını yalnız yapabilme imkânı bulmuştur. Maliyetin düşmesi yönetmenlerin deneme yapmasını olanaklı hale getirerek kendilerini geliştirmelerine katkıda bulunmuştur (Rabiger, 1998, s. 33).

Dijital video kamera teknolojisiyle birlikte kişiler öznelliğini kameraya kaydetmeye başlamışlardır ve belgesel alanı yeni bir biçim kazanmıştır. Yönetmenler kendilerini, aile ilişkilerini ve hayatlarını kaydettikleri, kimi zaman iç dünyalarını keşfettikleri video günlük veya birinci kişi belgeselleri adı verilen yapımlar ortaya koymuşlardır. 1990'lı yıllarda internet ağı küresel çapta yayılım göstermiştir ve bu durum belgeselcilerin teknolojiyle belgesel yapımlar arasındaki ilişkiyi sorgulamasını sağlamıştır. Belgeselciler internet ile belgeseli bir araya getirme amacıyla belgesellerin yayımlandığı web siteleri kurmuşlardır. Susan Johnson, Gilles Peress'in savaş sırasında Bosna'da çektiği fotoğrafların bulunduğu *Elveda Bosna (Farawell to Bosnia)* isimli bir web sitesi kurmuştur. Johnson çeşitli belgeselcilerle çeşitli projeler gerçekleştirerek web belgesellerine örnekler sunmuştur (Tağ, 2003, s. 89).

1990 ve 2000'li yıllarda belgesel oyun alanına dâhil olmuştur. Sonraki yıllarda etkileşimli belgeseller altındaki belgesel oyun kategorisine girecek olan yapımlarda gerçek olaylar, durumlar ve kişiler anlatılmaktadır. Samantha Hodder ve Geoffrey Siskind'in *İp Cambazı (Tightrope)* filminde tanınan ip cambazı Karl Wallenda'nın biyografisi etkileşimli bir biçimde anlatılmaktadır (Tağ, 2003, s. 90; Tağ Kalafatoğlu, 2019b, s. 189).

Belgesel film türünün gelişmesinde ve üretimin artmasında kuşkusuz kameraların küçülmesi ve hafiflemesi, ekipmanların ucuzlaması ve yaygınlaşması dolayısıyla ekipmanı elde edilebilirlik oranının yükselmesi, kurgu programlarının evde ucuz yolla yapılabilecek kadar olanaklı bir hale gelmesi, sinema literatürünün genişlemesi, sinema okur-yazarlığının artışı, sinema-televizyon veya sinema-film gibi eğitim veren kurumların çoğalması, alanla ilgili festivallerin çoğalması ve internetin ortaya çıkışıyla

belgesele erişmenin ve belgeseli üretmenin kolaylaşması gibi nedenler yatmaktadır. Belgesel üretmenin bu denli kolay olmasının sinema alanına katkısı yadsınamaz bir gerçekken sinema estetiğinin kaybedildiği ve estetik olmayan görüntülerin peşi sıra konulduğu bir çöplük haline geldiği de kaçınılmaz bir sonuç olmuştur. Belgesel alanındaki üretimin ciddi boyutta artmasının ardından belgesel yalnızca bir grup insanın izlediği film olmaktan çıkarak yalnızca festivallerde değil ticari sinemalarda da yerini almıştır (Akbulut, 2010, s. 120).

Belgesel sinema tarihsel olarak bakıldığında çeşitli süreçlerden geçmiştir ve bu doğrultuda form, gerçekliği ele alış şekli, işlenen konular, konuların işlenme biçimi gibi çeşitli konularda değişim yaşamıştır. Teknoloji ile doğru orantılı bir biçimde gelişen sinema sanatında çeşitli çekim teknikleri geliştirilmiştir ve belgeselin gerçeği ele alış biçimi bu şekilde değişmiştir. Teknolojik gelişmelerle küçülen ve hafifleyen kamerayı sokağa taşıyan gözlemci ve katalizör belgeselcilerinin ardından dijital el kameralarının üretimiyle yönetmenler bağımsız filmlerini çekme imkânı bulmuştur. İnternet ağının küresel çapta yaygınlaşmasıyla belgeselciler yapımlarını webe taşıyarak yeni bir dağıtım alanına sahip olmuşlardır. Teknolojik gelişmelerle birlikte artan dijital oyunlarda da savaşlar, kişiler, toplumsal durumlar işlenmiş ve belgeseller oyunlaştırılmıştır.

### **2.3. İnternetin Gelişmesi**

Teknolojik yeniliklerle iletişim araçlarında gelişimler yaşanmaktadır ve medya yeni araçlarla değişmekte ve gelişmektedir. Kırık'ın da belirttiği üzere teknolojik gelişmelerle iletişim alanı da geliştirmiştir ve yeni teknolojilerle birlikte kitle iletişim araçları farklı fonksiyonlar kazanarak yeni medya kavramı ortaya çıkmıştır (2010, s. 83).

İletişim araçlarındaki yeni teknolojinin temeli kuşkusuz bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve iletişim araçlarından biri haline gelmesidir. Bilgisayar teknolojisi J.P. Eckert ve J.W Mauchly'nin ikinci dünya savaşı sırasında Amerika ordusu için ürettiği ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer) ile başlamaktadır. Günümüzdeki bilgisayarların atası olan ENIAC otuz ton ağırlığında ve 167 metre karelik bir genişliği kaplarken tek yönlü iletişimin gerçekleştirildiği bir buluştur (Kumar, 2010, s. 21). İnternet teknolojisinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarlar tek yönlü iletişimden çıkmıştır ve çift yönlü, etkileşimli hale gelmiştir (Güçdemir, 2012, s. 30). Burada teknolojik araçlara yenilik getiren bir diğer unsur olan internet teknolojisinin tarihine ve gelişimine bakmak doğru olacaktır.

İnternet, inter (arası) öneki ve network (ağ) kelimesinin kısaltılmasından oluşmaktadır ve anlamı ağlar arası ağdır (Kırık, 2010, s. 57). İnternet diğer kitle iletişim araçlarında olduğu gibi askeri bir amaç için icat edilmiştir. 1960'larda ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network- İleri Araştırma Projeleri Ajansı Ağı) ile başladığı bilinmektedir. ARPANET Amerika Birleşik Devletleri askeri çalışanlarının bilgi alışverişi için kullandığı kısıtlı bir ağdır ve belirli kişiler dışında kimse kullanamamaktadır. (Atabek, 2003, s. 67) Bu ağın akademik çalışmalar için iyi bir iletişim aracı olduğu kanaatine varılmıştır ve 1973'e gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'ndeki üniversitelerde farklı fonksiyonlara sahip bilgisayarlara da eklenerek gelişmeye başlamıştır. Çeşitli üniversiteler alanla ilgili çalışmalar gerçekleştirmiştir ve 1978 yılına değin TCP'nin (Nakil Kontrol Protokolü) dört farklı adaptasyonu geliştirilmiştir. 1980 yılına gelindiğinde ARPANET'e bağlı farklı bilgisayarların arasındaki iletişimi kolaylaştıran ağ kümesi geliştirilerek sabitlenmiştir. 1983'te ise günümüzdeki internetin temeli olan TCP/IP (Transmission Control Protocol-Nakil Kontrol Protokolü/ Internet Protocol) ortak protokolü gerçekleştirilmiştir. 1990 yılının ikinci yarısında ARPANET kullanımından kalkmasına rağmen TCP/IP kullanımına devam edilmiştir (Özçağlayan, 1999, s. 134).

Bilgisayar profesörü olan Tim Berners-Lee 1989 yılında HTML (Hyper Text Markup Language- Zengin Metin İşaret Dili)'yi geliştirmiştir ve 1990 yılında WWW (World Wide Web- Dünya Çapında Ağ)'i kurarak bilgilerin paylaşımını daha rahat bir hale getirmiştir. 1992 yılında ise ilk defa ses ve görüntü aktarımı gerçekleştirilmiştir. 1993 yılında Internet Explorer geliştirilmiştir ve 1998 yılında Microsoft Windows98 işletim sistemi bilgisayarlara bağlanmıştır (Özen, 2006, s. 67; Kırık, 2010, s. 60; 61).

Web 1.0'ın yerini Web 2.0'a bırakmasıyla pek çok değişim gerçekleşmiştir: web sayfaları programcılar tarafından değil kullanıcılar tarafından yapılmaya başlanmıştır, sadece uzmanlar değil herkes içerik üretebilmektedir. Kullanıcı var olan bilgiyi okumaktan çıkmış diğer kullanıcılarla birlikte bilgiyi oluşturmaya başlamıştır, tek yönlülükten çift yönlülüğe geçiş yaşanmıştır, yayınlamadan katılımcılığa geçilmiştir. Durağan içerik yerini sürekli güncellenen içeriğe bırakmıştır (Geçkin Onan, 2017, s. 54). Web 3.0 teknolojisinde ise internet kullanıcısının deneyimlerine ve bağımlılıklarına bağlı bir şekilde içerik ve sayfalar hiçbir işlem gerçekleştirmeksizin ve kullanıcının arama yapmasına gerek olmaksızın sunulmaktadır. Web 3.0 teknolojisinin temel alt yapısında anlamsal ağ (semantic web) yatmaktadır dolayısıyla internet sunucu ve servis odaklı

biçimden çıkmaktadır ve kullanıcı odaklı biçime geçmektedir. Anlaşılacağı üzere internet kullanıcının ihtiyaçlarına ve aramalarını hafızasına kaydetmekte ve ona göre içerik ve sayfalar sunmaktadır örneğin alışveriş sitesinde bir kitap tarattığınızda yapay zekâ bunu kaydeder ve siteye yeniden girildiğinde o kitabı direkt olarak sunar. İnternetteki bütün ağların birbirleriyle bağlanması sebebiyle internet büyük bir veri tabanına dönüşmektedir bu sebeple kullanıcılar cihazlara soru sorabilmekte, cihazlardan yanıt alabilmekte başka bir deyişle kullanıcı cihazlarla iletişim kurabilmektedir. Web 3.0 teknolojisinde cihazlar konuşmayı öğrenmiştir ve kullanıcıya özel içerik sunmaktadır bu sayede kullanıcılarını daha hızlı ve kolay bir biçimde hedefe ulaştırabilmektedir (Doğan ve Kesken, 2007, s. 44).

Binark (2014, s. 29) Web 3.0 teknolojisini cihazların etkileşimli bir biçimde iletişim kurabildikleri bir veriler ağı olarak özetlemektedir. Bunun sebebi Web 3.0 teknolojisiyle birlikte sadece insanlarla cihazların değil cihazların ağa bağlı tüm cihazlarla etkileşimde olmasıdır (Aksu, Candan, Çankaya, 2011, s. 30). Ağa bağlı televizyon, telefon ve bilgisayar birbirleriyle etkileşime geçerek kullanıcının aramalarına göre içerikler sunabilmektedir ve internet sayesinde kullanıcılar günlük akış içerisindeki televizyon kanallarından farklı olarak içeriğini kendinin belirleyebileceği internet kanallarından tüketim gerçekleştirebilmektedir.

1970'li yılların sonu ile 1980'li yılların başında kapitalizmin de etkisiyle giderek hız kazanan bilgisayar teknolojisinde bilgi-işlem teknolojileri kullanılmaya başlanmıştır ve 1980'li yılların ortalarına gelindiğinde bilgi-işlem teknolojisi görüntü sentezleme hedefinde kullanılmıştır. Görüntü sentezleme ile bilgisayardaki nesnelere renk ve şekillerinde değişiklik yapılabilmiştir.1990'lı yıllara gelindiğinde iletişim alanında da yenilikler gözlenmiştir. Telefon, faks, televizyon ve diğer kitle iletişim araçları sayısal teknoloji, fiber optik ve lazer teknolojisiyle tanışmıştır (Özçağlayan, 1998, s. 24-25). Bilgisayar teknolojilerinin ve internetin gelişmesiyle birlikte kitle iletişim araçlarında değişim yaşanmıştır. Bilgisayarlar icat edilme amacının dışına çıkmıştır ve birer iletişim aygıtına dönüşmüştür. Bilgisayar teknolojisiyle birlikte enformasyon alma-iletme, enformasyon saklama (harddisk vb.), enformasyon işleme hızı (veri tabanı programları vb.) gibi nitelikler değişmiş ve gelişmiştir. Bu sebeple internet ve bilgisayarlarla birlikte radyo, televizyon, gazete gibi kitle iletişim araçları dijitalleşmiştir başka bir deyişle medya yenilenmiştir ve yeni medya kavramı ortaya çıkmıştır.

Castells (2005, s. 452) 1980'li yıllarda iletişim alanında gerçekleşen teknolojik gelişmelerle birlikte kitle iletişim evreninin değiştiğini belirtmektedir. Castells bu durumu birkaç örnekle somutlaştırmaktadır; The New York Times gibi gazetelerin farklı bölgelerde basılabilmesi, walkmanın ortak bir dinleti ortamına dönüşmesi, video teknolojisiyle kişisel görüntülerin çekilmesi, görüntülerin yayımlanabilerek yerel yayıncılığı oluşturması gibi durumlar iletişim teknolojilerinde ve kitle iletişim evrenindeki değişikliği ortaya koymaktadır. Castells'e göre televizyon kanallarının sayısının artması iletişim teknolojisinin ilerlemesindeki en belirleyici durumdur.

Yeni medya ile toplumdaki bireyler düşünceye, güncel bilgilere ve enformasyona kolaylıkla ulaşabilmektedir. Yeni medyada enformasyona ulaşımında demokratiklik ortaya çıkmaktadır çünkü bireyler istedikleri zaman, istedikleri coğrafi bölgeden, istedikleri bilgiye ulaşabilmektedirler. Bilgiye kolayca ulaşan bireyler aynı zamanda birbirlerinin düşüncelerini de etkileyebilmektedirler (Karagöz, 2013, s. 134-135). Yeni medyadaki etkileşim özelliği sebebiyle bireyler içeriğe müdahale edilebilmekte ve değişiklikler yapabilmektedir. Çoğunluğun isteklerine göre içeriklerin oluşturulması da mümkündür bu sebeple yeni medyada yalnızca kişiler arası etkileşimin yaşanmadığının aynı zamanda kişi (kullanıcı) ile medya aygıtının da etkileşimde olduğu söylenebilir. Yeni medyada kullanıcının etkin rolde olması, içerik üretebiliyor ve medyayı şekillendirebiliyor olması yakınsamayı (yöndeşme) beraberinde getirmektedir (Törenli, 2005, s. 124). Yakınsama ile kullanıcı farklı teknolojilerin birleştiği aygıtları kullanarak yeni medyayı kullanabilir hale gelmektedir.

### **2.3.1. Yeni medyanın tanımı**

Medya İngilizce 'medium' kelimesinden gelmektedir ve anlamı 'ortamdır'. Dolayısıyla 'yeni medya', yeni ortamlar, yeni araçlar ve yeni mecralar olarak tanımlanabilir (Yamak, 2013, s. 2). McLuhan 1967 yılında 'media is the message' diyerek medyanın bir araç olduğunu ve bu aracın sürekli bir değişim yaşadığını, medyanın değişim yaşayarak bizleri yeniden şekillendirdiğini belirtmektedir (McLuhan, 1994).

Lievrouw ve Livingstone yeni medyayı bilgi iletişim teknolojileriyle bağlantılı toplumsal etkileşim, etkileşim yeteneğini geliştiren aygıtlar, bu aygıtlar sayesinde geliştirilen iletişim pratikleri ve bu pratiklerle toplumsal düzenlemeler şeklinde tanımlamaktadırlar (Lievrouw ve Livingstone, 2007, s. 23).

Cardoso (2016, s. 14) ise yeni medyayı işlevsel özelliklerine göre tanımlamaktadır. Cardoso'ya göre yeni medyayı işbirliği (etkileşim) temelli, eşzamanlı, yenilikçi ve hipermetinsel ortamlar olarak tanımlamaktadır. Buna göre yeni medya bireyleri geleneksel medyadaki farklı ortamlardan (gazete, radyo, televizyon vb.) alarak tek bir ortama (dijital ortam) koymaktadır ve bunu yaparken zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldırmaktadır. Eşzamanlılık (asekron) ile bireyler medyayı kullanırken zaman ve mekân bakımından uygunluğuna göre davranmaktadır. Yeni medyada görsel ve metinsel ortamlar iç içe geçerek sentezlenmektedir ve bu da hipermetinselliği ortaya çıkarmaktadır. Yeni medya isminden de anlaşılacağı üzere gelişen teknolojiye göre yenilenmektedir.

Flew, *New Media an Introduction* kitabında yeni medyayı oluşturan üç etken ve süreçten bahsetmektedir bunlar; bilgisayar ve bilgi teknolojisi (Computing and Information Technology, CIT), iletişim ağları (Communications Network, CN) ve ortam ve içeriklerin dijitalleşmesi (Content)dir. Flew dijital medyayı her türlü ses görüntü ve yazının bir bütün olmasıyla ortaya çıkan medya olarak tanımlamaktadır ve dijital medyanın dijital formatlarla depolanan, fiberoptik kablo, uydu ve mikrodalga iletişim sistemiyle ağlar arasında dağılan, dijital ortam ve biçimlere sahip olduğunu belirtmektedir. Dijital medyada ortam ve biçimlerin dijital olması sebebiyle medya işleme, sıkıştırma, yoğunlaşma ve tarafsız olabilme gibi nitelikler kazanmaktadır. Flew ortamların ve biçimlerin dijital olması sebebiyle yeni medyanın aslında dijital medya olduğunu ileri sürmektedir (Flew, 2010, s. 2-4).

Thompson (1995, s. 132-140) bilgi işlem teknolojisi sayesinde becerileri artan, kullanımı kolaylaşan, genişletilebilir iletişim araçlarının yeni medya olduğunu savunmaktadır. Yeni medya kavramı 1970'li yıllarda bilgi ve iletişim araştırmalarında psikolojik, politik, sosyal, ekonomik ve kültürel çalışmalar alanların araştırma yapan araştırmacılar tarafından kullanılmıştır.

Yeni medya kavramı 1990'lı yıllarda gelişen bilgisayar ve internet teknolojisiyle birlikte ivme kazanmıştır ve gelişmiştir (Thompson, 1995, s. 23-25). 2000'li yıllara gelindiğinde ise her gün gelişen teknolojiler sebebiyle yeni medya gelişmektedir ve sosyal medya platformları üretilip önem kazanmaktadır. Sosyal medya platformları ile medya, kişiselleşmektedir. Yeni medyada sürekli biçimde hareket bulunmakta ve yeni iletişim teknolojileri sürekli bir biçimde gelişmektedir. Bu sebeple Thompson yeni medyada devinimi ön plana çıkarmaktadır.



Yeni medya farklı ortamları bir arada toplayabilmektedir. Yeni medyada kitaplar, televizyonlar, gazeteler, radyolar, fotoğraflar, sinemalar, ansiklopediler vb. bir aygıt altında toplanabilmektedir. Bu durum Türkçe karşılığı çoklu ortam olan multimedya olarak adlandırılmaktadır. Multimedya içerisinde metin, ses, durağan görüntü, hareketli görüntü gibi farklı ortamları barındırmaktadır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2003, s. 9).

Yeni medyadaki 'yeni' kelimesi oldukça manidardır ve arkasında ütopyik ve ideolojik bir sorumluluk barındırmaktadır Yeni medya teriminin anlaşılır bir biçimde kavranabilmesi için üç cevap önerilmelidir; yeni medya bir devrim ve çağ atlamadır, yenilik insanlara mutluluk ile enerji vermektedir ve 'yeni' sürekli gelişmektedir, yeni medyanın daha teknik ve uzman terimlerden ayrı, herkes için kullanışlı ve pek çok şeyi kapsayıcı bir terim olmasıdır. Tüm bunlar ışığında yeni medyanın keskin ve eksiksiz bir tanımının bulunmadığı ortaya çıkmaktadır (Lister v.d, 2003).

Pavlik (1998, s. 80) meydanın yeni türlerini doğuran internetin; saklama, değiştirme, etkileşim, yeniden üretim ve iletişim kanallarının değiştirilmesi gibi iletişim süreçlerini birleştirdiğini ve yeni medyanın enformasyon üretimini, toplamını, iletimini, işlenmesini, saklanmasını, alınmasını ve görüntülenmesinin tekniklerini değiştirdiğini belirtmektedir.

Manovich (2001, s. 19) yeni medyayı tanımlarken geleneksel medyadan farklı bir şey olmadığını vurgulayarak yeni medyanın tanımını var olan medyanın etkileşimli, sayısallaşmış, üretim, dağıtım ve paylaşımın bilgisayardan yapılan hali olarak tanımlamaktadır. Manovich'in görüşlerine katılan pek çok kuramcı bulunmaktadır ve sayısal teknolojiyle birleşen geleneksel medya organlarının sayısallaşmayla (0 ve 1'lerle) birlikte enformasyonun geniş kitlelere ulaştırabilmektedir (Tocci, Widmer, Moss, 2007, s. 11-13). Teknolojinin sürekli gelişmesi sebebiyle yeni medya kavramı, felsefesi, iletişim modelleri ve pek çok farklı alanlardaki faktör değişmektedir bu sebeple yeni medyanın net bir tanımının yapılması güçtür. Bu sebeple yeni medya açıklanırken geleneksel medya ile bağlantısı, içerisinde bulunan temel özellikler gibi durumlara bakılması tanımlamaya kolaylaştıracaktır.

Yeni medya kendinden önceki teknolojileri içinde barındırmasının yanı sıra bilgisayar, internet, dijitallik (sayısal temsil) gibi yeni teknolojilerle ortaya çıkmıştır. Geleneksel (konvansiyonel) medya dijitalleşerek, bir araya gelerek ve anlık olarak yeni medyayı

oluşturmuştur. Bu durumda yeni medyayı açıklarken geleneksel medya ile farklarına bakmak faydalı olacaktır.

### **2.3.2. Yeni medyanın özellikleri**

Negroponte, Pavlik gibi bazı teorisyenler yeni medyanın özelliklerine değinirken geleneksel medya ile arasındaki farkları sıralamanın, kavramı anlamak için faydalı olacağını belirtmektedirler. Negroponte geleneksel medya ile yeni medyanın farkında sayısal temsile Pavlik ise etkileşime vurgu yapmaktadır (Yanık, 2016, s. 903). Bu bağlamda bakıldığında Lev Manovich 'The Language of New Media' isimli kitabında yeni medya özelliklerini geleneksel medyayla karşılaştırarak anlatan teorisyenlerden biridir.

Manovich geleneksel medyanın analog biçimde olduğunu ve yeni medyanın bu analog medyanın dijitale dönüşmüş hali olduğunu belirtmektedir. Hareketsiz görüntüler, 3D görüntüler ve alanlar, metinler, görsel ve işitsel veriler gibi dijital ortamlar ortak kodu barındırmaktadır ve yeni medya ile bu dijital kodlarla farklı medya çeşitleri tek cihazda toplanabilmektedir. Bu duruma multimedya adı verilmektedir. Manovich sinemanın aslında tüm bunları birleştirdiğini ve film yapımcılarının metin, ses ve görüntüleri birleştirerek bunu zaten yıllardır yaptıklarını vurgulamaktadır. Yeni medya geleneksel medyaya karşın dijital kodlamalardan oluştuğu için pek çok kez kopyalanabilmektedir. Sayısallaştırma sebebiyle veri kaybının meydana gelmesi kaçınılmaz bir sonuçtur. Geleneksel medyada depolama sıralı bir biçimde gerçekleştirilmektedir. Yeni medyada ise bilgisayar teknolojisi ile depolama gerçekleştirildiği için verilere rastgele, aynı anda ve zamanda erişilmesi olanaklı hale gelmektedir. Son olarak geleneksel medyada sunum sırası yerleşiktir ve değiştirilemez. Yeni medyada etkileşim özelliği olduğu için kullanıcı neyi görüntülemek istediğine bağlı olarak sunum sırasını kendi belirlemektedir ve bu sebeple geleneksel medyadan farklı olarak yeni medyada kullanıcı hem içeriği oluşturabilen hem de içeriğin parçası olabilen etken bir konum almaktadır (Manovich, 2001, s. 51).

Bazı teorisyenler ise yeni medyanın kendine özgü özelliklerinin olduğunu vurgulamaktadır. Rogers yeni medyanın üç temel özelliği olduğunu belirtmektedir: etkileşim (interaction), kitlesizleştirme (demassification) ve eş zamanlılık (asekron). Etkileşim ile yeni medyada iletişim karşılıklı ve çok katmanlı bir hale gelmektedir. Alıcı ve verici karşılıklı olarak birbirinden etkilenmektedir. Alıcı ve verici -başka bir deyişle

kaynak ve hedef- içeriği deęiřtirebilmektedir. Yeni medya ile mesajlar büyük bir grup insana iletmek yerine kişiselleřtirilmiř ve kişiye özel bir biçime getirilmiřtir. Bu sebeple kitlesizleřtirme mesajların özel mesaj haline gelmesi ve belirli kişilere gönderilerek kitlesizleřtirilmesi olarak tanımlanabilir. Eř zamanlılık ise yeni medyanın aynı anda olma zorunluluęunu ortadan kaldırması olarak tanımlanabilir. Yeni medyada bilgi alımında kullanıcıların uygunluęunu önem arz etmektedir. Kullanıcılar istedikleri zaman, istedikleri bilgiyi alabilmekte ve verebilmektedir. Kaynak ve hedef arasındaki etkileřim farklı zaman ve yörüngelerle (time lapse/orbital) gerçekleştirilebilmektedir (Geray, 2003, s. 18; Geçkin Onat, 2017, s. 115).

Bazı teorisyenler ise konuyu daha geniş bir perspektifte inceleyebilmek için yeni medyayı yeni yapan durumları ele almaktadırlar. Örneęin Flew ‘New Media An Introduction’ isimli kitabında yeni medyayı yeni yapan durumları tema ve kavramlarla açıklamaktadır. Bunlar ortak akıl, siberuzam, yakınsama, dijital kapitalizm, yaratıcı endüstriler, dijital uçurum, katılım, dijital telif hakkı, bilgi kirlilięi, etkileřim, güvenlik ve gözetim, sanallık, kullanıcı türevli içerik, iyileřtirme, hız, eř zamanlılık gibi terimlerdir (Flew, 2010, s. 21-37).

Manovich yeni medyayı tanımlarken geleneksel medyadan farklarına bakmakla birlikte fark yaratan beř temel özellięi vurgulamaktadır; sayısal temsil (numerical representation), modülerlik (modularity), otomasyon (automation), deęiřkenlik (variability) ve kod çevrimi (transcoding). Sayısal temsil ile ifade edilmek istenen geleneksel medyadan farklı olarak ortamların kodlarla, matematiksel simgelerle ve algoritmalarla var olmasıdır. Sayısal temsil ile veriler ve enformasyonlar sayılabilmekte, tutarlı bir hale getirilebilmektedir. Sayısal temsile örnek olarak videodaki görüntüden ses ayırt edilerek kullanılmayabilmektedir ya da görüntünün ışık, ton gibi özelliklerinde deęiřiklikler yapılabilmektedir. Modülerlik birbirinden farklı parçaların bir araya gelerek yeni medyayı oluřturması řeklinde yorumlanabilmektedir. Yeni medya birbirinden farklı küçük parçaların bir araya gelmesiyle oluřtuęu için her zaman iřlenmeye ve analiz edilmeye uygundur. Modülerlięe örnek olarak bir web sitesinin fotoğraf, metin, video gibi farklı pek çok unsurdan oluřması gösterilebilir. İnternet çeřitli web sitelerinden, web siteleri çeřitli unsurlardan oluřmaktadır. Otomasyon ile ifade edilen yeni medyada kullanıcı olmaksızın bir řeylerin üretilmesi ve bunların etkileridir. Bařka bir deyiřle otomasyon, iřlemlerin kullanıcı etkisi olmadan otomatik bir biçimde gerçekleřmesidir. Otomasyona örnek olarak kelimelerin tamamı yazılmadan tahmin edilebilmesi, var olan

filtre ve efektlerle kullanıcıların fotoğraf üzerinde oynama yapmaksızın istediği sonuçları elde etmesi gösterilebilir. Değişkenlik ile ifade edilen sayısal kodlara sahip olması sebebiyle modüler olan yeni medyada verilerin farklı biçimlerinin mümkün olabilmesi anlatılmaktadır. Değişkenliğe örnek olarak uygulamaların ve web sitelerinin güncellenmesi, telefonların sürüm değiştirerek kendini güncellemesi gösterilebilir. Kod çevrimi ise verilerin farklı formatlara çevrilebilmesidir örneğin Word dosyası metin yazılması için üretilmiş bir formattır bununla birlikte bu metnin içerisine görsel de eklenebilmektedir. Manovich'e göre yeni medya sayısal formata dönüştürülmüş klasik medyumdur (Yamak, 2013, s. 3-4; Manovich, 2001, s. 27-48).

Lister ve diğerlerine (2003, s. 13) göre yeni medyanın beş temel özelliği bulunmaktadır: sayısallık, hipermetin, etkileşim, sanallık ve yayılma. Sayısallık özelliği Manovich'ten farklı olarak yeni medyanın kesikli (süreksiz) değişken olma durumunu ifade etmek için kullanılmaktadır. Yeni medya sayısal kodlara ve modülerliğe sahip olduğu için birbirinden kesik bir biçimde değiştirilebilmektedir. Hipermetin ile metin, görsel gibi farklı unsurların birleşmesine değinilirken etkileşim özelliği kullanıcıların içeriğe etki etmesi biçiminde ifade edilmektedir ve etkileşimle kaynak ile hedef arasındaki farkın belirsizleşeceği belirtilmektedir. Sanallık ve yayılım özellikleri ise gelenekselden farklı olarak metinlerin klasikten sayısal sanal ortama dönüşmesi, ortamın esnek oluşu, enformasyon seçimi ve iletimindeki sorunsuz ve sonsuz olanakları için kullanılmaktadır.

Dijk (2006) yeni meydanın özelliklerini sıralarken sayısallaşma, etkileşim ve entegrasyon özelliklerinin belirleyici olduğunu vurgulamaktadır. Sayısallaşma Manovich gibi diğer teorisyenlerle aynı ifade için kullanılmaktadır. Etkileşim kavramını ise Lister ve diğerlerinden farklı olarak yoğunluğuna göre üç bölüme ayırmaktadır; düşük etkileşim, eşzamanlılık, yüksek etkileşim. Son olarak Dijk entegrasyonu multimedya olarak da bilinen pek çok farklı medyanın bir araçta birleşmesi şeklinde ifade etmektedir (s. 10).

Yeni medyanın özellikleri genel olarak toparlanacak olursa üç temel özelliğin ortaya çıktığı görülmektedir; dijitalleşme, etkileşim ve yakınsama. Dijitalleşme ve etkileşim kavramı daha sonraki yeni medyanın belgesel alanına katkısı ve belgesel alanının dijitalleşmesi başlıklarında anlatılacaktır. Yakınsama kavramı ise yakınsama kültürünün içerisinde bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

## **2.4. Yeni Medyanın Belgesel Alanına Katkısı**

Teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan yeni medya ile sinema alanında olumlu gelişmeler yaşanmaktadır. Sinema Lumiere Kardeşlerin sinematograf teknolojisini üretmesiyle ortaya çıkmıştır ve iletme teknolojilerine bağlı olarak gelişim göstermiştir. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte 0-1 kodları kullanılmaya başlanmıştır ve bu durum sayısallaşma olarak nitelendirilebilir. Sayısallaşma başka bir deyişle dijitalleşme sinema alanının analogdan çıkmasını, yeni bir alana dâhil olmasını, üretim, dağıtım ve tüketim alışkanlıklarının değişimi gibi pek çok konuda gelişmesini ve değişmesini sağlamıştır.

Sinema alanının gelişmesine bağlı olarak belgesel alanı da gelişmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte kameraların dijitalleşmesinin yanı sıra depolama, üretim, kurgu, dağıtım, gösterim gibi pek çok yöntem de zamanla değişerek dijitalleşmeye ayak uydurmuştur. Yeni medyanın belgesel alanına olan bir başka katkı ise belgesel türünün gelişimini sağlamasıdır; yeni medya ile pek çok belgesel yapım teknikleri geliştirilmiştir ve etkileşimli belgeseller gibi bir tür ve yeni alt türler ortaya çıkmıştır. Bu sebeple daha anlaşılır kılmak için öncelikle dijital sinemaya ardından etkileşimli belgesellere bakmak faydalı olacaktır.

### **2.4.1. Dijital sinema**

Sinema dönemin toplumsal durumlarını ve zamanını perdeye aktarmaktadır ve dönemin gelişmelerine bağlı olarak gelişmekte, değişmekte ve dönüşmektedir. Tam da bu sebeple sinema 20. Yüzyılda dönemin teknolojik gelişmelerine bağlı olarak ortaya çıkmıştır ve zamanla gelişerek dönüşmüştür. Sinemanın içeriğini ve biçimini değiştiren en önemli durum bilgisayar teknolojisi ve dijitalleşmedir. Bu gelişmelerle birlikte sinema dijitalleşmiştir. Teknolojik gelişmeler sinemanın içeriğine ve biçimine etki ederek değiştirmektedir. Dijitalleşmenin medyayı ve sinemayı, üretim alışkanlıklarını ve pratikleri değiştirmesi sebebiyle sinema analog ve dijital dönem olmak üzere iki farklı döneme bölünmektedir (Şentürk, 2020, s. 71-72). Analog dönem ve dijital dönemin farkları sinemanın her alanına yayılmaktadır ve bu kameralardan kurguya değin detaylı bir biçimde anlatılmalıdır buna karşın öncelikle dijital ve dijital sinema kavramlarının açıklanması faydalı olacaktır.

Dijital teknoloji başka bir deyişle sayısal teknoloji 0-1 biçiminde kodlama sistemine sahip, sayısal kodlamalarla yeniden üretilmiş ve depolanmış ses ve görüntüler biçiminde özetlenebilmektedir (Arda, 2015, s. 4). Pavlik (2004) ise dijitalleşmeyi kısaca medyanın bilgisayar vasıtasıyla kavranabilir hale gelmesi olarak tanımlamaktadır. Dijitalleşmede sayısal kodların kullanılması ile hem kullanıcı hem de üretici olabilen kişiye geniş bir depolama alanı sağlanmakta, enformasyonun yayılımı ve verilerin iletimi hızlanmaktadır (Geçkin Onat, 2017, s. 124).

Dijitalleşme kısaca enformasyonun kodlardan ve matematiksel imgelerden oluşmasıdır (Manovich, 2001, s. 27). Dijitalleşme ile iletişim teknolojileri ve medya araçları sayısallaşarak birbirlerine yöndeşmiştir. Dijital sinema ise 1970'li yıllarda altyapısının kurulmaya başlandığı, kısaca sinemanın dijitalleşerek filmlerin sayısal kodlara sahip aygıtlarla gerçekleştirilmesidir denebilir. Burada sinemanın analog döneminden ve dijital dönemini karşılaştırmak faydalı olacaktır.

Sinemanın analog döneminde filmler, Hannibal Goodwin'in icat ettiği, Fransızca 'pellicule' Türkçe karşılığı pelikül olan saydam sinema şeritlerine kaydedilmektedir. Kaydedilmektedir kelimesinin kullanılması burada önem taşımaktadır çünkü dijital dönemden farklı olarak analog dönemde görüntüler 'kayıt' altına alınmaktadır. Film formatları 8 mm, 16mm, 65 mm vb gibi çeşitlilik gösterse de genellikle kullanılan format 35mm'lik film şeritleridir. Peliküle kaydedilmiş görüntüler öncelikle banyo aşamasından geçmektedir daha sonra negatif ve pozitif kopyalar çıkarılmakta, kare tarama, manuel kurgu gibi işlemlerden geçmektedir. Tüm bu işlemlerin ardından elde edilen filmin farklı salonlarda gösterilebilmesi için kopyalanıp çoğaltılması gerekmektedir (Canıklıgil, 2020, s. 17, Yamak, 2013, s. 8). Dijitalleşme ile geleneksel biçimde gerçekleştirilen film yapma alışkanlıkları değişerek negatif filmlerle üretilip çoğalan filmler yerini dijital yöntemlerle üretilerek gösterilen filmlere bırakmıştır. 1998 yapımı The Last Broadcast isimli film üretimi ve gösterimi dijital yollarla yapılan ilk film olma özelliği taşımaktadır. Sinemanın dijitalleşmesindeki büyük ivme ise 3B yapımların sıklıkla görüldüğü ve gişe başarısı elde ettiği 2000'li yıllarda gerçekleşmiştir (Tomur, Kol ve Bilaçlı, 2016, s. 35).

Dijital dönemde video teknolojisi gelişmiştir ve bu teknolojiyle görüntüler sayısal bir biçimde kaydedilebilmekte, kurgulanabilmekte ve gösterime sunulabilmektedir. Yeni medya ve dijitalleşme ile ilgili çeşitli çalışmalar gerçekleştiren Manovich (2001, s. 301) dijital sinemayı canlı aksiyon görüntüsünün boyama, görüntü işleme, resim birleştirme, 2 boyutlu bilgisayar animasyonu ve 3 boyutlu bilgisayar animasyonu ile birleştirilmesi

olarak açıklarken kısaca ‘canlı aksiyon görüntülerini farklı prensiplerinden biri olarak kullanan özel bir animasyon’ şeklinde açıklamaktadır. Dijital sinema ile karakter ve mekanların tamamının bilgisayar ortamında yaratılması olanaklı hale gelirken çekilmiş olan ham görüntülerin işlenmesi, ortam ve karakterlerin yeniden üretilmesi mümkündür. Bu sebeple dijital sinemada yapım ve yapım sonrası sürecin başlangıcı dijital ortamlardır.

#### **2.4.1.1. Kameraların dijitalleşmesi**

Analog sinema dönemi kuşkusuz analog fotoğraflardan başlamaktadır. Analog fotoğraflar 35 mm, 25 mm, 16mm gibi filmli makinelerin başka bir deyişle pozlu makinelerin kullanılmasıyla çekilen fotoğraflar olarak özetlenebilir. Analog fotoğraf ve kameralarda objektifler odak uzaklıkları ve görüş açılarına göre farklılık göstermektedirler. Kısa, uzun ya da normal odak olarak adlandırılması kullanılan kameraya göre değişiklik göstermektedir. (Künüçen, 1990, s. 248) Analog kameralarda saniyede 24-30 gibi sayıda fotoğraflar çekilmektedir. Birbiri ardına çekilen fotoğraflar görüntüde hareketliliğe sebep olmaktadır. Çekilen görüntüler banyo ve baskı işlemlerinden geçmekte ve ardından yüksek çözünürlüklü tarayıcılar vasıtasıyla dijital ortama aktarılmaktadır. Teknik anlamda bakılacak olduğunda analog kameralar koaksiyel kablo ve onu besleyen gerilim ile çalışmakta ve DVR (Digital Video Recorder) cihazına ihtiyaç duymaktadır. Analog kameraların içerisinde imaj sensörü ile lens bulunmaktadır ve kameraya enerji/güç verildiğinde içerisindeki imaj sensörü fotoğraf çekmeye başlamaktadır. Çekilen fotoğraflar koaksiyel kablo vasıtasıyla DVR kayıt cihazına iletilmektedir ve görüntüler burada dijital veriye dönüştürülerek tanımlanan formatta sıkıştırılarak diske kaydedilmektedir.

Dijital kameraların gelişimi ise 1969’da George Smith ve Willard Boyle’ın Bell Laboratuvarı’nda üzerine düşen ışık miktarına göre elektrik akımı üreten CCD’leri üreterek dijital kameraların yapılmasıyla başlamaktadır. 1973 yılında Fairchild Semiconductor adlı firma 100×100 piksel görüntüleme kapasitesi olan ilk defa CCD kullanılan dijital kamera ürettiği, siyah-beyaz çekim yapan kamera görüntüyü yazmak için 23 saniyeye ihtiyaç duymaktadır. 1976’da Canon AE-1 isimli kamerasıyla ilk kez mikroişlemci kullanan firma olmuştur. 1981 yılında Sony 570×490 piksellik çözünürlüğe sahip olan Mavica’yı üretmiştir. Mavica herkesin satın alabileceği, küçük ve pratik ilk dijital kamera özelliğini taşımaktadır. Mavica görüntüyü disketlere kaydedebilmektedir çekilen görüntüler televizyon ve bilgisayar ekranında

gösterilebilmekte ve çekilen görüntüler bilgisayar yazıcısıyla basılabilmektedir. 1988'de tamamı dijital ilk kameralar tüketici ile buluşmuştur. 1989 yılında ise Fuji ve Canon, bellek ya da diske analog görüntü kaydedilebilen elektronik kameralar üretmiştir. 1990'da kamera alanının dışında farklı olarak Adobe Photoshop üretilmiştir, böylelikle kurgu ve montajda sayısal teknolojilerin geliştirilmesi önem kazanmıştır. Dycam 376×240 piksel çözünürlüğünde ilk dijital fotoğraf makinesini üretmiştir. 1994 yılına gelindiğinde ise Epson 720×720 pikselde baskı yapabilen ilk dijital fotoğraf yazıcısını üretmiştir. Aynı yıl Kodak ise 6 megapiksellik kamera üretmiştir. 1998'de Nikon ilk dijital SLR kamerayı üretmiştir. 2000 yılında Canon artık filmli fotoğraf makinesini üretmeyeceğini kamuya duyurmuştur ve böylelikle daha sonra analog yöntemlerin kullanımının çoğunlukla ortadan kalkacağı belirtilmiştir. 2002'de dijital kameralarla elde edilmiş görüntüler karta basılmaya başlamıştır ve cep telefonlarına fotoğraf çekme özelliği gelmiştir. 2003 yılına gelindiğinde Canon 6.3 megapiksellik dijital SLR kamerası olan EOS'u üretmiştir. 2010 yılında ise Canon 13.280 x 9.184 piksel çözünürlüğü olan 120 megapiksellik kamerasını kamuya duyurmuştur. (Okumuş, 2014, s. 24) Günümüzde neredeyse her yıl birbirinden yüksek çözünürlüğe sahip iki boyutlu ve üç boyutlu kameralar üretilmektedir ve böylece filmlerdeki gerçeklik daha başarılı bir biçimde yansıtılmaktadır.

Dijitalleşme beraberinde kameralı ve akıllı mobil cihazların üretilmesini getirmektedir. Mobil cihazlara kameranın ve internetin eklenmesi, mobil cihazların sadece iletişim aygıtı olmasını değiştirmiştir ve mobil cihazları birer dijital medya merkezi haline getirmiştir. Mobil cihazlar müzik aygıtı, kamera ve bilgisayar haline gelmiştir, böylece film çekiminin (çekimler telefon mercekleriyle çeşitlendirilebilir), kurgunun (iMovie gibi telefonda kullanılacak kurgu programları) ve dağıtımının (sosyal paylaşım siteleri) mobil cihazlarla yapılabilmesi mümkün hale gelmiştir (Sorensen, 2008 s. 51). Apple firmasının 2007 yılında çıkardığı iPhone serisi ile akıllı mobil cihazlar ilgi görmeye başlamıştır. Günümüzde bu mobil cihazlarla 4K görüntü kalitesine sahip filmler çekilebilmektedir ve kurgu yine mobil cihazlara indirilebilen programlarla ya da her mobil cihazın içerisinde hali hazırda bulunan kurgu programlarıyla gerçekleştirilebilmektedir. Baker'ın yönettiği 2015 yapımlı Tangerine; Cherry'nin 2016 yapımlı 9 Rides; Gondry'nin 2017 yapımlı Detour; Snyder'in 2017 yapımlı Snow Steam Iron; Mapplebeck'in 2015 yapımlı 160 Characters ve 2018 yapımlı Missed Call gibi



filmler başta iPhone olmak üzere çeşitli mobil cihaz firmalarının geliştirdiği cihazlarla çekilen uzun ve kısa metrajlı filmlerdir (Akşit ve Nazlı, 2021).

#### **2.4.1.2. Sesin dijitalleşmesi**

Dijitalleşmenin film yapım alışkanlıklarında değiştirdiği başka bir unsur ise sestir. Sinema alanında sesin kullanımı başlarda Lumiere kardeşlerin filmlerinde de olduğu gibi işitsel taklitlerle sonrasında ise tiyatro orgcularının gerçekleştirdiği müzik ve ses efektleriyle başlamıştır. 1930 ve 1940'lı yıllara gelindiğinde ise filmlerin çoğunluğunda çekim esnasında kaydedilen sesler kullanılmaktadır. Bu yıllarda sesin önemi dünyaca kabul görülerek ses stüdyoları inşa edilmiş, tokat ve silah patlaması gibi çeşitli sesler için ise Hollywood da dâhil pek çok sinema endüstrisi kendine ait ses arşivi oluşturmuştur. 1970'li yıllara gelindiğinde ise dijitalleşmenin de etkisiyle ses yalnızca görüntünün işitsel taklitleri olmaktan çıkarak filmi sürükleyen, temaya anlam katan ve seyircileri düşünmeye sevk eden bir unsur haline gelmiştir (Sözen, 2017, s. 478).

Sesin tarihine bakıldığında Newton'dan günümüze değin pek çok matematik ve ses mühendisi tarafından ölçülmeye ve kalitesi saptanmaya çalışıldığı görülecektir. Ses kaydının tarihçesi ise Thomas Edison'un 1877 yılında icat ettiği fonograf ile başlamaktadır. Aynı yıl Charles Cros fonograftaki sürecin zıddını gerçekleştirebilen photoengraving isimli bir sistem önererek fonografin gelişiminde katkıda bulunmuştur. Bu katkının ardından ilk müzik kaydı gerçekleştirilmiştir. Sonraki yıllarda da ses kaydı ile ilgili çeşitli gelişmeler yaşanır. 1886'da gramofonun icat edilmesi, 1894'te ilk radyo vericisinin ve 1895'te kablosuz radyo iletiminin yapılması, 1898'te telegraphonenin icat edilmesi ve aynı yıl ilk manyetik ses kaydının yapılması, 1901'de sinema filminde deneysel optik kayıtların yapılması ve benzeri bunlardan bazılarıdır. 1950'li yıllara gelindiğinde ise ses kaydının bir dönüştürücü ve tek kanal biçiminde gerçekleştirilmesi son bulmuştur. Les Paul gibi ses mühendislerinin çalışmalarının neticesinde mikrofon vasıtasıyla sekiz farklı kanalla kayıt alınabilmesi mümkün hale gelmiştir (Canyakan, 2017).

Sesin sinema alanındaki ilk kullanımı ise Thomas Edison tarafından gerçekleştirilmiştir. Thomas Edison ve William K.L. Dickson'un 1888 yılında inşa ettiği ilk hareketli resim girişimlerinden biri olan kinetoscope kendisine eşlik eden phonograph sayesinde ses özelliği de barındırmaktadır. Phonograph temelde telgraf ve telefonun prensiplerini bir arada bulundurarak çalışmaktadır. Başka bir deyişle mekanik bir buluş olan phonograph

ses dalgalarının titreşimlerini, bir iğne vasıtasıyla sürekli dönen mum silindir ya da diske yazabilmektedir ve birebir aynı yollarla yeniden üretilmektedir. Edison'un ardından sinema tarihinde uzun bir süre ses kullanımı ortadan kalksa da ucuz ve kolay yolla üretilebilecek ses yöntemlerinin araştırmaları dünyanın çeşitli bölgelerinde devam etmiştir (Abisel, 2014, s. 5-6).

Analog dönemde sesin kaydedilmesi plak ya da ses kaydetme cihazlarında kullanılan kaset gibi mekanik buluşlarla gerçekleştirilmiştir. Dijital döneme gelindiğinde sesin kaydedilmesi elektronik bir enerjiyle çalışan lavalier (yaka mikrofonu), röportaj mikrofonu, boom mikrofon gibi çeşitli mikrofon türlerinin yanı sıra kamerayla gerçekleştirilmektedir. Kamera üstünde bulunan mikrofonlar çoğunlukla iki (stereo) ya da dört kanal biçiminde ses kaydı yapabilmektedir. Kamera yarı profesyonel ise içerisinde bulunan AGC (audio gain control) ile ses kaydının yüksekliği kontrol edilebilmektedir (Canikligil, 2020, s. 145 ; s. 146 ; s. 151).

Dijitalleşmeyle birlikte çeşitli firmalar ses sistemleri ve kodlamalar geliştirmişlerdir bunlardan biri olan Dolby Digital ses ilk olarak 1992 yılında gösterime giren Batman Returns filminde kullanılmıştır. Surround ses sistemi ise üç boyutlu bir etki yaratmak için 5+1 ve 7+1 ses çıkışları kullanmaktadır ve sinema salonunun üç köşesinde bulunmaktadır. Surround ses sisteminde ses, görüntüden gelecek olan sese bağlı olarak sağ, sol ve arka taraftaki ses çıkışlarından gelmektedir ve böylelikle seyircide üç boyutlu ses hissi yaratılmaktadır (Karabağ, 2011, s. 119).

#### **2.4.1.3. Kurgunun dijitalleşmesi**

Dijitalleşmenin film yapım alışkanlıklarında gerçekleştirdiği en büyük değişim ise kurgu aşamasında olmuştur. Sinemanın ilk yıllarında gerçekleştirilen kurgu kaydedilen negatif görüntülerin kimyasal işlemlerden geçmesi, gösterilmek istenen görüntülerin seçilmesi ve görüntünün kaydettiği cihazla gösterilmesidir (Sarı, 2020, s. 88).

Sinemanın ilk yıllarında kullanılan kurgu yöntemi el kontrollü (manual control) kurgu yöntemidir. Burada film yapımcıları görüntüleri el yordamıyla basit bir biçimde birbiri ardına bağlamaktadır. Zamanla çeşitli kurgu yöntemleri geliştirilmiştir bunlar kontrol izi (control-track), kendi içinde üçe ayrılan zaman kodlu sinyal (time code signal), içerisinde doğrusal kurgu ve doğrusal olmayan kurgu olarak ikiye ayrılan rastgele erişimli sistem (random Access system) gibi çeşitli yöntemlerdir (Durmaz, 1991, s. 124). Bu yöntemler

dijital aygıt kullanılmadan, mekanik bir biçimde görüntülerin ve seslerin kare kare kurgulandığı yöntemlerdir.

Günümüzde kullanılan NLE (Non-Linear Editing/Doğrusal Olmayan Kurgu) başka bir deyişle sayısal kurgu, analog dönemde ve sinemadaki diğer önemli teknoloji olan video teknolojisinde kullanılan LE( Linear Editing/ Doğrusal Kurgu) kurgu biçiminin geliştirilmiş halidir. LE kurgu biçimi 1990'lı yılların ilk yarısına kadar kullanılan, videobantların kurgulandığı, TBLE (Tape Based Linear Editing/Bant Tabanlı Doğrusal Kurgu) olarak da bilinen bir kurgu biçimidir. Oldukça zor olan kurgu yönteminde görüntüler ve sesler önceden belirlenmiş bir biçimde sıralanmakta, seçilmekte, değiştirilmekte ve düzenlenmektedir (Canikligil, 2020, s. 197). Doğrusal kurgu yönteminde uygulanan teknik önceki tekniklerden farklı değildir, bantların kesilerek fiziksel bir biçimde yapıştırılması ve belirlenen sahnelerin sıralanması şeklinde ilerlemektedir. Doğrusal kurgunun popülerliği 1957 yılında ilk renkli video kamerasının çıkmasıyla azalmaya başlamıştır. İlginin azalmasındaki sebep teknolojik gelişmelerin yanı sıra doğrusal kurgunun zorluğu ve bantların kesildikten sonra görüntüde titremenin oluşmasıdır. 1963 yılına gelindiğinde Amprex isimli firma Editec isimli elektronik kurgu cihazını kamuya sunarak kurgu aşamasında yeni bir çağı başlatmıştır. Editec'in çalışma prensibinde orijinal görüntü iki farklı görüntü cihazına aktarılmaktadır bu şekilde bantların kesilme durumu ortadan kalmıştır buna karşın görüntüler orijinalden aktarılırken çeşitli bozulmalar meydana gelmektedir. Görüntüdeki bozulmalar sebebiyle kurguda aktarma işlemi birçok kez yapılmak durumundadır (Durmaz, 1991, s. 123-124).

1984 yılında George Lucas'ın Lucasfilm şirketine bağlı olarak geliştirdiği EditDroid isimli kurgu biçimi ilk grafik arayüzü kullanan ve ilk bilgisayar tabanlı kurgu biçimi olma özelliğinin yanı sıra NLE kurgu biçiminin başlangıcını oluşturmaktadır. EditDroid kendinden önceki kurgu tekniklerinden farklı olarak analog kasetlerden ve pozitif kopyalardan oluşmamakta, diskler vasıtasıyla kurgu gerçekleştirmektedir. Daha önceleri istenen sahneye ulaşmak için görüntüler sarılmaktayken EditDroid ile istenen sahneye anında ulaşılabilir. EditDroid her ne kadar kendinden önceki tekniklerde olan ses ile görüntü kaybının ve bozulmalarının önüne geçse ve disklere kaydedilse de dijital kurgu unsurlarının tamamını taşımamaktadır (McKernan, 2005). Doğrusal olmayan kurgunun gelişimine kısaca bakılacak olursa EditDroid'ten sonra 1985 yılında Quantel Edit Box (dijital video işlemcisi), 1988 yılında EMC2 geliştirilmiştir. Böylelikle ilk kez IBM uyumlu bilgisayarda dijital video kaydı gerçekleştirilmiştir. 1989 yılında Avid

Media Composer'ı üretmiştir, 1991 yılında; Moutage III, D-Vision, Light Works, Adobe Premiere, 1993 yılında Video Action, 1995 yılında DPS Perception Video Recorder, 1999 yılında DSP Vellocity gibi üretimler gerçekleştirilmiştir (Özkoçak, 2010, s. 15-17).

Dijital biçimde grafik-görüntü işleme EditDroid'den yirmi dört yıl önceye 1960'lı yıllara dayanmaktadır. Buradaki grafik-görüntü işleme yöntemi grafik ve görüntülerin küçük parçalara ayrılması ile her bir noktanın (pikselin) renk ve parlaklıklarının bit ve byte şeklinde ele alınmasıyla gerçekleşmektedir. Sayısal görüntülerin en küçük noktası olan piksellerin renk ve parlaklıklarının bit ve byte şeklinde ele alınmasıyla dijitalleşme gerçekleştirilmiş olmaktadır (Sarı, 2020, s. 83-84).

EL kurgu biçimi 1990'lı yıllarda NEL kurgu sistemlerinin gelişmesiyle birlikte kullanımını büyük ölçüde kaybetmiştir ve tamamı bilgisayar ortamında NLE yazılımlarıyla üretilen ilk uzun metraj film olan Toy Story 1995 yılında gösterime girmiştir (Ormanlı, 2012, s. 35). NEL başka bir deyişle doğrusal olmayan kurgu biçimi görüntülerin bilgisayarlardaki sabit diske aktarılması ve burada işlenmesidir. Bunun avantajlarından biri istenen sahneye geri ya da ileri sarma işlemi olmadan direkt olarak ulaşmaktır. Doğrusal olmayan kurgu biçimiyle orijinal görüntülerdeki ses ve görüntü kaybının ya da orijinal görüntülere işlem yapma durumunun önüne geçilmektedir. Orijinal görüntülerin aktarılarak birçok kez ve farklı şekillerde kurgulanması analog dönemde bantların kesilerek yok olması, negatifin dikkatli bir biçimde korunması, yapılacak herhangi bir hatada negatifin uzun uğraşlarla tekrar kopyalanması, tek kurgu oluşturma durumu gibi pek çok dezavantajı ortadan kaldırmaktadır. 1995 yılında DV'nin icat edilmesiyle ve teknolojinin ilerlemesiyle bilgisayarların daha donanımlı olması sebebiyle kurgu aşamasında büyük bir değişim yaşanarak kurgu stüdyolardan çıkarak evlerde yapılabilir hale gelmiştir. 2000'li yıllara gelindiğinde yatırımların bilgisayar teknolojisine yapılması sebebiyle gelişim yaşanmış, ucuzlamış, erişilebilir olmuş ve doğrusal olmayan kurgu sistemlerinin kullanımı genişlemiştir. Firmalar çeşitli kurgu programları üretmişlerdir Apple'ın Final Cut Pro, Adobe'un Adobe Premiere, Avid'in Media Composer gibi programları bunlardan bazılarıdır. Programlar yüksek donanım gerektirmeden yazılım ile bireysel bilgisayarlarda kullanılabilir (Sarı, 2020, s. 78; Canikligil, 2020, s. 197-198).

Dijital dönemde bilgisayar yazılımları ve görsele uygulanan matematiksel işlemler ile renk düzenlemeleri de yapılabilmektedir. Aftereffect yazılımında matematiksel işlem ile pek çok şeyi gerçekleştirmek mümkündür. Renk düzenlemede farklı pencerelerde

düzenleme yapılabileceği gibi görüntünün renkleriyle ayrı ayrı oynamak mümkündür tabii ki burada kullanılan yazılımın kaç bitlik renk derinliğine sahip olduğu en yakın tonu bulma açısından önemlidir. Dijital dönemde bilgisayarlar ile görüntülere blur (netsizleştirme), sharpening (keskinleştirme), grain (tanecik ekleme), median, flare, warping (piksel çekiştirme), morphing (dönüşüm), timing effect (zamanla oynamak), keyframin (anahtar kareler), tracking&stabilization (görüntü takip etme ve sabitleme), 3D motion tracking (3B hareket analizi), motion capture (hareket yakalama) gibi çeşitli yöntemlerle daha ince ayarları yapmak ve istenen görüntüyü bilgisayarda oluşturmak mümkündür (Canıklıgil, 2020, s. 228- 237).

Sinemanın dijitalleşmesi kısaca ses kayıtlarının yapılması ve birtakım özel efektlerin kullanımıyla başlayarak kameraların 35 mm'den DV ve HD kameralarla değişmesiyle devam edip son olarak kurgunun dijital ortamlarda yapılmasıyla gerçekleşmiştir (Erkılıç, 2006, s. 65). Dijitalleşmenin sinemaya olan etkisi yalnızca kameraların gelişmesi, ses kalitesinin artması ve kurgunun gelişmesi ile sınırlı değildir, dijitalleşme ile pek çok sinema türü ve alttürleri ortaya çıkmıştır. Sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte bilimkurgu, animasyon gibi pek çok sinema türü gelişim göstermiş ve sanal gerçeklik filmleri gibi yeni film türleri ortaya çıkmıştır. Motion capture gibi kurgu teknikleriyle dünyada var olmayan varlıklar üretilebilmiştir ve sinemaya yeni bir gerçeklik anlayışı getirilmiştir. Dijitalleşme ile sinemada film üretim, dağıtım ve tüketim alışkanlıkları tamamen değişirken sınırsızlığa ulaşılmıştır (Monaco, 2010, s. 512).

## **2.5. Belgesel Alanının Dijitalleşmesi**

Teknolojik gelişmelerle gelişen film türlerinin arasında kuşkusuz belgesel sinema da bulunmaktadır ve yeni medya teknolojileri sayesinde belgesel sinema dijital bir alana kavuşmanın yanı sıra dijitalleşmiş bir film türü haline gelmektedir. Analog dönemde seyircilerle kurulmak istenen etkileşim için farklı filmlerde özdeşleşebilecek karakterlerin oluşturulması ve öyküleme gibi teknikler kullanılırken dijitalleşmeyle birlikte doğan yeni medya filmlerinde etkileşim teknikleri değişmektedir. Seyirci film izlerken ona müdahalede bulunabilmekte, filmin devamlılığını kendi seçtiği seçeneklerle değiştirebilmekte, filmin bir sahnesini kendi çekip belgesele ortak olabilmekte ve sanal gerçeklik ürünleriyle filmi deneyimleme imkânı bulabilmekte ve böylece film ile direkt olarak etkileşime girebilmektedir. Bu durum etkileşimli belgeseller olarak toparlanabilecek çeşitli belgesel türlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu noktada yeni

medyanın belgesel alanına katkılarından biri olan belgesel alanının dijitalleşmesine, etkileşim kavramı ve etkileşimli belgeseller nezdinde yeni belgesel türlerine bakmak yerinde olacaktır.

İnternetin icadı ve 1990'lı yıllarda yaygın kullanım kazanan Word Wide Web, 2000'li yıllarda video teknolojisinin gelişmesiyle düşük bütçeli filmlerin üretilebilmesi gibi noktalar belgesel türünün gelişiminde oldukça önemlidir. Üretimde finansal ihtiyaç duyan ve dağıtımda sürekli olarak kendine yeni bir alan arayan belgesel film türü için web kuşkusuz bulunmaz bir nimettir ve dolayısıyla belgesel üretiminde bulunan yönetmenler kendilerini bu yeni alanda bulmuşlardır. Yaşanan bu gelişimle birlikte ortaya çıkan yeni belgeseller literatürde yeni medya belgeseli, dijital belgesel, web belgeselleri, veritabanı belgeselleri, transmedya belgeselleri gibi çeşitli tanımlamalarla yerini bulmaktadır. Kabaca bir tanım yapılacak olursa yeni medya belgeselleri belgesel üretiminin ve tüketiminin yeni medya yoluyla gerçekleştirildiği belgesel yapımlardır. Yeni medyayla film yapımcıları kendi gerçekliklerini ya da filmdeki gerçekliği yeni medya vasıtasıyla dağıtıma geçirebilme, belgesel üretirken yeni medyadaki bireylerden destek alarak ortak projeler gerçekleştirebilme gibi imkanlara sahip olmaktadır (Tağ Kalafatoğlu, 2019, s. 186).

Dijitalleşmenin belgesel alanına olan başka bir katkısı ise yeni medya kullanımıyla geçmişteki belgesellerin web arşivlerinden veya web kütüphanelerinden bulunabilmesidir. Örneğin belgesel tarihinde önemli işlere imza atan Grierson, Flaherty, Capra gibi isimlerin belgeselleri [www.archive.org](http://www.archive.org) adresinden bulunmaktadır ve üzerinden neredeyse yüzyıl geçmesine rağmen izlenebilmektedir. Yeni medyanın televizyon dönemi ve televizyon öncesi belgesel döneminden daha avantajlı olduğu aynı siteden Frank Capra'nın Neden Savaşıyoruz? Filminin online bir şekilde ya da indirilerek herhangi bir zamanda ve konumda offline bir şekilde izlenebilmesiyle veya geçmişte gösterime girmiş fakat sansür sebebiyle gösterimden kalkmış belgesele web üzerinden ulaşıp izlenebilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Aynı yöntemler ile kullanıcılar web sayesinde kendi belgesel arşivlerini de oluşturabilmektedirler.

Akıllı cihazların ve yeni medya araçlarının üretiminin artması sebebiyle ürünler ucuzlamıştır ve yenedünya düzeninin oluşmasıyla birlikte bilgisayar, mobil cihazlar gibi akıllı cihazlar ihtiyaç haline gelmiştir ve dünyadaki büyük bir çoğunluk bu cihazlara sahiptir. İnternetin kullanımının arşivleme ve akademik bilgilerin depolanmasından çıkıp günlük kullanıma geçmiştir ve hemen her cihazda internet kullanımı mümkündür. Mobil

cihazlara kameranın eklenmesiyle birlikte fotoğraf çekimi günlük yaşantının içerisinde dâhil olmuştur ve firmalar mobil cihazlarındaki kameralarını video kameralarla yarışacak biçimde geliştirmişlerdir. Dijital fotoğraf makinelerin kullanımı sıklaşmıştır, DSLR (digital single-lens reflex) ve HDSLR/VDSLR olarak bilinen bu fotoğraf makinelerine yüksek çözünürlüğe sahip video çekme ve kaydedebilme özelliklerinin eklenmesiyle, kamera lenslerinin çözünürlüğü yüksek ve büyüklük olarak değiştirilebilir olmasıyla film yapım teknolojisi ciddi bir biçimde gelişmiştir böylelikle film çekmek için ekipmana ulaşım kolaylaşmıştır ve daha sinematografik çekimleri gerçekleştirmek mümkün hale gelmiştir (Aytaş, 2017, s. 175).

Yönetmen belgesel çekimini yukarıda bahsedilen bir biçimde gerçekleştirmesinin ardından kişisel bilgisayarlarında, uygulamalar ile kurgusunu yapabilmekte ve yeni medya aracılığıyla farklı portallara yükleyerek dağıtımını gerçekleştirebilmektedir. Buradan çıkarılacak sonuç belgesel üretiminde ihtiyaç duyulan finansal zorluğun bir nebze ortadan kalkmış olmasıyla film yapımcısı ve seyirci açısından karşılıklı erişilebilirliğin kolaylaşması olmuştur. Ne yazık ki televizyon kanallarında gösterime giren belgeseller kanal için uygun olan ve eğlence ögesi barındıran belgesellerdir ve bu sebeple televizyon kanallarında gösterime sunulmayan belgeseller şanslarını sinema alanında denemek durumunda kalmaktadır. Sinema alanında belgeselleri gösterime sokmak hem sinema endüstrisinde yer edinme probleminden hem de sinemayı kurmaca film deposu olarak gören seyirci yapısı sebebiyle güçtür bununla birlikte yeni medya araçlarının etkin kullanımı ve dijital dünyaya yönelim sebebiyle belgesellerin seyircisiyle buluşması birkaç tık uzaklıkta bulunmaktadır. Yeni medya ile seyirci özgür izleme alanına sahip olmuştur bu kısaca seyircinin izlemek istediği belgeselleri ana-akımda bulamaması, televizyon izleme kültürünün olmaması, yayın akışı saatlerinde uygun olmaması, kendine hitap etmeyen belgeselleri izleme durumunda kalmaması gibi durumların ortadan kalkıp özgürleşmesi olarak ifade edilebilir.

Web 3 'ün gelişimiyle birlikte bireyler medya kullanıcısı konumdan çıkarak medyaya etki edebilen, geliştirebilen ve şekillendirebilen etkin bir konum kazanmıştır. Ortaya çıkan bu kazanım kısaca katılımcılığı sağlamıştır ve medya ile birey arasındaki etkileşimi doğurmuştur. Varlığını sinema tarihinin başından bugüne kadar devam ettiren belgesel film türünde yeni medya araçlarının kullanımı sıklık kazanmıştır. Dijital kameraların ve video özelliği bulunan fotoğraf makinelerinin ucuzlaması ve erişilebilir hale gelmesiyle iş yükü hafiflemiştir ve daha az kişiyle film yapım ve yapım sonrasındaki işler

gerçekleştirilebilmektedir, alan dışındaki kişiler gerekli ekipmanları edinerek kendi gerçekliklerini yansıttıkları belgesellerini çekebilir hale gelmişlerdir ve böylece belgesel alanına katkı sağlamışlardır. Yeni medya ortamlarının ve sosyal medyanın gelişimiyle bireyler görüntü çekme ve kurgu yapma alanlarına ilgi duymaya başlamışlardır. (Tağ Kalafatoğlu, 2019, s. 184) Bireyler görüntü çekme ve kurgulama üzerine yoğunlaşarak kendi web sayfalarını oluşturmuş, günlük yaşamlarını kameraya kaydettiği belgesel nitelikli görüntüleri dijital kurgu kullanarak kurgulamış ve video-blog (vlog) biçiminde seyirciye sunmuştur. Video blogların belgesel niteliklerini ne derecede taşıdığı tartışmalı olsa da dijitalleşmenin günlük yaşamdaki insanları etkilediğinin açık bir göstergesi olarak video bloglar gösterilebilir.

Tarihi belgeseller geleneksel medyada sadece izlenen bir filmken yeni medyada kullanıcı konumunda olan birey dijital teknolojileri kullanarak tarihi belgeleri toparlayabilmekte, üzerine düşünerek katılımcı bir ruhla içerik üretebilmektedir. Web siteleri kurarak grafik, görsel ve yazınsal verilerle tarihi konuları kendi bakış açılarıyla alternatif bir biçimde paylaşabilme alanına sahip olunmuştur (akt. Tağ Kalafatoğlu, 2019, s. 185).

Belgesellerin analoge nazaran hafif ekipmanlarla ve kolay üretim yöntemleriyle gerçekleştirilebilir olması, televizyon gibi büyük bir alanda belgesel gösteriminin gerçekleştirildiği kanalların kurulması, National Geographic gibi önemli dergilerin film dağıtımıcısı olması, internet kanallarının kurulabilmesi, ekipmanların maliyetinin düşük olması, sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin belgesel alanında kullanılması gibi çeşitli sebeplerle belgesel alanı devinimli bir biçimde gelişmektedir. Yaşanan bu gelişimler yalnızca belgesel üretim alışkanlıklarını değiştirmekle kalmaz aynı zamanda gerçeklik ile kurulan bağlantıyı da –özellikle vr belgesellerde- değiştirmektedir. İçerisinde katılımcılığın, yakınsamanın ve etkileşimin vazgeçilmez olduğu işbirlikçi belgeseller, web belgeselleri, sanal gerçeklik belgeselleri, belgesel oyunlar gibi çeşitli belgesel türleri ortaya çıkmaktadır. Bu noktada ortaya çıkan çeşitli belgesel türlerinin ortak noktası olan etkileşim kavramı önem taşıdığı için değinmek yerinde olacaktır.

### **2.5.1. Etkileşim kavramı**

Etkileşim kelimesi İngilizce ‘inter’ (arasında) ve ‘active’ (aktif) kelimelerinin birleşimi olan ‘interactive’ kelimesinden Türkçeye dâhil olmuştur ve anlamı kabaca karşılıklı biçimde etkin, karşılıklı hareket içinde veya farklılık yaratan şeklinde özetlenebilir. (Sayın, 2007, s. 12). Etkileşim kavramı kısaca iletişim içerisindeki alıcının teknik



düzenlemelerle verici durumuna geçebilmesi ve mesajdaki kaynak kontrolünün çoğalması şeklinde açıklanabilir. Bu durumda tüketici konumunda olan birey tüketirken üretebilmektedir (Başaslan, 2017, s. 22).

1988 yılında yazdığı *Interactivity: From New Media to Communication* isimli kitap bölümünde etkileşimi tanımlayan ilk araştırmacılardan biri olan Sheizaf Rafaeli etkileşimi kısaca insan iletişimindeki transformasyon olarak açıklarken karşılıklı iletişim ve tepkisel iletişim olarak ikiye ayırmaktadır. Karşılıklı iletişim mesajların birbirini engellemediği esnada gerçekleştirilen iletişimken tepkisel iletişim ise geçmiş iletişimdeki enformasyon ve iletilerin şimdiki iletiyi şekillendirdiği esnada iletişimdeki bireylerin farkında olma durumudur (s. 111).

Geleneksel medyada etkileşimin olmadığını söylemek doğru olmamakla birlikte etkileşim tanımının medyadaki değişimle geliştiğini söylemek mümkündür. Geleneksel medyada etkileşim gazetelerin okunma ve satış rakamları, radyo ve televizyon kanallarının reyting (izlenme veya dinlenme oranları) oranları, editöre gönderilen mektuplar ve telefon çağrıları birer etkileşimdir buna karşın buradaki enformasyonu alan kişiler edilgen olmakla birlikte iletişim sürecinde ve iletişimdeki mesaj kontrolünde yeterli özgürlüğe sahip değildir ve iletişim tek yönlüdür (Aktaş, 2007, s. 6). İletişimin tek yönlü olması sebebiyle izleyici her ne kadar içeriğe eleştiride bulunsa ve yetkililer tarafından değişikliğe gidilse de içeriğe direkt ve doğrudan etki edememektedir. Yeni medyayla birlikte iletişim tek kanalda toplanmakta ve iletişim çift yönlü bir hale gelmektedir (Sayın, 2007, s. 13). Geleneksel medyadaki alıcı gözlemci konumundayken yeni medyayla kullanıcı konumuna geçerek etkileşimi gerçekleştirir ve adeta kullanıcı içerik ile karşılıklı bir konuşma içerisindeymiş gibi etki edebilir (Öğüt, 2004, s. 63).

Etkileşim kavramı yeni medya bakımından açıklandığında Web 3 ile kullanıcı konumunda olan bireyin içeriği etkilemesi, aynı kanal üzerinden içeriğe erişmesi ve müdahalede bulunarak değiştirmesi şeklinde tanımlanabilir. Etkileşimde 'izleyici' sıfatı ortadan kalkmaktadır (Lister v.d, 2003, s. 20).

Geray (2003, s. 18) yeni medyadaki etkileşimin bilgiyi teknik yöntemlerle alan kişinin verici konumuna girmesi veya mesajdaki kontrolünü artırması şeklinde yorumlamıştır. Etkileşim kavramını sinema alanında tanımlayan Yamak (2013, s. 10)'a göre ise etkileşim izleyici ile filmin arasında 'karşılıklı' bir biçimde gerçekleşen ilişki ve ilişkinin karşılıklı bir biçimde 'etki edilebilecek' bir biçimde oluşturulmasıdır. Başka bir deyişle etkileşim

izleyici ile film arasında gerçekleşen, karşılıklı olarak birbirlerini etkileyebildikleri iletişim sürecidir.

Yeni medya teknolojilerinin gelişmesi ve internet günlük yaşama etki etmiştir ve günlük yaşamdaki insanlar da yeni teknolojileri geliştirmeye devam etmiştir bu durum devinim içerisinde devam etmektedir. Yeni medya ve bilgi teknolojilerinin hız kazanması toplumu dönüştürdüğüne etkileşim önem kazanmıştır ve bilgi teknolojileri etkileşim özelliğini ön plana çıkarmıştır. (Castells, 2005, s. 3) Buradan çıkarılacak sonuç etkileşimle birlikte edilgen konumdaki kullanıcının etkin bir konumla yeni medyadaki içeriği etkilediği kadar ondan etkilenebildiğidir. (Kara, 2013, s. 26) Bu bilgi ve iletişim teknolojilerine internetin dâhil olmasıyla birlikte iletişim sürekli ve anlık bir biçimde gerçekleşmektedir ve bu durum internetin etkileşimi arttırdığını göstermektedir (Başaslan, 2017, s. 23).

Jones (2003) etkileşime iki özellik atamıştır iletişimin yönü ve iletişim sürecindeki kontrol. Bu özelliklerin atanmasının başlıca sebebi insan ile insan, insan ile sistem ve insan ile içerik arasındaki etkileşimlerin farklı seviyelerini kanıtlamaktır. Jones insan ile insan arasında gerçekleşen iletişim sürecindeki kontrolün insan ile cihaz arasındaki iletişim süreci kontrolüne göre zayıf bulmuştur çünkü insan içeriğe daha fazla müdahalede bulunabilmektedir ve kontrol kendisindedir. İnsan-sistem üzerinden gerçekleşen etkileşim durumu basit bir biçimde düşünüldüğünde günlük yaşamda kullanılan akıllı televizyon ve akıllı mobil cihazlara kullanıcının komut girmesi ve seçim yapması şeklinde gerçekleşmektedir (Andrews ve Haythorntwaite, 2002).

Liu ve Shrum 2002 yılında gerçekleştirdikleri çalışmalarında etkileşimi üç boyutta incelemiştir. Bunlardan ilki olan etkin kontrol, kullanıcının etkin bir biçimde hareket etmesi ve kullanıcının deneyimini kontrollü bir biçimde gerçekleştirmesidir. Etkileşimin ikinci boyutu ise iki yönlü etkileşimdir ve anlaşılacağı üzere kullanıcılar arasında ve kullanıcı ile topluluklar arasındaki geri bildirimli iletişimi ifade etmektedir. Üçüncü ve son boyut ise iletişim içerisindeki kullanıcıların eş zamanlı cevap alma ve verme hakkı olarak tanımlanan eşzamanlılıktır.

Etkileşim kavramını yeni medya teknolojileri ekseninde çok kapsamlı bir biçimde ele alan Heeter, etkileşimi altı gruba ayırmıştır bunlar; seçeneklerin karmaşıklığı, kullanıcının çabası, izler-kitlenin yanıtlaması, enformasyon eklemenin kolaylığı, bireylerarası iletişim kolaylığı ve izleme sistemi kullanımınıdır. Seçeneklerin karmaşıklığı kısaca internet ve web sitelerinin kullanıcılarına verdiği seçenek yelpazesidir başka bir

deyişle internet, kullanıcılarına geleneksel medyaya oranla daha çok seçenek vermektedir ve bu seçeneklerin çokluğu etkileşim düzeyini artırmaktadır. Kullanıcının çabası ise kullanıcının edinmek istediğı bilgiye ulaşma süresiyle ilgilidir bu süre ne kadar düşükse ve kullanıcı ne kadar kolay bir biçimde istediğı bilgiye erişebiliyorsa etkileşim oranı da o derece yükselmektedir. İzler-kitlenin yanıtlaması ise site tasarımcısının, sitenin hedef ve amacına göre verdiği bilgileri sitenin diğer kullanıcıları olan izler-kitleye sunarak onlardan yanıt alması ve onlara bilgisayar vasıtasıyla yanıt vermesidir. Kısaca burada site tasarımcısı ile site kullanıcıları arasındaki karşılıklı iletişime başka bir deyişle etkileşime odaklanılmaktadır. Enformasyon eklemenin kolaylığı ise internetin bireyleri kullanıcı ve enformasyon kaynağı haline getirmesi olarak özetlenebilir. Burada site tasarımcısına görev düşmektedir, tasarımcı siteyi tasarlarken kullanıcıların bilgi ya da içerik girebileceğı bir biçimde tasarlamalıdır çünkü etkileşim düzeyini yükselten unsur site kullanıcıları ile sitenin karşılıklı iletişimidir. Bireylerarası iletişimin kolaylığı internet teknolojisinin direkt mesaj alma ve gönderme imkânını kullanıcıya sunmasıdır, sohbet odaları ve çevrimiçi tartışma grupları buna örnek olarak gösterilebilir. Buralarda yapılan karşılıklı mesaj iletimi etkileşim düzeyini artırmaktadır. İzleme sistemi kullanımı ise kullanıcının internet sitelerini ziyareti esnasında kullanıcının sitede kalma süresi, sitede aradığı bilgiler gibi bilgilerin kaydedilerek sonraki aramalarda istediğı bilgiye daha kısa yoldan ulaşmasını, internet sörfü sırasında eski aramalarına bağlı enformasyon ve kişilerin önüne çıkartılması biçiminde, kullanıcının izlendiğı bir sistem olarak özetlenebilir (Birsen, 2005, s. 70-71).

### **2.5.2. Etkileşim türleri ve etkileşimli sinema**

Etkileşim gerçek ve algısal etkileşim olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Gerçek etkileşim kullanıcının ürün ve içeriğe doğrusal bir biçimde müdahalede bulunarak değişim gerçekleştirmesiyleken algısal etkileşim ise kullanıcının ürün ve içeriğe somut bir biçimde etki etmemesine karşın ürünü ve içeriğı algılama şeklinde göre kendi etkenliğiyle şekillendirmesidir. Gerçek etkileşim türlerinden biri olan dramatik sanatlarda sanatçı seyircinin yönlendirmesine bağlı olarak icra sürecini tamamlar doğaçlama tiyatrolar buna verilebilecek bir örnektir. Gerçek etkileşimin içerisinde olan oyun kitapları ise 1970'li yıllarda popüler olan, okuyucuya hikâyenin ve eylemlerin bir kısmı verildikten sonra seçimler yaparak kendi kararınca ilerleme şansı verilen kitaplardır ve bu türün ilk örneğı Loomis'in Buffalo Castle'ıdır. Masa üstü interaktif hikâye oyunlarında ise oyuncular

hikâyedeki karakterleri seçerek onların yapacaklarını kontrol altına alırlar, hikâye çok yönlü bir biçimde tasarlandığı için birden çok oynayıta aynı ilerleme ve sonucun çıkma ihtimali düşüktür. Bu etkileşim türüne verilebilecek en iyi örnek ise Launius ve Wilson'ın Arkham Horror oyunudur. Algısal etkileşim türü ise yazınsal sanatlar, görsel sanatlar ve sinema filmleri olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Yazınsal sanatlarda okuyucu içeriği kendi algısına göre şekillendirmektedir, şiirlerdeki metaforlar ve sonu belli olmayan cümleler ile hikâyeler buna örnek verilebilir. Görsel sanatlarda ise heykel, resim, fotoğraf gibi yapıtlar kişinin algısına göre şekillenmektedir ve değişiklik göstermektedir, sanatçı ile sergideki bireyin yapıttan aldığı mesaj farklılık göstermektedir. Sinema filmlerinde ise seyirci filmde farklı hikâyeler ve mesajlar çıkarabilmektedir, bazı filmler içerisinde farklı meta hikâyeleri barındırabilmektedir veya bir filmin sahnesinde kullanılan görüntü farklı bir filmde tekrarlanarak devam edebilir burada seyirci iki farklı filmi birleştirip bağlantı kurduğunda kendi algısında bir film üretebilir ve etkileşimi sağlamış olur (Sayın, 2007, s. 14-19). Buradan hareketle geleneksel medyada üretilen içeriklere doğrudan etki gösterilememesi ve seyircinin içeriği kendi algısına göre şekillendirmesi gibi sebepler göz önünde bulundurulduğunda geleneksel medya döneminde algısal etkileşimin var olduğunu söylemek mümkündür.

Kuşkusuz etkileşimin karşılıklı bir biçimde gerçekleştirilmesi için uygun teknolojik gelişim gerekmektedir. Teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan ve gelişimini teknolojik gelişmelere bağlı bir biçimde sürdüren sinema sanatı kuşkusuz etkileşimi kendi sanat formuna uyumlandırarak kullanmayı başarmıştır. Bu noktada gerçek etkileşimli sinemanın ilk örneklerinden olan Raduz Cincere'nın yönetmenliğini yaptığı, 1967 yılında Montreal Expo 67'de gösterime sunulan Kinoaomat'ı anlatmak yerinde olacaktır. 1967 yılında gerçekleştirilen etkileşim günümüzdeki gibi düşünülmemelidir zira etkileşim film gösterimi sırasında sinema salonundaki seyircilere verilen üzerinde kırmızı ve yeşil butonların olduğu kumandayla gerçekleşmektedir. Seyircilere izletilen sahnenin ardından önceden belirlenmiş kişi ayağa kalkarak sinema perdesinin önüne geçer, apartmanındaki yangından kendisini sorumlu tutan ana karakter Bay Novak'ın flashbackleriyle yangın gününe kadar ilerleyen filmde ne yapması gerektiğine dair iki seçenek sunar, seyircilerden tercihlerine göre tuşlara basmalarını ister ve oylama anında gerçekleştirilerek sinema perdesinde gösterilir. Yeşil ve kırmızı ışıkların yoğunluğuna başka bir deyişle seyircilerin çoğunluğunun istediğine bağlı olarak film devam eder. Bu

sebeple filmin her zaman aynı düzende hikâye anlatması, aynı sonuçlara ulaşması mümkün değildir (Naimark, 1998).

İlk etkileşimli sinema örneklerinden olabilecek 1947 yapımı Lady In The Lake filminde cinayeti çözmeye çalışan bir dedektifin hikâyesi anlatılmaktadır filmdeki etkileşim unsuru filmin öznel kamerayla çekilmesidir böylece seyirci film boyunca dedektife yardım ederek cinayeti kendi çözecektir. Burada etkileşim bazında dikkat edilmesi gereken durum filmin, seyircinin müdahalede bulunamayacağı bir biçimde olay örgüsüne sahip olmasıdır (Sayın, 2007, s. 21-23). Buradan hareketle filmin gerçek etkileşim barındırmadığını buna karşın algı etkileşimini başarı bir biçimde gerçekleştirdiğini ve bu sebeple etkileşimli sinema örneği olarak görülmesinin mümkün olduğu söylenebilir. Algıda etkileşim açısından bakıldığında Ögüt'ün (2004, s. 64) de belirttiği üzere klasik ve modern sanatların hepsi etkileşimlidir denebilir. Yeni medya teknolojileriyle birlikte etkileşimin tanımı gelişmiştir ve etkileşim gerçek bir boyuta taşındığı için daha etkileşimliymiş gibi gelse de algıda etkileşim de bir etkileşim türüdür ve verilen örnekler gibi pek çok içerik gerçek etkileşime eş değerdir. Bu noktada tüm sanat eserlerinin belli noktalarda etkileşimli olduğunu söylemek mümkündür bununla birlikte yeni medya teknolojileriyle sanat ürünlerinin müdahaleye uğrayabilir olma durumu etkileşim düzeylerini artırmaktadır.

Naimark'a (1997) göre etkileşimli sinema diğer sinema türlerine oranla daha gösterişlidir ve olay örgüsünün, bakış açılarının ve çeşitli özelliklerin seyircinin belirlediği bir konsepte sahip olması sebebiyle oldukça ilgi çekicidir, buna karşın 60'lı yıllarda ortaya çıkan ve gelişimini sürdüren video teknolojisinin gelişmesiyle animasyon filmler ilgi görmüştür ve etkileşimli sinema ilk yıllarında ticari ve eleştirel bakımdan başarısız olmuştur. Etkileşimli sinema her ne kadar ilgi görmemiş olsa da yukarıda bahsettiğimiz film dönem şartlarındaki yeniliğiyle hafızalardan hiçbir zaman silinmemiştir.

Naimark gibi bazı teorisyenler etkileşimli sinemanın ilk yıllardaki başarısızlığını seçim sonuçlarının çarpıtılarak aslında yönetmenin belirlediği şekilde hikâyenin yönlendirilebilmesi ihtimalinden, toplumun algısal etkileşime olan alışkanlığından ve etkileşim düzeyinin düşüklüğünden kaynaklandığını belirtmişlerdir. Burada planlanmış etkileşimli sinemaya (Scripted interactive cinema) değinmek yerinde olacaktır. Planlanmış etkileşimli sinema kısaca kullanıcının senaryoyu (anlatılan hikâyeyi) planlanmış bir biçimde değiştirebilmesine denir. Film yapımcısı izleyiciye seçenekler verirken zaten önceden planladığı durumların seçeneklerini sunmaktadır başka bir deyişle

film çekilirken seçenekler ve seçenekler doğrultusunda ortaya çıkacak senaryolar ve sahneler film yapımcısının planlaması sonucu oluşmaktadır. Her seçenek için farklı hikâyelerin eklenmesi sebebiyle filmin gidişatı izleyiciye bağlıdır, aynı gidişat ve sonucun görülme sıklığı düşüktür. Burada kullanıcı her ne kadar etkileşimli bir biçimde seçenekler vasıtasıyla kendi istediği doğrultuda giderek hikâyeyi tamamlamış olsa da belli sınırların dışarısına çıkamamaktadır. Algıda etkileşimli belgesellere göre daha somut müdahalelerin yapıldığı planlanmış etkileşim sinemasında birden çok senaryo ve olay örgüsü bulunmaktadır (Sayın, 2007, s. 70-76).

Yeni medya, etkileşimi kendi içerisinde barındıran bir medya türüdür ve etkileşim için gerekli olan ve etkileşim düzeyini artıracak anti çizgisellik, otomasyon, yapay zekâ gibi özelliklere sahiptir. Klasik sinemalarda ve geleneksel medyada etkileşim unsuru sonradan eklenirken yeni medyada etkileşimin eklenmesi için herhangi bir çabanın verilmesine gerek yoktur. Yeni medya etkileşim sineması, planlanmış etkileşim sinemasının geliştirilmiş halidir ve etkileşim düzeyi daha yüksektir. Planlanmış etkileşim sinemasında kullanıcı, film yapımcısının daha önce planladığı sahneler ve seçenekler arasında karar kılmaktadır. Film yapımcısının planladığı etkileşim unsuru olan senaryo ve sahneler seçeneklerle bağlantılı bir sayıda ilerlemektedir bununla birlikte yeni medyada devreye bilgisayarların ve yapay zekâların girmesi sebebiyle bu olasılık ve senaryo sayılarıyla birlikte etkileşim kat sayısı da artmaktadır. Planlanmış etkileşim sinemasında kullanıcı olaylar örüntüsüne bağlı kalarak belirlenen seçeneklerden geri dönemeyecek bir biçimde değişime uğratabilme yetkisine sahiptir. Bununla birlikte yeni medya küçük parçalara ayrılabilme özelliğine sahip olduğu için kullanıcı herhangi bir seçeneği herhangi bir zamanda oynatabilir ve geri dönebilme yetkisine sahiptir. Yeni medyadaki etkileşim sinemasında kullanıcı içeriği değiştirirken olay örüntüsünü yaratır ve gelişmelere şahit olur bu durum da etkileşimin sınırsız olduğunu göstermektedir. Yeni medyadaki etkileşim sinemasında kullanıcıya hareket ve zaman konusunda sınırlama tanınmadığı için anti çizgisel bir biçimde, film yapımcısının kronolojik yapısına müdahale edilerek ilerlemek mümkündür kısaca kullanıcı istediği zaman ve istediği şekilde içeriğe etki etmekte özgürdür. Yeni medya etkileşim sinemasını planlanmış etkileşim sinemasından ayıran en önemli nokta yeni medyanın otomasyon özelliğidir. Otomasyon özelliği ile bilgisayarlar önceden verilmiş komutlardan yola çıkarak kullanıcının isteklerini anlayabilir ve bunları komut almadan da işleyebilir. Yeni medyanın içerisinde yapay zekâyı bulundurması diğer ayırt edici özelliklerindedir. Yapay zekâ ile bilgisayarlar var olan verileri

değerlendirerek matematiksel olarak en doğru kararı verebilmektedir kısaca yeni medyanın otomasyon ve yapay zekâ özellikleri sebebiyle içeriğin herhangi bir biçimde değiştirilmesi komut vermeden, müdahale olmadan gerçekleşebilmektedir (Sayın, 2007, s. 82-85).

Yeni medya etkileşimli sinemanın kurucusu Lev Manovich'dir. Yeni medya etkileşimini sinema için geri dönülemez bir gelişme olarak görmekle birlikte etkileşimin sanat formunu yenilediğini belirtmiştir. Manovich, Soft Cinema isimli çalışmasında önceden kaydedilmiş video kesitlerini, görselleri ve ses kayıtlarını bir veri tabanında bir araya getirerek bir ara yüz oluşturmuştur. Bu çalışmaya göre kullanıcı veri tabanındaki parçaları kendi isteğine göre birleştirerek film üretebilmektedir (Yamak, 2013, s. 10). Tıpkı Kinoautomat'ta olduğu gibi burada da hikâyenin gidişatı kullanıcının veri tabanında aratarak bulduğu görüntülere göre değişiklik göstermektedir ve bu sebeple oluşturulan tüm filmler birbirinden farklı bir biçimde ilerleyecek ve bitecektir. Soft Cinema'nın Kinoautomat'tan farklı yeni medyanın devreye girmesiyle birlikte kullanıcının özgür olması, doğrudan değiştirilebilir bir müdahalede bulunması ve internet sayesinde bilgisayarın rastlantısal görüntüleri bulup kaydetme becerisidir.

Yeni medya etkileşimli sineması kısaca filmlerin yeni medyanın özellikleriyle bilgisayarlar desteğiyle gerçekleştirilmesidir. Etkileşimli sinema yeni medyanın getirdiği avantajlar ile var olmaktadır ve eğer etkileşim seviyesine göre değerlendirilecek olursa en etkileşimli sinema yeni medya ile oluşan etkileşimli sinemadır denilebilir (Sayın, 2007, s. 91). Anlaşılacağı üzere etkileşim kavramı yeni teknolojilerin gelişmesine bağlı olarak gelişmektedir ve keskin sınırlarının bulunmaması sebebiyle tanımı yapılamamaktadır dolayısıyla etkileşimli sinemanın tanımı yapılacak olursa eksik bir ifade kullanılmış olacaktır.

### **2.5.3. Etkileşimli belgeseller**

Dijitalleşme belgeselin yapısını, biçimini ve anlatım tekniklerini geliştirmeyi başarmıştır ve pek çok yeni belgesel türü oluşturmuştur etkileşimli belgeseller bu yeni belgesel türlerinden biridir. Etkileşimli belgeseller olarak ele alacağımız konudaki etkileşim türü, yeni medyayla birlikte sanat ürünlerine müdahale edilmesi sebebiyle gerçek etkileşim türüdür. Buna göre belgesel ile seyirci arasındaki etkileşimin gerçekleşebilmesi için seyircinin hikâyenin devamlılığını etkilemek üzere sunulmuş seçeneklerden seçimler yapması, etkin bir rol alması gerekmektedir (Ocak, 2017, s. 108).

Etkileşimli belgeseller ile ilgili ilk akademik çalışmayı 2013 tarihinde gerçekleştiren ve etkileşimli belgeselleri literatüre kazandıran kişi Sandra Gaudenzi etkileşim kavramının kesin bir tanımı olmaması sebebiyle etkileşimli belgesellerin tanımlamanın güç olduğunu bununla birlikte etkileşimli belgesellerin oluşmasındaki en büyük etkenin dijital teknoloji ve yeni medya olduğunu belirtmiştir. Bir belgeselin etkileşimli bir belgesel olabilmesi için dijital desteğe ve etkileşime sahip olması gerekmektedir buna karşın her dijital desteğe sahip olan belgeselin etkileşimli olmadığını da belirtilmesi gerekmektedir, etkileşimli belgesel olabilmesi için belgesel ile kullanıcı arasında gerçek etkileşimin gerçekleşmesi gerekmektedir. Etkileşimli belgesellerdeki en önemli husus kullanıcının belgesele fiziki anlamda bir etki göstererek belgeseldeki etkileşimi ön plana çıkarmasıdır çünkü etkileşimli belgeselleri dijital belgesellerden ayıran özellik gerçek etkileşimli olmasıdır. Genel bir ifadeyle toparlanacak olursa etkileşimli belgeseller, dijital bir süreçle var olmuş yapımların yine dijital bir ortam olan web üzerinden dağıtılarak kullanıcının etkileşimine sunulan belgesel yapımlardır (Gaudenzi, 2013, s. 26).

Etkileşimli belgeseller üzerine çalışan araştırmacılar çeşitli tanımlamalara gitmişlerdir. Miller etkileşimli belgeselleri seyircinin kendi arzusuna göre düzenlediği görüntü ve ses sırasında izleyebildiği kurmaca olmayan filmler olarak ifade ederken Goodnow kullanıcının kendi eylemleriyle görüntüde hareket kabiliyetini gerçekleştirdiği yapımlar olarak ifade etmektedir. Berenguer ise etkileşimli belgeselleri 1980'lerde ortaya çıkan hipermetin ve oyunlardan farklı olarak oluşturulmuş, etkileşimli bir anlatım olarak tanımlamaktadır (akt Gifreu, 2011, s. 4).

Harvey'e göre etkileşim çevrimiçi ve çevrimdışı malzemelerin birbirine kaynaşmasıyla ortaya çıkmaktadır. Kullanıcıların bir sahne çekerek belgesele eklemesi, dâhil olması gibi katılımcılığın yanında fiziksel bir biçimde de bir katkıda bulunarak katılımcı olmaları gerekmektedir ve belgeselde birden fazla hikâyeye bulunmalıdır. Belgeselde bulunan başlangıç hikâyesinin ilerleyişi ve sonuç kullanıcıya bırakılmalıdır, kullanıcı kendi seçeneklerle bir belgesel oluşturmalıdır (Harvey, 2012, s. 190-192).

Liu ve Shrum'un çalışmalarındaki etkileşimin üç boyutu göz önüne alındığında etkileşimli belgesellerin izleyici-kullanıcı tarafından ilerletilip yönlendirildiği, iki yönlü iletişimin gerçekleştirildiği, seçimlerin ve yönlendirmelerle eşzamanlılığın sağlandığı ve bazı durumlarda film kurgularının kullanıcıya göre şekillendiği belgesel olarak tanımlamak mümkündür.



Görüldüğü üzere etkileşimli belgesellerin tam anlamıyla bir tanımı bulunmamaktadır, araştırmacılar belli anahtar kelimeler dâhilinde kendi tanımlarını geliştirmektedir. Araştırmacıların anahtar kelimeleri kuşkusuz etkileşim özelliği, katılım ve webdir. Bu açıdan bakıldığında etkileşimli belgesellerin temel özelliklerinin karşılıklı etkileşim, izleyicinin edilgen konumdan katılımcı konuma geçmesi ve tüm bunları gerçekleştiren yeni medyayla birlikte oluşan web olduğu ortaya çıkmaktadır. Bazı araştırmacılar tanımlama yapabilmek için çeşitli sınıflandırmalar yapmıştır ve tarihsel, teknolojik gibi gelişime bakarak kavramı geliştirmiştir.

Galloway, Mcalpine ve Harris (2017) etkileşimli belgeselleri sınıflandırırken dört gruba ayırmıştır bunlar; edilgen uyarlamalı grup, etkin uyarlamalı grup, sürükleyici grup ve yaygın gruptur. Kısaca açıklanacak olursa edilgen uyarlamalı grup kullanıcının farkındalığının olmadığı başka bir deyişle alıcı konumunda olarak kendisine sunulan görsel-işitsel ürünü tüketen grupken etkin uyarlamalı grup kullanıcının belgeselin ilerlemesine katkıda bulunduğu, kullanıcının sistemle etkileşim kurabildiği ve deneyimleyebildiği belgesellerdir. Sürükleyici grup ise kullanıcının gerçek ortamdan bağının kesildiği artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerle sanal dünyada var olduğu, içerik ile gerçek fiziksel etkileşimi sağladığı belgesellerdir. Yaygın grup kitle etkileşimi yöntemi kullanmaktadır ve birden çok kullanıcının içeriğe katkıda bulunduğu yapımlar olarak belirtilmektedir.

Nash ise etkileşimli belgeseli anlatı, kategori ve işbirlikçi şeklinde sınıflandırmaktadır. Web belgesellerinin anlatı yapısında kullanıcı, film yapımcısının belirlediği kronolojiden farklı bir biçimde ilerleyip anlatıyı değiştirmeye çalışsa da belgeseller belirli bir anlatı yapısına sahiptir. Olayların yapılandırılması belgesel taslağının oluşturduğu kronolojiye ve olaylar örgüsüne bağlı olarak belirginleştirilmektedir. Web belgesellerinin kategorisi kronolojik sıra oluşturmak için elverişlidir. Web belgesellerinin kategorileri mikro anlatılar olarak da adlandırılabilir kısa video dizimleri şeklindedir. İşbirlikçi web belgeselleri ise içerik üretim aşamasına kullanıcıların etkileşimli bir biçimde dâhil oldukları bir yapıdır. İşbirlikçi web belgesellerinde kullanıcılar belli bir amaç için bir araya gelerek belgesele katkıda bulunmaktadır. Kimileri çektiği görüntülerle kimileri görüntüleri kurgulayarak işbirliği içerisinde bir belgesel yapım süreci geçirilir.(Nash, 2012)

Son olarak Gaudenzi etkileşimli belgeselleri etkileşim düzeylerine göre sınıflandırmaktadır bunlar; yarı kapalı etkileşim, yarı açık etkileşim ve tamamen açık

etkileşim şeklindedir. Yarı kapalı etkileşim kullanıcının içeriğe erişim sağladığı, buna karşın içeriğe müdahale edemediği yapımlarken yarı açık etkileşim kullanıcının katılım gerçekleştirebildiği bununla birlikte etkileşimli belgeselin yapısında herhangi bir değişikliği gerçekleştiremediği yapımlardır. Tamamen açık etkileşimde ise kullanıcı ve içeriğin karşılıklı bir biçimde birbirlerini etkileyebildiği, birbirleriyle uyum yakaladıkları ve sürekli olarak değişime uğradıkları bir yapıdır. (Gaudenzi, 2013)

Etkileşim düzeyinin en çok olduğu alan yeni medya etkileşimiyken etkileşim düzeyinin en yoğun olduğu sinema etkileşimli sinemalardır. Burada dikkat edilmesi gereken yeni medyadaki her içeriğin yüksek etkileşim oranı barındırmamasıdır. Tağ Kalafatoğlu'nun (2017, s. 440)da belirttiği üzere yeni medya ortamlarında etkileşimin yüksek olduğu web siteleri olmasına karşın beklentinin karşılanmadığı web siteleri de bulunmaktadır ve bu düşük etkileşimli web sitelerine karşın etkileşim oranının yoğun olduğu, kontrolün kullanıcıda olduğu içerikler ve hem eşzamanlı hem eşzamanlı olmayan iletişim seçeneği ortamlar bulunmaktadır.

Yeni medya etkileşim sinemasında yer alan etkileşimli belgeseller öne çıkan özelliklerine göre ayrılmaktadır bunlar web belgeselleri, işbirlikçi belgeseller, sanal gerçeklik ve 360° belgeselleri ve belgesel oyunlar gibi çeşitlenmektedir.

### **2.5.3.1.Web belgeselleri ve öne çıkan özellikleri**

Web belgesellerini tanımlamak hala gelişmekte olan bir alan olduğu için güçtür bununla birlikte Nash'ın (2012, s. 197) ifadeleriyle kavram kabaca internet üzerinden dağıtılan, hem multimedya hem de etkileşimli belgesel çalışma bütünü içerisinde barındıran belgesel filmler olarak ifade edilebilmektedir. Gifreu ise bu belgesellerin web belgeselleri biçiminde adlandırılmasına katılmayarak katılım derecesine bağlı olarak, gerçekliği kendi temsil biçimleriyle aktarmaya çalışan etkileşimli çevrimiçi ve çevrimdışı uygulamalar biçiminde tanımlamıştır (2011, s. 358).

Ocak (2012, s. 962) ise bilgisayar ve internet teknolojilerinin kullanılarak, doğrusal olmayan ve genelde açık uçlu anlatım yapısına sahip içerisinde farklı veri tabanı yapıları bulunduran belgeselleri internet belgeselleri, yeni medya belgeselleri ve kısaca web-doc olarak tanımlamaktadır.

Web belgeselleri, yakınsama ile gelişen yeni ortamlarda belgesel yapımcılarına, akademisyenlere, gazetecilere ve çeşitli gruptaki kullanıcılara yeni çalışma ve araştırma

ortamı sağlamaktadır. Kullanıcıların içerikleri ziyaret etmesi hem kendilerinin hem de web belgesel alanının gelişmesini sağlamaktadır (Inizian, 2022). Seyirci web üzerinden hiç gidemeyeceği bölgelerin belgesellerini izleyebilmekte ve bilgi edinebilmektedir. Web belgeselleri film yapımcılarının dağıtımda yaşadığı zorluğu azaltmıştır, web vasıtasıyla belgeseller seyircileriyle seyirciler belgesellerle buluşma imkânı yakalamaktadır.

Web belgeselleri, etkileşimli belgeseller yerine kullanılan bir terim olmakla birlikte internet ile ortaya çıkan, belgesellerin üretiminin yeni medya teknolojileriyle gerçekleştirildiği, dağıtımının internet/web siteleri vasıtasıyla gerçekleştirildiği belgesel yapımlardır. Bu açıdan bakıldığında diğer yeni belgesel türlerinin web belgesellerinin içerisine girdiği ortaya çıkmaktadır. Üretilen belgeseller kendilerine ait sitelerde, belgesel kuruluşlarının ve belgesel festivallerinin web sitelerinde bulunmaktadır. Örneğin IDFA (International Documentary Filmfestival Amsterdam) 'nın web sitesinde oldukça geniş bir film arşivi bulunmaktadır ya da docubase.mit.edu sitesi yeni belgesel film türlerinin çeşitli örneklerini içerisinde barındıran, yeni tekniklerin anlatıldığı ve insanları etkileşimli belgesel çekmek için katılıma teşvik eden belgesel yapımcıları topluluğunun bir sitesidir. Film yapımcıları çektikleri belgeselleri idfa, docubase, klynt gibi pek çok siteye gönderebilmektedir ve eğer sitenin seçim kriterlerini sağlıyorsa sitede dağıtıma sunabilir. Bu gibi web sitelerin oldukça fazla kullanıcısı bulunmaktadır bu sebeple film yapımcısının dağıtım için buraları tercih etmesi daha fazla izleyiciye hitap etmesi demektir. Kazuo Hara'nın 1994 yapımlı A Dedicated Life, Felix Gaedke ve Gayatri Parameswaran'ın 2021 yapımlı Kusunda gibi filmler web belgesellerine örnek olarak gösterilebilir (<https://docubase.mit.edu/about/>, <https://www.idfa.nl/en/collection/documentaries>, <https://www.klynt.net/projects/> imdb.com).

### **2.5.3.2. İşbirlikçi belgeseller ve öne çıkan özellikleri**

İşbirlikçi belgeseller içerisinde etkileşimi barındıran yeni medyanın, yakınsamanın ve katılımcı kültürün doğurduğu bir film yapım yöntemidir. İşbirlikçi belgesellerde eğitimli film yapımcıları kar amacı gütmeyen, gönüllü olarak sivil toplum kuruluşları ile çalışmaktadırlar. Medya alanında eğitim alan öğrenciler kendilerini geliştirmek için işbirlikçi belgesellere katılabilmektedir ya da kendi projelerini gerçekleştirebilmektedir. Web belgeselleri ve işbirlikçi belgeseller herkes için bir fırsat kapısı niteliği taşımaktadır çünkü öğrencilerin de içerisinde bulunduğu grup yapım şirketlerinin içeriğe müdahale

edememesi gibi bir özgürlükte, çekimlerini dijital medya teknolojileriyle büyük bütçe ve stüdyo gerektirmeyen bir biçimde gerçekleştirebilmektedir (Coffman, 2019, s. 62).

Belgeseller için işbirliği yapmanın pek çok yöntemi bulunmaktadır örneğin Robin Smith'in 1990 yılında kurduğu kar amacı gütmeyen prodüksiyon şirketi Video/Action; kadınları, risk altındaki çocukları ve sosyal olarak dezavantajlı grupların anlatıldığı filmleri ve belgeselleri desteklemektedir. İlk yıllarda gerçekleştirilen filmler festivallerde ve televizyon kanallarında gösterime sunulmaktadır ve pek çok ödülün sahibi olmaktadır. Filmlere işbirliği yapmak için internet sitesinden bağış yapmak mümkündür, buradaki iş birliği finansal anlamda gerçekleşmektedir. (<http://www.videoaction.org/staff.html>) İşbirlikçi topluluklara verilebilecek başka bir örnek Kartemquin Films'dir. Kartemquin Chicago merkezli kar amacı gütmeyen bir topluluktur ve 1966 yılından beri faaliyet göstermektedir. Başlarda işbirlikçi sıfatını çok karşılamayan fakat çeşitli belgeselleri destekleyen topluluk 1970 yılında Gordon Quinn ve Jerry Blumenthal'in kuruculuklarıyla işbirlikçi bir sıfat kazanmışlardır. Kartemquin yeni nesillere eğitim vererek yüksek kalitede işlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır ve gençleri eğitmek için birçok film yapımcısı geliştirme programları gerçekleştirmektedir. Kartemquin toplanan bağışlarla belgesel yapımcısı eğiterek ve bu yapımcıların belgesellerini destekleyerek işbirliği gerçekleştirmektedir (<https://kartemquin.com/about>).

İşbirlikçi belgesellerde bazı temel çalışma prensipleri vardır buna göre yapımcıların rolü birey veya grupların içerik fikirlerini başlatmak, finansmanı hesaplayıp proje için ekipmanı sağlamaktadır. Konu fikri kimi zaman bireysel kişilerden kimi zaman oluşturulan gruplardan çıkmaktadır. Topluluk prensibi tanımlanan grup özelliklerine uygun, konu ile ilgili ve nitelikli kişilerin olduğu ve bu kişilerin konuya destek vermek için toplanmasıdır. Film yapımcılarında bireyler ya da gruplar medya üretimi konusunda eğitim almış, hikaye anlatma tekniklerine, yapım ekipmanlarına ve yapım sonrasına hakim kişilerden oluşmaktadır. İşbirlikçi belgesellerdeki dağıtım faydaları soyut kazançlar, satışlar, hibe paraları, vergi avantajları gibi finansal kazançlar, meslektaş değerlendirmesi olarak belirtilmektedir (Coffman, 2019, s. 64).

Batı İngiltere Üniversitesi, Dijital Kültürler Araştırma Merkezi'nde araştırma görevlileri işbirliği belgesellerini üç kategoriye ayırmaktadır. Bunlar creative crown, participant observers ve community of purpose olarak adlandırılmıştır. Creative Crown modeli birden fazla katılımcının, orijinal filmdeki görüntülere benzer bir biçimde şablonlar çekmesiyle oluşmaktadır. Buradaki görüntüler kendi başlarına bir anlam ifade

etmemekteyken bir araya geldiklerinde estetik ve anlam kazanmaktadır. Johnny Cash Projesi bu modele verilebilecek bir örnektir. Projede müzik videosu için katılımcılar tarafından kendi isteklerine göre kareler çizilmesi istenmiştir. Çizilecek kareler web sitenin arayüzü aracılığıyla çizilmiştir ve 172 ülkeden, 1.3 milyondan fazla kişinin gönderdiği çizimlerle video oluşturulmuştur (<https://www.radicalmedia.com/work/the-johnny-cash-project/>, <https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>).

Katılımcı gözlemciler olarak çevrilebilecek Participant Observers modelinde ise katılımcılar öncelikle ne çekeceklerine karar vermekte daha sonra içerik ile ilgili kendi yaşamlarından bilgileri kaydetmektedirler. Mapping Main Street katılımcı gözlemciler örnektir, belgesel özellikle yapım yılında Amerika’da Main Street’in politik gündeme oturması sebebiyle dikkat çekmektedir. Katılımcılar Main Street’ten görüntüler çekerek kendi hikâyelerini ve ana caddelerdeki problemleri #mappingmainstreet şeklinde paylaşmaktadırlar (<https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>, <https://mappingmainstreet.org/about.html>).

Amaç topluluğu olarak çevrilebilecek Community Of Purpose modelinde katılımcılar toplumsal değişimde ortak bir amaç için üretimde yer almaktadır. Bu modelde dikkat çeken unsur işbirlikçi sürecin ortaya çıkacak sonuç kadar önemli görülmesindedir. Belgesel sinema tarihindeki Challenge For Change’in yeniden oluşturulmuş hali olarak görülmektedir. Highrise projesi bu modele örnektir, Fawkes eline tek dünya yazarak kısa bir video paylaşmıştır ve insanların buna katılıp bir parçası olması için davet etmiştir. Çoğunluğun gençlerden oluştuğu katılımcılar kendilerini videoya kaydedip ellerine saygı, merhamet, umut, empati, birlik, fedakârlık gibi mesajlarını yazmışlardır (<https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>, <https://www.youtube.com/watch?v=q9ySxrzpP-g>).

İşbirlikçi belgesellerde bir web sitesi kurulmakta ya da web uygulamalarından katılımcılara seslenilmektedir. Katılımcılar projeye uygun bir biçimde belgeleri siteye yüklemektedir ve yüklenen belgelerle bir film oluşturulmaktadır. Life in a Day belgeselinde katılımcılar bir gününü ya da sosyal sorunlarını kameraya kaydederek siteye yüklemektedir ve bir yıl sonra görüntüler montajlanıp film oluşturulmaktadır. İşbirlikçi belgesel örneklerinin belki de en bilinen olan örneği Man With a Movie Camera: The Global Remake filmidir. Katılımcılar orijinal filmdeki görüntülere benzer görüntüler

çekerek film yapımcısına göndermektedir ve seçilen görüntülerle Vertov'un filminin yeniden yapımı oluşturulmaktadır.

### **2.5.3.3.Sanal gerçeklik belgeselleri, 360° belgeseller ve öne çıkan özellikleri**

Sanal gerçeklik ve 360° belgeseller teknolojik gelişmelerle üretilen sanal gerçeklik cihazlarının, çift objektif bulunan kameraların ve 360 ° kameraların icadıyla başlamıştır. Öncelikle sanal gerçeklik ve 360° video teknolojisi ortak bir teknolojiymiş gibi görünmektedir fakat farklı formatlara sahiptir ve aralarında benzer olan nokta 360° görüntülerin sanal gerçeklik başlıklarıyla izlenebilmesi ve ikisinde de HMD (head mounted display) kulaklık teknolojisinin kullanılmasıdır. 360° videolarda sanal gerçekliğin aksine izleyici edilgen bir gözlemci konumunda bulunmaktadır. (Sarı, 2017, s. 7; Özdem, 2021, s. 71)360° video kısaca birçok kameranın 'spherical' (küresel) olarak 360 derece videolu görüntü kaydedebilmesidir (Fonseca, 2016).

360° videolarında gerçek dünyadan görüntüler kullanmak ya da gerçek dünyada var olan bir bölgeyi 360°'lik bir biçimde kaydetmek yaygın olarak görülmektedir. 360° videolarında eğer izleyici HMD takıyorsa başını hareket ettirerek etkileşim sağlayabilmektedir. Burada videoların büyük bir bölümü göz hizasında ve büyük ölçeklerde geçilmektedir bu durum sınırsız bakış açısını sağlamaktadır. 360°'lik videolarla gerçekleştirilen belgesel yapımları geleneksel medyaya oranla gerçekliği daha başarılı bir biçimde kaydetmekte ve deneyimletmektedir. İzleyiciler olayın geçtiği mekânları ve kişilerin yaşantılarını 360°'lik bir bakış açısıyla görmekte ve olay duyulan empatinin oranını yükseltmektedir (Özdem, 2021).

Sherman ve Craig (2003, s. 13) sanal gerçekliği kullanıcının hareketlerini izleyen, en az bir duyu organına hitap ederek kullanıcıyı sanki o ortamdaymış gibi simüle eden etkileşimli bir teknoloji olarak tanımlamaktadır. Lev Manovich (2001, s. 8) sanal gerçekliğin temellerinin dijitalleşmeden önce atıldığını bununla birlikte dijitalleşme ile yenilenerek geliştiğini belirterek konvansiyonel medyadan farkının kullanıcıların kendilerini sanal ortamın içerisinde hissederek farklı bir ortamda olma deneyimi olarak açıklamaktadır.

Sanal gerçeklik terimi ilk defa 1989 yılında Jaron Lanier tarafından, tüm sanal projeleri tek bir çatı altında toplamak için kullanılmıştır. Dönem gereği kullanılan sanal gerçeklik terimi aslında üç boyutluluğu ifade etmektedir ve bu hissiyat gözlükler ve eldivenler aracılığıyla sağlanmaktadır (Krueger, 1991, s. xiii). Coates sanal gerçekliği kullanıcının

gerçekçi üç boyutlu durumlarda etkileşim kurmasını sağlayan, gözlükler ve kablolu giysiler vasıtasıyla deneyimlenen elektronik simülasyon ortamları olarak tanımlamaktadır. (akt. Steuer, 1993, s. 3) Steuer sanal gerçekliği tanımlarken teknolojik aygıt donanımı biçiminde değil sanal deneyim biçiminde ele almaktadır. Steuer çalışmasında orada olma hissini telepresence şeklinde tanımlarken orada olma hissini tetikleyen unsurların tanıklık (vividness) ve etkileşim (interactivity) olarak açıklamaktadır. Tanıklık ‘bir ortamın bilgiyi duylara sunma biçimiyle tanımlanan dolayimli bir ortamın temsil zenginliğidir’ başka bir deyişle tanıklık kullanıcının enformasyonu zenginleştirilmiş bir ortamda duylar vasıtasıyla alabilmesidir. Buradaki önemli nokta immersion (sarmalama)’dır çünkü tanıklığı tetikleyen sanal gerçekliğin sarlanmasıdır, böylelikle kullanıcı görüntü ve seslerin etkisiyle de kendini oradaymış gibi hissedebilmektedir. Orada olma hissi kısaca genişlik ve derinliğin tanıklığı; hız, aralık ve haritalamanın etkileşimi etkileyerek orada olma hissi doğurmasıdır (Steuer, 1993, s. 11-17).

Sanal gerçeklikte orada olma hissi teknolojik aygıtların ve medyanın etkisiyle kullanıcının gösterilen ve işittirilenlerin geçtiği ortamı hayal etmesi ve oradaymış gibi hissetmesidir. Kuşkusuz bunun en önemli sebebi ortamın duylara hitap ederek duylar vasıtasıyla bilgiyi sunmasından kaynaklanmaktadır. Bazı sanal gerçeklik yapımları kullanıcıya geri bildirim vermektedir ve dokunma etkileşimi bulunmaktadır bu gibi haptik yapılar kullanıcının sanal gerçeklik deneyimini artırmaktadır. Görme ve işitme duylarına hitap eden sanal gerçeklik deneyimleri gelişen teknolojilerle dokunma, koku ve tat gibi duylara da hitap edecektir ve haptik sistemler vasıtasıyla orada olma hissi ve gerçeklik artacaktır (Erkılıç ve Dönmez, 2020, s. 322).

Sanal gerçeklik içerisinde barındırdığı gerçeklik algısının derecesiyle doğru orantılı olarak bir biçimde kullanıcıyı fiziksel gerçeklikten uzaklaştırmakta ve simüle edilen gerçekliğe taşımaktadır. Burada sanal gerçeklik seviyelerine bakmak yerinde olacaktır, sanal gerçeklik kısmi katılımlı ortam, tam katılımlı ortam (CAVE) ve ortak katılımlı ortam olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Kısmi katılımlı ortamda sanal gerçeklik donanımı kullanılmamaktadır dolayısıyla kullanıcı fiziksel çevreden kopmadan sanal gerçeklik deneyimi yaşamaktadır, uçuş simülatörü buna örnek verilebilir. Tam katılımlı ortamlar bilgisayar desteğinin olduğu sanal ortamlar gibi neredeyse duyların hepsine hitap etmektedir. Bu ortamlarda kask, gözlük gibi sanal gerçeklik aygıtları kullanılmaktadır. Ortak katılımlı ortam aynı modele birden çok kişinin katılım sağlamasıyla

gerçekleşmektedir. Bu sanal ortamda katılımcılar sosyalleşebilmektedir (Aksu, 2019, s. 75).

Sanal gerçeklik belgesellerinde söz sahibi olan içerik değil kullanıcıdır, bilgi paylaşımından çok orada olma hissi önemlidir bu sebeple kullanıcı içerik içerisinde sınırsız bir biçimde dolaşabilme imkânına sahiptir ve sınırsız dolaşım imkânı fiziksel gerçeklikten ayrılıp sanal gerçekliğe girmesini kolay bir hale getirmektedir. Kullanıcının sanal gerçekliğe girmesi beynin görsel-ışitsel sisteminin aldatılmasından kaynaklanmaktadır (Sarı, 2017).

Sanal gerçeklik ve belgesel yapısı açısından bakıldığında sanal gerçeklik çekimlerinde belgesele konu olacak kişilerin yanında yönetmenler yerine kamera ve yapım ekipmanlarının bulunması gerçekliğin perdesiz ve doğal bir biçimde oluşturulmasını sağlamaktadır. Yönetmen ve çekim ekibinin ortamda olmama durumu istisnai ya da esnetilebilir bir durum değildir, sanal gerçeklikte kullanılan kamera ve ekipmanlar her yeri algılayabilme özelliğine sahiptir dolayısıyla ortamda bulunan herhangi bir şey görüntülere kaydedilmektedir (Sarı, 2017, s. 8).

Sanal gerçeklik belgeselleri gerçekliği diğer 360° belgeseller de dâhil tüm belgesel türlerinden daha başarılı bir biçimde kaydetmekte ve deneyime sunmaktadır. Görsel ve işitsel sistemlerin aldatılmasıyla fiziksel gerçekliğini unutup sanal gerçekliğin içerisinde kendini bulan kullanıcı olayları gözlemlemekten çıkarak yaşamaya başlamıştır. 360° belgeselleri YouTube gibi uygulamalardan izlenebilmektedir, bu uygulamalara National Geographic, New York Times gibi firmalar kendi 360°lik belgesellerini yüklemektedir, görüntüler 2 boyutlu ve 3 boyutlu bir biçimde izlenebilmektedir. Lions, Free Solo, Happyland, The Fight for Falluja gibi yapımlar 360° belgesellere örnek olarak gösterilebilir. 2019 yapımlı Exiled, 2016 yapımlı Behind The Fence, 2018 yapımlı Trinity, 2019 yapımlı Selyatağı gibi filmler sanal gerçeklik belgesellerine örnek olarak gösterilebilir.

#### **2.5.3.4. Belgesel oyunlar (Docu-Game) ve öne çıkan özellikleri**

Grierson belgesel terimini ‘gerçekliğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması’ şeklinde açıklamıştır ve teknolojik gelişmelerle bağlı olarak gerçekliğin yorum edilme biçimi gelişmiştir. Analog dönemde kameraların küçülmesi ve sesin kaydedilebilmesiyle film yapımcıları gerçeği ve yaratıcılığı sokaktaki insanlara soru sorarak geliştirirken dijital dönemdeki film yapımcıları gerçekliği oyun biçiminde kullanıcıya sunarak



geliştirmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında belgesel oyunlar gerçeklik ile oyun alanının bir araya getirilmesinden doğduğu için belgesel nitelik barındırmaktadır ve kimi gazeteci, araştırmacı, eleştirmen için belgeselin bir türü olarak görülmektedir (Tağ Kalafatoğlu, 2019, s. 195).

Belgesel oyunlar ‘belgesel bilgisayar oyunları’ şeklinde de anılmakla birlikte tarihsel gerçekliklerin ve travmatik olayların oyun biçiminde yeniden yaratılmasıdır. (Raessens, 2006) Belgesel oyunlar iki temel üzerine oturtulmuştur bunlar kaynaklarla kanıtlanabilen belgeler ve dijital oyun kurallarıdır (Arda ve Şentürk, 2020, s. 1369).

Belgesel oyunlarda gerçek insanlar, konular ve mekânlar oyun biçimine aktarılırken yaşam ile ilişkilendirilmektedir. Bir oyunun belgesel niteliği taşıyabilmesi için içerisinde bir gerçeklik bulunmalıdır ve özellikle sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanıldığı belgesel oyunlarda film-oyun yapımcısının gerçeklik ile oyunu en doğru biçimde ilişkilendirmelidir (Bogost ile Poremba, 2008, s. 1) .Film-oyun yapımcısı oyunu salt bilgi aktarmak olarak da değerlendirmemelidir en nihayetinde oyun olduğu için içerisinde eğlence unsuru da barındırmalıdır başka bir deyişle film-oyun yapımcısı öğretirken eğlendirmeyi, eğlendirirken öğretmeyi unutmamalıdır. Burada Jann Allbeck’in ‘ciddi oyun’ amacını belirtmek yerinde olacaktır. Allbeck (2010) ciddi oyunun amacının oyuncuya başka bir deyişle kullanıcıya bilgi verilmesi, kullanıcıyı eğitmesi, kullanıcıya bir konu ya da durumu tanıtmaya ya da incelemesi şeklinde açıklamakta ve ciddi oyun alanının savunma, sağlık hizmeti, mühendislik, eğitim vb. gibi çeşitli alanlarda geliştiğini belirtmektedir. Bu durum kısaca tarihi oyunlar bazında örneklendirilecek olursa tarihi bir oyun oynayan kullanıcı -oyunun tasarlanmasına ve kullanıcıya bağlı olarak- eğer tarihi olayların gidişatına göre ya da yanlış bir biçimde oynamak durumunda kalırsa bu içerik belge niteliği olmayan oyun olarak adlandırılır. Eğer kullanıcı tarihi olayların gidişatına göre oyunu ilerletebilirse içerik belgesel oyun olarak adlandırılabilir (Arda ve Şentürk, 2020, s. 1371).

Belgesel oyunlar diğer yeni belgesel türlerinde olduğu gibi etkileşimli ve izleyici yerine katılımcının bulunduğu türdür. Belgesel oyunlarda gerçekliğin yaratıcı yorumun gerçek durumları, olayları ve anların oyun biçiminde sunulmasıdır. Bu sunum genellikle sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanımıyla gerçekleşmektedir, sanal gerçeklikteki dikkat çeken unsur kullanıcıların ‘deneyimleme’ ve ‘orada olma’ hissiyatıydı. Dolayısıyla belgesel oyunlarda kullanıcı kanıtlanabilir gerçeklere şahit olabilmekte, içeriğe müdahale edebilmekte, katılabilmekte ve gerçekliği deneyimleyebilmektedir. Kullanıcı oyunu

kendi seçim ve isteklerine göre ilerlettiği için biricikliğini korumaktadır başka bir deyişle belgesel oyunlarda kişiye özel deneyimler bulunmaktadır.

Belgesel oyunlar, belgeselin ilkelerini ve gerçeklikle olan ilişkisini belgesel filmlerdeki gibi ele almaktadır ve içerisinde kendi yaratıcılığı bulunmaktadır. Belgesel oyunlardaki kullanıcı gerçek bir kişinin yaşadıklarını, tarihi bir olayı ya da durumu deneyimlerken içerisinde kendisini bulmaktadır bu durum gerçekliğin benimsenmesinin önünü açmakla birlikte kullanıcının yaşanan olay ve durumlara sorgular bir perspektifte bakmasını, konuyla ilgili hem oyun içerisinde hem de oyun dışında bilgi edinmesini, kişisel görüşmelerini belirlemesini sağlamaktadır. 2004 yapımı JFK:Reloaded, 2003 yapımı 9-11 Survivor, 2003 yapımı Waco Resurrection ve 2003 yapımı Escape from Woomera gibi oyunlar belgesel oyun örnekleri olarak ele alınabilir (Tağ Kalafatoğlu, 2019, s. 197-201).

Etkileşimli belgeseller özellikle 2010 sonrasında belgesel alanının büyük bölümünde bilinir hale gelmiştir ve film festivallerinin web sitesinde kendisine yer bulabilmiştir. Amsterdam Uluslararası Belgesel Film Festivali (IDFA) ve Kanada Ulusal Film Kurumu (NFB) gibi festivaller kendi web sitelerinde belgesel alanındaki gelişmeleri, etkileşimli belgesel örneklerini, eğitim programlarını sunmaktadır. Belgesel alanı için oldukça öneme sahip bu gibi festival ve kuruluşların etkileşimli belgesel alanını DocLab (IDFA) gibi programlarla geliştirmesi oldukça kıymetlidir. DocLAB programında sergi, canlı sinema etkinlikleri, workshoplar gibi etkinliklerle etkileşimli sinema gibi yeni sanat biçimleri tanıtılmaktadır ve yeni belgeselciler için alan oluşturulmaktadır. IDFA ve NFB'nin yanında Docubase, Tribeca Film Festivali, Sheffield Belgesel Film Festivali, Inter Doc, Social Documentary Network gibi festival ve kuruluşlar başarılı etkileşimli belgesel örneklerini izleyici-kullanıcıya sunmaktadır.

Belgesel film türünün ortaya çıkışı sinemanın ilk yıllarına dayanmaktadır. İlk yıllarda kurmaca filme nazaran belgesel film daha ön plandadır ve daha çok örnek barındırmaktadır. Teknolojik gelişimlerle var olan belgesel film türü teknolojik gelişmelere bağlı olarak gelişim göstermektedir başka bir deyişle teknolojik gelişim belgesel film türünü beslemektedir. 1960'da hafif ekipmanlar ve ses kaydı belgesel sinemayı doğrudan sinema, özgür sinema, sinema gerçek ve kino-göz gibi türlere yönlendirirken 1970'de gelişen video teknolojisiyle ve 1980'de video kameralarına mikrofon takılmasıyla ses senkronizasyonunun sağlanması belgesel alanını geliştirmiştir (Tağ Kalafatoğlu, 2016). Doksanlı yıllarda ise World Wide Web ve sayısal teknolojilerin

radio, televizyon ve sinema alanını dijitalleřtirmesiyle ve 2000'li yıllarla mobil cihazların birer medya merkezi haline gelmesiyle belgesel film yapım, yapım sonrası (kurgu), reklam (pr), dağıtım ve kullanım aşamalarında geri dönülemez deęişiklikler yaşanmıştır. Teknolojik gelişmelere baęlı olarak gelişen belgesel sinemada film üretim ve tüketim (edilgenden etkene geçiş ve izleme kültüründeki deęişiklikler) stratejileri deęişerek yeni belgesel türlerini ve dijital kültürleri oluşturmuştur. Bu bölümde yeni medya kavramı, yeni medyanın sinema ve belgesel alanına katkıları ve yeni medyayla birlikte belgesel sinemaya vazgeçilmez bir nitelik kazandıran etkileşim kavramı ve yeni türler anlatılmıştır. Katılımcı kültür ve yakınsama kültürü kuşkusuz yeni medyanın belgesel alanına getirdięi en önemli katkılardan bazılarıdır. Bu noktada katılımcı kültür ve yakınsama kültürüne deęinmek yerinde olacaktır.

### 3. KATILIMCI KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ

#### 3.1. Dijital Kültür

İletişim teknolojilerinin dijitalleşmesi beraberinde dijital kültür kavramını getirmektedir bu noktada dijital kültürü kavrayabilmek için öncelikle kültür kavramına değinmek yerinde olacaktır. Güngör'e (2018, s. 108) göre kültür insanın kendini yeniden üretmesi ve dünyayı anlamlandırması olarak özetlenebilir, bu noktada insanın üretme türü içerisinde yaşadığı topluma ve hayat koşullarına göre değişiklik gösterdiği için kültürün tanımı ve yaklaşımı da çeşitlilik göstermektedir.

Tarım ve hayvancılıktan ortaya çıkan, Latince 'cultura', 'colere' fiilinden geliştirilmiş kültür terimi başlangıçta yetiştirme, tarım, eğilim, ekim yapma, hayvan bakımı gibi anlamlar için kullanılmaktadır (Kroeber ile Kluckhohn, 1952). Kültür teriminin insanla ilişkilendirilmesi 16. Yüzyılı bulmuştur. Kültürün insan ile ilişkilendirilmesi terimi soyut halden somut hale getirerek günümüzdeki tanımlamalara zemin hazırlamıştır (Williams, 1983). Karl Marx 1859 yılında yazdığı kitabında Adam Smith örneğiyle kültürü yönlendiren unsurun ve şekillendirenlerin ekonomi ve güçlü sınıflar olduğunu belirtmiştir. Buna göre sınıfsal ayırmda yüksek sınıfta olan, ekonomik düzeyi yüksek olan kişiler kültürü şekillendirmektedir ve kültür her zaman onların avantajlı olacağı bir biçimde şekillenmektedir (Marx, 1859, s. 2). Yirminci Yüzyıla geldiğimizde ise kültür daha çok entelektüel olarak donanımlı, seçkin sınıfın bir kavramı olarak karşımıza çıkmaktadır (Williams, 1995, s. 11).

Kültür Türk Dil Kurumu tarafından *tarihsel ve toplumsal gelişim içerisinde bütün maddi ve manevi değerlerle yaratılan, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü* olarak tanımlanmaktadır (sozluk.gov.tr).

Tylor ise 1870 yılında yazdığı *Researches Into the Early History of Mankind* kitabında kültürü toplumun parçası olan insan tarafından meydana getirilen hukuk, ahlak, bilgi, sanat, inanç ve gelenek gibi alışkanlıklar olarak açıklamıştır (s. 2-3).

Inglis (2005) kültürün sekiz özelliğinin olduğunu vurgulamaktadır. Kültür bir grup insanın ortak değerlerini, düşüncelerini, inançlarını kapsar; grupların kültürleri birbirinden farklı olabilir; kültür öğrenilen bir şeydir; kültür anlamlı parçaları içerisinde barındırır; kültür bir grubun davranışını belirleyebilir ya da tetikleyebilir; kültür doğal

yollarla gelen bir şey değildir, insan ürünüdür; grubun mensup olduğu kültür yazımsal olarak sembol ya da kelimelerle sanat ürünlerine yansır; kültür kullanılacak olan toplumsal iktidar ile etkileşimdedir.

Kültür birleştirici ve bütünleştirici bir nitelik barındırmaktadır ve içerisinde üç ana unsur bulundurmaktadır bunlar; sosyal sistemin içerisindeki sosyal ilişkiler, düşünce sistemleri ve sosyal ile kültürel uygulamaların maddesel artıklarıdır. Sosyal sistem içerisindeki sosyal ilişkilerden kasıt farklı yaşam tarzlarına rağmen hep beraber yaşamının yolunu bulmakken düşünce sistemlerinden kasıt toplumun gelenekleri, değer yapıları ve inançlarıdır. Sosyal ile kültürel uygulamaların maddesel artıkları ise bunlar sonucunda ortaya çıkan sanat ürünleri ve edebiyattır (Tredinnick, 2008, s. 3).

Kültür, toplumu diğer toplumlardan farklı kılan gelenekler, görenekler, edebiyat, sanat, hukuk, din vs. gibi prensipleri içerisinde barındıran bir kavramdır. Kültür sanayi öncesindeki toplumlarda birden fazla alt kültürü ve çeşitliliği içerisinde barındırmaktadır, sanayileşme döneminde ise toplumlar modernleşmiş ve tek tipleşmiştir bu sebeple kültür de sanayileşmiştir ve sanayi kültürü haline gelmiştir. (Şan ile Hira, 2013, s. 5) Sanayi kültürünün oluşması, sinemanın endüstrileşmesi, kitle iletişimindeki gelişmeler vs. gibi sebeplerle teorisyenler kültürün değişimini ve bu değişimdeki unsurları irdelemiştir (Ceylan, 2019, s. 35). Bu bağlamda çalışmalar gerçekleştiren Frankfurt Okulu kuramcıları pozitivism, bilim, teknoloji, sanat, estetik, kitle kültürü ve Marksizm gibi konularda eleştirel bir tutumla çeşitli teoriler üreterek alana katkı sağlamışlardır (Yaylagül, 2006, s. 87). Adorno ve Horkheimer, Frankfurt Okulu'nun en önemli kuramcılarındandır ve 1972 yılında gerçekleştirdikleri Aydınlanmanın Diyalektiği çalışmalarında kitle kültürünün kapitalizmle eleştirisini yaparak kitle kültürü ürünlerinin eğlence amacıyla üretilmiş, içerisinde derinlik barındırmayan, tek tipleşmiş ürünler olarak belirtmişlerdir. Sanayileşmeyle birlikte kültür bozulmaya başlamıştır, kültürler ortadan kalkmıştır ve ortak kültür oluşmuştur. Kitle kültürü ile insanlar sınırlandırılmış ve edilgen tüketici kitle ortaya çıkartılmıştır. Frankfurt Okulu kapitalist dayatmayla birlikte ortaya çıkan bu kültür endüstrisinde üretilen ürünlerin topluma dayatıldığını ileri sürmektedir bu kuşkusuz üretimin, dağıtımın ve tüketimin büyük şirketler tarafından gerçekleştirilmesi ve onların kâr amacından kaynaklanmaktadır. Aslan'ın (2020, s. 51) da belirttiği üzere kültür endüstrisi kitlelere derinliği olmayan konuların benimsenmesi düşüncesini oturtmaktadır. Yirminci Yüzyılın ikinci yarısına kadar kültür araştırmaları eleştirel teori sebebiyle eleştirel bir perspektifle yapılmaktadır bununla birlikte 20. Yüzyılın ikinci yarısında

Williams gibi teorisyenler gerçekleştirdikleri akademik çalışmalarla kültürün eleştirel perspektiften çıkararak yaşam tarzı olabileceğini, popüler kültürün kabul edilebilir bir şey olabileceğini açıklayarak literatüre katkı sağlamışlardır (Aslan, 2020, s. 51). Güngör (2013, s. 298)' e göre Williams, kültürü yaşamdaki demokratikleşme unsuru olarak ele almaktadır ve Williams'ın ardından bu demokratikleşme unsuruna vurgu yapan kişi Fiske'dir. Güngör bu noktada popüler kültürün herkes tarafından oluşturulması sebebiyle tüm kültür ve alt kültürleri içerisinde kapsadığı ve içerisinde çeşitlilik gösterdiği için demokratik olabileceğini vurgulamaktadır.

Dijital kültür ise sayısal teknolojilerin medya ve iletişim alanına etkisiyle, medya ve iletişimin dünya çapında dijitalleşmesi ve dijital mecra vasıtasıyla gerçekleştirilmesi sebebiyle ortaya çıkmaktadır. Dijital kültür kısaca internet, bilgisayar, yeni iletişim ve bilgi teknolojileriyle ortaya çıkarılan kültürdür (Aslan, 2020, s. 52).

Yeni iletişim teknolojileri bir noktada insan ortamına müdahale edebilmekte ve o ortamda değişiklikler gerçekleştirebilmektedir bu durum kültürlerin değişmesine de neden olabilmektedir. Ortaya çıkan bu değişim teknolojik mantık sebebiyle gerçekleşmemektedir ve burada önemli olan nokta toplumun bu teknolojiyi nasıl kullandığı, nasıl kabul ettiği ve nasıl düzenlediğidir çünkü değişim bu etkenlere bağlı olarak gerçekleşmektedir. Bu noktada teknolojinin toplumları ve dolayısıyla kültürü etkilediği ve değişime uğrattığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Söz konusu olan teknoloji iletişim ve bilgi teknolojisi olduğunda kullanım şekli iletişimsel ve kültürel kalıpların özünde değişiklikler gerçekleştirebilmektedir. Bu noktada iletişim teknolojilerinin kültüre karşı edilgen olmadığını aksine etkileşimli bir sistem vasıtasıyla kültürle etkileşime girdiğini söylemek mümkün hale gelmektedir (Uzelac, 2008, s. 10-11).

Gere (2008, s. 17) kültürün dijital teknolojiler tarafından etkilenerek dijital kültür biçimini aldığını belirtmektedir. Bu noktada dijitalleşmeyle ortaya çıkan yeni iletişim teknolojilerinin, internetin, dijital mecranın iletişim alışkanlıklarını değiştirerek kültürü etkilediğini ve dijital kültürü oluşturduğunu söylemek mümkündür. Yeni iletişim teknolojileriyle birlikte iletişim değişmiştir, iletişimdeki etkileşim kavramı değişmiştir, iletişim anlık bir hal kazanmıştır, kültürel olarak baskın olan kimi davranış önemini kaybetmiş ve bazı kültürel formlar oluşmuştur. Webster (2017, s. 353) bu davranışların önem kaybetmesini ya da değişimini dijital ortamdaki seçme özgürlüğü, paylaşma özgürlüğü ve yaratma özgürlüğü olarak açıklamaktadır. Buna değişen izleme kültürü örnek olarak verilebilir, yeni teknolojilerle izleyici pek çok seçenek arasında istediği

içeriği seçerek izleyebilmekte ya da kaydedilen yayınları sonrasında ya da yeniden izleyebilmekteyken kendi dijital kanalını kurarak içeriği kendi üretebilmekte, yaratabilmektedir. Paylaşma özgürlüğü de kendine aittir, kullanıcı-izleyici kendine ait ya da başkasının üretmiş olduğu içeriği ya da metni paylaşabilme özgürlüğüne sahiptir. Webster'ın da belirttiği üzere paylaşma özgürlüğü sosyal mecrada retweet ya da link biçiminde sıklıkla görülmektedir, sosyal mecrada kullanıcı kanaat önderinin ya da kurumların paylaşımlarını paylaşabilmektedir.

Toparlanacak olursa dijital kültür, yeni iletişim teknolojilerinde kullanılan dil, gelenek, kültür, sanat ürünü gibi unsurların değişime uğrayarak dijitalleşmesidir. Dijital kültür gün geçtikçe gelişen bir tanımlamaya sahiptir ve içerisinde pek çok şeyi barındırmaktadır. Yeni iletişim teknolojileri ve yeni medya ile radyo, televizyon, sinema, edebiyat gibi alanlar dijitalleşmiştir ve içerisinde katılım kültürü ile yakınsama kültürünü barındırmaktadır. Metinler kâğıda yazılıp taranarak dijitalleşebilmekte ya da dijital bir biçimde yazılabilmektedir, kitaplar ve edebi ürünler dijital formatlara çevrilebilmekte ya da dijital kitap site ve uygulamalarında yazılıp okuyucuya sunulabilmektedir. Dijital televizyon kanalları kurulabilmektedir veya dijital televizyonlarla izleme gerçekleştirilebilmektedir. Sinema tamamen dijital yollarla üretilebilmekte ya da gerçek aksiyon görüntüleri dijital yöntemlerle işlenebilmektedir. Sinema filmleri ve diziler dijital platformlarda gösterime sunulabilmekte, dijital platformlar için film ve dizi üretilebilmektedir. Bir başka deyişle kültür ürünleri olan eserler dijitalleşmenin yoğunluğuyla dijital bir biçimde üretilerek ve tüketilerek, dijital kültür ürünü haline gelebilmektedir. Sinema, televizyon ve radyonun yanı sıra resim, heykel gibi sanat ürünlerinin sunumu ve satışı da dijitalleşmiştir, sanat eserleri dijital sergilerde gösterime sunulabilmekte ve satış işlemi gerçekleştirilebilmektedir.

Bu ürünler içerisinde kullanıcı, etkin bir rol alarak katılımcı olabilmektedir ve bu durum katılımcı kültürü doğurmaktadır. Farklı disiplinlere sahip iletişim teknolojileri birbirine yakınlaşarak yeni bir biçimi oluşturabilmektedir ve bu durum yakınsama kültürünü doğurmaktadır. Sinema alanında bakıldığında üretim, tüketim, pazarlama, dağıtım ve izleme kültürleri değişmektedir kuşkusuz bunun en büyük sebebi yeni medyanın etkileşim özelliğidir. Film üretim ve tüketiminde izleyicinin dâhil olduğu, yönlendirdiği, katılım sağladığı bir kültür ortaya çıkmaktadır ve yine aynı şekilde filmler teknolojik olarak birbirine yakınlaşmış aygıtlarla üretilebilmekte, dağıtılabilmekte, tüketilebilmektedir ve böylece yakınsamanın olduğu bir kültür ortaya çıkmaktadır. Özetle

yeni medya sinema alanına yeni kültürler getirerek alanı geliştirmektedir. Pek çok dizi, film ve kitap dijital kültür ürünü haline gelebilmektedir sinema alanında bakıldığında çeşitli dijital platformlar için üretilmiş filmler ve diziler izleyiciler tarafından popülerliğe ulaşarak kültür ürünü haline gelebilmektedir. Türkiye içerisinde örnek verilecek olursa Netflix dijital platformu için çekilmiş olan Atiye dizisi izleyiciler tarafından oldukça ilgiyle karşılanarak popüler kültür ürünü haline getirilmiştir. Hikâyenin geçtiği Göbeklitepe, Nemrut Dağı, Kapadokya ve Mardin bölgeleri ve buralardaki müzeler ve tarihi değerler ilgi görmeye başlamıştır, turistik açıdan kazanımlar gerçekleşmiştir. Dünya üzerinden örnek verilecek olursa Game Of Thrones dizisi Home Box Office için çekilmiş bir dizidir ve dünya tarafından büyük bir ilgiyle karşılanmış ve popüler kültür ürünü haline getirilmiştir. Game of Thrones dizisinin etkisi giyim sektörüne de yansımıştır çeşitli markalar diziye bağlı biçimde tişört tasarlayarak satışa sunmuştur. İki dizinin de popülerleşmesi izleyiciler arasındaki dili doğurmuştur, buradan kasıt izleyicilerin dizilerde anlamlı olan imgeler ve diyaloglar vasıtasıyla herkes için açık olmayan iletişimi kurabilmesidir.

Dijital platformlarda yayınlanan bazı kurmaca yapımlar özellikle geçmiş yıllardaki sosyal problemleri konu edinen kurmaca yapımlar dönemin kültürünü, sosyal problemleri ve sosyal yapıyı izleyiciye sunmaktadır. Örneğin Netflix'te yayınlanan Kulüp dizisi 1950'li yılların İstanbul'unda yaşayan Seferad Yahudisi Matilda karakteri üzerinden Türkiye'de yaşayan Yahudilerin, dönemin siyasi karmaşasındaki toplum yapısını, dönemin Yahudi-Türk ilişkisini ve sosyal yapıyı çarpıcı bir biçimde aktarmaktadır. Bu gibi kültürel konular yönetmenler tarafından işlenerek büyük bir pazar haline gelmiş dijital platformlarda yayınlanmasıyla dönemin kültürel yapısı dijital bir biçimde büyük bir kitleye sunulmuş olur ve üstelik bu sunum nesiller boyu devam edeceği için dönemin kültürü bir miras halinde muhafaza edilmiş olur. Dönemin kültürel ve sosyal yapısının işlenmesi hem izleyicilere dönem hakkında bilgi vermekte hem de merak uyandırmaktadır ve açıkça kültürün dijital bir biçimde sunulmasıdır.

28 Mart 2022 tarihinde gerçekleşen 94. Oscar Ödülleri çeşitli dijital platformlar için çekilen filmlerin en iyi film ödülünü alabileceğini izleyicilere göstermiştir. Kendi tutkusu ile işitme engelli ailesine yardım arasında kalan Ruby'nin hikâyesinin anlatıldığı (Child of Deaf Adults) filmi 94. Oscar Ödülleri 'en iyi film' ödülünü kazanmıştır ve bu durum dijital platform olan Apple Tv+ için üretilmiş yapım olması sebebiyle tarihe



gececektir. CODA en iyi film ödülünün yanı sıra en iyi yardımcı erkek oyuncu ödülü ve en iyi uyarlama senaryo ödülünün kazananı olmuştur (imdb.com).

### **3.2. Katılımcı Kültür**

Webster'in da belirttiği üzere medyanın dijitalleşmesiyle izleyiciler edilgen konumdan çıkarak katılımcı/kullanıcı haline gelmiştir ve yeni medya ortamında özgürce hareket edebilme imkânına sahip olmuştur (Webster, 2017, s. 353). Dijital kültürde, popüler kültür olabilmesi için belirleyici unsur kullanıcılarıdır bu noktada yaratım özgürlüğünde kullanıcıların içerik ve paylaşımları, kullanıcıların orijinal içeriğe olan katkısı dikkat çekmektedir. Kullanıcının içeriğe müdahale ederek yeni bir bakış getirmesi katılımcı kültürün temel göstergelerindendir (Aslan, 2020, s. 53).

Katılımcı kültür terimini literatüre kazandıran kişi Henry Jenkins'tir. Jenkins 2006 yılında yayımladığı 'Convergence Culture: Where Old and New Media Collide' isimli kitabında katılımcı kültür terimini geçmiş teknolojilere nazaran erişilebilir olan dijital teknolojiler, kullanıcıların ürettiği içerikler, medya ile tüketici arasındaki güç dağılımının değişimi biçiminde açıklamaktadır.

#### **3.2.1. Katılımcı kültürün tanımı ve öne çıkan özellikleri**

Jenkins (2009) katılımcı kültür içerisinde hayranların da bulunduğu tüketicilerin içerik yaratması ve yaratılan içeriğin yayılımı/dağıtım aşamasında etkin rol alması, katılım için davet edilmesi biçiminde tanımlamaktadır. Jenkins katılımcı kültürün öne çıkan özelliklerini ise beşe ayırmaktadır: 1. Sanatsal ifade ve sivil katılım için daha az engel bulunmaktadır. 2. Kullanıcıya kendi içeriğini yaratmak ve yaratılan içeriği paylaşmak için destek verilmektedir. 3. Deneyimli kişiler gayri resmi bir rehberlik ile acemilere bilgi aktarımında bulunabilmekte, başka bir deyişle gayri resmi bir mentorluk ile bilgi aktarımı gerçekleştirilebilmektedir. 4. Önemli katkı verdiğini düşünen üyeler. 5. Bir dereceye kadar diğer üyelerle sosyal bağ hisseden üyeler başka bir deyişle kendi içeriklerinin başkaları tarafından nasıl karşılandığını önemseyen üyeler (s. 7).

Katılımcı kültürün başat özelliği kullanıcının sanatsal içerik üretebilmesi, ürettiği bu içeriği başkalarıyla paylaşabilmesi ve bunun için destek verilmesidir. İçerik üretiminde ve paylaşımında kuşkusuz yeni medya teknolojileri, internet, sosyal paylaşım mecrası önemli noktalardır, kullanıcılar kendi sanatsal içeriklerini birbirinden farklı prensiplere sahip aygıtların yaklaşmasıyla ortaya çıkan yeni medya aygıtlarıyla üretebilmekte,

internet vasıtasıyla sosyal paylaşım mecrasında paylaşabilmektedir. Deneyimli kişiler paylaşım üzerine yorum yaparak kullanıcıyı geliştirebilmekte ve teşvik edebilmektedir. Paylaşım yapan kullanıcı, yorum yapan kullanıcıların içeriğini nasıl karşıladıklarını önemseyebilmektedir buna karşın kimi zaman katılımcı kültürün kullanıcı özelinde olumsuz yanları da gözlenmektedir örneğin kullanıcılara içeriği sebebiyle linç girişiminde bulunma, erişilebilirliğin ve katılımcılığın kolay olması sebebiyle kullanıcıyı taciz ve tehdit etme bunlardan bazılarıdır. Deneyimli kişilerin acemi kişilere bilgi aktarması kimi zaman geleneksel medyanın hâkim olduğu dönemde büyüyen kişilerin yeni medya kullanımını, jargonunu, şaka ve mizansenini bilmemesi gibi durumlarda da görülmektedir.

Katılımcı kültürün kullanıcıya içerik üretebilme ve paylaşabilme fırsatını sunması etkileşim özelliğinin bir parçasıdır. Bu noktada hem yeni medyanın hem de katılımcı kültürün önemli özeliği olan etkileşim sayesinde kullanıcı içerikleri arşivleyebilmekte, kaydedebilmekte ve paylaşabilmektedir. Bu noktada katılımcı kültürün aslında yeni medya teknolojilerinin patlamasını özümseyip karşılık vermesi sebebiyle ortaya çıkmaktadır denebilir (Jenkins, 2009, s 8). Kullanıcının içeriğe müdahale edebilmesi, içeriğe kendi metnini ekleyebilmesi veya içerikteki metni değiştirebilmesi, içeriği geliştirip etki ederek paylaşabilmesi başka bir deyişle içerik ile etkileşim halinde olması içeriğe katılım gösterdiğinin göstergesidir ve bu sebeple etkileşim, içerisinde katılım kültürünü de barındırmaktadır (Geçkin Onat, 2017, s. 117).

Jenkins katılım terimini eğitim uygulamaları, yaratıcı süreçler, topluluk yaşamı ve demokrasiyi kapsayan bir terim olarak kullandığını, hedefinin gençleri tam katılımcı olabilmeleri için teşvik etmek olduğunu belirtirken aslında pek çok gencin bazı yollarla zaten katılımcı kültürün içerisinde olduğunu belirtmektedir. Bunlar:

Bağlantılar: Merkezli çevrimiçi topluluklarda resmi ve gayri resmi üyelikler. Friendster, Facebook, metagaming, My Space gibi çeşitli medya biçimleri.

İfadeler: Dijital örnekleme, dış görünüm ve modlama. Hayran video yapımı, hayran kurgu yazımı, fanzin vb. (Jenkins filme müdahalede bulunan, akışı değiştiren ve yeni formatlarda içeriği geliştiren hayran gruplarını fandom grupları olarak açıklamaktadır. Örneğin Harry Potter film serisinin hayranları <https://harrypotter.fandom.com/tr> adından bir web sitesi kurmuşlardır.)

İşbirlikçi Problem Çözme: Resmi ve gayri resmi ekipler halinde birlikte çalışarak görevleri tamamlamak ve yeni bilgiler geliştirmek. Örneğin Wikipedia aracılığıyla, alternatif gerçeklik oynamak ve bozmak.

Dolaşımalar: Medya akışını şekillendirme. Podcasting, bloglama vb. (Jenkins, 2009, s 8)

Katılımcı kültürle kullanıcı içeriğin hikâye anlatımına da katılım gösterebilmektedir. Transmedya olarak tanımlanan hikâye anlatımına katılım kısaca, bir kurmacanın birden fazla dağıtım yoluna sistematik bir biçimde yayılmasıdır. Kurmaca içerik; çizgi roman, sinema filmi, bilgisayar oyunu gibi çeşitli dağıtım yollarına yayılabilmektedir ve hayranlar tarafından şekillenebilmektedir. Dizinin birkaç bölüm uzaması, filmin sonunda sevilmeyen karakterin ölümü gibi değişiklikler, filmin senaryosunun hayranlara göre değiştirilmesi ve kimi zaman senaryo ve hikâye evreninin hayranlar tarafından oluşturulması gibi çeşitli durumlar hikâye anlatımını, doğrusal akışı değiştirmektedir ve farklı yeni yollar ortaya çıkarmaktadır. Transmedya hikâye anlatımı da yukarıdaki örnekler gibi kullanıcı ve hayranlar tarafından hikâyenin sürekli değişime uğraması, genişlemesi ve hikâye evreni oluşması olarak tanımlanabilir (Geçkin Onat, 2017, s. 117-118).

Katılımcı kültür teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişim ve gelişim göstermiştir. Örneğin tiyatrolardaki katılımcılık izleyicinin hikâyeye müdahale edebildiği doğaçlama tiyatrolardan farklı bir boyuta taşınmıştır; yeni medya teknolojisiyle sanal gerçeklik algısı oluşturulmaktadır ve bu teknoloji izleyicinin kendi evindeyken izlediği tiyatroyu sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde tiyatro salonundaymış gibi izlemesini mümkün hale getirmektedir. Kimi yapımlarda ise izleyici tiyatro oyuncusu olabilmektedir buna verilebilecek başarılı bir örnek Google ve Commonwealth Shakespeare Company'nin ortak yaptıkları Hamlet 360: Thy Father's Spirit yapıımıdır. Altmış dakikalık bu yapımda izleyici sanal gerçeklik gözlükleri vasıtasıyla Hamlet'in ölmüş babasının hayaletini canlandırabilmekte, ortamın yeni boyutlarını keşfedebilmektedir. Yapım klasik Hamlet'ten farklı bir biçimde ele alınmaktadır, hikâyede Hamlet ile babasının arasındaki ilişki odağa alınmaktadır. Yapımda izleyiciler sahneye çıkarak dolaşabilmekte ve ortamı inceleyebilmektedir, dekorlara ve süs eşyalarına hatta aynada kendilerine bakabilmektedir. 360° olarak tasarlanmış bu yapım WGBH'nin YouTube kanalından 2B ve 3B biçimde izlenebilmektedir (<https://www.wgbh.org/hamlet360>).

Hamlet 360° yapımından anlaşılacağı üzere katılımcı kültür yeni medya teknolojilerinin gelişimiyle değişim göstermiştir ve anlaşılacağı üzere içerisinde yakınsamayı barındırmaktadır. İzleyici farklı prensiplerle birbirine yakınlaşmış yeni medya aygıtlarıyla ve internet aracılığıyla, sanat eserine katılım gösterebilmektedir. Örneğin yukarıda bahsedilen yapım akıllı televizyonlardan, mobil aygıtlardan, bilgisayarlardan 3B bir şekilde izlenebilmektedir. Castells yakınsama, katılım, internet ve yeni medya teknolojileriyle izleyiciye dönük kitle iletişimin etkin izleyiciye dönüştüğünü belirtmektedir. Etkin izleyiciler kendi içeriğini ve anlamını yaratabilen ve bunları biçimlendirebilen, içerikle ve ağlarla etkileşim sağlayabilen, etkileşimli anlam üretimi gerçekleştirebilen hale gelmektedir (2009, s. 132).

Jenkins de Castells gibi medya yakınsamasının katılımcı kültürü doğurduğunu ve edilgen tüketicinin üreten tüketiciye dönüştüğünü belirtmektedir. Yakınsamayla kişiler içerik üretebilmektedir ve medya şirketleri bu üretimlerle kâr elde etmektedir. Katılımcı kültürde kullanıcılar medyayı yönetebilmek ve yönlendirebilmek, farklı insanlara içeriğini sunabilmek ve etkileşimde olabilmek için içerik üreten kullanıcı sayesinde medya şirketleri kâr elde edebilmekte ve medyayı yönlendirebilmek için kendi piyasalarını ve içeriklerini yükseltmekte, daha fazla kullanıcıya ve hıza sahip olabilmek için çalışmalar gerçekleştirmektedir. Edilgen olan eski tüketiciler medya şirketlerine ve kendilerine sunulan içeriğe bağlı bir şekilde kullanım gerçekleştirirken etkin olan yeni tüketiciler farklı ağların ve mecranın olması sebebiyle kendi istedikleri yönde gidebilmektedir ve göçmen olarak nitelendirilebilmektedir. Edilgen eski tüketicilere nazaran etkin yeni tüketiciler kendi güçlerinin bilincindedirler (2006, s. 16-19).

Yakınsama, internet ve Web 2.0 ile kullanıcılar hem kendileri için hem de izler-okur kitle için içerik üretebilmektedir. Bu tür içerik platformları kullanıcı üretimi içerik, kullanıcı türevli içerik üretimi gibi anlamlara gelen ‘user generated content- UGC’ platformları olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımlamayla birlikte kullanıcı terimi literatürde sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır ve UGC platformlarıyla özellikle genç kullanıcılar blog yazmak gibi çeşitli kültürel pratikler geliştirmektedir. Kişiler blog sayfalarında yazı, fotoğraf, video, link ve bağlantı gibi çeşitli multimedya kullanabilmektedir. Bu noktada Dijk’in blogların yeni multimedya ortamlarına dönüştü ifadesine değinmek yerinde olacaktır. Bloglar, yalnızca kişisel ve günlük olayların anlatıldığı bir pratik değildir; kimi kullanıcılar gündemle, haberlerle ve siyasal söylemlerle ilgili yurttaş gazeteciliği niteliğinde içerikler üretebilmektedir (2006, s. 116). Kullanıcı türevli içerik üretimi yeni

medya alanının gelişimine bağlı olarak gelişmektedir. Amatör ve yarı amatör biçimde üretilen blog sayfaları, sosyal mecra, YouTube gibi video paylaşım ağları, dijital oyunlar, haber siteleri, web günlükler, podcastler gibi çeşitli yazınsal, görsel ve işitsel içerikler bunlara örnek olarak gösterilebilmektedir (Geçkin Onat, 2017, s. 126). Amatör kişilerin içerik üretmesi üretilen içeriğin kalitesi konusunda düşündürücü olsa da medya yakınsamasıyla gerçekleşen katılımcı kültür ile medyanın daha demokratik olduğu söylenebilir.

Her ne kadar katılımcı kültürle birlikte kullanıcılar içerik üretebileceği büyük bir alana sahip olsalar da kullanıcılar arasında içerik üretenlerin oranı oldukça düşük bir orana sahiptir (Dijck, 2009, s. 47). Günümüzde bu oran bir nebze de olsa yükselmektedir, çeşitli sosyal mecra'yı kullananlar içerik üretmeye başlamaktadır. Özellikle yüksek takipçi oranına sahip fenomenlerin ortaya çıkması, sosyal mecra'da reklam işbirliklerinin yapılması, sosyal mecra'nın görüntüleme üzerine kullanıcılara ücret ödemesi ya da kimi sosyal mecra'da kullanıcılara takipçiler tarafından hediye gönderilebilmesi ve hediye'nin ücretlerinin bir kısmının kullanıcılar tarafından alınabilmesi gibi unsurlarla sosyal mecra iş kapısı haline gelmektedir. Sosyal mecra'nın bu denli kullanım oranının olması kuşkusuz etkileşimli iletişimin, katılımcılığın sağlanabilmesi ve medya yakınsamasından kaynaklanmaktadır.

Tüm bunlar ışığında katılımcı kültür ile yakınsama kültürünün birbirini beslediği sonucuna varılabilir çünkü her ne kadar katılımcı kültür için medya yakınsaması gerekli olsa da katılımcı kültürün kullanımının artmasıyla birlikte medya daha çok yakınsamaktadır.

Medya kullanıcıları geleneksel bir boyuttayken (sadece izleyici konumundayken) yeni bir boyuta geçiş yapmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kullanıcılar tüketici konumunda üretici konumuna geçmişlerdir. Webin ortaya çıkışıyla medya kullanıcıları kendini ifade ettiği, özgün içeriklerini sunabildiği bir alana kavuşmuştur. Sinema öğrencisi olan amatör bir yönetmen kendi filmlerini webe yükleyerek yeni bir alanda ürettiğini sunma ve daha çok kişiye erişebilme imkânı bulurken, meydanın hali hazırda sunduğu fotoğraflar (film karakterlerinin fotoğrafları gibi düşünülebilir) ile kullanıcı photoshop yaparak kendi üretimini sağlamakta ve yine bunu pek çok kişiye ulaştırabilmektedir (Jenkins, 2006, s. 141). Buradaki kişiler birbirleri hakkında fiziksel bir bilgiye sahip değilken sosyal bağların olduğu sanal bir dünyada buluşmaktadırlar. Üstelik bu sanal dünyada ırkçılık, ayrımcılık gibi unsurlar görülmemektedir. Bu

yenilenen konum ise yeni bir kültürü oluşturmaktadır bu da kullanıcıların konum değiştirerek katılım gösterdikleri kültür olan katılımcı kültürdür.

Web sitelerinin kurulması, photoshop uygulamalarının kurulmasının yanı sıra bazı şirketler(Kirk and Spock, Scully and Mulder vb.) oyunlar vasıtasıyla hayran kitlenin kendi ürettiği ve biçimlendirdiği karakterleri yaratmasına da önayak olmuştur. Bu şekilde kullanıcı hayranı olduğu karakteri yeni bir görünüme, ortama ve kişiliğe kavuşturabilmekte ve var olan karakteri kendi isteği doğrultusunda bir karaktere dönüştürebilmektedir (Jenkins, 2006, s. 188).

Hayran kitlelerin bulunduğu web sitelerinde filmin fragmanları gösterilerek hayranlarla iletişim kurulmaktayken aynı zamanla hayranların fragmanı yeni bir müzikle yayınlamaları için bir alan oluşturulmaktadır. Ücretli olabilen bu web sitelerinde hayranlar afişlere duvar kâğıdı üretebilmekte, senaryonun gidişatı hakkında yorumda bulunabilmekte ve parodiler üretebilmektedir böylelikle yapıma farklı bir fikir ile katkı sağlayabilmektedir. Bu sayede kullanıcı üretim boyutuna geçmekle birlikte yapımcı/izleyici(eski konuma göre izleyici) arasında bir bağlantı kurulmaktadır. Filmin izlenirliği yükseltmekle birlikte hayranların paylaşımları ile reklam ihtiyacı da bir nevi karşılanmaktadır. Filmler ve diziler ise hem geleneksel medya hem de yeni medya aracılığı ile izleyiciyle buluşmakta ve yapımcıların ulaşılabilirlik konusundaki farktan bilgi sahibi olmasını sağlamaktadır (Jenkins, 2006).

Geleneksel medyanın hâkim olduğu dönemde amatör filmler, kişiler ve aileler için yapılırken(sadece yapan ve çevresindeki kişilerin izleyebildiği) yeni medyayla filmin web sitelerine yüklenmesi farklı kişilere ulaşmaya olanak sağlamaktadır. Bununla birlikte kişiler sevdikleri bir filmin bazı sahnelerini kendi kostüm ve ekipmanlarıyla (profesyonel olarak değil amatör olarak, ev imkânlarıyla) kameraya kaydedebilmekte ve bu web sitelerine atarak katılımcı konuma gelmektedir. Bu şekilde filmler hatırlanmakta ve yeni bir anlayış ortaya çıkmaktadır (Jenkins, 2006).

Dijitalleşmeyle filmlerin geneli geleneksel ortamdan çıkıp dijital ortama geçmiştir, bu ortamlarda filmler dağıtılmış ve gösterime sunulmuştur. Bu konu üzerinden de anlaşılacağı üzere katılımcı kültür ile yakınsama kültürü arasında sıkı bir bağlantı vardır. Filmlerin televizyondan çıkıp internete girmesiyle erişim oldukça hızlıdır. Yine yakınsama ile kameralı mobil cihazlarla, amatör bir biçimde çekilen, amatör sahneler yeni

bir kültürün oluşmasını sağlamaktadır. Üretim yapan kişi katılımcı bir rolle filmlere katkı sağlamakta ve varlığını yapımlara kanıtlamaktadır.

Katılım rolü ile herhangi bir kişi profesyonel bir filmin müziklerini gerçekleştirebilmektedir. Yine katılımcı kendi fikirlerini ve hayal dünyasını yapıma iletebilmekte ve yapımdaki kişilere yenedünyanın kapılarını açmaktadır. Bilgi alışverişini de beraberinde getiren yakınsama kültürü, filmleri ve filmciliği yeni bir boyuta taşımıştır. Kuşkusuz bunun en önemli sebebi yeni medya teknolojileridir Jenkins (2006, s. 201-206)'in de belirttiği üzere yeni medya teknolojileriyle kullanıcı içeriği yorumlayabilmekte, kişiselleştirebilmekte, arşivleyebilmekte ve yeniden dolaşıma sokabilmektedir. Yeni medya araçlarının bu biçimde kullanılabilmesi DIY (Do-It-Yourself, Kendin Yap) biçiminde içeriklerin üretilmesini ortaya çıkarmaktadır ve kişiselleştirilmiş medya içerikleriyle birlikte pek çok alt kültür ve halk kültürü ortaya çıkmaktadır. Kullanıcı kendi içerikleriyle ve medya üretimi biçimiyle farklı kültürel tabanlar yatabilmektedir. Kullanıcılar amatör bir biçimde içerik üretebilmekte, kendi ürettikleri amatör içerikleri Web 2.0 vasıtasıyla izler kitleye sunabilmektedir. Geleneksel medya döneminde kullanıcılar her ne kadar içerik üretse de bunu kendi çevresi içerisinde paylaşımına sunabilmekteydi fakat yeni medya ve internetle dünyaya sunabilmektedir. Kullanıcı bu yollarla kendi kültürünü kaydederek sunarken içeriğin ne kadar başarılı ya da profesyonel olduğu tartışma konusudur. Burada kullanıcı kendi kültürünü tanıtarak izler kitle kazanırken geleneksel popüler kültür dayatmasını ortadan kaldırmaktadır.

Yeni medya içerisinde katılım kavramı üç biçimde kullanılmaktadır bunlar erişim imkânındaki eşitsizliği belirten dijital bölünme ya da dijital uçurum, geleneksel iletişimden farklı olarak çok yönlü ve etkin katılımcı iletişim modelinin sunulması ve son olarak yeni medya ile ortaya çıkan katılımcı kültürün medyayı demokratik hale getirebilme tartışmalarıdır (Flew, 2008, s. 31-32). Yeni medyanın katılım anlamındaki olumsuz yanlarından olan dijital uçurum internet ve yeni medya teknolojilerinin kullanımının bölgesel dengesizlik göstermesi şeklinde özetlenebilir. Gelişmekte olan ülkelerin yeni medya kullanımı ve erişimi oldukça düşükken gelişmiş ülkelerdeki hemen herkesin yeni medyaya erişimi yüksektir. Dijital uçurum ülkelere, ırklara, cinsiyete, gelir durumuna ve yaşa göre değişiklik göstermektedir (Geçkin Onat, 2017, s. 118-121). Katılımcı kültürün medyayı demokratik hale getirme tartışmalarındaki olumlu bakış ise kullanıcıların, izleyicilerin ve hayranların içeriğin üretimine ve kültüre katılım sağlaması, dâhil olması biçimindedir (Fuchs, 2014, s. 52).

Katılımcı kültür ile yeni medya teknolojilerini kullanan grup ve kişiler kendi içeriklerini üretebilmekte ve ağlar vasıtasıyla dolaşıma sokabilmekte böylece medyaya yön verebilmektedir. Jenkins bağlantılar, ifadeler, işbirlikçi problem çözme ve dolaşımlar gibi unsurları bir araya getirerek katılımcı kültürü dinamik bir hale getirmektedir. Buradaki önemli nokta kullanıcıların tam anlamıyla katılımcı kültürün içinde olmaması, geçmişe ve geleneksel iletişim modellerine göre katılımcı olmasıdır. Jenkins (2018, s. 15-16) katılımcı kültürün iletişim kültürüyle olan kesişimini iki örnek ile açıklamaktadır; hayranların içerik için para toplayarak içeriğin oluşturulmasına katkıda bulunarak gerçekleştirdikleri kitle fonu ve izleyicilerin çevrimiçi kampanyalar gerçekleştirerek içeriğin iptalinin önüne geçmesidir. Buradan da anlaşılacağı üzere katılımcı kültür ile hayran aktivizmi ortaya çıkmaktadır. Katılımcı kültür, hayran aktivizmi ve pek çok katılımcı kültür biçimi ile kişiler üreticilerin ya da dağıtımcıların karar alma sürecini etkileyebilmektedirler. Katılımcı kültür yeni medyada ve sinemada yeni anlatım olanaklarının ortaya çıkmasının yanı sıra içeriğin, içerikte yer alacak kişilerin, hayranlar ve izler kitle tarafından belirlenebilmesini sağlamaktadır.

### **3.2.2. Katılımcı kültürün belgesel alanına katkısı**

Dijital teknolojiler, yeni medya, internet ve yakınsama gibi gelişmelerin ardından ortaya çıkan katılımcı kültürün belgesel alanına katkısı kuşkusuz katılımcı belgesellerin üretilmesidir. 1990'lı yıllarda dijital teknolojilerin medya teknolojisini geliştirmesi ve analogdan dijitalle dönüştürmesi, film üretim ve dağıtım süreçlerinin dijitalleşmesi, WWW'in küresel biçimde yaygınlaşması, kurgu ve kamera ekipmanlarının küçülmesi ve ucuzlaması tüketicilerin film üretimine katılmalarının temelini oluşturmaktadır (Sorensen, 2008, s. 51).

1950'li yıllarda video teknolojisinin çıkması, Video-8 ve Hi-8 gibi formatların Mini-DV dijital kaset formatlarını alması, direkt ve doğrudan kayıt yapılabilen DVD ve hard disklerin üretilmesi, tüketicilerin de kullanabileceği Apple'ın iMovie kurgu ve düzenleme programı gibi programlar, internet ile yerleşik medya kanallarından farklı olarak film ve video yapımcılarının dağıtımdaki değişimi, WWW ile dağıtım ve erişim alanının sınırsızlaşması, mobil cihazların geleneksel formundan ayrılarak dijital medya merkezi haline gelmesi gibi aşamalarla medya yenilenerek yakınsanmış, etkileşimli ve katılımcı bir hal almıştır (Sorensen, 2008, s. 51).



Sorrensen (2008, s. 51) dijital gelişmelerle birlikte görsel-işitsel kültür içerisindeki kullanıcının katılım düzeyinin arttığını belirtirken bu gelişmeleri ekonomik kullanılabilirlik, minyatürleştirme ve yeni ve alternatif dağıtım biçimleri şeklinde üç ana noktada özetlemektedir. Dijital gelişmelerle birlikte ekonomik kullanılabilirlik; üretimdeki maliyet ve kalite farkının, profesyonel ve kitlesel tüketicilerin kullanacağı ekipman, yazılımlar ve programların ucuzlaması sebebiyle artmaktadır. Minyatürleştirme ise ekipmanların gelişimi ile ilgidir, buna göre film üretiminde ve üretim sonrasında kullanılacak olan ekipmanlar dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte boyut olarak küçülmekte, hafif ve bireysel kullanım için uygun bir hale getirilmektedir. Yeni ve alternatif dağıtım biçimleri ise özellikle internet ve WWW ile dağıtımın gerçekleştirilebilmesidir ve bu sayede konvansiyonel medyada yer alamayan içerik ve yapımlar internet aracılığıyla dağıtımına sunulabilmektedir. Bu dağıtımlar kimi zaman kişisel masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarla kimi zaman kişisel mobil cihazlarla gerçekleştirilebilmektedir.

Nogueira (2016, s. 156) Web 2.0 teknolojisinin gelişmesinin katılım özelliği getirerek, katılım kültürünü oluşturduğunu ve bu katılım kültürünün ise belgeseli geliştirdiğini belirtmektedir. Web 2.0 teknolojisiyle kullanıcı medyayı etkileyebilmekte, değiştirebilmekte ve medya unsuruna katılım gösterebilmektedir. Nogueira, Web 2.0 ile kullanıcıların kendi hayatlarını belgeleyebilme ve paylaşabilme imkânını sıklıkla kullandığını belirtirken içeriklerin ekseriyette seyahat manzaraları, tatil anıları, iş görevleri, evcil hayvanlar ve yemekler gibi çeşitlendiğini ve Web 2.0'nin kullanıcılara sıradan hayatlarının her anını veya olayını belgeleyebilme, arşivleyebilme imkânı sunabildiğini öne sürmektedir. Kullanıcılar Web 2.0'deki bu arşivlerde arama, gezinme ve içerik üretip paylaşarak arşive katkıda bulunma gibi çeşitli eylemleri gerçekleştirebilirken katılımcı kültür oluşmaya başlamaktadır (Nogueira, 2016, s. 156).

Kimi araştırmacılar katılımcı kültür ile belgeselin katılımcılık özelliği kazanması sonucu katılımcı belgesel terimini kullanmaya başlamışlardır buna karşın katılımcı belgesel teriminin belirgin bir tanımlanması bulunmamaktadır. Katılımcı belgesel kabaca medya prodüksiyonuna öznelere katılımı ya da temsil edilen dünyaya film yapımcısının etkin bir müdahalede bulunabildiği belgesellerdir. Katılımcı belgesel terimi belgesel pratiğinin değişimi, belgesel pratiğine öznenin katılımı ve daha geniş bakımdan katılımcı kültür ile belgesel arasındaki ilişkiyi ifade eden bir terim olarak kullanılmaktadır (Tarrant, 2008, s. 56).

Nichols (2001, s. 100-101) katılımcı belgeselleri film yapımcısının konuyla olan bağı ve yakın ilişkisini gizlemek zorunda olmadan, röportajlar yoluyla konu ile etkileşim içerisinde olan, gözlemci bir biçimde olayların kaydedildiği belgeseller olarak açıklarken Flaherty'nin Kuzeyli Nanook, Rouch'un Bir Yazın Kroniği, Hara'nın Yuki Yukite, Shingun gibi yapımları örnek olarak göstermektedir.

Kuşkusuz Nichols, belgesellerdeki katılımcılık unsurunu film yapımcısının, belgeselde yer alan insanlar ve konu ile ilgili etkileşimde bulunmasında başka bir deyişle yönetimde yattığını belirtmektedir. Bu tanım günümüzde kullanılan teknolojik aygıtlar sebebiyle gelişim göstermektedir ve bunlara örnek olarak izleyicinin de konuya ve içeriğe etkileşim gösterebildiği formatlarda üretilen yapımlar, sanal gerçeklik aygıtlarıyla deneyimlenebilen yapımlar gösterilebilir. Bu noktada günümüz katılımcı belgesellerinde bulunması gereken en önemli unsurlardan biri olan bireyin içeriğe ve konuya müdahalede bulunabilmesi, etkileşim içinde olabilmesi Nichols'un katılımcılık unsuruyla film yapımcısının içerik kontrolüne hâkim olması ve içeriğin yalnızca yönetmenin tahmin edebileceği bir biçimde gelişmemesi bakımından bağdaşmaktadır.

Belgeseldeki katılım biçemi 1960'lı yıllarda senkronize ses kaydı ve ekipmanlardaki gelişimle belgeselcinin stüdyodan çıkarak sokaktaki insanlarla, başka bir deyişle özneye ve konuyla etkileşimi biçiminde gerçekleşmiştir. Bu yapımlar ekseriyette antropologların araştırmalarını kapsamakta ve bu durum farklı bilim dallarının belgesele dâhil olduğunu kanıtlar niteliktedir. 1960'lı yıllarda sinema ve belgesel alanında cinema verite, doğrudan sinema gibi çeşitli akımların ve bu akımların özelliklerini barındıran yapımların ortaya çıkmasında kuşkusuz katılımcı biçemin etkileri görülmektedir. Bu noktada belgesel alanında katılımcı biçem başlarda yönetmen ve öznenin etkileşiminden doğmaktadır denebilir. Bu durum özetle Bir Yaz Güncesi (1960)'nde olduğu gibi yönetmenin öznelerle röportaj yapması ya da Kameralı Adam (1929)'daki gibi doğru kareyi yakalamak gibi yönetmen-özne iletişimi biçiminde örneklendirilebilir. Cinema verite'de katılımcı biçim ekseriyette röportaj yönteminin kullanılmasıyla görülmektedir. Kuşkusuz bunun en önemli sebebi etkileşim ve katılımın bu şekilde ortaya çıkmasıdır fakat röportaj kullanımının unutulmaması gereken diğer önemi de röportaj yoluyla gerçekliğin ve düşüncelerin farklı versiyonları ve açıları ortak bir öykü içerisinde bulunabilmektedir. Katılımcı biçem içerisindeki belgesellerde röportaj ile arşiv görüntüleri ve yönetmenin de katıldığı olayları anlatan yapımlar yer almaktadır ve bu bakımdan özellikle Michael Moore'un yapımları dikkat çekmektedir (Nichols, 2017, s. 198-210). Fahrenheit 9/11

(2004), Benim Cici Silahım (2002), Roger ve Ben (1989) vs. gibi yapımlarında Moore bahsedilen yöntemleri kullanarak kapitalizm, silahlanma, toplum yapısı, liderlerin ve devlet işlerinin karanlık tarafı gibi konuları trajedi ve komediye yakınlaştırarak hiciv ile aktarmaktadır (imdb.com). Arşiv görüntülerinin ve röportajların kullanıldığı bir başka katılımcı biçem belgesel örneği ise Keder ve Merhamet (La Chagrin et le Pitie, 1970)' tir. Çöküş ve Seçim olmak üzere iki bölüme ayrılan belgesel Nazilerin Fransa'yı işgal etmesini, direnişe katılanlar ve direnişi destekleyenler olarak ikiye ayrılan Fransa gibi dönemde yaşanan pek çok olayı anlatmaktadır. Keder ve Merhamet'te dikkat çeken unsur ise yönetmenin katılım biçemidir. Ophüls filmde araştırmacı gazeteci görevi üstlenmiş ve kendini öykünün merkezine koyarak olay örgüsüne direkt katılım göstermektedir. Dönemde ve devamında yönetmenin araştırmacı gazeteci görevi üstlendiği pek çok yapım bulunmaktadır. Mizhael Robbo'nun Sarı Derilinin Acıklı Şarkısı (Sad Song of Yellow Skin,1975) ve Nick Broomfield'in Kurt ve Courney (1998) gibi filmler buna örnek olarak gösterilebilir (Barsam, 1992, s. 347; Nichols, 2017, s. 206).

Teknolojik gelişmelerle ilişkili olarak katılımcı biçem de gelişmektedir. Yönetmenin ve öznenin etkileşimine izleyiciyi de dâhil edilerek katılım biçeminde farklı bir alan açılmıştır. İzleyicinin dâhil olması kuşkusuz Web 2.0 gibi teknolojileri içerisinde barındıran internet ve bilgisayar teknolojisidir. İzleyici, yönetmenin kendine sunduğu seçeneklerden seçimler yaparak olay örgüsüne müdahalede bulunabilmekte ve özne ile etkileşime girebilmektedir. Belgesel yapımların web sitelerine yüklenmesi, veritabanı belgeselleriyle olay örgüsünün izleyici tarafından oluşturulması, belgeselin üretim aşamasında izleyicilerle işbirliği yapılması gibi pek çok yöntemle katılımcı biçem gelişmiş ve kültür halini almıştır.

Medya ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve ucuzlamasıyla birlikte film yapımı için gerekli hale gelen ekipmanlar herkes tarafından ulaşılabilir hale gelmiştir. Yakınsama unsuruyla farklı medya biçimlerinin birbirlerine yakınlaşması ve ortak bir cihaz haline gelmesi ekipmana ulaşımı kolaylaştırmakla birlikte bu cihazları günlük kullanımda ihtiyaç duyulan cihazlar haline getirmiştir. Dünyanın dijital bir döneme evrilmesi ve her alanda gelenekselden ziyade dijital uygulamaların artmasıyla birlikte sinema teknolojileri ve alışkanlıkları değişmektedir. Yakınsamış medya teknolojilerini kullanan bireyler kendi filmlerini çekebilme özgürlüğüne sahip olmaktadır. Belgesel sinema tarihinde ekipmanların küçülerek hafiflemesi, belgesel film yapımcılarını sokağa indirerek içerik ile doğrudan etkileşim sağlamalarını olanaklı kılmıştı bu durum bir bakıma yönetmenin

katılımcı bir biçem kullandığının göstergesidir. Günümüzde ise dijitalleşmenin bir sonucu olarak yakınsamış medya teknolojilerini kullanan film yapımcıları, üretim aşamasında içeriğe katılım gerçekleştirebildikleri gibi farklı film alışkanlıkları kullanarak seyircinin de katılımını gerçekleştirebilmektedir. Bahsi geçen katılım kimi zaman üretim içerisinde verilen röportaj, tüketimden sonra verilen geri dönüt, içeriğin gidişatına müdahalede bulunma, sanal gerçeklik teknolojisiyle içeriği deneyimleyerek ya da veritabanı belgeselde olduğu gibi farklı çekimlerin bulunduğu veritabanından görüntüler bir araya getirilerek kendi belgeselini gerçekleştirme gibi çeşitli yöntemler kullanılarak gerçekleştirilebilir. Bu noktada katılımcı kültürün farklı yöntemler kullanılarak üretimi ya da tüketimi gerçekleştirilen belgesel türlerini ortaya çıkardığını, katılımcı kültürün belgesel yapım alışkanlıklarını değiştirdiğini ve geliştirdiğini söylemek mümkündür. Katılımcı kültür ve yakınsamayla amatör belgeseller ve belgeselcilerin ciddi bir oranda artmasının yanı sıra profesyonel belgeselcilerin bu kültürlere bağlı bir biçimde belgesel üretmesi, profesyonel belgeselcilerin işbirliği yöntemi ile farklı belgesel üretimleri gerçekleştirmesi ya da amatör veya profesyonel olmak fark etmeksizin hayran gruplarının kült belgesellerin güncel versiyonlarını gerçekleştirmesi gibi pek çok sonuç katılımcı kültürün belgesel alanına katkılarından denebilir.

### **3.2.1.1. Film üretim aşamasında katılımcı kültür**

Yukarıda bahsedildiği üzere dijitalleşme, Web 2.0 teknolojisi, yeni medya araçları gibi gelişimlerle tüketici konumunda olan birey katılım gösterebilme kabiliyetine sahip olmuştur. Kuşkusuz bu katılımın gerçekleşmesi için medya yakınsamasının da bulunması gerekmektedir ve katılımcı kültür ile yakınsama kültürünün birbirine bağlı ve birbirlerini geliştiren kültürler olduğunun unutulmaması gerekmektedir. Yakınsamış medya aracını kullanan birey katılım göstererek popüler kültür ürününün ya da hayranı olduğu bir ürünün üretim, tüketim, dağıtım, pazarlama gibi aşamalarına dâhil olabilmektedir. Bu noktada John Fiske'in popüler kültür tanımlamasına değinmek yerinde olacaktır. Fiske, popüler kültürü değerlendirirken dikkat edilmesi gereken noktanın tüketimden ziyade üretimde olduğunu vurgularken kültür endüstrilerinde bulunan ürünlere bağlı olarak hayranların üretim yaptığı bir kültür olarak tanımlamaktadır. Fiske popüler kültür içerisinde üretim yapan hayranların üretim biçimini semiyotik üretim, ifadesel üretim ve metinsel üretim olmak üzere üçe ayırmaktadır. Buna göre semiyotik üretim kültür ürününe bağlı olarak sosyal kimlik ve deneyim ile anlam ve değer üretmekken, ifadesel

üretim kültür ürününden ortaya çıkan anlamların günlük yaşama ve içerisinde kullanılan dile yansımalarıdır. Son olarak metinsel üretim ise hayranların orijinal kültür ürününde olduğu gibi kıymetli metinler üretmeleri ve bu üretimleri yakınsama ve yeni medya yoluyla dolaşıma sokabilmeleridir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta metinsel üretimleri gerçekleştiren hayranların, orijinal kültür ürününden farklı olarak metin üretimini herhangi bir gelir kaygısı yaşamaksızın yapmasında yatmaktadır ve hayranlar ürettikleri metinleri kamuya sunma kaygısı yaşamayıp yalnızca hayran grubu içerisinde dolaşımda olmasına dikkat etmektedir (Fiske, 1992, s. 37-39).

Tüm bunlar ışığında film üretimine katılımda hayran kültürünün önemi ortaya çıkmaktadır. Hayran kültürünü ve katılımcı kültürü yakınsama kültürünün içerisine dâhil eden Henry Jenkins hayran (fan) olan kişiler kültürel ürünü yalnızca tüketmekle kalmayıp ürün hakkındaki düşüncelerini başta hayran grupları olmak üzere paylaşımına sunmakta, hayran grubu içerisine dâhil olarak karşılıklı paylaşım gerçekleştirebilmekte, ürünü sadece tüketime sunmanın ötesinde ürün ile ilgili metin yazma gibi çeşitli paylaşımlarla üretim gerçekleştirmektedir ve bu süreç aslında katılımcı kültürü doğurmaktadır (2006, s. 41).

Hayranlar kültür ürünü hakkında metin, montaj, kurgu, gibi üretimler gerçekleştirerek paylaştıkları site vasıtasıyla katılım içerisine girerler. Kimi zaman kültür ürününün farklı bir versiyonunu geliştirirler buna örnek olarak Harry Potter hayranlarının roman, öykü, kitap bölümü gibi metinler yazarak arşivledikleri [www.fictionalley.com](http://www.fictionalley.com) ya da Star Wars hayranlarının amatör biçimde çektikleri Star Wars Uncut verilebilir.(<https://www.starwarsuncut.com/>) Belgesel tarihinde kıymetli bir yeri olan Kameralı Adam küresel bir katılım ile yeniden çekilmiştir. Dünyanın her yerinden hayranlar Vertov'un 1929 yılında çektiği görüntüleri yeniden çekmiş ve bu proje için oluşturulmuş –şuan çevrimdışı olan- [dzigaperrybard.net](http://dzigaperrybard.net) sitesine yüklemiştir. Yüklenen görüntüler yanında orijinal görüntüler olacak biçimde kurgulanmış ve web ortamında gösterime sunulmuştur (bkz: <https://vimeo.com/224732919>).

Film üretim aşamasına yalnızca hayranların katılım gösterdiği söylenemez, bazen hayran olmaksızın kimi yapımlara katılım gerçekleştirilebilir. Buna verilebilecek en güncel belgesel örneklerinden Hayattan Bir Gün (Life In a Day) serisi 2011 ve 2020 yıllarında gösterime sunulmuştur. Dünyanın çeşitli bölgelerindeki insanlar 25 Temmuz 2020 tarihinde hayatlarının bir bölümünü kaydederek Youtube üzerinden film yapımcılarına ulaştırarak belgesel katılımda bulunmuşlardır. Katılımcılar medya yakınsaması sayesinde

yalnızca profesyonel kameraların dışında mobil cihazlarıyla çektikleri görüntülerde hayattaki amaçlarını, sorunlarını, günlük yaşamlarındaki alışkanlıkları orijinal dilleriyle ya da İngilizce konuşarak kaydetmiş ve yine mobil cihazlarından Youtube uygulamasına yükleyebilmişlerdir. Kevin Macdonald'ın yönettiği ve Ridley Scott'un yapımcılığını üstlendiği belgesel 192 ülkeden 65 farklı dile sahip 324.705 kişi başvurmuş ve katılımlarıyla ortak bir belgesel gerçekleştirmişlerdir (<https://lifeinaday.youtube/>).

Toffler 1980 yılında yayınladığı Üçüncü Dalga (The Third Wave) kitabında sanayi devriminin ardından üretici ve tüketicinin birleşmesi sebebiyle, üretici (producer) ve tüketici (consumer) kelimelerini birleştirerek üreten tüketiciler (prosumer) terimini ortaya atmıştır. İnsanlığı ve hayatın içerisindeki Birinci Dalga, İkinci Dalga ve Üçüncü Dalga olmak üzere üçe ayıran Toffler'a göre Birinci Dalga tarımdan önceki dönemden sanayi devrimine kadar olan dönemi kapsamaktadır ve birinci dalgada üretici ile tüketici ekseriyette aynı kişidir. İkinci Dalga ise sanayi devrimiyle başlamaktadır ve bu dönemde beyaz yakalılar mavi yakalılardan fazladır, bilgisayar teknolojisi de dâhil çeşitli önemli icatlar bu dönemde gerçekleştirilmiştir ve üretici ile tüketici ayrılarak farklılaşmıştır. Üçüncü Dalga döneminde üretici ve tüketici arasındaki keskin çizgi ortadan kalkmıştır ve tüketici üretime dâhil olmuştur. Toffler'ın kuramı sinema alanına dâhil edilecek olursa Birinci Dalga henüz sinematografin icadından öncesine dayanmasından kaynaklı olabileceği gibi sinema alanında görülmemektedir denebilir. İkinci dalga sinematografin icadının olduğu yılları kapsamaktadır ve Toffler'ın da bahsettiği üzere tüketici ile üretici birbirinden farklıdır başka bir deyişle katılım gerçekleştirilememektedir. Üçüncü Dalga ise çeşitli teknolojik gelişmelerin ardından gerçekleştiği için sinemada katılımın bilgisayar, yapay zekâ, sanal gerçeklik gibi teknolojiler vasıtasıyla gerçekleştirilebilir olduğu yıllara denk gelmektedir denebilir.

Yeni medyayla izleyiciler kültürel ürünü izlemek dışında üretmekte, paylaşımına sokabilmekte, yorumlayabilmekte ve tanıtımını gerçekleştirebilmektedir. Film üretimine katılım kimi zaman çekilen filme kendi çekimlerini veya senaryonu ekleme biçiminde, kimi zaman çekilmiş olan filmi kendi üslubuyla değiştirme ya da ekleme yaparak yeniden çekme biçiminde gerçekleştirilebilmektedir. Edilgen konumda olan izleyici Web 2.0 ile etkin konuma geçerek filmin her aşamasına katılımcı bir biçimde dâhil olabilmektedir. Kuşkusuz tüm bu katılımlar bir kültür oluşturmaktadır ve web, veritabanı, yeni medya, yakınsama gibi unsurlarla katılımcılığın artması yadsınamaz bir gerçektir. Aktaş (2019, s. 268)'in da ifade ettiği gibi yakınsamayla kullanıcı çeşitli ortamlarda ve zamanda içeriğe

katılım gösterebilmekte, içeriği farklı biçimde ele alarak farklı noktalarına odaklanabilmekte, izleme ortamı ve içerik seçme gibi açılardan da özgürleşmektedir.

Günümüzde film tanıtımları, bazı filmlerin gösterimi, film pazarlamaları çeşitli sosyal medya ve paylaşım sitelerinde gerçekleşmektedir ve özellikle film yapımcıları filmlerini kullanıcıların da içerik üretebilecekleri bir biçimde sunmaktadırlar. (Sezen, 2011, s. 238-239) Tüm bunların ışığında yeni teknolojiler ile edilgen konumda olan kullanıcıların film üretimine katılım sağladığını ve film yapımcılarının da kullanıcıları üretim, tüketim, pazarlama gibi çeşitli alanlarda katılım sağlamaları açısından teşvik ettiği söylenebilir.

### **3.2.1.2. Film tüketim aşamasında katılımcı kültür**

Film tüketim alışkanlıkları teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişiklik göstermiştir ve katılımcı kültür bunlardandır. Bu sebeple öncelikle sinemada seyir kültürünün ve seyircinin konumunun değişimine değinmek yerinde olacaktır. Sinemanın ilk yıllarında görüntüler peliküllere kaydedilmekte, manuel kurgu yapılmakta ve gösterimi peliküllerin yansıtılmasıyla sinema salonlarında gerçekleşmekteydi ve filmin pazarlanması yıldız oyuncu ya da yönetmen kullanma gibi geleneksel yöntemlerle gerçekleşmekteydi. Dijitalleşmeyle birlikte kamera, ışık, kurgu gibi film üretim ekipmanlarıyla birlikte film gösterim ekipmanları ve yöntemleri dijitalleşmiştir ve filmlerin pazarlanması da sosyal medyalar vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Sinemada seyir kültürü televizyon, video teknolojisi, DVD(digital video disk), Vod (Video on Demand), 3D, sanal gerçeklik, etkileşimli sinema teknolojisi gibi gelişmelerle değişime uğramıştır.

Seyir kültürü ve seyircinin konumu Lumiere Kardeşlerin 28 Aralık 1895 yılında Paris Grand Kafe'nin Hint restoranında gerçekleştirdikleri ilk gösteriminden televizyon dönemine kadar film gösteriminin yapılacağı salona gitmek, orada gerçekleştirilen sohbetlere katılmak, kalabalık bir grup ile seyretmek gibi çeşitli törensel faaliyetlere seyir adabıyla katılmak biçimindedir. Televizyon ve DVD gibi gelişmelerin ardından ise seyir kültürü, seyir adabından daha gayri resmi ve özgürlükçü bir biçime geçmiştir kuşkusuz bunun en büyük sebebi seyir eyleminin kalabalık salonlardan kişisel alanlara başka bir deyişle evlere taşınmasından kaynaklanmaktadır. Film tüketim aşamasında seyircinin etken konuma geçmesi televizyon döneminden başlamaktadır ve bu kısaca televizyon seyreden kişinin istediğini, istediği zaman, istediği kişilerle birlikte seyredebileceği özgürlüğüne sahip olması şeklinde özetlenebilir fakat burada unutulmaması gereken bir nokta seyretme eyleminin ses, görüntü ve mekân bakımından donanımla olan sinema

salonlarından kişisel alanlara geçmesi neticesinde film boyunca yaşanacak katharsis, haz alma, özdeşleşme gibi durumların en aza düşebilmesidir (Öz, 2012, s. 69). Yakınsama, internetin hız kazanması, Blue Tv gibi dijital televizyon kanallarının oluşturulması, Netflix gibi film ve dizi dağıtımını gerçekleştiren platformların oluşturulması seyir kültürünün ve seyirci konumunun değişiminde hız yaratmıştır. Özellikle 2020 yılında gerçekleşen Covid 19 pandemi salgınıyla sinema salonlarının kapatılması seyircilerin ev ortamında seyir gerçekleştirmesini alışkanlık haline getirmiştir. Medya yakınsamasıyla birlikte akıllı mobil cihaz, tablet, dizüstü bilgisayar gibi taşınabilir aygıtlara yüklenen bu platform ve kanal uygulamaları ile seyir mekânı çeşitlilik kazanmıştır. Medin (2018, s. 147-148) 'in de belirttiği üzere seyirciler park, otobüs, ev, sahil gibi çeşitli mekânlarda seyir eylemini gerçekleştirebilmektedir ve bu biçimde seyretme biçimi taşınabilir seyir biçimi olarak tanımlanırken mekân bakımından akışkan bir konum alması sebebiyle akışkan bir seyir biçimi olarak adlandırılmaktadır. Taşınabilir ve akışkan seyir biçiminde seyirci kimi zaman ücret ödenmeyen sitelerden film izleyebilmektedir bu durum film izlemedeki maliyeti düşürürken ev ortamında izlemesi zaman ve mekân gibi sınırlılıkları ortadan kaldırmaktadır. (Karaduman, 2018, s. 167) Sinema ortamının dışında seyretmeyi teşvik eden unsurlardan diğerleri de yetersiz görülen filmi devam ettirmeksizin kapatabilme özgürlüğü, film seyri esnasında durdurup ya da durdurmaksızın başka bir ekrandan filmin kültürel yapısıyla ilgili bilgi edinebilme, sinema salonlarından daha konforlu olması ve seyircinin sosyalleşme unsurunun düştüğü düşünülse de platform üzerinden diğer izleyiciler ile iletişim kurabilme gibi unsurlardır (Anadolu, 2020, s. 5101). İkinci ekran konusunda dikkat edilmesi gereken nokta Aktaş (2021, s 75)'in de belirttiği üzere seyircinin kolay dikkatinin dağılması ve ikinci ekran bağımlılığı sebebiyle filme odaklanmayıp kesintili bir biçimde seyretme ya da seyri tamamlayamamasıdır.

Belgesel alanında da seyir kültürü ve seyircinin konumu değişmiştir, çeşitli kanal ve yayıncıların web üzerinden dağıtım sağlaması daha geniş kitlelere ulaşabilme imkânını doğurmuştur. Coğrafi olarak film gösteriminin yapıldığı salonlara uzak olan kişiler, gösterim saatinde uygun olmayan kişiler diledikleri anda diledikleri filmi izleyebilme özgürlüğüne sahip olmuşlardır. Tağ Kalafatoğlu (2015, s. 513)' nun da belirttiği üzere Documentary Channel, Canal+, FR3 gibi yayıncılar VoD sistemiyle başka bir deyişle seyircinin istediği zaman, istediğini izleyebilme olanağına sahip olmalarını sağlamakla birlikte altyazı ve dublaj ile filmin dilinin anlaşılabilir olmasını da sağlamaktadır. Ayrıca belgesel arşivleri sayesinde belgesel sinema tarihinde önemi olan filmlerin günümüze



aktarılması ve ödül alan belgesellerin herkes tarafından izlenebilir hale gelmesi yine çevrimiçi platformlarla ve Vod sistemiyle gerçekleşmektedir.

Platformlardan farklı olarak Youtube gibi sosyal paylaşım siteleri, internet siteleri, bloglar gibi alanlarda katılımcılar kendi belgesellerini çekip gösterime sunabilmekte, yorumlar vasıtasıyla izleyicileriyle etkileşimde bulunabilmektedir. Bu noktada yeni medya vasıtasıyla belgesel alanı özgürleşmekte ve demokratikleşmektedir denebilir. Dünyanın her yerinden kullanıcı kendi belgesellerini çekebilme ve farklı yöntemlerle gösterime sunabilmektedir.

Film seyir kültürünü ve film tüketim aşamasındaki katılımı değiştiren diğer unsurlar da teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan 360° sinema, üç boyutlu sinema ve sanal gerçekliktir. Bahsedilen teknolojilerle seyirciye film izlemenin dışında deneyimleme ve orada olma hissi uyandırılmaya çalışılmaktadır. 360° filmlerde ve 3D sinemada kullanılan kamera ile ses ve olay örgüsündeki mantık seyircinin gerçek dünyadan bağlantısını koparmakta, içerik içerisinde gezinme yapmasını başarılı kılmaktadır. Sanal gerçeklikte ise sanal gözlükler ve kullanılan kıyafetler ile seyir kültürü farklı bir noktaya ilerlemiştir ve inandırıcılık artmıştır. (Medin, 2018, s 150) Sanal gerçeklikle seyirciler filmi yalnızca izlemekte deneyimleyerek katılım göstermektedir. Sanal gerçeklik ile özellikle Covid 19 sebebiyle mümkün olmayan geziler sanal bir biçimde yapılabilmekte, farklı ülkelerin caddelerinde yürünebilmekte, müze ve sergi gibi kültür mirasları sanal bir biçimde gezilebilmekte ve hatta arkadaşlarla buluşulabilmektedir.

Televizyon döneminden farklı olarak sinemaya katılım 1967 yapımı Kinoautomat filmiyle başlamıştır. Filmlerin tüketim aşamasında seyirci katılımı her ne kadar 1960'lı yılların sonunda başlamış olsa da uzun yıllar gelişim gösterememiştir. Yıllar içerisinde gerçekleşen teknolojik gelişimle birlikte film içerisindeki olası katılım noktaları belirlenmiş ve katılım yöntemleri çeşitlenmiştir ve çeşitli denemeler gerçekleştirilmiştir. 1979 yapımı Hershman'ın Lorna'sı ilk etkileşimli video lazerdiskidir ve ekranda yansıyan seçeneklere göre değişik videolarla ilerleme göstermektedir. Filmin ilerleyen dakikalarında kamera odanın içerisindeki farklı nesnelere yakın plan çekim gerçekleştirir ve ardından seyircilere aralarından birinin seçilmesi istenir ([https://walkerart.org/magazine/lynn\\_hershman\\_leeson\\_lorna\\_ozymandias](https://walkerart.org/magazine/lynn_hershman_leeson_lorna_ozymandias)). Doksan iki yapımı Ben Senin Adamınım (I'm Your Man) filminde ise olay örgüsü, film içerisindeki altı noktada izleyicilerin kendilerine verilen üç seçenekten birini seçip joysticklerde (yönetme kolu) oy kullanmasıyla ilerlemektedir ve seçenekler film içerisindeki

karakterlerdir. Film ilk yayınlandığı yıl lazerdisk biçiminde yayınlanmıştır 1998 yılında yayınlandığında ise DVD biçiminde yayınlanmıştır (<https://molleindustria.org/IMYOURMAN/>). Örneklerden de anlaşılacağı üzere geleneksel etkileşimin gerçekleştiği filmler özel donanımlı salonlarda gösterilmekte ve seyirci film tüketim aşamasında çeşitli seçenekler arasında seçim yaparak hikâyenin olay örgüsünü ilerletmekte başka bir deyişle katılım göstermektedir. Burada unutulmaması gereken noktalardan biri seyircinin her ne kadar özgür iradesiyle seçimler gerçekleştiriyormuş gibi olsa da yönetmenin ilerleyiş olasılıklarına göre belirlediği sahneleri seyrettiğidir. Başka bir deyişle geleneksel etkileşimli filmlerde tüketim aşamasında katılım, seyircinin içeriğe müdahale etmesine olanak sağlasa da yönetmenin seçenekleri arasından seçim yapması sebebiyle film izleme aşamasında üretken olmasını önlemektedir (Sezen, 2013, s. 47).

Teknolojinin gelişimine bağlı olarak etkileşimli/interaktif sinema da çeşitlenmiştir ve içerisinde pek çok alt türü barındırmaktadır. Günümüzdeki etkileşimli sinema ekseriyette bilgisayar, sanal gerçeklik, veritabanı gibi çeşitli kavramları içerisinde barındırmaktadır. Etkileşimli belgeseller genelde oyun gibi tasarlanmış, içeriği katılımcının seçip ilerlettiği, bilgisayar tabanlı belgesellerdir. 360° belgeseller, 360°lik kameralarla gerçekleştirilmiş belgesellerdir, ekseriyette dış mekân kullanımı mevcuttur ve tüketim esnasında katılım sağlanabilmesi için sanal gerçeklik gözlüğü yoksa ekran sağa, sola, yukarı ve aşağı kaydırılmalıdır. 360° belgesellere Youtube’da yayınlanan, Manila’ya 20 dakika uzaklıkta ve Manila’nın en büyük çöp sahası olan Happyland bölgesinin, orada yaşam mücadelesi veren geneli çocuk olmak üzere insanların gerçeklerinin anlatıldığı Happyland 360 (2015) örnek olarak gösterilebilir. Bölge kokulu çöp olarak adlandırılmaktadır buna karşın orada yaşanan vatandaşlar geleceğe dair umut dolu olduğu için bölgeye Happyland ismini koyarlar. Bölge daha önce balıkçılığın sıklıkla yapıldığı bir balıkçı köyü iken çöp ve atıkların bölgeye atılmasıyla sular kirlenmiş ve bölge çöplük haline gelmiştir ve böylece yoksulluk kaçınılmaz son olmuştur (<https://www.cnet.com/news/take-a-360-degree-virtual-journey-through-the-happyland-slum-in-the-philippines/>, <https://www.youtube.com/watch?v=Wc-0u1wGOX4>).

Sanal gerçeklik ile hem belgesel hem de sergi projesi olan Çılgılık (Scream, 2019) Munch’ın Çılgılık tablosuna dayanmaktadır. Sanal gözlükler ile katılım gerçekleştiren kullanıcı deneyim esnasında tabloya dokunabilmekte, tablonun tarihi ve ressam hakkında bilgiler edinebilmektedir. Katılımcı sanal bir müzede tek başına tabloya bakarken üst

anlatıcı tablonun tarihi ve Much hakkında bilgi verirken birden tablo ve sergi yanar, her yeri ateş kaplar ve karanlık ruhlar ortaya çıkar (<https://docubase.mit.edu/project/the-scream-vr/>). Unutulmamalıdır ki belgesel alanında gerçeklik arayışı son bulmamıştır, teorisyenlere göre farklılık göstermektedir. Bu sebeple içerisi kurgudan ibaret olabilen sanal gerçeklik de bir belgesel alt türü olabilir ve Çılgılık etkileşimli bir belgesel olarak örnek gösterilebilir.

Etkileşimli belgesel örneği olarak ise seyircinin araştırmacı gazeteci biçiminde katılım gerçekleştirdiği Korsan Balıkçılığı (Pirate Fishing, 2012) gösterilebilir. Sierra Leone'deki yasadışı faaliyet gösteren balıkçıların yakalanma hikâyesinin anlatıldığı belgesel oyun biçiminde ara yüze sahiptir, seyircinin araştırmacı olması sebebiyle çeşitli kanıtların bulunması gerekmektedir. Filmde bölge, bölgenin geçim kaynağı, balıkçılığın önemi, korsanların yerli balıkçılara yaptıkları gibi bilgiler Youtube destekli videolarla kullanıcıya verilir. Kullanıcı videoları izledikçe kanıtlar toplar, konuyla ilgili not tutar ve arka planı düzenler fakat bu arada kullanıcının dikkat etmesi gereken şey tüm kanıtları toplayabilmesidir çünkü kanıt eksikliği olayın çözümünü ve kanıt topladıkça kıdemi yükselen araştırmacının kıdemi sabit tutar. Kullanıcı belgesele seçimleriyle, topladığı kanıtlarla, ara yüzde not almasıyla, her aşama sonucu ortaya çıkan animasyon ara yüzde detaylı aramalar yaparak katılım gerçekleştirmektedir (<https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>).

### **3.3. Yakınsama Kültürü**

Seksenli yıllarda bilgisayarlardaki bilgi-işlem teknolojisi renk ve biçimlerin oynanabilir hale geldiği görüntü sentezleme özelliğine kavuşmuştur. İlerideki on yıl içerisinde dijital teknolojiler hızlı bir gelişim göstererek lazer, fiber optik gibi teknolojilerin gelişmelerini sağlamıştır. Tüm bu gelişimler kuşkusuz iletişim alanına da yansımış telefon, faks, televizyon gibi kitle iletişim araçlarında gözlenmiştir ve yeni medya ivme kazanmıştır. Yaşanan bu gelişim uydu sistemlerini, internet ve bilgisayar teknolojisini geliştirerek internet tabanlı etkileşimli televizyonu, akıllı mobil cihazları ve akıllı tabletleri doğurmuştur (Kırık, 2017, s. 234-236).

Web 2.0 ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, medyaya yeni bir bakışı getirerek yakınsamayı doğurmuştur. Buna göre farklı prensiplerdeki kitle iletişim araçları birbirine yakınsamış ve bu durum bir kültür haline gelerek yakınsama kültürünü oluşturmuştur. Web 2.0 ve ağ teknolojilerinin dışında yakınsama aslında oldukça geçmişe

dayanmaktadır. O’Sullivan ve Fortunati yakınsamanın en eski iletişim aracı kadar eski olduğunu belirtirken yazıyı (metin) bir iletişim teknolojisi olarak görmekte ve baskı teknolojileriyle yazının basılmasını yakınsama olarak değerlendirmektedir. Medya değişimi anlamında kullanılan yakınsama terimi; geleneksel ve dijital, statik ve dinamik, eski ve yeni biçiminde kısıtlı bir kapsama sahip, birbirini ayrıştıran özelliklerle değil, tarihsel bir evrim ve süreklilik olarak düşünülmesi gereken bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (2021, s. 54).

Yakınsama kültürüyle birlikte izleyici/kullanıcılar göçebilir hale gelmektedir. Medya içeriğinin farklı platformlarda dağıtımına geçmesi, farklı platformlarda erişilebilir olması, endüstri içerisindeki iş birlikler, izleyici/kullanıcının içeriği deneyimleme arzusu gibi nedenlerle göçebe davranışlar görülebilmektedir. Yakınsama kültüründe içeriğin ve kullanıcının farklı platformlarda dolaşması her hikâyenin ve markanın satılabilir olmasını sağlamaktadır. Yakınsama kullanıcıların farklı bilgileri edinmesine, dağınık medya içerikleri arasında ilişki kurmasına ön ayak olmakla birlikte yaşanan bu değişimi bir kültür haline getirmektedir (Jenkins, 2006, s. 3).

### **3.3.1. Yakınsama kültürünün tanımı ve öne çıkan özellikleri**

Türkçeye yakınsama veya yöndeşme olarak çevrilmiş olan ‘convergence’ terimi matematik, ekonomi, fizik, biyoloji, telekomünikasyon, medya gibi pek çok alanda kullanılmaktadır ve genel itibarıyla tanımı farklı prensiplerin yakınlaşması veya yaklaşmasıdır denebilir. Bu tanım kullanıldığı alana göre şekillenmektedir; matematik alanında yakınsama birbirinden uzak noktaların açıklığının küçülerek kesişmeyecek biçimde birbirine yaklaşması iken telekomünikasyon alanında ise geçmişteki farklı teknolojilerin birbirine entegre edilmesidir (TDK, ITU, 1999, s. 2). Buna göre yakınsama teriminin farklı prensiplere sahip teknolojileri birbirine yakınlaştırarak ortak bir teknoloji oluşturan gelişmeler olarak tanımlamak doğru olacaktır (Yıldız, 2018, s 3230).

Yakınsama; teknolojide, toplum yapısında ve ekonomik yapıda gerçekleşen gelişmelerin ardından kitle iletişim ve medya araçlarının gelişmesi, birbirine yakınlaşması şeklinde tanımlanabilir. Özellikle internetin medya içerisine girerek yeni medyayı oluşturması kitle iletişim araçlarının gelişmesine, yakınlaşmasına ve hatta birleşerek yeni teknolojiler üretmesine vesile olmuştur. Kitle iletişim araçlarına internetin girmesi ürünün içeriğini geliştirerek değişime uğratmış, yeni hizmetler vermesini olanaklı hale getirmiştir (Geray, 2003, s. 19). Gelişen teknolojilerle üretilen akıllı telefonları örnek gösteren Yoloğlu

(2019, s. 1453) telefonlar ile radyo dinlenebilmesi, sinema filmi izlenebilmesi, dergi okunabilmesi, fotoğraf ve video çekilebilmesi, saate bakılabilmesi gibi farklı cihazlarla yapılabilecek eylemlerin tek cihazda toplandığını ve iletişim aracı olan telefonun komplike hale geldiğini belirtmektedir.

Sola Pool'un 1983 yılında yazdığı *Technologies of Freedom (Özgürlük Teknolojileri)* kitabı medyada bir değişim gücü olarak yakınsama kavramının muhtemelen ilk olarak kullanıldığı kitaptır. (Jenkins, 2006, s. 10) Pool yakınsamayı tanımlarken biçimlerin yakınsaması terimini kullanmaktadır. Biçimlerin yakınsaması iletişim teknolojilerinin keskin sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Radyo, televizyon, sinema, posta, telgraf, telefon gibi farklı fiziksel araçlara sahip geleneksel kitle iletişim araçları ortak hizmet taşıyabilmekte ve yayıncılık veya basın gibi hizmetler farklı yöntemlerle gerçekleştirilebilmektedir. Bu bakımdan yakınsamayla medya aracı ve aracın kullanımı arasındaki ilişkinin değiştiğini söylemek mümkündür (1983, s. 23).

Yakınsama terimini; farklı prensiplere sahip kitle iletişim araçlarının gerçekleştirdiği fonksiyonların, tek cihazda gerçekleşebilir hale geldiği teknolojik gelişim ve tüketicinin bilgi almak için farklı kaynaklardan tarama yaptığı kültürel değişim olarak açıklayan Jenkins(2006, s. 15), teknolojik, ekonomik, organik, kültürel ve küresel olmak üzere yakınsamayı beş kategoriye ayırmaktadır. Teknolojik yakınsama sayısal veri bilgisine dönüşen görüntü, ses ve metinlerin arasındaki ilişkinin genişlemesini ifade ederken ekonomik yakınsama Warner Bros gibi büyük şirketlerin müzik, oyun, film, televizyon, kitap gibi çeşitli alanlarda kontrol sahibi olması başka bir deyişle eğlence endüstrisindeki yatay ve dikey birleşmeyi ifade etmektedir. Teknolojik yakınsama kendinden sonra gelecek gelişmeleri etkileyen bir unsurdur ve içerisinde katılımcı kültürü barındırmaktadır. Ekonomik yakınsamada büyük şirketler pek çok medya alanında söz sahibi olarak, küçük şirketleri bünyesine dâhil ederek ve farklı şirketlerle işbirliği yaparak gelişimini sürdürmektedir.

Organik yakınsama tüketicinin tek bir cihazla, aynı zamanda eskiden farklı disiplinler içerisinde olarak medya araçlarını ve formlarını kullanabilmesiyle Jenkins (2006), organik yakınsama içerisinde yakınsama sürecinin yalnızca cihazlarla değil tüketicilerin beyinlerinde de gerçekleşmesi şeklinde açıklamaktadır. Yakınsamanın beyinlerde gerçekleşmesi başka bir deyişle yakınsama sürecinin akıllarda tutulmasıdır. Buna göre tüketiciler aynı zamanda, tek medya aracıyla farklı işlemler gerçekleştirirse de beyinde yakınsamanın izleri görülebilmektedir. Örneğin herhangi birinin bilgisayardan film

izlemesi veya telefonundan mail ya da mesaj atabilmesi kişinin beyinde gerçekleşen yakınsama sürecidir. Organik yakınsamada bireyin beyinde yakınsama gerçekleştirilmesi vizyondan kalkmış ya da sinema salonunda izlenme fırsatı yakalanamamış filmin DVD veya internet üzerinden izlenebilme düşüncesinde de yatmaktadır. Birey yakınsamayı aslında günlük yaşamına entegre edebilmekte ve bilinçli seçimlerle gerçekleştirebilmektedir.

Kültürel yakınsama içerisinde pek çok unsuru barındırmaktadır bunlar yakınsamayla gelişen kültürler olan katılımcı kültür, hayran kültürü, etkileşimli içerik kültürü gibi kültürler ve kullanıcının medya araçlarını kullanma, arşivleme, yorumlama, paylaşma, dağıtma gibi yetkilere sahip olmasıdır (Jenkins, 2006). Yakınsama içerisinde pek çok özellik ve kültürü barındırırken bu farklı kültürleri birbirine yakınlaştırmaktadır; veritabanı hikâye anlatımı, etkileşimli ve katılımcı içeriklerin hayranlar tarafından üretilmesini olanaklı hale getirmektedir denebilir. Örneğin Star Wars hayranları kendi çektikleri amatör görüntüleri oluşturdukları internet sitesine yükleyebilmektedir.

Küresel yakınsama ise küreselleşen dünyada medyanın ve medya içeriklerinin de küreselleşmesiyle ortaya çıkan melez kültürü (cultural hybridity) ifade etmektedir. Medya içeriklerinin uluslararası biçimde dağıtılması, küresel medya içeriği haline gelmesi dünyanın uzak bölgelerindeki medya içeriğini değişime uğratabilmektedir. Asya popüler kültürünün ve filmlerinin Hollywood'daki filmleri ve çeşitli medya içeriklerini şekillendirmesi buna örnek olarak gösterilebilir (Jenkins, 2006). Kırık (2010, s. 88; 89) yakınsamayla IPTV gibi yeni mecra vasıtasıyla yayın yapmanın olanaklı hale geldiğini, yapılan yayınların uluslararası bir biçimde, iç ve dış pazarları geride bırakarak ortak pazar anlayışını sunduğunu belirtirken küresel yakınsamayı vurgulamaktadır. Kırık, küresel yakınsamanın avantajlarını gözler önüne sererken ekonomik yakınsamada bahsedildiği üzere büyük şirketlerin medya içerisindeki kontrolü ele geçirerek küçük şirketlere olanak tanımamasına dikkat çekmekte ve bu açıdan yakınsama ile ilgili yasal düzenleme getirilmesini önermektedir (2010, s. 89).

Kara (2013, s. 16) da Jenkins'in tanımına benzer şekilde geleneksel iletişim teknolojilerinin bilgisayar ağları, ses, metin, görüntü, grafik gibi verilerin ortak veriler haline gelerek bütün olması, internet gibi teknik gelişmelere bağlı olarak iletişim teknolojilerinin yenilenmesi başka bir deyişle yeni iletişim teknolojilerinin oluşarak enformasyonların tek yöntemle yayılması şeklinde açıklamaktadır. Buna göre belirli bir fonksiyon için kullanılan geleneksel iletişim araçlarının birbirine yakınlaşabileceği yeni

iletişim araçlarına geçiş yapması yakınsama tanımını çıkarabilir. Kara, çalışmasında yeni iletişim teknolojilerine gelenekselden farklı bir bakış getirmeyerek geleneksel ile yeni iletişim teknolojileri arasındaki gelişime dikkat çekmiş, iki iletişim teknolojisini de gelişim gösteren bir bütün olarak değerlendirmiştir.

Yakınsama yukarıdan aşağı kurumsal, aşağıdan yukarı tüketici odaklıdır ve kurumsal yakınsama, taban yakınsamasıyla varlığını sürdürmektedir. Büyük medya şirketleri pazar alanını büyütme, kar elde etmek ve izleyicinin bağlılığını artırmak amacıyla farklı platformlardaki (içerik iletim kanalları) medya içerik ve akışlarını öğrenmekte ve artırmaktadır. Tüketiciler ise medya içeriğinde hâkim olma ve diğer tüketicilerle etkileşimde bulunma arzusu sebebiyle bu yeni platformları kullanmayı öğrenmekte ve kullanmaktadır (Jenkins, 2006, s. 18).

Kullanıcıların, katılım/üretim gerçekleştirdiği yeni medya ortamlarına dair bilgi ve becerilerini televizyon ekranında katılım sağlaması yeni medya ve geleneksel medya ortamlarının birbirine yaklaşması yani “yakınsama” olarak adlandırılmaktadır. (Buluş ve İşman, 2017, s. 63).

Jenkins’e göre medya yakınsaması beraberinde katılımcılığı da getirmektedir. Bireyler medyayı tüketen konumdan çıkıp üreten konuma geçmektedir ve bireyler üretim yaparken içeriğin de kendi talebi doğrultusunda ilerlemesini sağlamaktadırlar. Bireyler üretici konuma geçtikten sonra içeriklerle ve diğer kullanıcılarla etkileşime geçebilir hale gelmektedir (Jenkins, 2006, s. 16-18).

Yeni medya kanalları ile birlikte televizyon izleyici (internet kullanıcısı) dönüşümü “Yakınsama kültürüne” dâhil olmaları aşağıdaki gibi sıralanmıştır;

- Bölümün teması uygun,
- Dizi ekibi/yayıncı ve birbirlerini haberdar etme,
- Ortak mecra/bir aradalık,
- Medya (üre-tüketim aracı), izleyici (üre-tüketici),
- Yerel zevkler ve beklentiler(interaktif kullanıcılar),
- Yorumlar, beğeniler, beklentiler, eleştiriler,
- Tematik etiketlerden ilham alınarak üretilen aforizmalar,
- Yayınlanan bölümün senaryosunu tutarlı bulup bulmamak,
- Geçmiş bölümlerin muhasebesini yaparak gelecek bölümleri tahmin etmek,

- Hikâyenin boş kısımlarını tamamlamaya çalışmak,
- Dizi setlerinden edinilen bilgileri yaymak,
- Dizinin senaryosunu etkilediğini hayal etmek ve bundan keyif almak. (Buluş ve İşman, 2017, s. 67-68).

### 3.3.2. Yakınsama kültürünün gelişimi

Özel'in de belirttiği üzere dijitalleşmeden önce haberleşme için kullanılan iletken madde, konutları çevreleyen bakır tellerdi fakat dijitalleşmeyle birlikte bakır tellerin yerini fiber kablolar almaktadır. Fiber kablolar ile iletim gerçekleştirildiğinde maliyet düşmekte, pek çok aygıt için aynı fiber kablo kullanılabilir. İnternet gibi paket temelli ağlara geçiş kuşkusuz paket temelli ağların kullanım yaygınlığını kazanmasındandır. Paket temelli ağlara geçiş ile ağ teknolojilerinde yakınsama gerçekleşmiştir, cihazlar ve hizmetlerde yenilikler meydana gelmiştir, haberleşme ve medya alanında değişim gözlenmiştir. Ağlarda yaşanan bu gelişim yakınsama sürecinin başlangıcını başka bir deyişle teknik yakınsamayı oluşturmaktadır (2011, s. 55). Fiber kablolar veri akışının hızlandırıp, Wi-Fi, 3G, 4.5 G gibi farklı teknolojik yapıları ortaya çıkarırken tüm bu yapı ve gelişmelerin yakınsamasını sağlamaktadır bu noktada fiber kablo, uydu, santral gibi teknik süreçlerin yakınsamanın mihenk taşı olduğu söylenebilir.

Kibar (2008) iletişim alanındaki yakınsamayı irdelerken, yakınsamanın gerçekleşebilmesi için teknik, işlevsel ve kurumsal olmak üzere üç süreçten geçtiğini vurgulamaktadır. Teknik süreçte yakınsama; uydu, santral, ara yüz, direk, kablo kanalı gibi kaynakların şebeke seviyesinde paylaşımı olarak tanımlanırken iletişimin her yere ve her cihaza uygun hale getirilmesi sürecidir denebilir. İşlevsel süreçte yakınsama veri yayıncılığı (data broadcasting) ve sesli yanıt sistemi (audiotex) gibi yeni ve melez hizmetlerin ortaya çıkması veya telekomünikasyon ve yayıncılık alanların fonksiyonlarının algıdaki değişimleri olarak tanımlanmaktadır. Kurumsal süreçte yakınsama telekomünikasyon ve yayıncılık altyapılarının aynı ana şirketin olması veya telekomünikasyon ve yayıncılık hizmetlerinin aynı şirket tarafından birlikte sağlanması şeklinde tanımlanmaktadır. Kibar'ın da belirttiği üzere aynı şirketin hem alt yapıyı kurması hem de yaptığı alt yapı ile yayın gerçekleştirilmesi iletişim alanındaki yakınsamayı oluşturmaktadır, gelişim süreci uydudan melez hizmetlere ve yayına kadar olan süreci kapsamaktadır.

Pool (1983, s. 26)'un belirttiği üzere 20. Yüzyılın sonlarına kadar gazete, televizyon, sinema, radyo, telgraf, kitap gibi medya araçları farklı prensip ve formatlara sahip olmakla birlikte birbirinden farklı içerik yöntemlerine ve içerik amaçlarına hizmet



etmektedir. Analog sisteme sahip geleneksel medya araçları olan radyo, televizyon, sinema, telefon, fotoğraf, gazete kendi teknolojik özelliklerine ve alt yapılarına sahip yayınlar gerçekleştirmektedir. Dijitalleşme ve internet ile oluşan yeni medyada ise farklı medya araçları birleşmiş, ortak alt yapıya, sayısal kodlar ile ortak bilgisayar diline sahip olmuş ve analog yayının sisteminden çıkmıştır (Murdock, 2000, s. 35).

Flew (2010, s. 22)' e göre ise yakınsama süreci bilgi teknolojileri, bilgisayar, medya içerikleri ve iletişim ağları arasındaki ilişkiye bağlı olarak internetin gelişerek popülerleşmesi ve bununla birlikte kaynak, ürün, hizmet ve çalışmaların sayısal ortamda birbirine yakınlaşmasıyla gelişmektedir.

Dijitalleşmeyle yeni medya araçlarındaki verilerin sayısal kodlardan oluşması verilerin farklı cihazlara ve kitle iletişim araçlarına işlenebilir hale gelmesini olanaklı kılmıştır ve bu durum yakınsamanın hızla gelişimini sağlamıştır. Sayısal verilerden oluşan ses, metin ve görüntüler aynı kanaldan farklı cihazlara dağıtılabilir hale gelmiştir ve internetin gelişimiyle birlikte dağıtım hızlanarak kolaylaşmıştır. İnternet; radyo, televizyon, sinema gibi farklı medya araçlarını bir araya getirebilmesi sebebiyle yakınsamanın en önemli unsurlarındandır (Aktaş, 2007, s. 3).

Murdock yakınsamayı ele alırken kültürel formların yakınsaması, iletişim sistemlerinin yakınsaması ve şirket sahiplerinin yakınsaması şeklinde üçe ayırmaktadır. Kültürel formların yakınsaması, yakınsamayla içeriklerin bir cihazda toplanarak kullanıcının etkinliğine izin vermesi başka bir deyişle yakınsama ile kültür içeriklerinin bir araya gelmesi ve katılımcı kültürün oluşmasıdır. İletişim sistemlerindeki yakınsama analog sistemden çıkan iletişim sistemlerini, bilginin ve içeriğin herkese dağıtılabilir hale gelerek medyanın demokratikleşmesini ve şirketlerin de yakınsanmış iletişim sistemlerine dâhilini ifade etmektedir. Şirket sahiplerinin yakınsaması ise farklı şirketlerin bir araya gelmesi, iş birliği ve ortaklık yapması, farklı medya sektörlerinin birleşmesini ifade etmektedir (2000, s. 35-37).

Jenkins (2006, s. 14) yakınsamanın geleneksel medya araçlarının yok olmasıyla değil gelişim göstermesiyle ortaya çıktığını belirtirken sinemanın tiyatroyu yok etmediği, televizyonun radyoyu yok etmediği gibi yeni medyanın da geleneksel medyayı yok etmediğini vurgulamaktadır. Gazete okumanın, radyo dinlemenin ya da film izlemenin yok olmayarak şekil değiştirdiğini, içerik, kaynak ve görevin farklı cihazlardan çıkıp yeni teknolojilerle üretilmiş tek cihazda toplandığını belirtmektedir. Yakınsama geleneksel

medya ile yeni medyanın kompleks bir biçimde etkileşime girmesiyle oluşmaktadır ve bu bağlamda yakınsama yeni tanımlamalar edinen geleneksel bir terimdir. (Jenkins, 2006, s. 6) Anadolu'nun da dediği gibi yakınsama ile geleneksel medya araçları dönüşerek ortak bir sistemde kaynaşmış, enformasyon dağılımı ve iletişim aynı kanallar yoluyla ortak bir ağ üzerinden yayılım göstermiştir (2020, s. 27).

Yakınsama kültürü sadece medya araçlarının birbirine yakınsamasını değil üretim, dağıtım ve tüketim alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Edilgen konumdaki birey etken konuma geçerek kendi yurttaş gazeteciliğini yapabilmekte, bilgisayar ve internet vasıtasıyla kendi yayınları gerçekleştirebilmekte, kendi içeriklerini üretebilmekte, yazdığı blog ve sözlüklerle medyayı şekillendirebilmektedir. Bu noktada yakınsama ile medyada demokratik ve özgür bir alanın oluştuğu söylenebilir. (Özen ile Çelenk, 2006, s. 76) Yakınsama kültürü ile eğitim gören bir genç ödevlerini çeşitli internet sitelerindeki yazılı bilgilerden faydalanarak yapabilir, MP3 ile müzik dinleyip dosyayı indirebilir, arkadaşlarıyla online görüşebilir, mail yazabilirken; hayran grupları tanıtımları önceden izleyebilir, replikleri örneklendirebilir, içeriği özetleyebilir, yorum yapabilir, kültürel ürünü kendi içeriğine dönüştürerek farklı bir bakış açısıyla yeni bir ürün (fanzin, hikaye, film vs.) ortaya koyabilir ve bunu internet vasıtasıyla paylaşabilir (Jenkins, 2006, s. 16). Film dağıtım aşamasındaki yakınsama ses kayıtlarının CD, MP3, 8 kanallı kasetlere yüklenebilmesi ve dağıtılabilmesi ile örneklendirilebilirken iletişim alanındaki yakınsama her bilginin ve haberin bir 'tık' uzakta olmasıyla örneklendirilebilir. Tabii ki bu noktada bireyin medyayı nasıl kullandığı önemlidir. Kötü emeller uğruna kullanılan medyada kötü bilgiler de hızla yayılmaktadır bu duruma Būdū Şeytan örneği gösterilebilir (Jenkins, 2006, s. 13).

Jenkins, Yakınsama Kültürü: Eski ve Yeni Medya Nerede Çarpışır? İsimli kitabına belki de yakınsamanın en önemli örneklerinden biriyle başlamaktadır. 2001 sonbaharında Amerikalı öğrenci Dino Ignacio, ödevi için Susam Sokağı'ndaki Būdū (Bert) karakterini çeşitli kötü karakterlerin, insanların ve olayların içerisine fotoşop ile dahil etmektedir ve bu seriye Bert Şeytandır (Bert is Evil) ismini vermektedir. Bu serinin içerisindeki bir fotoşopta Būdū (Bert)'yü terör lideri olan Usama Bin Ladin ile, diğerinde Adolf Hitler ile görmek mümkündür. Bangladeş'te 11 Eylül günü anti-Amerikan pankartları hazırlamak üzere Bin Ladin'in resimlerini internetten arayan kişi, Ignacio'nun yaptığı fotoşopa denk gelmiş ve muhtemelen bilmeyerek bu görseli seçerek protestoda kullanılacak olan binlerce tişört, pankart ve postere bastırmıştır. Protesto esnasında CNN muhabirleri,

protestocuları ellerindeki pankartlarla çekerek dağıtımına sunmuştur ve sansasyonel gelişimler yaşanmıştır (2006, s. 1-2). Jenkins kitabın tamamında da üstünde durduğu medya arası yakınsamayı, yakınsama ile gelen katılımcı kültürü ve kolektif zekâyı bu örnekle kısaca anlatmıştır. Yakınsanmış medya ile kullanıcılar uluslararası biçimde etkisinin görülebileceği bir içerik üretebilmektedir ve gücün cihazlarda değil kolektif zekâyı sahip katılımcı kullanıcılarda olduğu unutulmamalıdır. Bu noktada dijital medya okuryazarlığının önemi de ortaya çıkmaktadır.

Jenkins (2006, s. 4)'in bir başka yakınsama kültürü örneği de Aralık 2004'te yayımlanan Rok Sako To Rok Lo isimli Bollywood filmidir. Filmin gösterimi EDGE (etkin cep telefonları) aracılığıyla Hindistan'ın Delhi, Bangalore, Haydarabat ve Bombay gibi kentlerine canlı video yayını biçiminde gerçekleştirilmiştir. Uzun metrajlı filmin tamamı cep telefonları vasıtasıyla gösterime sunulmuştur ve bu açıdan ilk olduğu düşünülmektedir. Kuşkusuz bu örnek ilerde yerini başkalarına bırakmıştır ve izleme kültüründeki değişimin ilk örneklerindedir.

Medya alanında yakınsamanın ilerlemesiyle birlikte kara kutu içerisinde tüm medya araçlarının birleşeceği ve bir biçim oluşturacağı, bu kara kutunun her evin oturma odasında olacağı gibi bir düşünce gelişmiştir. Jenkins (2006, s. 13) kara kutu yanılgısı (black box fallacy) olarak tanımladığı bu düşüncenin ortaya çıkmasının yakınsamaya yalnızca teknolojik gelişim biçiminde bakılmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Jenkins yakınsamaya yalnızca teknolojik değişim süreci ve sonu olarak bakmamakta; mevcut teknolojilerin, endüstrilerin, pazarların, türlerin ve kullanıcıların arasındaki ilişki değişimin süreci olarak bakmaktadır. Yakınsama oturma odasındaki hantal bir kara kutunun içindeki yakınsanmış medya teknolojileri olmaktan çok taşınabilir ve her yere götürülebilir, yaygın kanallara sahip yeni bilgi-işlem ve telekomünikasyon teknolojileridir. (2006, s. 14-16) DVD, CD, laptop, İpod, Game Boylar, oyun kartuşları, kumandalar vs kara kutuya verilebilecek örnekler olsa da en iyi örneklerden biri akıllı cep telefonlarıdır. Cep telefonları telekomünikasyon cihazının dışında fotoğraf ve video çekilebilen, metin, fotoğraf ve video biçimindeki mesajları gönderebilen, kitap okunabilen, internetten bilgi edinilebilip indirilebilen, radyo dinlenebilen ya da televizyon izlenebilen ve hatta oyun oynanabilen komplike bir cihazdır.

Jenkins, 2006 yılında yazdığı kitabın ardından yaşanan teknolojik ve kültürel değişimlerin de etkisiyle 2018 yılında yakınsama kültürünü revize ettiği bir makale yayınlamış ve yakınsama kültürünün temel varsayımlarını incelemiştir. 2000'li yılların

başlarındaki kara kutu düşüncesi, birbirine yakınsanmış medya araçlarından hangi aracın tüm işlevleri gerçekleştirebilecek bir donanıma sahip olduğunda yatmaktaydı fakat geçen yıllarda anlaşılmış olduğu üzere tek bir medya aracından sonsuz faydalanma gerçekleşmemektedir. Döneme, içeriğe, akışa göre tercih edilen medya aracı ve platformu ve buna bağlı olarak kültür değişikliği göstermektedir, kara kutu yalnızca bir araçtan ibaret değildir. Jenkins'in de belirttiği üzere kitabın yayınlanmasının ardından neredeyse 20 yıl geçmiş olmasına karşın yakınsama kültüründe değişmeyen tek nokta yakınsamanın geleneksel ve yeni medya arasındaki bağlantı olduğudur (2018, s. 12).

Yakınsama sürecinin bilgisayarlaştırma (computerized) ve ağlaştırma (networkable) ile başladığını ifade eden Yanık (2016, s. 889) yakınsama üzerine uzun yıllardır çalışıldığını, her şeyin bir anda gelişip yakınsamanın bir anda ortaya çıkmadığını belirtmektedir. Yanık'a (2016, s. 889-901) göre geleneksel medya ile yeni medya arasındaki en önemli fark ise yakınsanmış yeni medyaların yaygın bilişim nesnesi (persasive computing) olmasıdır ve özellikle Web 2.0 teknolojisi (internet) medya araçlarının yakınsama özelliğini almasında başat noktayken, yakınsama yeni medyayı oluşturan en önemli özelliklerden biridir.

Yakınsama ile büyük şirketler pek çok farklı alanı tekelleştirmiş ve kontrolü altına almış, yeni medya araçları ile ortaya çıkardıkları ürünün daha çok ilgi görmesini sağlamışlardır. Örneğin Star Wars bir sinema filmiyken video oyunu, çizgi film serisi ve roman gibi farklı biçimlerle de tüketiciye sunulmuştur ve böylece tanınırlık elde edilmiş, yapılan pazarlama stratejisiyle de gelir oranı büyümüştür. Farklı biçimlerde ürünün tanıtımının yapılması ve kostüm satışı gibi farklı pazarlama stratejileriyle giderek büyüyen bir hayran kültürü ve dolayısıyla yoğun müşteri ağı da oluşturulmuştur (Anadolu, 2020, s. 33). Özellikle bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle oyun alanının büyümesi, sinemacılara hikâye anlatımında yeni olanakların geliştirilebilir olduğunu kanıtlamaktadır.

### **3.3.3. Yakınsama kültürünün belgesel katkıları**

Sinema alanında yakınsama kültürüne üretim açısından bakıldığında farklı prensipleri bir araya getirmesi, sayısal olması, ergonomik cihazların üretilmesi gibi pek çok sebeple üretim aşamasını kolaylaştırmıştır denebilir. Bununla birlikte yakınsama IPTV (Internet Protocol Television ) gibi analog dönemde hayal bile edilemeyecek farklı medya kollarının oluşmasını sağlamaktadır (Kırık, 2010, s. 88).

Yakınsama ile sinema alanı demokratikleşmiştir, kişiler günlük yaşamda kullandıkları cihazlar ile filmlerini çekip paylaşabilme özgürlüğüne sahip olmuşlardır. Belgesel alanından bakılacak olursa küçük bir grup insanın kendi problemlerini, gerçeklerini ve dünyalarını akıllı cep telefonlarıyla kaydetmesi, yine akıllı cep telefonlarında bulunan veya indirebilecekleri uygulamalarla kurgusunu gerçekleştirebilmesi, akıllı cep telefonlarıyla filmleri için bir site kurması ya da herhangi bir sosyal paylaşım ağında paylaşarak dağıtımına sunması olanaklı hale gelmektedir. Bu noktada yakınsamanın belgesel alanını; herkes için ulaşılabilir olması sebebiyle demokratik, herhangi bir hipodermik şırıngaya uğramadan paylaşılabilmesi açısından özgür bir alan yaptığını söylemek mümkündür.

Yakınsama var olan bilgisayar teknolojilerini geliştirirken bilgisayar teknolojisi de belgesel alanında kişilerin farklı biçimlerde ürün sunabilmesini olanaklı hale getirmiştir. Yakınsama belgesel alanına farklı yapım, dağıtım ve tüketim alışkanlıkları getirmiştir; transmedya hikâye anlatıcılığı, sanal gerçeklik, 3B belgesel, 360° belgesel, işbirlikçi belgesel, etkileşimli belgesel, sosyal paylaşım siteleri, IPTV vs. bunlardan bazılarıdır.

Katılımcı kültür, yakınsama kültürünün belgesel alanına olan katkılarından belki de en önemlisidir. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle katılımcı bir biçimde tasarlanan belgeseller, etken konuma geçen kullanıcı tarafından sadece izlenmekle kalmayıp deneyimlenebilmektedir. Eğer transmedya hikâye anlatıcılığı kullanılıyorsa katılımcı, seçenekleriyle belgeselin ve gerçekliğin farklı yönlerini öğrenebilmekte ve bu konulara dikkat çekebilmektedir. Eğer belgesel 360° teknolojileriyle çekilmişse sanal gerçeklik gözlüğü bulunmaksızın belgeselin geçtiği ortam detaylıca incelenebilmektedir. 3 Boyutlu belgesellerde ise kullanılan gözlük vasıtasıyla belgeselin gerçekliği deneyimlenebilmektedir. Eğer belgesel sanal gerçeklik teknolojileri kullanılarak çekilmişse sanal gerçeklik kıyafet ve gözlüklerinin kullanımıyla gerçeklik deneyimi üst noktaya taşınabilmektedir. Eğer belgesel işbirlikçi bir biçimde çekilecekse katılımcılar kendi bölümlerini çekip siteye yükleyebilmekte ve bir belgeselin parçası olabilmektedir. Yakınsama kültürü içerisindeki katılımcı kültür yalnızca yeni medya türlerini yaratmakla kalmayarak hikâyenin anlatımında yeni anlatım olanakları bulmayı amaçlamaktadır. Katılımcı kültür ile ilgili unutulmaması gereken nokta geçmişe oranla katılımcı bir yapının olduğu fakat henüz tam olarak katılım kültürünün gerçekleştirilemediğidir (Jenkins, 2018, s. 15-16).

Yakınsama kültürü ile sosyal paylaşım sitelerinin oluşması sadece enformasyona ulaşmada değil sinema ve belgesel alanına da dağıtım olanağı bulma açısından katkı sağlamaktadır. Belgesellerini çeken katılımcılar, belgesellerini kişisel sosyal mecrasında dağıtıma sunabilecekleri gibi işbirliği içerisinde oldukları proje için belirlenen sosyal paylaşım sitelerine yükleme yapabilmekte, belgeselleri için kendi web sitelerini oluşturabilmektedir. Dağıtım için sosyal mecrayı ve interneti kullanan katılımcılar büyük şirketlerden bağımsız olarak ürünlerini dağıtıma sunabilmektedir, sinema salonlarında gösterime sunmak için gereken maliyetten de kurtulabilmektedir. Katılımcılar yakınsama vasıtasıyla dağıtım yaparken daha çok kişiye ulaşabilmekte ya da kendi yeteneklerini gösterebilme olanağı sağlayabilmektedir.

Yakınsama belgesellerin gösterim aşamasına da katkıda bulunmuştur. Sinema salonları genellikle eğlence amaçlı kurgu filmlerin gösterimini gerçekleştirirken televizyon kanalları ise genellikle içerisinde aksiyonun da bulunduğu eğlence ve güldürü unsuru bulunan belgeselleri gösterime sunmakta ve en önemlisi kanalın ve kanala reklam verenlerin ideolojisine uygun olan belgeselleri değerlendirmeye almaktadır. Tüm bunların ışığında katılımcılar herhangi bir ideoloji doğrultusunda çektikleri, herhangi bir etnik grubu ya da sosyal olayı anlatan veya anlatmayan, içerisinde eğlence, aksiyon ve güldürü unsurlarının bulunduğu veya bulunmadığı her yapıyı internet üzerinden gösterime sunabilme özgürlüğünü elinde barındırmaktadır denebilir.

Yakınsamanın seyir kültürüne, gösterime ve dağıtım aşamasına getirdiği katkılardan biri de kuşkusuz film veya dizi izleme platformlarıdır. Tivibu, Digiturk, Apple TV gibi internet tabanlı televizyonlar, Netflix, Amazon Prime, HBO Max gibi dizi veya film izlenebilen platformlar gün geçtikçe popülerleşmekte ve gelişmektedir. Yaşanan gelişmelerle birlikte bu alanlar endüstrinin büyük bir bölümünü kapsamaktadır ve ülkelere göre çeşitli farklı prensipleri bulunmaktadır. Ortaya çıkan platformlar alanı ve içeriği genişletmekte, yönetmen ve film ekiplerine kendilerini göstermeleri için fırsat sunmakta, ülke medyasını etkilemekte, izleyiciye uluslararası televizyon içeriği sunmakta, ülkeler ile ortak projeler geliştirmektedir. İzleme alışkanlığının sinema salonlarından evlere taşınmasıydı ve yukarıda bahsedilen platformların da etkisiyle izleme ev ortamında veya taşınabilir olması sebebiyle çeşitli ortamlarda gerçekleştirilebilmektedir. Küresel yakınsamanın sonucu olarak ortaya çıkan, gösterim ve dağıtımın küresel çapta gerçekleştiği platformlarda izleyicinin katılım gösterdiği

etkileşimli içerikler de bulunmaktadır ve yaşanan bu gelişim transmedya hikâye anlatıcılığını yeni bir noktaya taşımaktadır.

Yukarıda bahsedilen dizi veya film izleme platformlarının kişiye özel öneriler çıkarması, içeriğin devam edip etmemesini izleyiciye bırakması, izleme eyleminin bırakıldığı yerden daha sonra devam edilebilir olması niş pazarlama stratejisi açısından önemlidir. Platformlar her zevke uygun içerik bulundurmasıyla, içeriklerini sürekli bir biçimde yenilemesiyle, farklı türdeki yapımları içerisinde bulundurmasıyla, dizi bölümlerini sezon biçiminde bir bütün olarak yayınlamasıyla kullanıcıların sadakatini kazanmaktadır (Tryon, 2009, s. 8). Yakınsamayla birlikte pazarlama stratejisindeki değişimlerden biri de film tanıtımlarının gazete eleştirileriyle değil dijital ortamlarda ekseriyette sosyal paylaşım ağlarında yapılması ve çevrimiçi film kültürünün oluşturulmasıdır (Tryon, 2009, s. 118). Günümüzde pek çok firma hem kendi reklamını hem de içeriklerinin reklamını çeşitli web sitelerin köşelerinde, kurum ve film için kullanılan sosyal paylaşım hesaplarında, sosyal paylaşım ağlarındaki reklamlarda gerçekleştirmektedir. Belgeselciler, filmlerini yukarıda bahsedilen platform ve televizyonlarda gösterime sunabilme ve çeşitli deneyimler edinebilme olanağı sağlamaktadır.

Yakınsama belgesel tüketim aşamasına da katkıda bulunmuştur. Sanal gerçeklik gözlükleri ve kıyafetleri, 360 ° belgesellerdeki katılımcı hâkimiyeti, 3 boyutlu belgeseller için kullanılan ekipmanlar, hikâyenin devamlılığını katılımcının sağlaması gibi pek çok unsurla yakınsama, belgesel tüketim aşamasını da geliştirmiş ve değiştirmiştir. İzleme kültürü açısından bakıldığında yakınsamayla izleme ortamlarında değişiklik görülmektedir. Özellikle transmedya hikâye anlatımı ile kullanıcı belgesel ile ilgili farklı detaylara erişebilmekte ve katılımıyla öyküyü şekillendirebilmektedir (Aktaş, 2021, s. 76). Yakınsamayla birlikte pek çok iletişim cihazının aslında birer medya aracına dönüştüğü görülmektedir ve buna bağlı olarak izleme eylemi pek çok iletişim cihazında gerçekleştirilebilmektedir. Film ya da belgesel izlemek için sinemaya gitme eğilimi özellikle pandemi döneminin de etkisiyle zayıflamaktadır. Pandemi döneminde de pek çok festival, film ön gösterimi, röportaj Zoom gibi online toplantı odalarında gerçekleşmiştir.

#### 4. KATILIMCI KÜLTÜR VE YAKINSAMA KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA FİLM ÖRNEKLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Film örnekleri 1949 yılında kurulmuş olan Emmy Ödülleri (Emmy Awards)'nin Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel (Outstanding New Approaches: Documentary) kategorisinde ödül almış filmlerden oluşmaktadır.

Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi'nin 1949 yılında kurduğu Emmy Ödülleri, Daytime Emmy Ödülleri, Primetime Emmy Ödülleri ve Uluslararası Emmy Ödülleri şeklinde ayrılmaktadır. Emmy Ödülleri, bağlantıları olan üç farklı kuruluş tarafından sunulmaktadır bunlar; Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (Academy of Television Arts and Sciences), Ulusal Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (National Academy of Television Arts and Sciences) ve Uluslararası Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi (International Academy of Television Arts and Sciences).

Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi eğlence programlarını belirlerken Ulusal Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi belgesel, haber, spor ve gündüz programlarını belirlemektedir. Uluslararası Televizyon Sanatları ve Bilimleri Akademisi ise Amerika Birleşik Devletleri dışında üretilen program ve filmlerin ödüllerini belirlemektedir (<https://www.emmys.com/>).

Emmy ödülleri arasında olağanüstü canlı haber programı, üstün kaydedilmiş haber programı, yükselen gazeteci, üstün sağlık veya tıbbi kapsam, olağanüstü sanat, kültür veya eğlence kapsamı, üstün güncel olaylar belgesel, üstün sosyal konulu belgesel, üstün araştırmacı belgesel, olağanüstü etkileşimli medya gibi pek çok kapsamda ödüller verilmektedir. (<https://theemmys.tv/news/43rd-nominations/>)

Haber & Belgesel Emmys'i altında bulunan Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar ise üç farklı alana bölünmüştür: Güncel haberler; belgesel; sanat, yaşam tarzı ve kültür. Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel kategorisi Emmy Ödülleri'ne 2007 yılında dâhil olmuştur. Ödül farklı ve yeni yaklaşımlarla yapımı ya da gösterimi gerçekleştirilen belgesel yapımlara verilmektedir. Kategorinin açılmasında kuşkusuz yeni medya ile değişen film yapım ve gösterim alışkanlıklarının katkısı bulunmaktadır. Kategoride katılımcı, işbirlikçi, VR (sanal gerçeklik) gibi pek çok farklı teknikte oluşturulmuş belgesel yapımlar bulunmaktadır (<https://theemmys.tv/news/nominees/new-approaches/>)

Film örnekleri, katılımcı kültür ve yakınsama kültürünün içerisinde barındırdığı ortak özellikler olan seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama terimleri



üzerinden değerlendirilecektir. Filmlerde seyircinin katılımcı bir konumda olup olmaması, filmin kullanıcı ile etkileşim içerisinde olup olmaması, multimedya barındırıp barındırmaması ve yakınsamaya uğramış cihazlarla katılım sağlanıp sağlanmaması gibi unsurlar irdelenecektir.

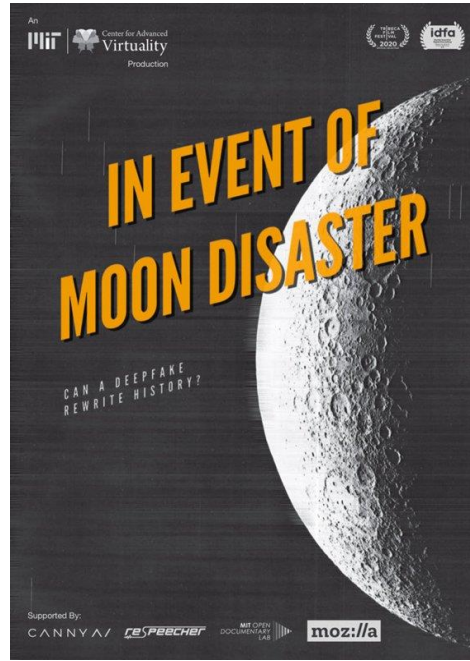
Film analizlerine geçmeden önce terimlerin kısaca açıklamasını yapmak yerinde olacaktır. Seyirci, sinema tarihinin büyük bir çoğunluğunda edilgen bir konumda yer almaktadır. Etkileşimli sinema ve etkileşimli belgeseller başlıklarında da bahsedildiği üzere seyircinin filme dâhil olması için uzun yıllar süren çalışmalar gerçekleştirilmiş olsa da internet ve bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşmasına kadar gelişmeler oldukça kısıtlı bir alana sahiptir. Bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesi, Webin etkileşimli hale gelmesinin ardından film yapımcıları belgesellerini etkileşimli bir biçimde gerçekleştirmeye başlamışlardır. Günümüzdeki belgesel yapımlarda seyirci kimi zaman edilgen bir konumda bulunurken kimi zaman etken bir konumda olarak film ile etkileşime girmektedir.

Film ile seyircinin etkileşime girmesi seyircinin filmin gidişatını değiştirebilmesi, seçeneklerle ilerletebilmesi, işbirlikçi yöntemlerle filme katılabilmesi, kendi müdahalesini ve kontrolünü film üzerinde sağlayabilmesiyle gerçekleşmektedir. Belgesel örneklerinde seyircinin konumuna ve etkileşimine bu bağlamlarda bakılacaktır.

Multimedya birden fazla medya unsurunun aynı içerikte bulunmasıdır denebilir. Bu bağlamda filmlerde irdelenecek olan aynı ayna metin, ses, fotoğraf, video, grafik, oyun gibi farklı medya unsurlarının bir arada olup olmadığıdır.

Yakınsama farklı medya araçlarının tek bir kanala aktarılması olarak özetlenebilir. Geleneksel medya araçlarının sayısallaşarak iç içe geçmesiyle oluşan medya yakınsamasında gazete, televizyon, radyo, sinema gibi medya organları bilgisayar akıllı tablet, akıllı mobil cihazlar gibi cihazlara aktarılarak aynı kanaldan ulaşılabilir hale gelmektedir. Film örneklerinde yakınsama bağlamında filme ulaşım, film tüketimi, film üretimi gibi unsurlar irdelenecektir. Filmlere web üzerinden erişim ve tüketim sağlanması başka bir deyişle içerisinde yeni medyayı barındırması filmlerin yakınsamayı içerisinde barındırdığını göstermektedir.

#### 4.1. In Event Of Moon Disaster (2019)



**Görsel 4.1.** In Event Of Moon Disaster Film Afışı.

Yönetmen	Francesca Panetta, Halsey Burgund
Yapımcı	D. Fox Harrell
Oyuncu	Lewis D. Wheeler
Video Editörü	Francesca Panetta, Halsey Burgund, Jeff DelViscio, Laurence Topham
Ses Editörü	Francesca Panetta, Halsey Burgund
Video Diyalog Değişirme	Canny AI, Ltd
Süre	6 Dakika.

**Tablo 4.1.** In event Of Moon Disaster Film Künyesi

##### 4.1.1. Filmin konusu ve özeti

Göstemi ilk kez 22 Kasım 2019 yılında IDFA DocLab'da gerçekleştirilen film aynı yıl IDFA DocLab Dijital Öykü Anlatımı Yarışması'nda Yaratıcı Teknoloji Jüri Özel Ödülü, Mozilla Yaratıcı Medya Ödülü gibi pek çok ödül kazanırken 2021 yılında Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel alanında Emmy ödülü kazanmıştır. Deepfake teknolojileri kullanılarak üretilen filmde Temmuz 1969 yılında gerçekleştirilen Apollo 11 görevinin yanlış gitmesi ve astronotların eve dönememesi gibi bir durumda neler olabileceği, dönemin Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Richard Nixon'un yapacağı konuşma

yeniden tasavvur edilmiştir. Film deepfake ile alternatif bir tarih yaratırken yeni teknolojilerle gerçeğin yanıltıcı ve yönlendirici hale getirilebileceğini, dezenformasyonların deepfake teknolojileriyle gerçekmiş gibi sunulabileceğini gözler önüne sermeyi amaçlamaktadır (<https://moondisaster.org/about>).



#### **Görsel 4.2.** Haldeman'ın Safire'e Gönderdiği Mektup.

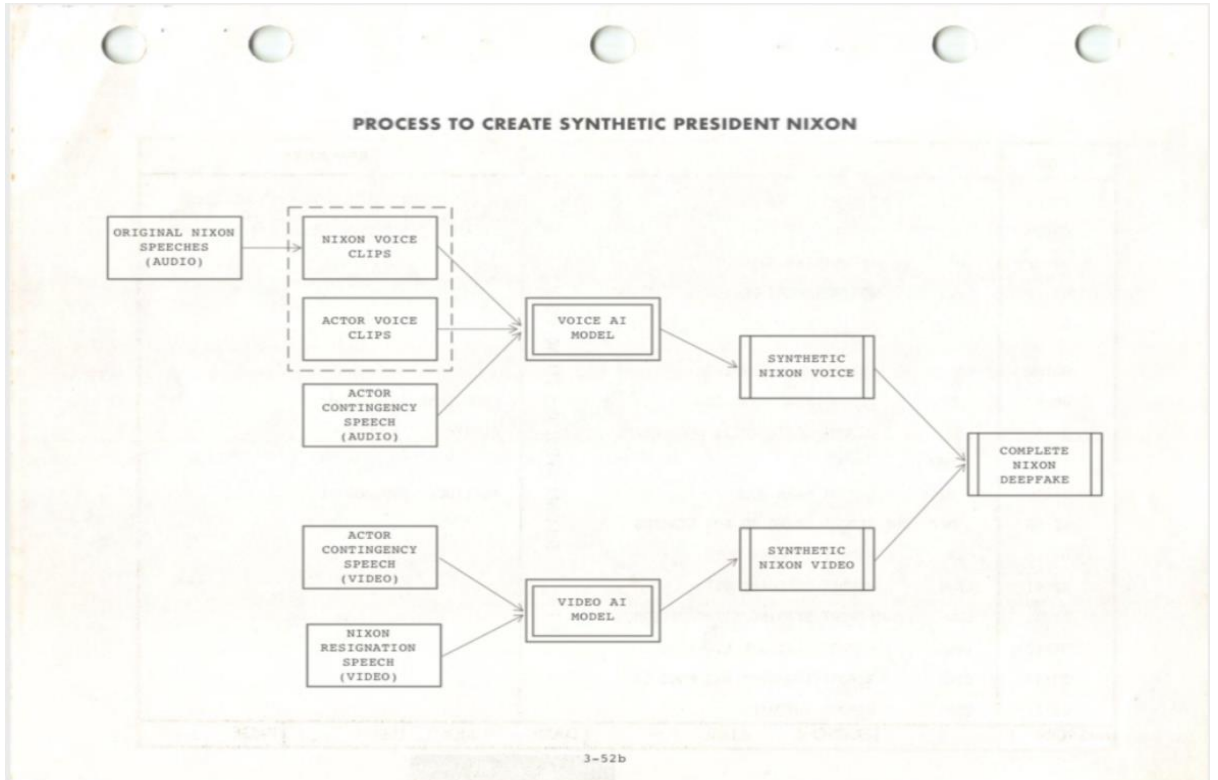
Filmin ilham kaynağı Apollo 11'in aya inişi için yapılan acil durum konuşmasıdır. Konuşma metni, başkan Nixon'un söz yazarı-özel kalemi Bill Safire tarafından, görevde gerçekleşebilecek herhangi bir aksi durumda kullanılmak üzere yazılmıştır. 18 Temmuz 1969 tarihinde, NASA ile Beyaz Saray'ın irtibat görevlisi olan Frank Borman tehlikeli durumun Ay'a gidiş değil, Ay'dan dönüş olduğunu Safire'ye ifade ederken konuşma metni yazması konusunda talimat vermiştir. Apollo 11 görevinin başarılı bir şekilde tamamlanmasının ardından konuşma metni hiçbir zaman kullanılmamak üzere arşive kaldırılmıştır (<https://moondisaster.org/the-contingency-speech>).

Film yapımcıları ise konuşma metnini bir aktöre okutmuş, Nixon'un istifa ettiğini kamuoyuna duyurduğu görüntüsünün üzerine deepfake yöntemleriyle oturtmuş ve alternatif tarih gerçekliğini seyircilerle buluşturmuştur. Nixon'un istifa konuşmasının seçilmesindeki sebep ciddi ses tonu ve mimiklerinin gerçekliği artırmasında yatmaktadır (<https://moondisaster.org/explainer>). Seyircilerin Nixon'un görüntüsü ve sesinden dinledikleri konuşma ise şöyledir:

İyi akşamlar Amerikan dostlarım. Ay'a gidenler huzur içinde keşfetmek, huzur içinde dinlenmek için Ay'da kalacak. Bu cesur adamlar Neil Armstrong ve Edwin Aldrin, iyileşmeleri için bir umut olmadığını bilin. Ama insanlık için yaptıkları fedakârlıkla umut olduklarını biliyorlar. Bu iki adam insanlığın en asil hedefinde: hakikat ve anlayış için hayatlarını ortaya koyuyorlar. Aileleri ve arkadaşları tarafından yas tutulacaklar. Ulusları tarafından yas tutulacaklar. Dünyadaki insanlar tarafından yas tutulacaklar. İki oğlunu bilinmeyene gönderen cürekâr Dünya Ana'ları tarafinsan yas tutulacaklar. Keşiflerinde, dünyadaki inşaların bir olduklarını hissetmeleri için harekete

geçtiler. Onların fedakârlığına daha sıkı sarılırlar. Eski dönemde erkekler gökyüzüne baktı ve takımyıldızlarında kahramanlarını gördüler. Modern zamanda hemen hemen aynısını yapıyoruz ama kahramanlarımız etten kemikten epik adamlardır. Diğerleri takip edecek ve kesinlikle eve dönüş yolunu bulacaklar. Adamların arayışları reddedilmeyecek fakat onlar ilkti ve kalbimizde öyle kalacaklar. Geceleri aya bakan her insan için sonsuza kadar insanlık olan başka bir dünya. İyi Akşamlar. (In Event Of Moon Disaster, 03:54-06:04)

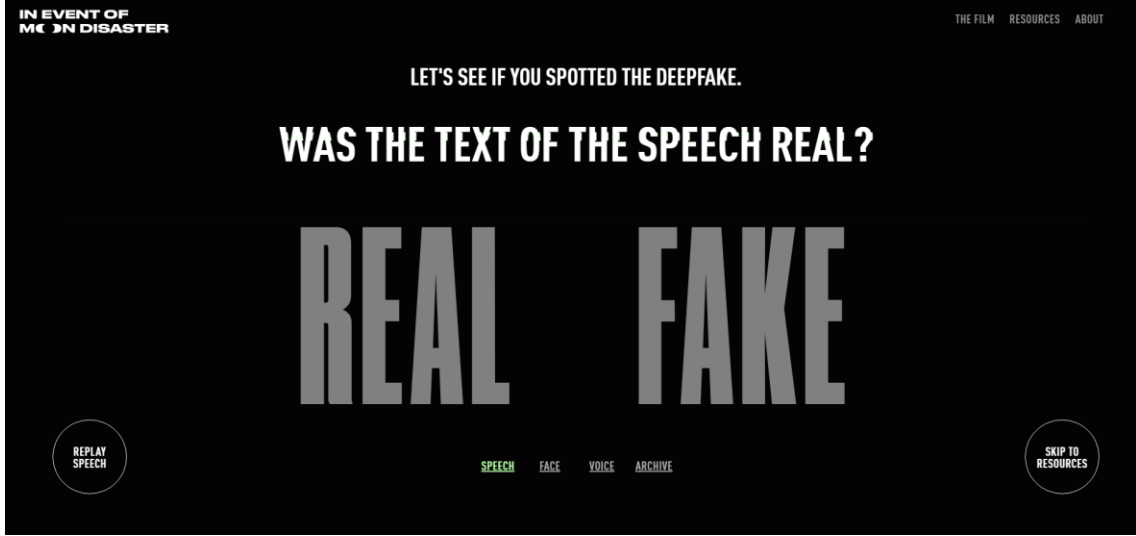
Film için görüntüler oluşturulurken deepfake'teki derin öğrenme adı verilen yapay zekâ kullanılmıştır. Nixon'un farklı görüntülerindeki yüz hareketlerini anlamak için Video Diyalog Değiştirme isimindeki yapay zekâ kullanılarak yüz ifadeleri ve mimiklerinin görsel verisi oluşturulmuştur. Konuşmayı yapmak için bir aktör filme alınmıştır, yapay zekânın yüz ve mimikleri anlamasından yararlanılarak aktörün kullandığı mimikler ile Nixon'un mimikleri eşleştirilmiştir. Ses oluşturulurken ise öncelikle Nixon'un sesinin sentetik bir versiyonu bulunmuş ve yapay zekâ oluşturulmuştur. Aktör Nixon'un Vietnam konuşmalarından yüzlerce klip kaydederek model veriler oluşturulmuştur. İki paralel ses setinde orijinal Nixon kliplerine karşılık aktör beklenmedik durum konuşmasını seslendirmiştir ve yapay zekâ aktörün sesini Nixon'un sesine dönüştürmüştür. Böylece yeniden oluşturulan görüntü ve ses kullanılarak 'tam derin sahtekârlık' gerçekleştirilmiştir (<https://moondisaster.org/explainer>). Filmin web sitesinde de görüldüğü üzere film oluşum aşamaları şu şekildedir:



### Görsel 4.3. Film Oluşum Aşamaları.

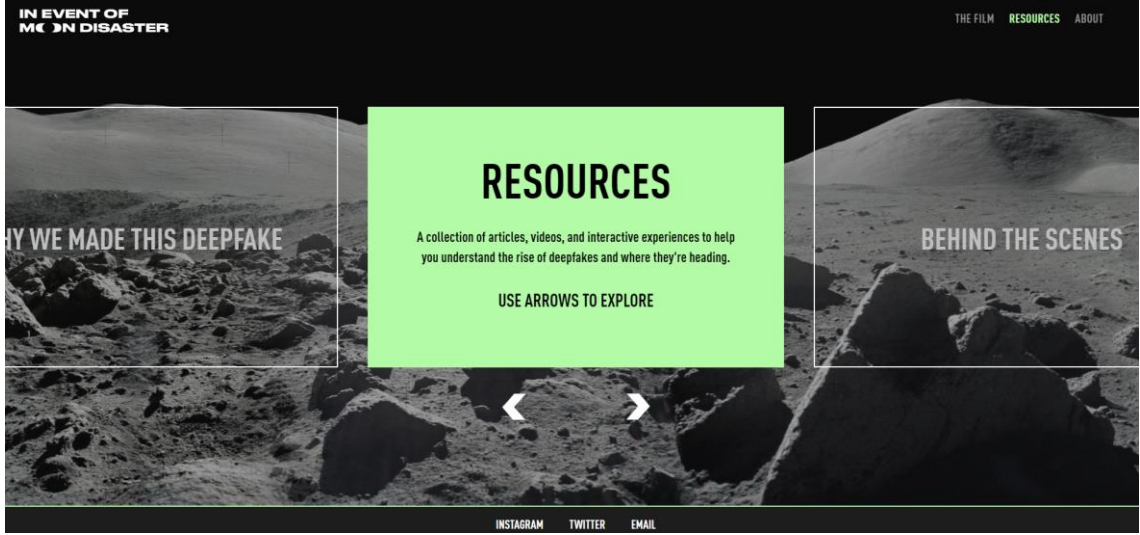
#### 4.1.2. In event of moon disaster (2019)'da seyircinin konumu ve etkileşim

Film ile seyirci sonda yapılan sınavlar vasıtasıyla etkileşim halindedir. Filmin ardından seyirciye metnin, Nixon'un yüzünün, sesin ve filmde kullanılan uzay görüntülerinin gerçekliği hakkında sorular sorulmaktadır. Verilen yanıtlara göre seyircinin deepfake teknolojisiyle kandırılıp kandırılmadığı belirlenmektedir.



#### Görsel 4.4. In Event Of Moon Disaster Seyirciye Yöneltilen Sorulardan Örnek.

Soruların yanı sıra seyirciler film bitiminde deepfake, yapım, yapımın neden yapıldığı, nasıl yapıldığı gibi çeşitli konularda makalelere yönlendirilmektedir. Film bitimini beklemek istemeyen seyirciler ise sağ üst köşedeki 'kaynaklar' bölümüne girerek tüm makalelere erişebilmektedir. Makalelerle seyirci filmin konusu, kullanılan teknoloji, film yapım aşamaları, kamera arkası gibi pek çok konu hakkında daha fazla bilgiye sahip olabilmektedir. Bunlardan yola çıkılarak filmde seyircinin katılımcı rolde olduğu ve belgesel yapımının etkileşim unsurunu barındırdığını söylemek mümkündür.



**Görsel 4.5.** In Event Of Moon Disaster Web Sitesinde Okuma Yapılabilecek Makaleler.

Filmde seyircinin konumuna bakılırken film ile seyirci arasındaki etkileşimden yararlanılmıştır. Seyirciye yöneltilen sorularla, film ile seyirci etkileşim içerisine girmiştir ve seyirci katılımcı konuma sahip olmuştur. Makalelerde gezinme olanağı ise seyirci ile film arasındaki diğer etkileşim unsurudur. Arayüzdeki makalelerde gezinen ve böylece daha çok bilgiye sahip olan seyirci film üzerindeki hâkimiyetini yükseltmiştir.

#### **4.1.3. In event of moon disaster (2019)'da multimedya ve yakınsama**

Film; fotoğraf, video, ses, metin, anket gibi farklı medya unsurlarını içerisinde barındırmaktadır. Web sitede filmin yapım aşamasından fotoğraflar, aktörün sesinin Nixon'un sesine dönüşümünün ses kayıtları, video görüntüleri, bilgilendirme amaçlı yazılmış makalelerde ve film sonunda yönlendirilen sorularda metin kullanılmıştır. Bu bağlamda filmde multimedya bulunduğu söylenebilir.



**Görsel 4.6.** In Event of Moon Disaster Ses Dönüşümünün Kayıtları.

Medya yakınsamasıyla birlikte farklı medya organlarında görülen (örneğin gazetede metin, televizyonda görüntü, radyoda ses) unsurlar tek bir araçta toplanmıştır. Film içerisinde, farklı medya organlarının unsurlarını aynı anda barındırmaktadır. Metin, ses ve görüntünün aynı anda aktarıldığı 'Kamera Arkası' makalesi buna örnek olarak gösterilebilir.

Bir başka yakınsama özelliği ise içerisinde yeni medyayı barındırması ve web sitesi ile dağıtım yapıldığı için akıllı mobil cihaz, akıllı tablet, bilgisayar gibi farklı medya araçlarında erişim sağlanabilmesinde yatmaktadır.



**Görsel 4.7.** In Event of Moon Disaster Yüz Entegre Görüntüsü.

Film yakınsama unsuru bakımında analiz edilirken filmin multimedya içermesine, medya yakınsamasına uğramış araçlarla üretilip tüketilmesine bakılmıştır. Film arayüzündeki



makalelerde, film için pek çok farklı ortamda bulunan medya unsurlarının bir araya getirildiği, medya yakınsamasına uğramış aygıtlarla üretilip tüketildiği açıkça belirtilmektedir. Oyuncunun jest ve mimiklerinin orijinal görüntüye nasıl aktarıldığı, ses değişiminde kullanılan yöntemler ve sesin dijital yollarla nasıl değiştirilebileceğinin makalelerde yazması multimedya ve yakınsama unsurları bakımından analizi kolaylaştırmıştır.

#### 4.2. The Last Generation (2018)



**Görsel 4.8.** The Last Generation Film Afişi.

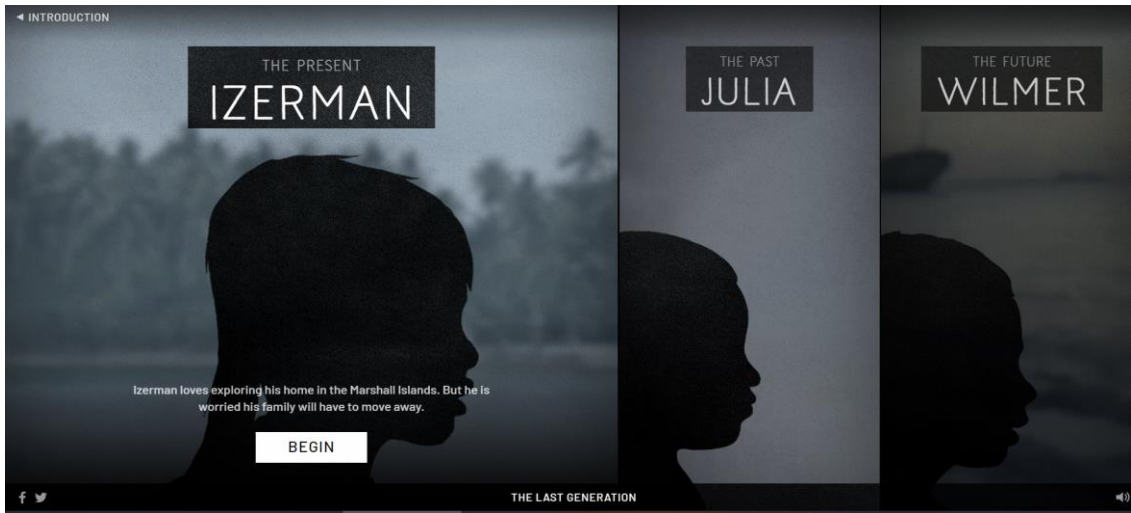
Yönetmen ve Yapımcı	Michelle Mizner, Katie Worth
Kıdemli Dijital Tasarımcı	Dan Nolan
Geliştirici	Ly Cheng
İnteraktif Editör	Chris Amico
Dijital Video Yönetmeni	Carla Borrás
Müzik	Stellwagen Senfonisi
Süre	Yaklaşık 22 Dakika. Seyirciye göre değişiklik gösterebilir.

**Tablo 4.2.** The Last Generation Film Künyesi.



#### 4.2.1. The last generation konusu ve özeti

İlk kez 6 Nisan 2018’de yayınlanan film aynı yıl Görsel Dijital Öykü Anlatımında Mükemmellik ve Yenilik alanında Online Gazetecilik Ödülü, Scripps Howard Ödülü gibi ödüllerin sahibi olurken 2019 yılında Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel alanında Emmy ödülü kazanmıştır. Film Marshall Adaları’ndaki yaşamı konu edinirken iklim krizi sebebiyle denizlerin yükselmesine, sel baskınlarının yaygınlaşmasına, sıcaklığın artmasına ve bölgede yaşayan nüfusun neredeyse yarısı olan 18 yaşın altındaki çocukların yaşam mücadelelerine dikkat çekmektedir.



Görsel 4.9. The Last Generation Bölüm Girişleri.

Film üç ana bölümden oluşmaktadır: Izerman’ın yaşam öyküsünün anlatıldığı Şimdi, Julia’nın ve geçmişinin yaşam hikâyesinin anlatıldığı Geçmiş, Wilmer’in ve adanın yaşam hikâyesinin anlatıldığı Gelecek. Izerman ile anlatılan günümüz Majuro ada hayatında ada halkı denizden 6 fit yükseklikte yaşamaktadır. İklim krizi sebebiyle deniz yükselerek yerleşim alanlarına yaklaşmıştır, denizin yükselmesi sebebiyle sıklıkla sel felaketleri görülmektedir, sel sebebiyle temiz suya erişim düşüktür ve yerleşim yerleri zarar görmektedir. Okyanus sıcaklığının yükselmesiyle ada çevresindeki mercanlar ölmektedir, 2040 yılından sonra adada çok az şeyin hayatta kalması beklenmektedir. Yağışların azalması sebebiyle kuraklık sürekli bir biçimde yükselmektedir. Adada yaşayanların büyük bir çoğunluğu iyi iş, iyi sağlık, iyi eğitim amacıyla göç ederken iklim krizinin de eklenmesiyle göç oranında yükselme yaşanmaktadır. Bunun sonucunda da yerliler Amerika Birleşik Devletleri’ne taşınmaktadır. Izerman ve ailesi de göç etme hakkında neredeyse haftanın dört günü konuşmaktadır, iklim krizi ve tatlı su eksikliği taşınmayı istemelerindeki ana nedeni oluşturmaktadır. Birkaç aylığına da olsa adadan

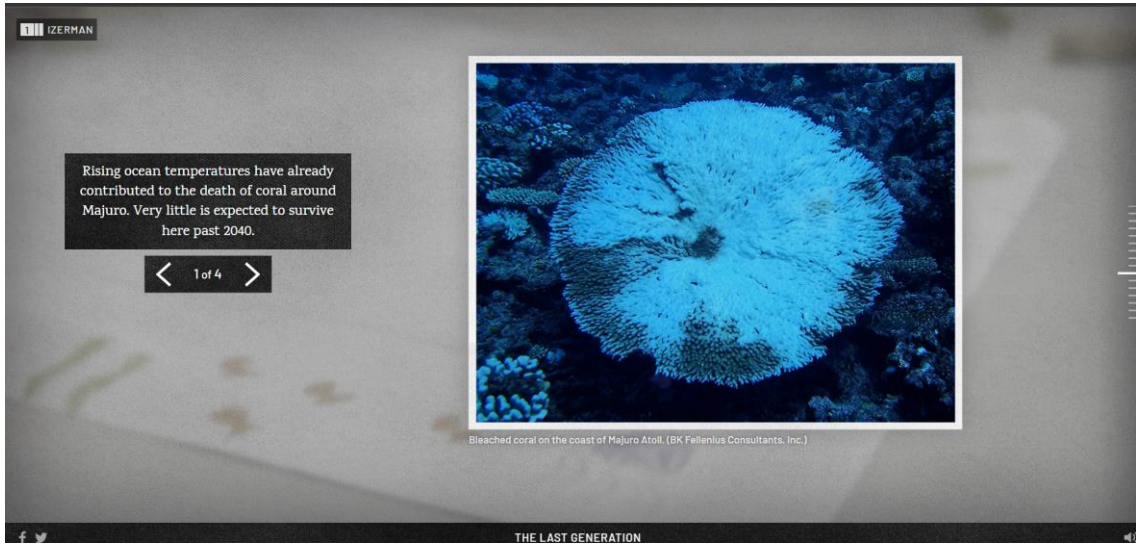
uzaklaşan Kotton ailesi çeşitli sebeplerle hala adada yaşamaya devam etmektedir (<http://apps.frontline.org/the-last-generation/>).

Julia ile anlatılan Geçmiş bölümünde, Julia'nın büyük anne ve babasının 75 yıl önce Bikini adasını terk etmek durumunda kalması ve günümüzde bu tehlikenin hala sürdüğü anlatılmaktadır. Şubat 1946'da Amerika Birleşik Devletleri deniz uçağı atol lagününe iniş yapmıştır. Birleşik Devletler hükümeti nükleer silah cephaneliği testi için uzak bir bölge aramaktadır, Bikini adasında karar kılınmıştır ve ada halkı tahliye edilerek Ejit adasına taşınmıştır. 1946-1958 yıllarında Marshall Adaları'nda 67 nükleer bomba denenmiştir. Bikini adası yaşanmaz bir hal almıştır, patlamalar etollerin bazı kısımlarını yok etmiştir, radyoaktif serpinti sebebiyle Marshall Adaları'nda yaşayanlar radyasyon yanıklarına, doğum kusurlarına, düşüklere ve kansere maruz kalmışlardır. Kendini yalnız hisseden Julia bilim insanı olmak ve memleketi Bikini'deki radyasyon seviyesini ölçmeyi hedeflemektedir. Atmosferdeki karbondioksit seviyeleri grafiklerle anlatılmıştır, özellikle sanayileşmeyle birlikte karbondioksit seviyesi ivme kazanarak yükselmiş ve iklim krizini beraberinde getirmiştir. Majuro adasında olduğu gibi Julia'nın yaşadığı Ejit adasında da iklim krizinin sonuçları görülmektedir ve yine tahliye edilme riskleri bulunmaktadır ( <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>).

Wilmer'in hikâyesiyle anlatılan Gelecek bölümünde ise 18 yaşının altındaki çocukların belki de Marshall Adaları'ndaki son nesil olduğu farklı perspektiflerle anlatılmaktadır. Marshall Adaları 1986 yılında özerkliğini ilan etmiştir, o zamandan beri sadece sekiz başkan seçilmiştir ve bir sonrakinin seçileceği meçhuldür. 12 Yaşında sınıf başkanı olan Wilmer'in hayali büyüdüğünde cumhurbaşkanı olmaktır. Wilmer, Marshall Adaları'ndaki Jenrok bölgesinde yaşamaktadır ve deniz seviyesinden yükseklik yalnızca iki mildir. Marshall hükümeti iklim krizi ile ilgili projeler geliştirmek iste de düşük ekonomiye sahip olduğu için projelerini hayata geçirememektedir. İçme suyu olarak yağmur suyunu kullanan ada sakinleri için havaalanı pisti yağmur suyunu toplaması için düzenlenmiştir, yüksek gelgitlerin su basmasını önlemesi için kaya geçidi inşa edilmiştir, ada sakinleri evlerinin çatılarında yağmur suyu toplamak için teçhizat kurmuşlardır. Hükümetin izlediği politika ve ada sakinlerinin çalışmaları göç oranını düşürmek için olup, iklim krizinin önüne geçmek oldukça güçtür. Yapılan araştırmalara göre Majuro adası 100 yıl içinde deniz seviyesinin altına düşebilir ve hikâyeleri anlatılan çocuklar bölgenin son nesli olabilir ( <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>).

#### 4.2.2. The last generation (2018)'da seyircinin konumu ve etkileşim

Filmin giriş bölümünde ilerleyişi seyircinin fareyi aşağı doğru hareket ettirmesi ya da klavyedeki aşağı ok tuşuyla gerçekleşmektedir. Seyirci film içerisinde kullanılan ses kayıtlarını durdurma ve yeniden dinleme konforuna sahiptir. Filmin üç ana bölümüne gelindiğinde ise seyirci izleme sırasını kendi belirleyebilmektedir; şimdi, geçmiş ya da gelecek bölümlerini yönetmenin belirlediği sıraya göre izlemek zorunda değildir. Seyirci, bölümlerin bazı noktalarında verilen görüntüleri ilerletebilmektedir. Örneğin Izerman bölümünde mercanların görüntüsünü, kuraklık görüntüsünü, deniz duvarları görüntüsünü, eve çarpan dalga görüntüsünü klavyenin sağ veya sol ok tuşlarıyla izleyebilmektedir.

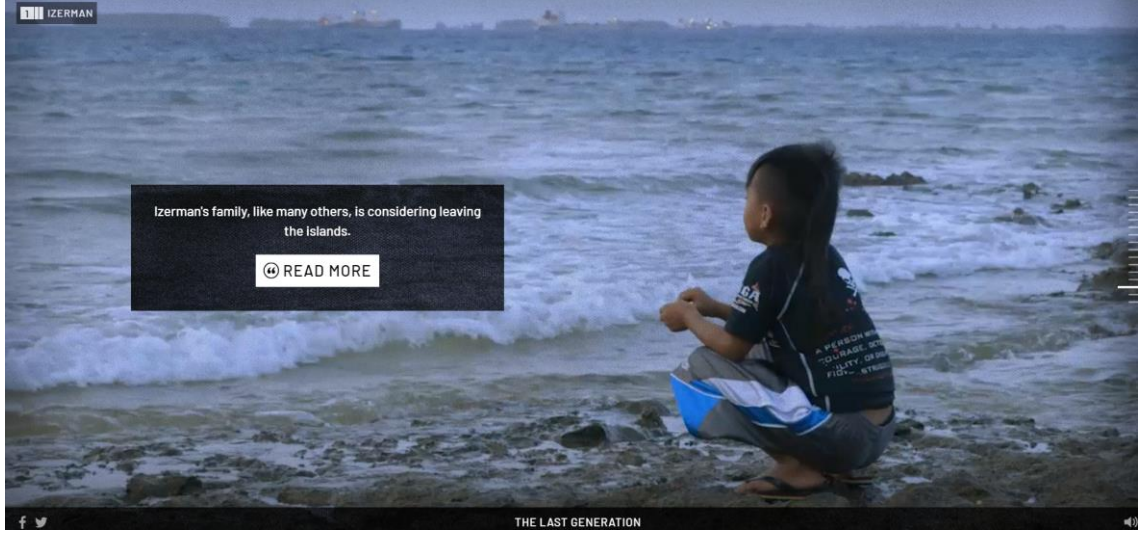


**Görsel 4.10.** The Last Generation Görüntülerde İlerleme Özgürlüğü.

Seyirci film esnasında önerilen makalelere giriş yapabilmekte ya da daha sonra dönüp okuyabilmektedir. Izerman ve ailesinin göç etmek istediğinin anlatıldığı sırada direkt makaleye yönlendirilen kısmın olması örnek olarak gösterilebilir. Bu makaleyle konu hakkında ve Izerman'ın babasının düşünceleri hakkında daha çok bilgiye ulaşılabilir. Filmi seyircinin ilerletmesi, seyircinin doğrusal düzlemde çıkarak kendi seçkileriyle filmi izlemesi, içerisindeki seçeneklerle daha fazla bilgiye ve görüntüye ulaşabilmesi gibi etkenler seyircinin katılımcı rolde olduğunu ve film ile seyirci arasında etkileşim olduğunu göstermektedir.

Filmin seyirci konumu ve etkileşim analizi yapılırken belgeselin seyirciye sunduğu olanaklardan faydalanılmıştır. Film arayüzü seyircinin katılım göstererek kendi hâkimiyetiyle filmi ilerletmesine olanak sağlamaktadır ve bu durum film ile seyircinin

etkileşim içerisinde olmasını olanaklı kılmaktadır. Seyircinin fiziksel olarak filme etki göstermesi (ok tuşuyla ilerletmesi), kendi seçimleri doğrultusunda filmi seyretmesi katılımcı konumu ve etkileşimi beraberinde getirmektedir.



**Görsel 4.11.** The Last Generation Makaleye Yönlendirme.

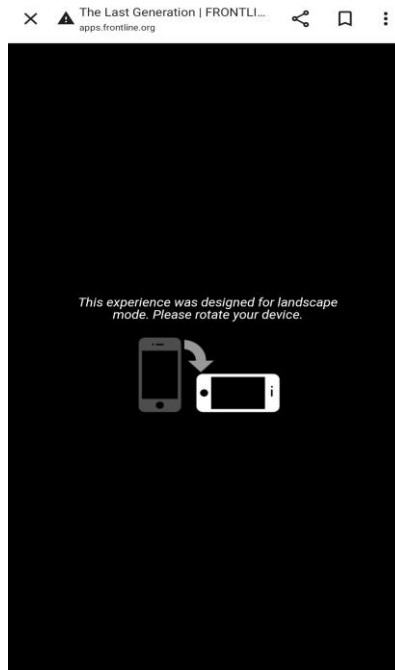
#### 4.2.3. The last generation (2018)'da multimedya ve yakınsama

Filmde görüntü akarken çocukların üst ses olarak anlatımı ile zenginlik oluşturulmuştur. Film akarken ortam sesinin kullanılması, fon müziğin eklenmesi, görüntülerle hikâyenin gidişatını anlatan metinlerin kullanılması, video ve fotoğrafların kullanılması, buzulların eriyip suların yükselişinin anlatıldığı noktada animasyon görüntülerin kullanılması gibi unsurlarla filmde multimedya özelliğinin bulunduğunu söylemek mümkündür.



**Görsel 4.12.** The Last Generation Animasyon Görüntülerinin Kullanılması.

Film birbirine yakınlaşmış medya araçları vasıtasıyla üretilirken aynı zamanda medya yakınsamasına uğramış cihazlarla tüketilebilmektedir. Web sitesine akıllı mobil cihazlardan ve akıllı tabletlerden erişim sağlanabilmekte ve cihaz yatay tutularak film izleme deneyimi gerçekleştirilebilmektedir. Farklı medya unsurlarının bir araya getirilerek üretilmesiyle oluşan film, farklı medya araçlarını tek cihazda toplayabilen akıllı mobil cihazlarla izlenebilmesi sebebiyle yakınsama unsurunu içerisinde barındırmaktadır. Yakınsama sayesinde film istenen ortamda (park, okul, otobüs vs.), istenen zamanda (saat fark etmeksizin) seyredilebilmektedir. Buradaki önemli husus yakınsamaya uğramış cihaza ve internete sahip olmaktır.



**Görsel 4.13.** The Last Generation Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.

Filmin yapısı incelenerek multimedya ve yakınsama unsuruna bakılmıştır. Zengin anlatım olanakları için ses, animasyon, fotoğraf, video ve metinlerin kullanımı çoklu ortam olan multimedya'yı beraberinde getirmiştir. Film yapısında birden çok medya unsuru birbirine yakınlaşmış bir biçimde görünmektedir. Seyircinin ilerleterek değiştirdiği metinler, çeşitli görsellerin üzerinde bulunmaktadır ve aynı anda ses kullanılmaktadır. Film yapısında tercih edilen bu hususlar zengin film yapısı oluştururken yakınsamayı olanaklı hale getirmiştir. Film üretiminin dijital yöntemlerle yapılması, yeni medya ortamlarında dağıtımına sunulması, farklı işlevleri bir arada karşılayan aygıtlarla seyredilebilir olması filmde yakınsama unsurunun olduğu sonucuna ulaştırmaktadır.



### 4.3. Frontline: Inheritance (2016)



Görsel 4.14. Frontline: Inheritance Film Girişi.

Yönetmen ve Yapımcı	Michelle Mizner
Yaratıcı Yönetmen	Michelle Miner, Jeff Soyk
UI&UX Tasarımı	Jeff Soyk
Geliştiriciler	Chris Amico, Ly Cheng, Jeff Soyk
Ses Tasarım	Kenzie Audette
Dijital Yönetici Editör	Sarah Moughy
Süre	Ortalama 20 dakika

Tablo 4.3. Frontline: Inheritance Film Künyesi

#### 4.3.1. Frontline: Inheritance konusu ve özeti

Film Aralık 1988’de, Lockerbie/İskoçya’da, Pan Am Flight 103’ün bombalanmasının ardından kaybedilen 159 kişiden biri olan yazar David Dornstein’in eşyalarından ve kardeşinin eşyalarla ilgili anılarından oluşmaktadır. Ken, kardeşi David’in bir kutu defterini, iki kasetini ve 36 sentini yıllarca saklamıştır. Ken, kendisine miras kalan eşyaları anlamlandırmak için kalıcı bir çözüm ararken seyirci eşlik etmektedir. Ken, 27 yıl sonra koleksiyonu inceleyerek her parça hakkında anılarını röportaj şeklinde kamuya sunmuştur. Film Ken’in gerçekleştirdiği bu röportajdan uyarlanarak yaratıcı bir biçimde belgelenmiştir.

Film on bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm Spiral Defterler'dir. David henüz 20'lerinin başındayken yazar olma yolunda emin adımlarla yürümekte ve spiralli defterleri yazılarıyla doldurmaktadır ve hayatı boyunca yazdıklarını bir kutunun içerisine koyarak kutunun üzerine 'Bütün bunları alıyorsun, Her şey burada. Eğer burdan bir şey çıkarabiliyorsan ya da anlamlandırabiliyorsan, sana dizginleri bırakıyorum. Bunlar senin mirasın.' Yazısını yazmıştır. Birkaç yıl sonra David öldüğünde, Ken abisinin mirasına sahip çıkmıştır (<https://www.pbs.org/wgbh/frontline/interactive/inheritance/#credits>).

İkinci bölüm Müze Fotoğrafları'dır. Bölümde fotoğraflar üzerinden David ve Ken'in gezileri anlatılmaktadır. Yazarlığının ilk yıllardaki David, kardeşi ile birlikte çeşitli müzelere gitmekte, kardeşini dışarıda sanat ve kültür bulma yolunda ikna etmekte ve bu anılarını fotoğraflayarak ölümsüzleştirmektedir.

Üçüncü bölüm Bantlar'da ise iki farklı bantın hikâyesi ve sesleri bulunmaktadır. İlk üniversitedeki David'in Pesah/Fısıh bayramına gelemediğinde Ken'in o akşamı kaydettiği bantken ikincisi buna karşılık olarak David'in kampüsteki Pazar brunchının kayıdır.

Dördüncü bölüm olan Ayı Gerçekleri Kitabı ve Post-It'de Kolejde okuyan, vakti olmayan Ken ve yurtdışında okuyan David arasındaki iletişim kopukluğu anlatılmaktadır. Ken, yazamadığı mektuplar yerine bir defter hazırlayarak abisine postalamıştır ve abisi ile son iletişimini gerçekleştirmiştir.

Beşinci bölüm Kişisel Etkiler'de ise kaza gerçekleşikten sonraki süreç ve David'in üzerinden çıkan bir paket sigara, bir tüp diş macunu, 36 sent, öğrenci karı, çakmak, düğme gibi eşyalar anlatılmaktadır.

Altıncı bölüm olan Lockerbie Koleksiyonu'nda 27 yaşındaki Ken'in teyp, defter ve kamerayla Lockerbie'ye gitmesi, orada çektiği fotoğraflar ve kaybın ardındaki hisleri anlatılmaktadır.

Lockerbie Hatırası ismindeki yedinci bölümde bölgeye giden Ken'in David'in öldüğü yeri bulmak için polislerle iş birliği yapması, poliste bulunan cesetlerin bulunduğu yerlerin haritası ve bu haritayı elde edemeyince kendi haritasını oluşturan Ken'in hikâyesi anlatılmaktadır.

Sekizinci bölüm olan Gövde Bandı'nda ise yeniden birleştirilmeye çalışılan uçağın olduğu yere giden Ken, David hakkında bir kitap yazmak için veri toplamaktadır. Birleştirilmiş uçakta David'in oturduğu koltuk sırasını bulmaktadır.

Libya Seyahat Kimliği isimli dokuzuncu bölümde ise bombadan yalnızca bir kişinin sorumlu olduğu, bu kişinin yıllar sonra serbest bırakılması, Ken'in Libya'ya giderek diğer şüphelilere ulaşması anlatılmaktadır.

Son bölüm olan Mektup'ta ise cenaze işlemlerinin ardından David'den gelen mektup ve mektup karşısında Ken'in hisleri anlatılmaktadır. David'in uçağa binmeden birkaç gün önce yazdığı mektupta 'Güzel bir yere gittim, ben oradayım. Sadece iyi olduğumu haber vermek için yazıyorum' yazmaktadır ve Ken'e göre bu ahiretten gelen bir mesajdır.

#### **4.3.2. Frontline: Inheritance seyircinin konumu ve etkileşim**

Frontline: Inheritance seyircinin aşağı ok tuşu ile ilerletmesiyle izlenebilmektedir. Seyirci hikâyeyi devam ettiren kişi olsa da kaset kayıtları dışında sesi kontrol edebilen kişi değildir. Üst anlatımdaki ses, bölüm bitene kadar doğrusal düzlemde akmaktadır. Bu noktada ses konusunda seyircinin edilgen konumda olduğu söylenebilir.

Giriş bölümünün ardından kaza sonrası bulunan eşyalar, önemli nesnelere a'dan j'ye kadar sıralanmıştır ve eşyaları seçerek hikâyenin ilerletilmesi seyircinin seçkilerine bırakılmıştır. İlk bölümde seyirciye David'in defterlerini inceleme fırsatı verilmiştir. Seyirci 'sayfayı çevir' bölümüne tıklayarak arka sayfalarda neler olduğuna, David'in el yazısına ve gazete kopyalarına ulaşabilmektedir. Üçüncü bölümde bant kaydını seyirci başlatarak dinleyebilmekte, durdurabilmekte ve başa sarıp yeniden dinleyebilmektedir. Altıncı bölümde ise Ken'in çektiği fotoğraflar 'sayfayı çevir' bölümüne tıklayarak değiştirilebilmekte ve detaylı bir şekilde incelenebilmektedir. Tüm bunlar bağlamında filmde seyircinin konumunun genel anlamda katılımcı olduğu söylenebilir. Kaset kayıtlarını müdahale ederek dinleyebilen, fotoğraf ve sayfaları müdahale ederek değiştirebilen seyirci film ile etkileşim içerisindedir.





**Görsel 4.15.** Frontline: Inheritance Seyirciye Verilen Seçenekler.

Filmde seyircinin konumu ve etkileşimine bakarken filmin seyirciye sunduğu olanaklar değerlendirilmiştir. Filmi aşağı ok tuşuyla seyircinin ilerletmesi, bulunan eşyalardan herhangi birini seçerek seyircinin kendi anlatım sırasını oluşturması, seyircinin defter sayfalarını değiştirerek filmin akışına müdahalede bulunması gibi durumlar seyircinin katılımcı konumda olduğunu ve film ile etkileşim içerisinde olduğunu ortaya koymaktadır.

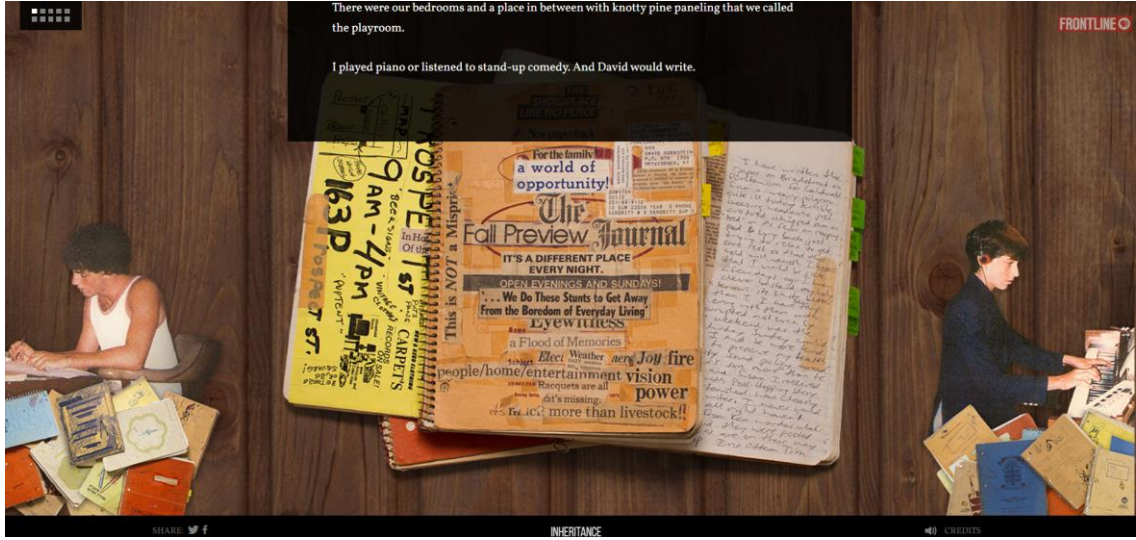


**Görsel 4.15.** Frontline: Inheritance Bant Kaydı.

### 4.3.3. Frontline: Inheritance multimedya ve yakınsama

Filmde hikâye; anlatıcı üst sesi, ses kayıtları, fon müziği, fotoğraf, video, metin, animasyonlaştırılmış görüntüler gibi farklı medya unsurlarının bir araya getirilmesiyle

anlatılmaktadır. Spiral Defterler bölümünde üst sesin hikâyenin özetini vermesinin ardından fon müziğin girmesi, ekran kaydırıldığında metinlerle durumun anlatılması, biraz daha kaydırıldığında ekranın çevresinde çocukluk fotoğraflarının belirmesi ve ekran daha çok kaydırıldığında seyircinin defterleri incelemesi buna örnek olarak gösterilebilir. Verilen örnekten de anlaşılacağı üzere film boyunca farklı medya unsurları bir araya getirilmiştir ve bu sebeplerle filmde multimedya özelliğinin bulunduğunu söylemek mümkündür.



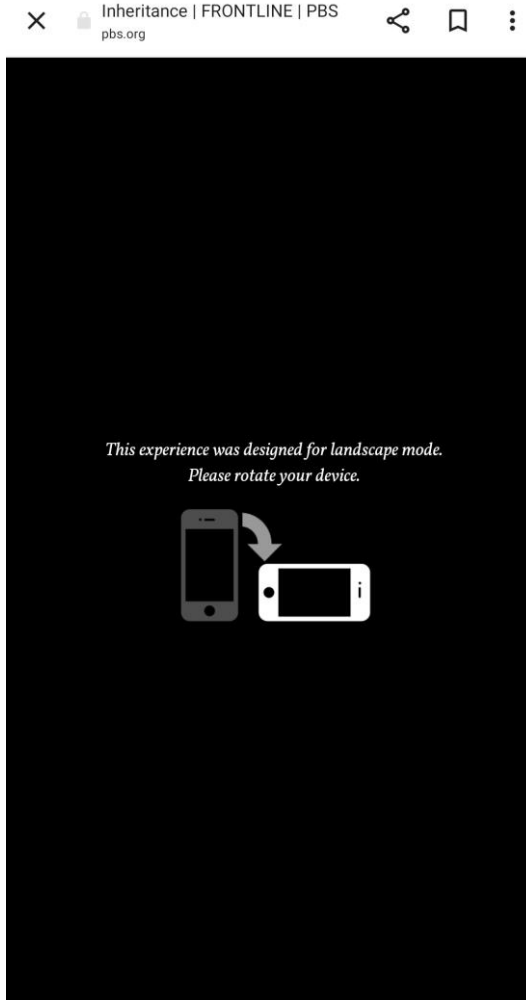
**Görsel 4.16.** Frontline: Inheritance Multimedya Örneğindeki Sahne.

Filmde yakınsama ile birlikte ortaya çıkan yeni hikâye anlatım olanaklarından transmedya hikâye anlatıcılığı kullanılmıştır. Filme erişim akıllı televizyonlardan, akıllı tabletlerden, akıllı mobil cihazlardan gerçekleştirilebilmektedir. Filmde animasyon, fotoğraf, video, ses gibi farklı medya unsurları sayısal kodlarla yakınsanarak izleyiciye sunulmaktadır. Bu noktada filmde yakınsama unsurlarının bulunduğunu söylemek mümkündür.

Filmde yakınsama unsuruna bakılırken yakınsama ile birlikte gelişen yeni anlatım tekniklerinden olan transmedya hikâye anlatıcılığı irdelenmiştir. Transmedya hikâye anlatıcılığı kısaca birden çok medya anlatım olanaklarının tek yolla anlatılmasıdır. Transmedya yeni medyayı içerisine dâhil ederek seyirciyi etken bir konuma getirmiş, içerikte gezinme ve içeriği paylaşma imkânı sunmuştur. Filmde de farklı medya anlatım olanakları bütünleşmiş bir biçimde kullanılmıştır ve seyircilere katılım imkânı sağlanmıştır. Bu noktada filmde transmedya hikâye anlatıcılığı tekniğinin kullanıldığı ve dolayısıyla film içerisinde yakınsama unsurunun barındığı görülmektedir.

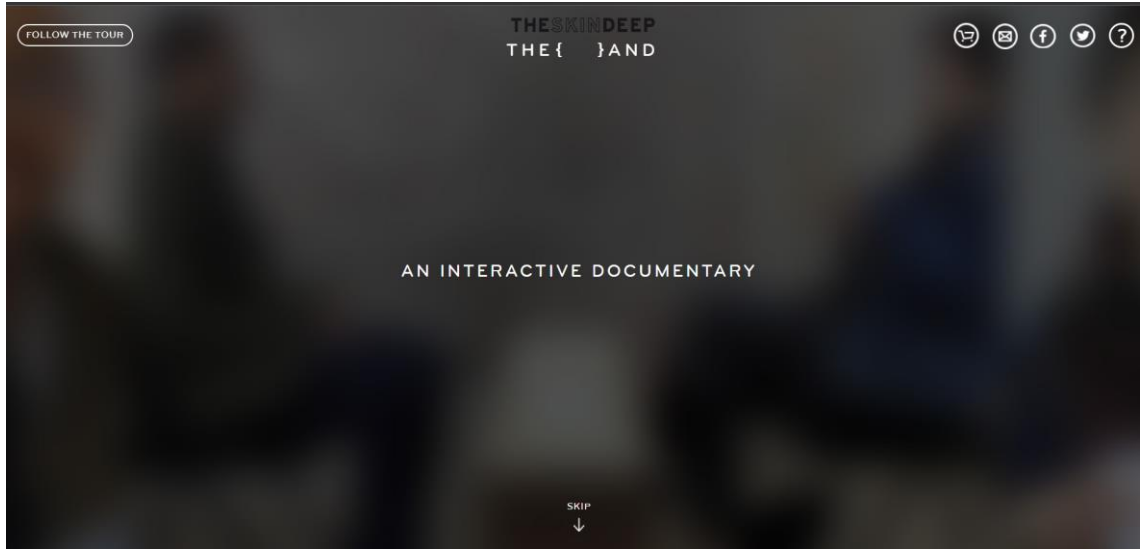


Görsel 4.17. Frontline: Inheritance Farklı Unsurların Yakınsanarak Sunulması.



Görsel 4.18. Frontline: Inheritance Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Fotoğrafı.

#### 4.4. The And (2014)



**Görsel 4.19.** The And Film Girişi

Yönetmen	Topaz Adiez
Yapımcı	Heran Abate
Görüntü Yönetmeni	Adhat Campos
Görüntü Yönetmeni ve Yapımcı	Julia Gorbach
Ses	Dan Dzula
Kurgu	Chris McNabb
Süre	Yaklaşık 15 saat. Seyirciye ve izlenen videolara göre değişebilmektedir.

**Tablo 4.4.** The And Film Künyesi

##### 4.4.1. The and konusu ve özeti

2014 yapımlı The And'in ilk gösterimi IDFA DocLab'da gerçekleşmiştir. World Press Photo ve Emmy gibi ödüller kazanmıştır. Filmde homoseksüel ve heteroseksüel çiftlere, yakın arkadaşlara, baba-çocuk ve çeşitli ilişkisi olan kişiler, karşılıklı olarak birbirlerine soru sormaktadır. Birbirlerini tanıyan kişilerin yanı sıra birbirlerini daha önce hiç görmemiş kişiler de kör buluşma gerçekleştirerek birbirlerine soru sormuşlardır (<http://www.theand.us/>).

Çeşitli yaş gruplarındaki ve çeşitli etnik kökene sahip kişiler partnerlerine, ‘Benimle ilgili en az neyi seviyorsun?’, ‘Seni nasıl hafife alırım?’, ‘Zeki görünüyor muyum?’, ‘En güzel anıların nelerdir?’, ‘En büyük beklentin nedir?’ gibi sorular sormaktadır. Filme katılan 30 gerçek çift ise ‘Seni aldatırsam ne yaparsın?’, ‘Gözlerini kapat. Derin bir nefes al. Bensiz hayatını düşün, nasıl hissediyorsun?’, ‘Bana ne söylemekten çekiniyorsun?’, ‘En iyi seks?’, ‘Sence kaç kişiyle birlikte oldum?’ gibi 412 adet soru sormaktadır. Baba-çocuk görüşmeleri için ise ‘En sevdiğin hayvan hangisi?’, ‘Yapmaktan hoşlandığın aktivite nedir?’, ‘Benimle ilgili sevdiğin özelliklerim nelerdir?’ gibi farklı soru grupları oluşturulmuştur.

Film, izlenmenin yanı sıra deneyimlenebilen bir projedir. Filmde olduğu gibi çiftler iletişim ve rahatlama için öncelikle 30 saniye birbirlerinin gözlerine bakar, hazır sorulardan birkaçı gruplanmış halde izleyiciye verilir, soruların cevaplanmaması halinde, cevaplamayan kişi soruyu yönelten kişinin gözlerine 10 saniye bakmak durumunda kalır ve partnerlerle filmin deneyimlenebilmesi sağlanmış olur.

Filmin girişinde ise birebir izleyiciyle etkileşim kurulmaktadır. Girişte izleyiciye ‘Birisi partnerinize vurduğunda nasıl hissedersiniz?’, ‘İnancını nereye koyuyorsun?’, ‘Bir partnerde ne arıyorsunuz?’, ‘İlişki içerisindeyken ortak arkadaşlarınıza ne dersiniz?’, ‘Kavgayla nasıl başa çıkıyorsunuz?’, ‘Gençlik yıllarınızı nasıl tanımlarsınız?’ gibi çeşitli sorulardan dört farklı soru sorulmaktadır. Cevaplar kaydedildiğinde izleyiciye sorulan sorulara uygun olan, geneli 90 saniye olmak üzere süresi çıktığına göre belirlenen, farklı çiftlerin yanıtladığı konuşmalar dizisi gösterilmektedir.

Ekranın altındaki ‘Çiftler Galerisi’ olarak belirlenen bölüme geçiş yapıldığında ise projeye katılanların kaydedilmiş deneyimleri kimi zaman kişi bazında, kimi zaman soru bazında düzenlenmiş bir şekilde izleyiciye sunulur. Çiftler galerisindeki, 5 ile 10 dakika arasında süren 181 videoda partnerler (çiftler, kör buluşmayla eşleşen kişiler, baba-çocuklar vs.) karşılıklı soru sormakta ve ilişkilerinin derinine inme şansı elde etmektedirler.

#### **4.4.2. The and seyircinin konumu ve etkileşim**

Film, seyirciye yöneltilen sorularla başlamaktadır, seyircinin yanıtlarına göre belirlenen video açılır ve deneyim başlamış olur. Önerilen video dışında seyirci, çiftler galerisinden merak ettiği konu hakkında ya da çift hakkında videoyu izleyebilmektedir. Seyirciler deneyime dâhil olabilmekte, soruların bir kısmını partnerlerine sorabilmekte ya da

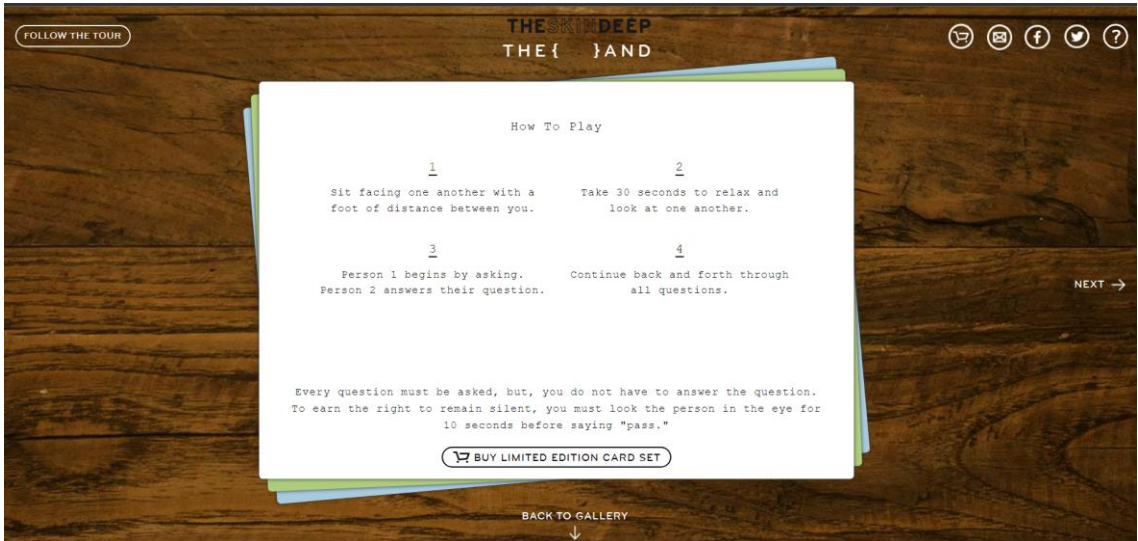


filmden hareketle hazırlanan soru kartlarını satın alıp kendi grubuyla oynayabilmektedir. Bu noktada seyircinin kendi seçkilerini izlemesi ve filmi deneyimleyebilmesi açısından seyircinin katılımcı konumda olduğu ve film ile seyircinin etkileşim içerisinde olduğu söylenebilir.



**Görsel 4.20.** The And Yöneltilen Sorular Sonrası Örnek Videoya Aktarım.

Seyircinin katılım gösterdiği diğer nokta ise seyircinin yalnızca oyun kartlarından değil 'The And' uygulamasından da sorulara erişebilmesi, uygulamadaki kişilerle küresel konuşmalar gerçekleştirebilmesi, kendi videolarını çekip paylaşabilmesidir (<https://shop.theskindeep.com/>).

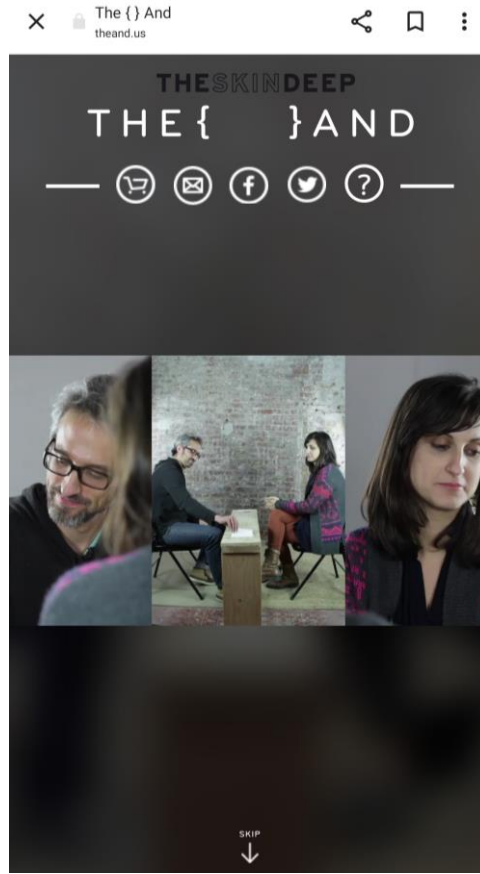


**Görsel 4.21.** The And Seyircinin Oynaması İçin Talimatlar.

Film analiz edilirken film ile seyircinin etkisini ve bundan doğan katılımcı rol irdelenmiştir. Filmin tamamında olmamakla birlikte seyirciye soruların yöneltilmesi, seyircinin filmi deneyimleyebilmesi için oyun kurallarının anlatılması, oyun kartlarındaki kimi sorunun seyirciyle paylaşılması ve seyircinin filmi ziyaret edebileceği uygulamasının olması, film ile seyircinin etkileşim içerisinde olduğu sonucuna ulaştırmaktadır. Seyircinin videolar arasından seçim yapması, soruları işaretleyerek örnek videoya yönlendirilmesi, oyunu deneyimleyebilmesi gibi durumlar seyircinin film içerisinde katılımcı bir konumda olduğu neticesine ulaştırmaktadır.

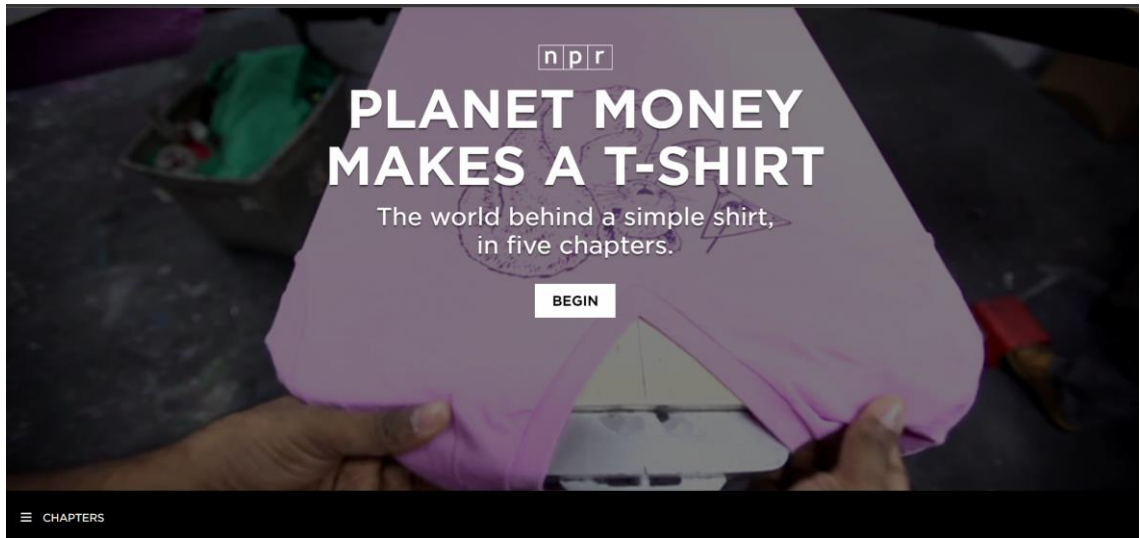
#### **4.4.3. The and multimedya ve yakınsama**

Filmde soruların yazılı olduğu metinler, çiftlerin yanıtlarının olduğu videolar, video kapak fotoğrafları, Görsel 21. deki gibi animasyon görüntüleri bulunmaktadır ve dolayısıyla multimedya içermektedir. Film bilgisayar, akıllı mobil cihaz ve akıllı tabletlerden izlenebilmenin yanı sıra deneyimlenebilmektir. Transmedya hikâye anlatıcılığını içerisinde barındırmaktadır. Yakınsanmış cihazlarda erişilebilmesi sonucu, yer ve zaman fark etmeksizin izlenebilmekte ve deneyimlenebilmektedir. Sosyal mecradan paylaşılabilen, dijital ortamlarda oyun kartlarının alışverişi yapılabilmektedir. Dijital yöntemlerle, dijital ortamlarda tamamlanan film, dijital ortamda sunulmaktadır ve yeni medya unsuru olarak yakınsamayı içerisinde barındırmaktadır.



Görsel 4.22. The And Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.

#### 4.5. Planet Money (2013)



Görsel 4.23. Planet Money Film Girişi.



Yönetmen	Joshua Davis
Yapımcı	Alex Blumberg
Multimedya Yapımcıları	Kainaz Amaria, Joshua Davis ve Claire O'Neill
Ses Kurgu	Drew Kennedy
Yazar	Jacop Goldstein
Sanat Yönetmeni	Kainaz Amaria, Joshua Davis, Alex Blumberg, Brian Boyer
Süre	Yaklaşık 13 Dakika

**Tablo 4.5.** Planet Monet Film Künyesi

#### 4.5.1. Planet money konusu ve özeti

2013 yılında gösterime giren film 2014 yılında Haber ve Belgesellede Yeni Yaklaşımlar: Belgesel kategorisinde Emmy ödülü kazanmıştır. Filmin tam adı 'Planet Money MAKes a T-Shirt'tür. Filmin başlangıç noktası, girişte Alex Blumberg'in de belirttiği üzere bir tişört yapımının dünyanın her yerinden takip edilmesi fikridir. Film; Pamuk, Makineler, İnsanlar, Kutular ve Sen olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır.

İlk bölüm olan Pamuk'ta tişörtlerin hammaddesi olan pamuğun hikâyesi anlatılmaktadır. Tişört için gerekli olan pamuk, Mississippi Deltası'ndaki tarlalardan temin edilmektedir. Amerika bir yüzyıldır dünyadaki en fazla pamuk ihraç eden ülkelerden biridir. Kuşkusuz bunun önemli sebeplerinden biri pamuk işçilerinin düşük ücret almalarıdır, günümüzde ise işçilerin yapacaklarını makineler yapmaktadır. Bowen Flowers gibi pamuk çiftçileri, John Deere isimindeki uygulama ile traktörlerin ve toplayıcıların nerede olduğunu görmektedir. Amerikan pamuklarının geneli Monsanto'daki yüksek teknoloji laboratuvarlarda üretilmekte, içerisine bakteri yüklenerek haşerelere karşı daha dirençli hale getirilmektedir. Genetik değişikliği ile ilgili tartışmalar olsa da Amerika'da üretilen pamukların %90'ının genetiği değiştirilmiştir. Üretim, toplama, balyalama, taşıma, işleme gibi aşamaların teknolojik olması Amerika'nın ihraç oranını artırmaktadır (<https://apps.npr.org/tshirt/#/cotton>).

Birinci bölümün sonunda pamuk çiftçisine bu kadar büyük bir pamuk hasadının ardından ne kadar tişört yaptığı sorulduğunda çiftçi net bir rakam belirtemezken film yapımcısı araştırır ve sadece Bowen Flowers'ın hasatlarıyla 9 milyon tişört üretilebileceğini öğrenir.

İkinci bölümde Amerika’da üretilen pamuğun Kolombiya, Endonezya ve Bangladeş gibi ülkelere ihracı, pamuğun insan eli değmeden kumaşa dönüşmesi anlatılmaktadır. Pamuklar öncelikle iplik makinalarına gider, gerginleştirilir, bükülür, son bükülme ile ipliğe dönüşür, makaralar haline getirilir, yuvarlak örgü makinesinde kumaşa dönüşür, yıkanır ve boyanır. Tüm bu işlemlerin ardından tişört için gerekli olan kumaş elde edilir. İkinci bölümün sonunda makineler tek tek tanıtılır ve teknolojiye vurgu yapılır (<https://apps.npr.org/tshirt/#/machines>).

Üçüncü bölüm olan İnsanlar’da ise tişört işçilerinin hayatı anlatılmaktadır. Jasmine, Bangladeş’te erkek tişörtlerinin overlok ve dikim işleriyle uğraşan 16 yaşında genç bir kızdır. Doris ise Kolombiya’da kadın tişörtlerinin üretimini yapan fabrikada çalışandır. Jasmine ve Doris aynı işi yapmalarına karşın ülkelerindeki ekonomik ayırım sebebiyle birbirlerinden oldukça farklı hayatlar yaşamaktadır. Kolombiya’ya göre fakir bir ülkede yaşayan Jasmine Akhtar abisi, yengesi ve ev arkadaşıyla küçük mekruh bir pansiyon odasında kalmaktadır. Haftanın altı günü 7’de gittiği işinden aylık 80 dolar kazanmaktadır ve Jasmine gibi 4 milyon insan tekstil fabrikalarında bu koşullarda çalışmaktadır. Film çekildiği sırada Bangladeş’de tekstil fabrikalarından Rana Plaza çöker, binden fazla kişi ölür ve dünyadaki insanlar tekstil işçilerinin hayatlarını düşünmeye başlar (<https://apps.npr.org/tshirt/#/people>).

Kolombiya’da üretilen kadın tişört fabrikasında çalışan Doris ise annesiyle apartman dairesinde yaşamakta, Jasmine’e oranla ekonomik problemi bulunmamakta, Jasmine’in 4 katı maaş almaktadır. İki farklı ülkedeki ekonomik uçurum tişört üretimi üzerinden gözlemlenmiştir. Bangladeş’teki insanlar yemek, barınma gibi temel ihtiyaçlarını zor karşılayabilecek bir maaşa çalışırken Kolombiya’daki işçiler maaşlarıyla geçinebilmekte ve farklı bir iş yapabilecek vakitleri bulunmaktadır. Bölümün sonunda Bangladeş’teki şirket sahiplerine ve çalışanlara ‘Tişört projemiz Jasmine gibi insanlara fırsat mı yaratıyor, çaresiz bir nüfustan mı yararlanıyor?’ sorusu yönlendirilir.

Dördüncü bölüm olan Kutular’da ise Bangladeş’te paketlenen tişörtlerin depoya gelene kadar ki kamyon, konteyner, gemi ve tren serüveni anlatılırken; maliyet ve fiyat serüveni de anlatılmaktadır (<https://apps.npr.org/tshirt/#/boxes>).

Son bölüm olan Sen’de ise Doris’e tişörtü satın alan insanlara ne söylemek istediği sorulur ve Doris ‘Tişörtün arkasında ne var: Bu bir dünya.’ cevabını verir. Ardından tişört

için çeşitli departmanlarda çalışan insanlar ve hobileri hakkında bilgi verilir ( <https://apps.npr.org/tshirt/#/about>).

#### 4.5.2. Planet money seyircinin konumu ve etkileşim

Filmin tüm bölümlerinde, YouTube bağlantılı videonun altında, seyircinin daha fazla bilgi edinebilmesi için 'aşağı in' butonu bulunmaktadır. Aşağı ok işaretiyle ekranı kaydıran seyirci bölüm konusuyla ilgili makaleye erişmektedir. Makaleye erişim, videoyu durdurabilme ya da başa sarabilme özgürlüğünün olması, ses derecesini ayarlayabilme, YouTube destekli video olduğu için alt yazı açabilme gibi unsurlar seyircinin katılımcı konumda olduğunu ortaya çıkarmaktadır.



**Görsel 4.24.** Planet Money 'Pamuk' Bölümünden Görüntü.

Seyirci filmi durdurup makalesini okuyabilmekte, kendi seçkisi doğrultusunda izleme gerçekleştirebilme, arayüz içerisinde gezinerek ana menüye ya da 'Bunu Nasıl Yaptık' isimli makaleye geçiş yapabilmektedir. Filmdeki videolar YouTube destekli olduğu için filmi beğenip beğenmediğini belirtebilmekte ve yorum yapabilmektedir. Bu noktada film ile seyircinin etkileşim içerisinde olduğunu söylemek mümkündür.

For American cotton farmers though, it's mainly been settled.

COTTON: Planet Money Makes A T-Shirt (Part 1)

NPR's Planet Money 10,8 B abone Abone ol

766 Paylaş İndir

357 B görüntüleme 8 yıl önce

How does a simple T-shirt get made? To find out, we decided to make one -- and track every step of production. It all started in Mississippi. Or, if you go back far enough, in a seed lab.

Daha fazla göster

38 Yorum Sıralama ölçütü:

E Yorum ekleyin...

Cheef Bief 1 yıl önce

Those who need to know for school, about 9 million t-shirts are made and 6 miles of yarn are needed for 1 shirt

60 Yanıtla

2 yanıt

#### Görsel 4.25. Planet Money, YouTube ile Etkileşim Olanğı.

Filmde seyircinin konumu ve etkileşim unsurları ele alınırken belgeselin yayımlandığı ortam ve web sitesi incelenmiştir. Filmin kendi sitesindeki videolar YouTube desteklidir ve seyircilere bölümler 'Part 1, Part 2' biçiminde sunulmaktadır. Seyirci film izleme deneyimine eğer YouTube üzerinden devam ederse bölüm hakkındaki düşüncelerini videonun altındaki kısmına yorum olarak belirtebilmekte ve direkt kuruluş ile iletişime geçebilmektedir. Eğer seyirci web sitesi üzerinden izlemeye devam ederse filme fiziki bir müdahale uygulayarak durdurabilmektedir ya da aşağı ok tuşuna basarak bölüm hakkındaki verilerin olduğu makaleleri inceleyerek konu hakkında daha fazla bilgiye sahip olabilmektedir. Seyircinin müdahalede bulunabilmesi, yorum yapabilmesi ve konu hakkında daha fazla bilgiye erişebilmesi neticesinde film ile seyircinin etkileşim içerisinde olduğu ve seyircinin katılımcı konumda olduğu analizine ulaşılmaktadır.

#### 4.5.3. Planet money multimedya ve yakınsama

Film, popüler yeni medya ortamlarından biri olan YouTube destekli videoları kapsamaktadır ve filmi web sitesi dışında YouTube'da da seyretmek mümkündür. Buna karşın web sitesindeki konuyla ilgili makalelerde olan metinler, grafikler, animasyonlar ve fotoğraflara YouTube üzerinden erişilememektedir.

Film web sitesi video ile birlikte makale, grafik, animasyon çizimler ve fotoğraflar barındırmaktadır. Buna ilk bölümdeki ‘ABD’nin Pamuk Konusunda Önde Gelmesinin 3 Nedeni’ makalesi örnek olarak gösterilebilir. Makalede insan-makine-hasat tablosu bulunmaktadır. ABD’nin pamuk çiftçisine sübvans etmesi metinlerle birlikte traktör, pamuk gibi animasyonlarla anlatılmıştır. Pamuk derecesi değerlendirilirken pamuğun yakın çekimi kullanılmış ve metinle değerler açıklanmıştır. Bu noktada verilen örnekten de yola çıkılarak belgeselde multimedya özelliğinin barındığı söylenebilir.

#### HOW THE U.S. GOVERNMENT SUBSIDIZES COTTON FARMERS



##### Crop Insurance

The government subsidizes several kinds of insurance available to cotton farmers. One popular option is revenue insurance, which pays farmers if they make less money than they expect. This can happen for a few reasons – cotton prices may fall, or a farmer may have a bad harvest. The government pays a big chunk of the premiums for the farmers. The government also pays a chunk of the operating costs of the companies that sell the insurance.



##### Payments When Prices Fall

Through the “counter-cyclical program,” the federal government pays cotton farmers when the average price of cotton falls below a certain level.



##### Direct Payments

Cotton farmers get cash payments from the government, even if cotton prices are going through the roof. Some farmers who used to grow cotton but don’t grow it anymore also get payments through this program.

### Görsel 4.26. Planet Money Makale Örneği.

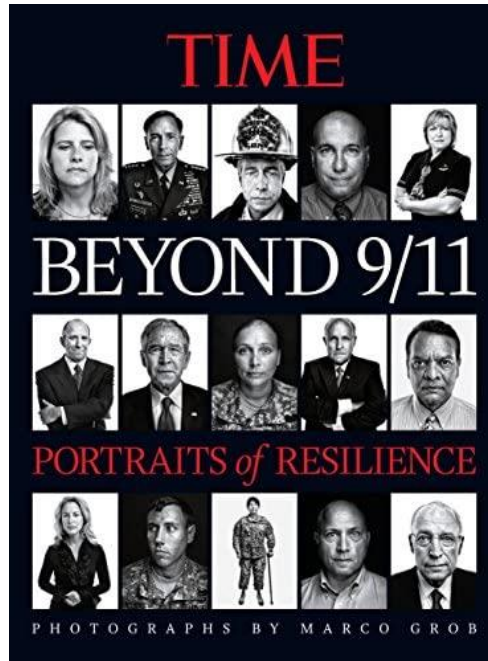
Filmin multimedya ve yakınsama analizi yapılırken filmdeki medya unsurlarına, filmin dağıtım yöntemine ve film izleme ortamına bakılmıştır. Metin, fotoğraf, grafik, video, animasyon imgeler gibi çeşitli medya unsurlarını bir arada barındırması; film dağıtımında web ve yeni medya ortamının tercih edilmesi; filmin medya yakınsamasına uğramış akıllı cihazlarla izlenebilmesi gibi durumlar neticesinde analiz gerçekleştirilmiştir. Filmin içerisindeki makalelere bakıldığında dijital ortamlarda üretilen animasyon imgelerine ve multimedya kullanımına rastlamak mümkündür. Yakınsamanın dağıtım aşamasını etkilemesinin ardından filmler web üzerinden üretilmeye ve tüketilmeye başlanmıştır. Bu noktada filmin web üzerinden dağıtılması, dağıtımda yeni medya ortamlarından YouTube tercih edilmesi gibi durumlar filmin yakınsama barındırdığı neticesine ulaştırmaktadır. Yakınsamanın dönüştürdüğü başka bir unsur ise seyretme alışkanlıklarıdır. Filmde de gördüğümüz üzere seyretme alışkanlıkları sinema salonları ya da televizyonlardan çıkarak akıllı cihazlarla seyretmeye evrilmiştir. Yakınsanmış medya unsurlarını içerisinde barındıran akıllı cihazlarla zaman ve mekân fark etmeksizin seyir

gerçekleştirilebilmektedir. Bu noktada film tüketim aşamasında da yakınsamanın izlerinin görüldüğü bulgusuna varılabilir.



Görsel 4.27. Planet Money Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.

#### 4.6. Beyond 9/11: Portraits Of Resilience (2011)



**Görsel 4.28.** Beyond 9/11 Portraits of Resilience Film Afişi.

Yönetmen	Kira Pollack
Yapım	Kira Pollack
Görüntü Yönetmeni	Marco Grob
Müzik	John Peterson
Kurgu	Karlyn Michelson ve Philip Schopper
Oyuncular	George W. Bush, Dick Cheney, Brian Clark, David Petraeus, Joseph Pfeifer, Valeria Plame Wilson, Ron DiFrancesco, Ali Abbas, Christina Jones, Tammy Duckworth...
Süre	50 Dakika.

**Tablo 4.6.** Beyond 9/11 Portraits of Resilience Film Künyesi.

**4.6.1. Beyond 9/11: Portraits of resilience konusu ve özeti**

Time Dergisi 11 Eylül saldırılarının onuncu yıl dönümü için saldırılardan kurtulan, saldırı sırasında görev yapan ve saldırıya şahit olan 40 kadın ve erkekle görüşmeler gerçekleştirilerek web belgeselini oluşturmuştur. 2011 yapımlı belgeselde George W. Bush ve Dick Cheney gibi bürokratların yanı sıra uçuş görevlileri, itfaiyeciler, film yapımcıları, 93 numaralı seferin yolcuları, CIA görevlileri, askerler gibi farklı yetkinlikteki kişiler bulunmaktadır.

2012 yılında Olağanüstü Yeni Yaklaşımlar: Belgesel alanında Emmy alan Beyond 9/11: Portraits of Resilience, dört farklı bölgeye de yapılan saldırılardan kurtulan insanları kapsamaktadır. Bunların içerisinde Dünya Ticaret Merkezi'nin güney kulesinin 84. Katındaki Ron DiFrancesco, 93 numaralı seferin yolcusu Lyzbeth Glick Best, bombalama girişiminin meydana geldiği 63 numaralı seferin uçuş görevlisi Hermis Moutardier, saldırıya şahitlik eden ve kameraya kaydeden film yapımcısı Jules Naudet de bulunmaktadır. Web sitesinde belgesele katılan 40 kişinin de fotoğrafları, saldırı esnasında yaşadıkları ve buldukları yer sıralanmaktadır. Ekranın sağ tarafında ise belgeselden çıkarılan videolar bulunmaktadır; Dört Muhtemel Kurtulan, İtfaiyeciler Ailesi, Bush Beyaz Saray İçinde, İki Adımın Hikâyesi ve asıl film olan 11 Eylül'ün ötesinde...

Stanlet Primnatt, Fuji başkan yardımcısı olarak 81. Katta görev yapmaktaydı ve saldırı esnasında kahvaltı etmekteydi. Kahvaltısından kafasını kaldıran Primnatt, gökyüzünden

kulenin kuzey bölümünde inmek üzere olan ateş bombalarını gördü. Brian Clark, Eurobrokers'da yönetici yardımcısı olarak 84. Katta görev yapmaktaydı ve saat 08.45'te maillerini kontrol etmekteydi. Camdan baktığında üç dört metre üstlerindeki ateş ve dumanları gördü. Ron DeFrancesco, saldırı esnasında Dünya Ticaret Merkezi'nin 84. Katındaydı, gürültüyü duyarak hasara baktı ve neler olduğunu anlamaya çalıştı. Kâğıtlar havada uçmaktaydı ve üst katlar yanmaktaydı. Richard Fern, 84. Kattaki bilgisayar odasında çalışmaktaydı ve gürültülü bir patlama duydu. Tüm bunların ardından hoparlörlerden uyarı verilmekteydi; 'Eğer içerideyseniz ofisinizde kalın, tahliye esnasında yeniden giriş kapılarını kullanabilirsiniz. Ve ofislerinize dönmek için asansöre yönelebilirsiniz.' (<https://time.com/4480028/four-unlikely-survivors/>).

Primnatt kendisine doğru gelen uçağı görmüştür, Fern 84. Kattan inmek için asansörleri kontrol etmiştir, DeFrancesco'yu kontrol etmek için Toronto'dan arkadaşı aramıştır ve oradan uzaklaşmasını söylemiştir. Clark'ın ise üzerine odadaki eşyalar düşmüştür ve bina devrilmeye başlamıştır. Fern ve DeFrancesco içerideki diğer insanlar gibi acil çıkış merdivenlerinden aşağı inmişlerdir fakat 78. Kat çarpmanın ana merkezi olduğu için devam edemeyip tekrar üst katlara çıkmışlardır. 91. Kata çıktıklarında bir çıkış yolunun olmadığını anlamışlardır ve itfaiyeciler yardıma gelmişlerdir. Primnatt ve Clark ise yerde duran el fenerine gitmiş, molozlardan atlayarak birbirlerini bulmuşlardır ve güney kapısına giderek kurtulmuşlardır. DeFrancesco aşağı indiğinde ateş topunun üzerine geldiğini görmüştür ve üç gün sonra gözlerini St. Vincent Hastahanesinde açmıştır (<https://time.com/4480028/four-unlikely-survivors/>).

İtfaiyeciler Ailesi isimli ikinci videoda ise babasının izinden giden itfaiyeci Jimmy'nin cesedinin bulunması ve aile bireylerinin itfaiyeci olma hikâyesi anlatılmaktadır. Jimmy saldırı günü Dünya Ticaret Merkezi'nin olduğu bölgede çalışmaktadır ve insanları kurtarırken hayatını kaybetmiştir. 25 Mayıs 2002 tarihinde babası, Jimmy'nin 114 numaralı kaskını bulmuştur ve kaskın etrafını kazarak Jimmy'nin cesedine ulaşmıştır. Aile bireyleri ve etraftaki insanlar bölgeyi 30 Mayıs'a kadar aramışlardır ve umutlarını kaybetmemişlerdir. Kardeşleri Jimmy'nin ayak seslerini takip etmiştir ve ailece itfaiyeci olmuşlardır.

Bush Beyaz Sarayın İçinde videosunda saldırı esnasında Beyaz Saray'da yaşananlar anlatılmaktadır. Sarsıntının ardından haberlere bakılmıştır ve başta terör saldırısı olduğu anlaşılmasa da ikinci saldırıdan sonra terör saldırısı olduğu anlaşılmıştır. Durumun nasıl



yönetileceğine dair çözümler üretilmeye çalışılmıştır. Bush, Amerikan halkı için tüm imkânların seferber edilmesi gerektiğini bilmekteydi ve bu doğrultuda hareket etmekteydi. Suçluların yakalanması için gerekli tüm imkân sağlanmıştı. İki Adımın Hikâyesi videosunda ise saldırıdan kısa bir süre sonra başkan Bush'un çelik yelekle World Series'teki ilk atışı anlatılmaktadır.

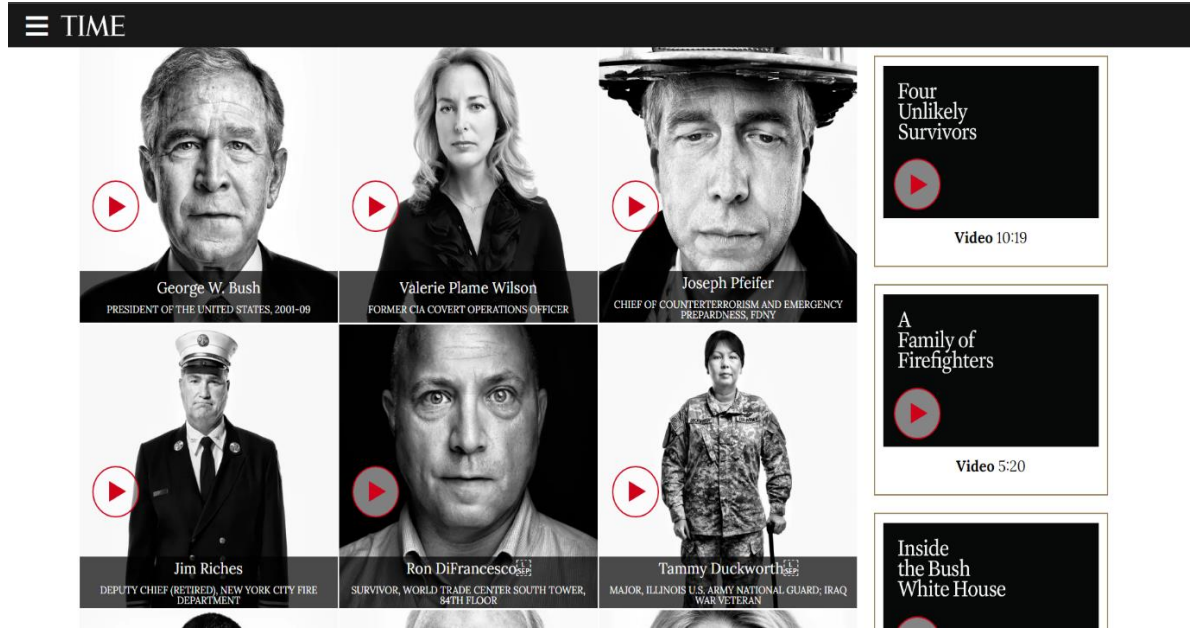
Lyzbeth Glick Best'in eşi ve 11 haftalık bebeklerinin babası Jeremy ise rutin bir iş seyahati için California'ya gitmekteydi. Jeremy uçağın kalkışından kısa bir süre sonra eşini arayıp uçağının üç kişi tarafından kaçırıldığını söylemiştir. 69 yaşındaki Bob Beckwith ise enkaz altında kalmış itfaiyecileri kurtarmaya çalışırken başkan Bush molozların arasına gelmiş ve Bob'a destek vermiştir. Christina Jones ve Hermis Moutardier ise saldırı esnasında görevlerini yapan uçuş görevlileridir. Akşam yemeği servisinin ardından yolcular yanık kokusu almışlardır ve uçuş görevlileri bu konuda uçuşun başından beri şüphe duydukları kişinin yanına gitmişlerdir. Şüpheli şahsın kibrit çaktığını ve ayakkabıdaki bombayı tutuşturmak istediğini fark ederek yolcularla birlikte şahsa müdahalede bulunmuşlardır.

Saldırının gerçekleştiği dönemde Amerika'daki insanlar siyah-beyaz, zengin-fakir, Hristiyan-Yahudi gibi ayrımların ötesine geçerek birlik olmuş, enkaz altında kalanları kurtarmaya çalışmış ve birbirlerinin yasını tutmuşlardır. Filmin sonunda deneyime katılan kişiler on yıl önce yaşanan olay ve kayıplar üzerine konuşmanın güçlüğünden ve yıllar içerisindeki gelişimlerinden bahsetmektedirler.

#### **4.6.2. Beyond 9/11: Portraits of resilience seyircinin konumu ve etkileşim**

Filmdeki katılım, saldırıyı yaşayan ya da tanıklık eden 40 kişinin katılımıyla gerçekleşmektedir. Seyirci, portreleri konmuş 40 kişinin üzerine tıklayarak video URL'sine ve kişilerin popüler cümlelerinin metin versiyonuna ulaşabilmektedir. Time Dergisi'nin web sitesinde yayınlanan filmde seyirci önerilen videoları, filmi ve 40 kişiden herhangi birinin hikâyesini seçebilmektedir. Bu noktada seyircinin katılımcı konumda olduğu sonucuna varılsa da The And ya da In Event of Moon Disaster filmleriyle karşılaştırıldığında seyircinin daha edilgen bir konumda olduğu görülmektedir. Kuşkusuz dönemin teknolojik gelişmelerinin yetersizliği, belgesel alanının dijital teknolojilerdeki arayüzü kullanarak yeni anlatım tekniklerini henüz oluşturamaması seyircinin yakın tarihe nazaran daha edilgen kalmasına sebep olmuştur. Etkileşim açısından bakıldığında web sitesi üzerinde gezinebilen ve seçim yapabilen seyirci, film ile etkileşim halindedir.

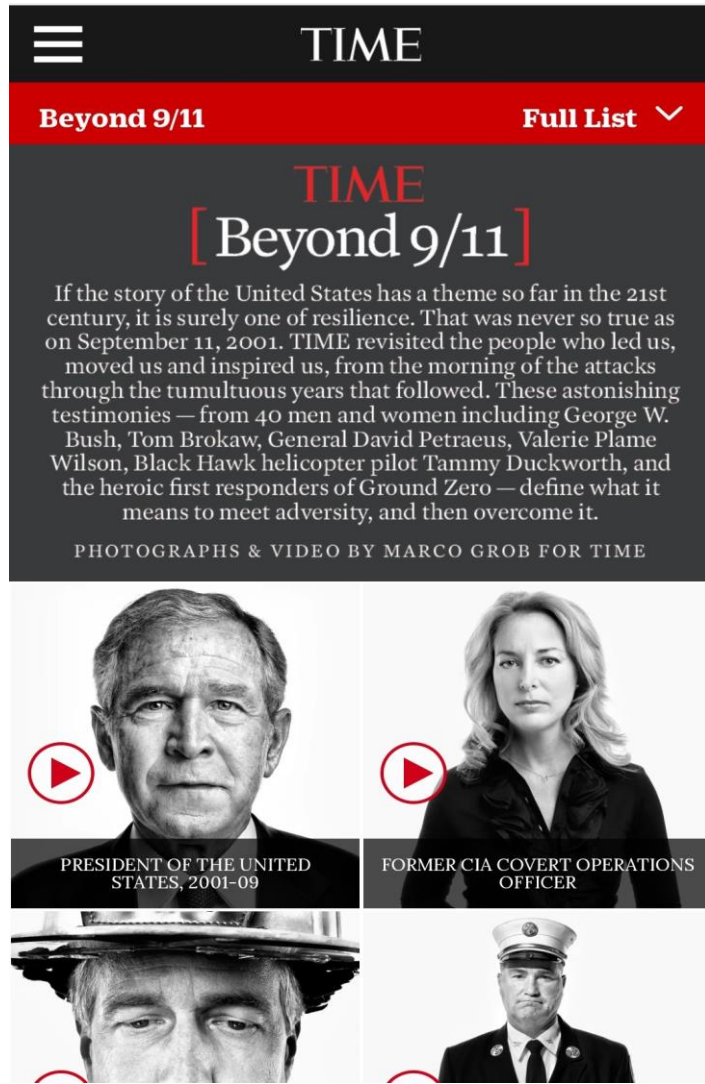
Etkileşimin düzeyi yapının akışını seyircinin belirleyememesi gibi sebeplerle düşük bir düzeyde gerçekleşmektedir.



Görsel 4.29. Beyond 9/11: Portraits of Resilience Web Ekranı.

#### 4.6.3. Beyond 9/11: Portraits of resilience multimedya ve yakınsama

Film analiz edilirken web sitenin ve filmin yapısı ele alınmıştır. Web sitesinde seyirci gezinebilmekte, portrelerden birini seçip kişilerin hikâyeleri hakkında bilgi sahibi olabilmektedir. Filmin ham halinden kesilmiş görüntülerle oluşturulan kısa videoları izleyebilen seyirciye filmin ilerleyişi konusunda seçim olanağı sunulmamıştır. Filmin yapısı incelendiğinde arşiv görüntüleri, fotoğraflar, metinler ve röportajlarla zengin anlatım yapısı oluşturulmuştur ve film multimedya barındırmaktadır. Her ne kadar televizyon kanallarında da seyircisiyle buluşmuş olsa da filme Time Dergisi'nin web sitesi üzerinden erişim sağlanması, film dağıtımında yakınsama unsurunu göstermektedir. Filmin farklı akıllı cihazlarla tüketilebilir olması da film tüketim aşamasındaki yakınsamayı gözler önüne sermektedir.



Görsel 4.30. Beyond 9/11: Portraits of Resilience Akıllı Mobil Cihazdan Ekran Görüntüsü.

#### 4.7. The Boys Of Christ Child House (2009)



**Görsel 4.31.** The Boys of Christ Child House Film Afışı.

Yönetmen	Brian Kaufman
Yapımcı	Kathy Kieliszewski
Yardımcı Yönetmen	Kathleen Galligan
Fotoğrafçı	Regina H. Boone ve Kathleen Galligan
Anlatıcı	Joe Palmer
Müzik	Steve Hunter
Süre	35 Dakika.

**Tablo 4.7.** The Boys of Christ Child House Film Künyesi.

**4.7.1. The boys of christ child house konusu ve özeti**

Detroit'in batı yakasında, sıradan bir evin demir kapılarının ardında 31 çocuk yaşamaktadır. Bu çocuklar aileleri tarafından şiddet gören, ailesi tarafından bakım görmeyen, kimileri yasal yetim olan, taciz ve istismara uğramışlardır. Ebeveynlik hakları elinden alınmış kişilerin çocukları Christ Child House'da yaşamaktadırlar.

Terrance, Ryan, DeAndre, Carlos, Jonathon, Kevin, Steven, Undray, Devonta, Deontae vs gibi isimlere sahip çocuklarının hikâyelerinin anlatıldığı filmde çocukların koruyucu aile sistemindeki yaşam deneyimleri aktarılmaktadır. Süpervizör Bernadette Butler, gençlik uzmanı David Spears gibi çocuklarla birebir iletişimde olan kişilerle de yapılan röportajlarla zenginlik sağlanırken çocukların birçoğunun kuruma gelen koruyucu aileleri tükettiği belirtilmektedir.

Çocuklar 05.45'te uyanıp hazırlanırlar, okula gidecek yaşta olanların bir kısmı okula gider, kimi basketbol oynayarak zaman geçirir ve kimisi televizyon karşısında çizgi film izler. Filmde günlük yaşamlarının yanı sıra düşünceleri ve özellikle arkadaşlıklarına vurgu yapılmaktadır. Koruyucu aile veya evlat edinen aile ile yaşamak için kurumdan giden arkadaşlarını ağlayarak uğurlayan çocuklar, arkadaşları için hem sevinmekte hem de üzülmemektedir (<https://www.freep.com/embed/video/3007229002/>).

2007 yılında Michigan'da 2602 yetim evlat edinilirken, Michigan'da ailesi olmadan yaşayan 18 binden fazla koruyucu çocuk bulunmaktadır. Bu çocuklardan 4 binden fazlası evlat edinilebilir durumdadır. Filmde evlat edinildikten sonra kız kardeşinin de dünyaya gelmesiyle mutlu bir aileye sahip olan Derron'un; evlat edinildikten sonra geniş aile bireyleriyle birlikte çiftlikte yaşayan ve hayatından çok mutlu olduğunu belirten James'in

evlat edinilme süreci ve edinildikten sonraki yaşam öyküleri anlatılmaktadır (<https://www.freep.com/embed/video/3007229002/>).

Filmin sonunda siyah ekran üzerindeki yazılarla çocukların güncel durumları belirtilmiştir: Carlos bir koruyucu aile ile yaşamaktadır. DeAndre başka bir yatılı bakım tesisinde yaşamaktadır ve evlat edinme uygunluğu askıya alınmıştır. Ryan evlat edinilme süreci içerisinde ve aileyi haftalık olarak ziyaret edebilmektedir. Belgeselde de gösterilen evlat edinme festivaline katılan Devonta ise evlat edinilme sürecindedir. Steven hala bir koruyucu aile ile yaşamaktadır ve evlat edinebilir konumdadır. Terrance ve Deontae hala Christ Child House'da yaşamaktadır. Jonathon ise başarılı bir evlat edinme işlemi neticesinde Georgia'da amcasıyla birlikte yaşamaktadır. Undray evlat edinilme sürecindedir. Kevin ise Güney Dakota'daki kuzeni tarafından evlat edinilme sürecindedir. Derron hala bir gözaltı merkezinde evlat edinen ailesine serbest bırakılmayı beklemektedir. James'ın evlat edinen ailesi ile arası oldukça iyidir ve ilk mezuniyet dansını gerçekleştirmiştir (<https://www.freep.com/embed/video/3007229002/>).

#### **4.7.2. The boys of christ child house seyircinin konumu ve etkileşim**

Seyirci film izlerken konuyla ilgili araştırmalar yapmak için ek sekme açarak bilgiye ulaşabilmektedir. Bunu gerçekleştirebilmesi için yapım içerisinde herhangi bir yönlendirme bulunmamaktadır. Seyirci, web sitesindeki filmi durdurma, ses ayarlarını değiştirme, başa sarıp izleme olanaklarına sahiptir buna karşılık bu fırsat film izleme sürecinde verilmemiştir. Filme katılım kurumda yaşayan çocuklar, kurum çalışanları, bölge avukatları ve çocukları evlat edinen aileler tarafından sağlanmaktadır. Filmin gidişatını belirleyecek seçenekler seyirciye sunulmamıştır ve seyirci arayüz içerisinde gezinememektedir. Direkt olarak film ile etkileşime girebileceği herhangi bir olanak sağlanmamıştır. Bu noktada film içerisinde seyircinin edilgen konumda olduğu ve seyirci ile film arasında etkileşimin bulunmadığını söylemek yerinde olacaktır.

Film analiz edilirken filmin seyirciye sunduğu olanaklar üzerinden seyircinin konumu ve etkileşimi belirlenmiştir. Filmin doğrusal düzlemde ilerlemesi, seyirciye seçkiler sunmaması, film ile seyircinin etkileşim içerisinde olmadığı ve seyircinin edilgen konumda olduğunu göstermiştir. Seyircinin edilgen konumda olması, web sitesine ve filme hiçbir şekilde müdahalede bulunamaması neticesinde ortaya çıkarılmıştır. Düzenlenen web sitesinde seyircinin okuyabileceği makale bulunmamaktadır. Seyircinin

üstüne tıklayarak ya da aşağı kaydırarak fiziksel bir müdahalede bulunabileceği bir yapı bulunmamaktadır.



**Görsel 4.32.** The Boys of Christ Child House Filmden Ekran Görüntüsü. Bryan Şarkı Söyler.

#### **4.7.3. The boys of christ child house multimedya ve yakınsama**

Filmin multimedya ve yakınsama analizi yapılırken yapısı ve dağıtım yöntemi incelenmiştir. Film seyredildiğinde dijital kameralarla çekildiği ve sayısal kurgunun kullanıldığı görülmektedir. Filmde kullanılan metin ve videolar dosya içerisine saklanmıştır, film sayısal yöntemlerle üretilmiştir ve bilgisayar ağı ile dağıtıma sunulmuştur. Bu noktada filmde multimedya ratlandığını söylemek yerinde olacaktır. Filmin yakınsanmış cihazlarla üretilmesi, yakınsanmış ortam olan web üzerinden dağıtıma sunulması ve yakınsanmış medya unsurlarını içerisinde barındıran akıllı cihazlarla tüketilebilir olması gibi durumlar incelendiğinde filmde yakınsama unsurunun bulunduğu sonucuna varılmıştır.

#### 4.8. Uprooted (2008)



**Görsel 4.33.** Uprooted Film Giriş.

Yönetmen	Dai Sugano ve Julie Patel
Yapım	San Jose Mercury News
Fotoğraf Düzenleme	Geri Migielicz
Prodüksiyon	Richard Koci Hernandez
Hikâye Düzenleme	Denis Theriault
Rapor	Julie Patel
Süre	25 Dakika

**Tablo 4.8.** Uprooted Film Künyesi

##### 4.8.1. Uprooted konusu ve özeti

Film: Başlangıçlar, Direnmek, Belirsizlik İçinde Yaşamak, Son Rica, Yer Değiştirme ve Yeni Hayat bölümlerinden oluşmaktadır. İki aile özelinde Flick's Mobile Home Park'ın imara açılmasının hikâyesi anlatılmaktadır.

Ülke genelinde mobil ev parkları ev ve apartman komplekslerine çevrilmektedir. Flick's Mobile Home Park da bu durumdan etkilenmiştir, 27 ailenin yaşadığı park satılarak apartman kompleksine çevrilmek istenmektedir ve bölgede yaşayan 27 ailenin orayı tahliye etmesi beklenmektedir buna karşın projenin gerçekleştirilebilmesi için Sunnyvale belediyesinin onay vermesi gerekmektedir. Parkta yaşayan aileler ise henüz onay verilmediği için belirsizlik içerisinde yaşamlarına devam etmektedir ([https://www.youtube.com/watch?v=A\\_KT82FB0Mg](https://www.youtube.com/watch?v=A_KT82FB0Mg)).

Parkta yaşayan sakinlerin sahip olduğu tek umut belediyenin proje için onay vermemesidir. Öncelikle şehir planlama komisyonu projeyi inceleyip bir değerlendirme yaparak belediyeye kararını ve önerisini sunmalıdır. 26 Şubat 2007'deki planlama komisyonu toplantısına Marily Baker ve Trujeque ailesi gitmiştir ve diğer sakinlerle birlikte endişelerini dile getirmişlerdir. Karar için tüm üyeler tarafından oy kullanılmıştır, oy sonucunda tüm üyeler projenin yapılmasını onaylamıştır ve öneri belediye meclisine bildirilmiştir. Belediye meclisinin kararı ile sonuç belirlenecektir ve karar üç hafta içerisinde kamuya açık bir alanda paylaşılacaktır (<https://www.youtube.com/watch?v=LdXzyjbAp1E>).

Baker ve Trujeque ailesi toplantıda kendilerine detaylı soruların sorulması ve bunların kayıt altına alınması sebebiyle belediyenin projeyi reddedeceğini düşünerek umutla kararı beklemektedir. Bu sırada Trujeque ailesinin küçük kızı Minelia taşınmaları sonucu arkadaşlarını kaybetmek konusunda çekinmektedir. Baker ise belediye meclisinin kararını sunmasına 16 gün kala hala umut ederken olumsuz bir sonuç ihtimaliyle de kalacak yeni bir yer bakmaktadır fakat aylık 1261 dolar geliri ve uzun bekleme listeleri sebebiyle yer bulmakta zorlanmaktadır (<https://www.youtube.com/watch?v=c5wRz-U9XIU>).

20 Mart 2007 tarihindeki belediye meclis toplantısında Baker, Trujeque ve diğer sakinler projenin reddedilmesi hususunda son kez ricada bulunmuşlardır. Son olarak belediye meclis konseyi oylarını kullanmıştır ve tüm meclis üyeleri projenin devamı için onay vermiştir. Karar sonucunda Flick's Home Park'ta yaşayan kişilerin evlerini boşaltması için 90 gün verilmiştir (<https://www.youtube.com/watch?v=P2EtXsEQKE0>).

Karardan dokuz gün sonra Baker hala yaşayacak bir yer aramaktadır ve kullanılmış bir karavana bakmaya gitmiştir, karavan bütçesinin 20 bin dolar üzerinden satılmaktadır. Baker kalacak yer bulamamaktadır. Karardan 6 hafta sonra sakinlerden bazıları paralarını alıp parkı terk etmeye başlamışlardır. Cathy Pinheiro gibi bazı sakinler için ise parkın kapatılması yeni bir hayatın başlangıcını oluşturmaktadır, çocukları ve ailesi için farklı bir yaşam başlamaktadır. Luis Trujeque ise taşınmayı kızının okul döneminin bitimi olan 15 Haziran'a sarkıtmıştır (<https://www.youtube.com/watch?v=P2EtXsEQKE0>).

Trujeque ailesi yeni evinde bir hayata başlar, kiraların yüksek olması ve sıra listesi sebebiyle Luis oğlunun yardımıyla evi satın almıştır. Borçlarının iki katına çıkması



sebebiyle hayat mücadelesine devam etmektedir. Baker ise torunu Todd ile tek yatak odalı bir daireye taşınmıştır (<https://www.youtube.com/watch?v=Tk7f8v-1iF8>).

Trujeque ve büyük oğlu başka bir ev kiralamak yerine daha küçük bir bölgede ortak bir şekilde ev satın almak için plan yapmaktadır. Karardan 2 ay geçtikten sonra aile yavaş yavaş eşyalarını toplamaya başlamıştır. Baker ise Katolik Hayır Kurumlarının yardımıyla torunu Todd ile birlikte kalabilecekleri bir daire bulmuştur ve iki torunun yardımıyla taşınır. 26 yıl mobile home parkta kalan Baker, apartman kültürüne uyum sağlamakta güçlük yaşamaktadır, hala Stevenson bekleme listesindedir ve geleceği ile ilgili net bir bilgiye sahip değildir. Milena ise yeni okuluna başlamıştır, yeni arkadaşlarını sevmiştir bununla birlikte eski arkadaşlarını özlemektedir. 90 günün ardında Flick's Mobile Home Park'taki tüm sakinler taşınmıştır, bölge çitle çevrilmiştir ve imara hazırlanmaktadır (<https://www.youtube.com/watch?v=IR5xobPPgLA>), <https://www.youtube.com/watch?v=Tk7f8v-1iF8>).

#### **4.8.2. Uprooted seyircinin konumu ve etkileşim**

YouTube üzerinden erişim sağlanabilen film doğrusal biçimde ilerlemektedir. Seyircinin filmi duraklatma, ilerletme, durdurma, başa sarma, ses ayarlarını değiştirme, altyazı açma imkânları bulunmaktadır. Seyirciye sunulan bu imkânlar YouTube platformunun sunduğu olanaklardır. Seyirciye filmi ilerletmek için seçenekler sunulmamıştır. Tüm bunlar ışığında filmdeki seyircinin edilgen konumda olduğu ve film ile etkileşime giremediği söylenebilir.

Film analiz edilirken, filmin yapısı ve seyirciye sunduğu olanaklar ele alınmıştır. Filmin web sitesinde yaşanan erişim problemi sebebiyle, film YouTube üzerinden analiz edilmiştir. Film yapısına bakıldığında seyirciye etkileşim olanağı sunmadığı fark edilmiştir. Doğrusal düzlemde ilerleyen filmde seçkilerin olmaması ve seyircinin müdahalede bulunabileceği ortamın oluşturulmaması film ile seyircinin etkileşim içerisinde olmadığı sonucunu doğurmuştur. İki ailenin göç hikâyesinin anlatıldığı filmde The Last Generation'da olduğu gibi kişiler üzerine tıklanarak ilerleme gerçekleştirilebilseydi, filmin ilerlemesi fiziki anlamda seyircinin müdahalesine bırakılabilseydi film ile seyirci arasında etkileşim gerçekleşebilirdi fakat yapım böyle bir imkânı sunmamakta ve dolayısıyla seyirciyi edilgen konumlandırmaktadır.



**Görsel 4.34.** Uprooted Filminden Bir Görüntü.

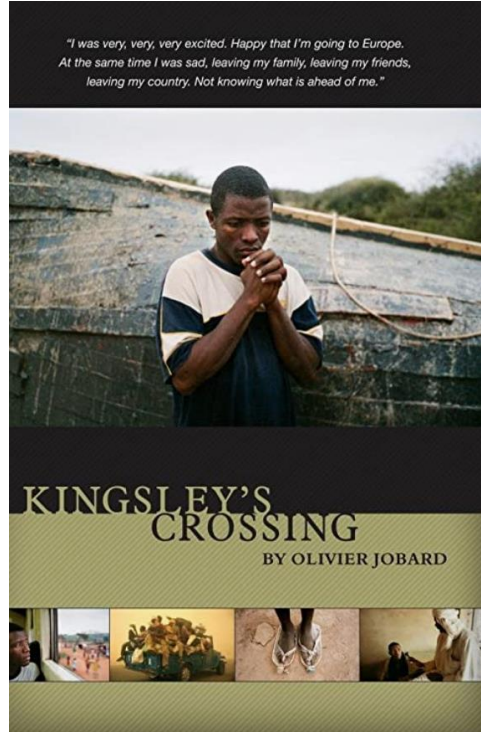
### 4.8.3. Uprooted multimedya ve yakınsama

Film multimedya ve yakınsam bağlamında analiz edilirken filmin yapısı, dağıtımda ve tüketimde kullanılan yöntemler ele alınmıştır. Film doğrusal olmayan/sayısal kurgu ile kurgulanmıştır, üretiminde ve sunumunda dijital yöntemler kullanılmıştır. Filmde olayların gidişatı metinlerle aktarılmıştır, röportajlarda doğal ses kullanılırken fon müziği de eklenmiştir, film içerisinde fotoğraflara yer verilmiştir. Film web üzerinden dağıtıma sunulmuştur ve akıllı cihazlarla erişim sağlanabilmektedir. Tüm bunlar ışığında filmde multimedya bulunduğunu ve dağıtım ile tüketim aşamasında yakınsama unsurlarının kullanıldığı sonucuna ulaşılmaktadır.



**Görsel 4.35.** Uprooted Filminden Bir Görüntü.

#### 4.9. Kingsley's Crossing (2007)



Görsel 4.36. Kingsley's Crossing Film Afışı.

Yönetmen	Olivier Jobard
Yapımcı	Eric Maieron ve Brian Storm
Grafik	Jody Sugrue ve Vincent Diga
Süre	20 Dakika.

Tablo 4.9. Kingsley's Crossing Film Künyesi.

##### 4.9.1. Kingsley's crossing konusu ve özeti

Filmde; yedi erkek kardeşi, kız kardeşi, anne ve babasıyla birlikte Kamerun'da yoksul bir hayat yaşayan Kingley'in Avrupa'ya taşınma hayali anlatılmaktadır. 23 yaşındaki Kingley üç yıldır cankurtaranlık yapmaktadır buna karşın aldığı maaş ev ödemesi için 50 yıllık bir planlamayı gerektirecek kadar düşüktür. Çiftlikte çalışan bir babaya ve balık kızartıp satan anneye sahip olan Kingley ve kardeşleri, maddi yetersizlik sebebiyle eğitimlerini tamamlayamamışlardır. Yaşadığı ülkedeki olanakları gözden geçiren Kingley kendi gibi bölgede yaşayan gençler ve çocuklar için 'arka odadan dışarı çıkma' gibi bir fikir geliştirmiştir. Avrupa'ya giderek ailesine yardım edebileceğini düşünen Kingley'e ailesi maddi yardımda bulunmuştur ve Kingley 27 Mayıs 2004'te evinden

ayrılmıştır. ‘Eğer fakir bir aileden geliyorsanız ölene kadar fakirsiniz’ diyen Kingsley hayatında yeni bir adıma geçiş yapmaktadır (<https://www.youtube.com/watch?v=CXtpww5PyyA>).

Kamerun’dan Niger’e kadar giden Kingley yolda tanıştığı arkadaşlarından dikkatli olması konusunda tavsiye almıştır ve yola devam etmiştir. Bu süreçte Afrika’daki çoğu insanın çölü geçerek Avrupa’ya gitmek istediğini fark etmiştir ve çölü geçmek bir kaçakçıyla anlaşmıştır, kaçak kamyonunun dolması için Kingley’in bir hafta beklemesi gerekmektedir. Kaçakçı kamyonunu 35 kişi ile doldurur ve 6 gün sürecek Sahra yolcuğu başlar. Çeşitli bağlantılarla okyanusu aşırabilecek kişilerle tanışır ve onun gettosu olan 3000 kişi ile bir kasabada yaşamaya başlar. Kasabada yaşadığı sırada ormandan İspanya’nın eteklerini görebilmektedir, Avrupa ilk kez Kingley’in ayaklarının altındadır (<https://www.youtube.com/watch?v=CXtpww5PyyA>).

Kingsley kaçakçıların istediği meblağı karşılayamaz ve alternatif bir yol ile Atlantik Okyanusu’nu geçmek durumunda kalır. Haftalar sonra başka bir kaçakçı Kingsley’i tekne beklediği bir yere götürür. Kingsley ve diğer göçmenler tekneyi tamir ederler, tekne ile açılmaya çalışırlar fakat alabora olur ve iki kişiyi kaybederler. Kayıp sonrası 35 göçmenden 16’sı kalır ve bir hafta içinde tekne yeniden tamir edilip açılmaya hazırlanılır. 18 saatlik tekne yolculuğunun ardından 16 kişi İspanyol Guardia Civil tarafınca Kanarya Adaları’nın kıyısında yakalanmıştır. İspanyol yetkililer, Kingsley’in orijinal ülkesini belirleyemedikleri için 30 gün hapiste tutup Malaga kentinde serbest bırakmışlardır (<https://www.youtube.com/watch?v=CXtpww5PyyA>).

Kingsley serbest bırakıldıktan sonra Fransa’da yaşayan arkadaşı ile iletişime geçerek arkadaşının yanına Fransa’ya gitmiştir. Foto muhabir Olivier Jobard, Fransız yetkililere Kingsley’e ev sahipliği yapacağına dair söz verir, Jobard’ın arkadaşı onu işe alır, Eylül 2005’te ise Kingsley Fransa’da yasal statü sahibi olur (<https://www.youtube.com/watch?v=CXtpww5PyyA>).

#### **4.9.2. Kingsley’s crossing seyircinin konumu ve etkileşim**

Film doğrusal düzlemde ilerlemektedir, seyirciye filmi ilerletmek için seçenekler sunulmamıştır. Video biçimindeki film seyirciler tarafından durdurulabilmekte, ilerletilebilmekte, başa sarılabilmekte ve ses ayarlarında değişiklik yapılabilmektedir. Filmin orijinal site olan mediastorm.com’da seyircilere bu olanağın tanınması seyircinin

konumu katılımcı yapmaktadır ve film ile seyirci etkileşim içerisine girebilmektedir. Diğer filmlerden farklı olarak burada katılım ve etkileşimin bulunmasındaki sebep YouTube gibi platformların dışında, filmin orijinal halinde seyircinin etki edilebilmesinde yatmaktadır.

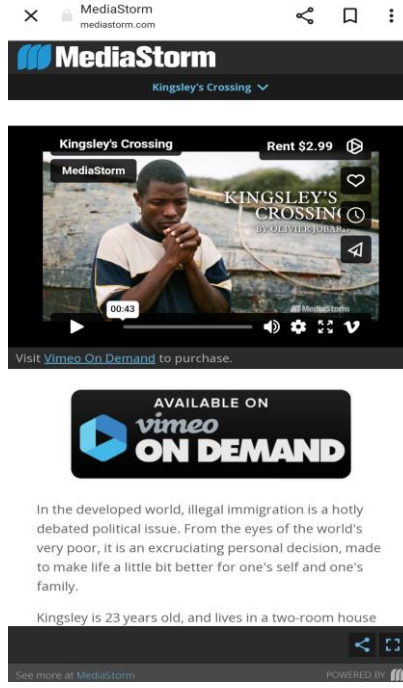


**Görsel 4.37.** Kingsley's Crossing Orijinal Sayfadan Görüntü.

#### **4.9.3. Kingsley's crossing multimedia ve yakınsama**

Film içerisinde görsel efekt, metin, fotoğraf, doğal ses ve müzik, video barındırmaktadır. Media Storm için gerçekleştirilen yapım MediaStorm web sitesinde ve MediaStorm'un YouTube kanalında yayınlanmaktadır. Dijital teknolojiler kullanılarak, doğrusal olmayan/sayısal kurgu ile kurgulanmış film web üzerinden dağıtımına sunulmaktadır ve bu sebeplerle filmin içerisinde multimedia ve yakınsama unsurunu barındırdığı söylenebilir.

Film analiz edilirken filmin yapısı, film üretim aşamasında ve dağıtım aşamasında kullanılan teknolojiler irdelenmiştir. Filmde kullanılan efektlerden anlaşılacağı üzere kurguda dijital yöntemler kullanılarak doğrusal olmayan kurgu kullanılmıştır. Metin, fotoğraf, ses ve video dosya içerisinde saklanarak bilgisayar ağı ile dolaşıma sokulmuştur. Bu noktada belgeselin multimedia barındırdığını söylemek mümkündür. Filmin dijital kamerayla çekilmesi, sesin dijital yöntemlerle kaydedilmesi ve kurgunun dijital yöntemlerle gerçekleştirilmesi film üretiminde yakınsanmış aygıtların kullanıldığının göstergesidir. Film dağıtımında webin tercih edilmesi, yakınsanmış yeni medya ortamlarından filme ulaşılabilmesi ve sinema perdesi yerine yakınsanmış akıllı cihazlarla filmin tüketilmesi yakınsamanın film üretim ve tüketim aşamasında bulunduğunu göstermektedir.



**Görsel 4.38.** Kingsley's Crossing Akıllı Mobil Cihazla Erişim.

## 5. SONUÇ

Varlığı sinematografin icadından süregelen, Grierson'un 'gerçeğin yaratıcı bir biçimde işlenmesi veya yorumlanması' olarak tanımladığı belgesel sinema, teknolojik gelişmelerle yeni anlatım teknikleri geliştirmiştir. Yeni anlatım teknikleriyle üretilen belgesel yapımlardan etkileşimli belgeseller, gerçeği aktarırken yeni medyanın olanaklarını kullanmaktadır.

Kuşkusuz yeni medya, internet ile gelişimine hız kazandırmıştır. Bilgisayar ve bilgi teknolojileri, iletişim teknolojileri gelişerek ortamlar dijitalleşmiştir. 0-1 (dolu-boş) biçiminde kodlamalar kullanılarak dijital hal alan bilgisayar teknolojileri, sinemanın üretim-dağıtım-pazarlama alanlarını dijitalleştirmiştir. Peliküllere kaydedilen görüntüler hafıza kartlarına kaydedilmeye başlamış, analog kameralar yerini dijital kameralara bırakmış, ses dijital yöntemlerle kaydedilebilir hale gelmiştir. Doğrusal kurgu yerini doğrusal olmayan/sayısal kurguya bırakmış, gazete yazılarındaki pazarlama blog yazılarında yerini almıştır. Yeni medya üç temel özelliği barındırmaktadır bunlar; dijitalleşme, etkileşim ve yakınsamadır.

Dijitalleşmede yaşanan gelişimler sinemanın etkileşimli hale gelmesini olanaklı kılmıştır. 1947'de etkileşim sinemasının ilk örneği olarak gösterilebilecek Lady In The Lake, seyircilerin öznel kameradaki kişi gibi konumlandırılmasıyla algıda etkileşim unsurunu barındırmaktadır. 1967 yapımı Kinoautomat'ta ise seyirciye verilen yönetme kolu ile etkileşim sağlanmaktadır. 2000'li yıllarda teknolojinin gelişmesi ve etkileşimli sinemanın yaygınlaşmasıyla etkileşimli belgeseller meydana gelmektedir.

Etkileşimli belgeseller, yeni medya teknolojilerinin ve internetin yaygınlaşmasıyla üretilmeye başlamıştır. Etkileşimli belgesellerde film ile seyirci karşılıklı olarak etkileşim halinde bulunmaktadır. Bu durum seyircinin filme müdahalede bulunabilmesi, filmi ilerletebilmesi, verilen seçkilerden seçimler yapabilmesi, film içerisinde verilen makalelere erişim sağlayabilmesi gibi örneklendirilebilir. Film ile seyircinin etkileşim halinde olması, seyirciyi edilgen konumdan çıkararak katılımcı konuma getirmiştir. Katılımcı konumdaki seyirci filme dâhil olabilmekte, film üzerinde hâkimiyet kurabilmekte, filmi deneyimleyebilmektedir. Teknolojik gelişim gerektiren etkileşimli belgeseller; dijital bir sürecin sonunda ortaya çıkmış, dağıtımı dijital ortamlarda gerçekleştirilen ve seyirci ile etkileşim içerisinde olan yapımlardır.

Jenkins'in de belirttiği üzere yeni medya, geleneksel medya araçlarının birbirine yakınsaması (yakınlaşması) ile oluşmuştur ve yakınsama, yeni medyanın öne çıkan özelliklerinden biridir. Yakınsama kabaca farklı medya araçlarının tek bir araçta toplanması şeklinde özetlenebilir. Gazete, televizyon, radyo gibi medya organları yeni medyada birbirine yakınlaşmış hatta iç içe geçmiştir. Gazetede ki metin, televizyondaki görsel ve radyodaki ses tek kanala aktarılmıştır ve internet vasıtasıyla etkileşimli hale gelmiştir. Yakınsama sadece teknolojik olarak gerçekleşmemektedir, zamanla seyircilerin algıları da yakınsamış ve kolektif zekâ ortaya çıkmıştır. Yeni medya ve yakınsama, film üretim-dağıtım-pazarlama-seyir alışkanlıkları gibi unsurlarda değişiklikler medyana getirmiştir. İnternet ve akıllı cihaza sahip herkes film çekebilir, kurgulayabilir, sosyal mecradan dağıtıma ve pazarlamaya sunabilir, seyrini internet tabanlı akıllı cihazdan gerçekleştirebilir hale gelmiştir. Bu noktada yeni medya ve yakınsamanın katılımcı kültürü doğurduğunu söylemek mümkündür.

Katılımcı kültür kabaca, toplumdaki bireylerin sanat ürünlerine katılım gösterdiği kültürdür denebilir. Katılımcı kültürün oluşabilmesi için teknolojik gelişmelerin gerçekleşmesi gerekmektedir. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı etkileşim ve yakınsama, seyircilerin katılımcı konumda olmasını sağlarken katılımcılığı kültür haline getirmektedir. Katılımcı kültür ve yakınsama bağlamında bakıldığında etkileşimli belgesellerin iki kültürü de barındırdığını söylemek mümkün hale gelmektedir. Seyirci ile film arasındaki etkileşim, seyirciyi katılımcı konuma getirirken katılımcı kültür izleri ortaya çıkmaktadır. Etkileşimli belgesellerin yeni medya teknolojileriyle üretilmesi ya da dağıtılması ise yakınsama kültürünün izlerini göstermektedir.

Bu noktada tezin örneklem bölümünde, Emmy ödülü almış dokuz belgesel katılımcı ve yakınsama kültürleri bağlamında belirlenmiş olan seyircinin konumu, etkileşim, multimedya ve yakınsama kavramları üzerinden analiz edilmiştir. Yapımlarda seyircinin konumuna bakılırken; filmin seyircilere sunduğu olanaklar, filmin yapısı, film ile seyircinin etkileşimi ve bundan doğan katılımcı konum irdelenmiştir. Bu noktada In Event Of Moon Disaster, The Last Generation, Frontline: Inheritance, The And, Planet Money filmlerinin; Beyond 9/11 Portraits of Resilience, The Boys of Christ Child House, Uprooted ve Kingsley's Crossing filmlerine oranla etkileşim düzeyinin yüksek olduğu ve seyircinin daha rahat katılım gösterdiği saptanmıştır.



Multimedya ve yakınsama değerlendirmeleri için ise filmlerde kullanılan teknolojiye, kullanılan medya unsurlarına, yakınsamaya uğramış araçların kullanım durumuna, film üretim ve dağıtımında kullanılan yöntemlere, film seyretme olanaklarına, hikâye anlatım tekniklerine vs. bakılmıştır. Bu noktada film örneklerinin hepsinin farklı akıllı cihazlarla izlenebilir olması, web üzerinden dağıtımına sunulmuş olması, yakınsanmış cihazlarla üretilip tüketilebilir olması, yeni teknolojilerin kullanılmış olması ve kimisinin transmedya hikâye anlatıcılığını kullanması sebebiyle yakınsama ve multimedya özelliklerini barındırdığı saptanmıştır.

In Event Of Moon Disaster'da deepfake hakkında yöneltilen sorular, ara yüz tasarımı ve seyircinin gezinme özgürlüğü seyirci ile film arasındaki etkileşimi doğurmaktadır. Verilen olanaklarla seyirci katılımcı konuma hâkim olmaktadır. Filmin web belgeseli olması, yeni teknolojilerle üretilmiş olması, web üzerinden dağıtımına sunulmuş olması ve akıllı cihazlarla izlenebilir olması multimedya ve yakınsama unsurlarını karşıladığını göstermektedir. Bu noktada In Event Of Moon Disaster'ın katılımcı kültür ve yakınsama kültürü niteliklerine sahip olduğu sonucuna varılmaktadır.

The Last Generation'da filmin ilerlemesi seyircinin fiziksel müdahalesine bağlı olacak biçimde tasarlanmıştır. Seyirci filmde kendisine sunulan üç seçenekten (şimdi, geçmiş, gelecek) birini seçerek filmi ilerletme özgürlüğüne sahiptir ve dolayısıyla film üzerinde hâkimiyet kurabilmektedir. Film tasarımının seyirciye verdiği olanaklarla, seyirci ile film etkileşime girmekte ve seyirci katılımcı konumda olmaktadır. Filmde yeni teknolojilerin kullanılması, web üzerinden dağıtılması, çeşitli medya unsurlarını bir arada barındırması gibi durumlar multimedya ve yakınsama içerdiğini göstermektedir. Bu noktada The Last Generation'ın katılımcı kültür ve yakınsama kültürü niteliklerine sahip olduğu gözlenmektedir.

Frontline: Inheritance'da ilerleme seyircinin fiziksel müdahalesi ve seçkilerine göre belirlenmektedir. Kazadan sonra bulunan eşyalardan hangisini seçeceği seyirciye bağlıdır, seyirci ilerletmediği sürece film ilerlememektedir. Filmde kullanılan tasarım seyircinin katılımını teşvik etmektedir ve bu durum film ile seyircinin etkileşimini doğurmaktadır. Filmde transmedya hikâye anlatımı kullanılması, film üretim-dağıtım ve tüketim aşamalarında kullanılan yeni medya teknolojileri filmdeki multimedya ve yakınsama unsurlarını ortaya sermektedir. Bu noktada Frontline: Inheritance'in katılımcı kültür ve yakınsama kültürü unsurlarını barındırdığı sonucuna varılmaktadır.

The And, seyircilere sorulan sorularla ve film ile seyirci arasındaki etkileşimden varılan video ile başlamaktadır. Seyircinin sorulara yanıt vererek, kendi seçkilerini izleyerek, kendi videosunu çekip yükleyerek katılımcı olması sağlanmaktadır. Filmin etkileşimli bir web belgeseli olması, film üretim-dağıtım-tüketim ve pazarlama aşamasında yeni medya teknolojilerinin kullanılması, içerisinde farklı medya unsurlarını barındırması, farklı ortamlarda kullanılabilir olması multimedya ve yakınsama barındırdığını göstermektedir. Bu noktada The And'in katılımcı kültür ve yakınsama kültürü özelliklerini barındırdığı saptanmaktadır.

Planet Money'in yayınlandığı web site incelendiğinde seyirciye makalelerin sunulduğu, bölüm videolarının YouTube destekli olması sebebiyle yoruma açık olduğu, fiziksel olarak müdahalede bulunabilir tasarlandığı gibi sonuçlara ulaşılırken film ile seyircinin etkileşim içerisinde olduğu ve seyircinin katılımcı konumda olduğu saptanmaktadır. Filmde kullanılan farklı medya unsurları, film üretim-dağıtım ve seyir yöntemleri incelendiğinde film içerisinde multimedya ve yakınsama unsurlarının bulunduğu görülmektedir. Bu noktada Planet Money'nin katılımcı kültür ve yakınsama kültürünün niteliklerini barındırdığı saptanmıştır.

Beyond 9/11 Portraits of Resilience'da 40 portrenin üzerine tıklanarak hikâyeleri hakkında bilgi edinilebilmektedir ve bu noktada ilerleyişi seyircinin belirlediği de gözlemlenebilmektedir. Ancak filmin ana bölümü doğrusal biçimde ilerleyen anlatıma sahiptir. Diğer filmlere nazaran seyircinin daha edilgen konumda olduğu filmde seyirci katılımcı konumda olup, film ile etkileşime girebilmektedir. Filmin web sitesi incelendiğinde farklı medya unsurlarını barındırdığı, film üretim-dağıtım ve seyir aşamalarında kullanılan teknolojilerin yakınsanmış araçlar olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu noktada Beyond 9/11 Portraits of Resilience'da katılımcı kültür ve yakınsama kültürü özellikleri saptanmıştır.

The Boys of Christ Child House incelenirken sunulduğu web sitesi ve filmin yapısı irdelenmiştir. Film ve site seyircinin içeriğe hiçbir şekilde müdahale edemeyeceği bir biçimde tasarlanmıştır. Bu noktada film ile seyircinin etkileşim içerisinde olmadığı ve seyircinin edilgen konumlandırıldığı saptanmıştır. Film multimedya ve yakınsama bağlamında analiz edilirken filmde kullanılan unsurlara, film üretim-dağıtım ve seyir yöntemlerine dikkat edilmiştir. Filmde birden çok medya unsurunun kullanılması, yeni teknolojilerle üretilmiş olması, web üzerinden dağıtımının gerçekleştirilmesi ve akıllı

cihazlarla izlenebilir olması multimedya ve yakınsama unsurlarını karşıladığını göstermektedir. Bu noktada filmde katılımcı kültür özellikleri görülmezken yakınsama kültürü özelliklerinin görüldüğü ortaya çıkmaktadır. Her yakınsama kültürüne sahip belgeselin aynı zamanda katılımcı kültürü barındırmadığı kanısına varılmaktadır.

Uprooted analiz edilirken filmin seyirciye sunduğu imkânlar, film yapısı, üretim-dağıtım ve seyirde kullanılan yöntemler irdelenmiştir. Filmin tasarımı seyircinin film ile etkileşimde olabileceği bir biçimde değildir, seyirci edilgen konumlandırılmıştır. Film farklı medya unsurlarını barındırmakta, yakınsanmış teknolojilerle üretilerek web üzerinden dağıtıma sunulmaktadır. Bu noktada filmde katılımcı kültür özelliklerinin bulunmasa da yakınsama kültürü özelliklerinin bulunduğu söylenebilir.

Kingsley's Crossing incelenirken seyircinin konumu ve etkileşimine web sitesi üzerinden bakılmıştır. Web sitesi filmi ilerletme, duraklatma, sarma gibi imkânları seyirciye sunmaktadır ve dolayısıyla katılımcı konumda olan seyirci film ile etkileşim içerisindedir. Filmin web üzerinden dağıtıma sunulması, dijital teknolojiler kullanılarak üretimin gerçekleştirilmesi, akıllı cihazlarla zaman ve mekân fark etmeksizin seyredilebilmesi gibi unsurlar multimedya ve yakınsama unsurlarının barındırdığını göstermektedir. Bu noktada Kingsley's Crossing'in katılımcı kültür ve yakınsama kültürü niteliklerini barındırdığı saptanmıştır.

Analizlerden de anlaşılacağı üzere belgesel sinemanın günümüzdeki etkileşim seviyesinin temeli 2010'ların ikinci yarısında atılmıştır. Film üretim, dağıtım ve tüketiminde yeni teknolojiler kullanılarak yakınsama kültürü oluşturulsa da katılımcı kültür için farklı anlatım tekniklerinin keşfedilmesi gerekmiştir. Film yapımcıları, web üzerinden yayınladıkları filmlerine seyircinin katılımını sağlamak için öncelikle ilerletme, durdurma, başa sarma gibi imkânlar sağlamıştır. Daha sonra gelişen anlatım yapısına seyircinin fiziki müdahalesiyle ilerleme eklenmiştir ve günümüzde sanal gerçeklik gibi anlatım yapıları geliştirilmiştir. Varlığından itibaren teknolojik gelişimlere ihtiyaç duyan belgesel sinemada gerçekliğin işlenme yolları, teknolojik çağa geçişle değişime uğramıştır. Tarih boyunca olduğu gibi gelişen her teknoloji sinema alanını geliştirerek yeni anlatım teknikleri sunmuştur. Bu noktada bundan sonra gelişecek her teknolojinin sinema ve belgesel alanını geliştireceğini söylemek mümkündür.

## KAYNAKLAR

- Abisel, N., (2014). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki.
- Akbulut, H., (2010). Bellek Olarak Belgesel Sinema: Son Dönem Belgesel Sinemasına Bir Bakış. *Sinecine* 1(2), 119-124. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/44984/560399>
- Aksu, H., Candan, U., Çankaya, M. N. (2011). *Her Şey Çıplak: Bildiğiniz İnternet Sorunu-Web 3.0*. İstanbul: Mediacat.
- Aksu, M., (2019). Mobil Cihazlarda Bım (Bina Bilgi Modelleme) – Sanal Gerçeklik (Vr) Görselleştirme Entegrasyonu Ve Uygulamaları. *Yapı Bilgi Modelleme* 1 (2). Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/964560>
- Akşit, O., & Nazlı, A. (2021). *Dijital Medya Estetiğinde Zaman ve Mekân: Sinema Kamerası Olarak Cep Telefonu*, (S. Kirel, Ed.) *İletişimde Dijitalleşme*, Ankara: Detay.
- Aktaş, C., (2007). *Yeni Medyanın Geleneksel Medya ile Karşılaştırılması, Medya Üzerine Çalışmalar*, (G. Erol Ed.), s 112-121, İstanbul: Beta.
- Aktaş, S., (2019). Kitlelerin Çevrim İçi Ortamlarda Sanat Üretimine Katılımı ve Kitle Kaynak Uygulamaları: ‘Transformers Premake’. *Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (36), 259-286.
- Aktaş, S., (2021) *Dijitalleşme Sonrası Değişen Sinema ve İzleyici*. İzmir: Duvar.
- Anadolu, B., (2020). Beyazperdeden Dijital Medyaya: Film İzleme Deneyiminin Değişimi Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(32). DOI: 10.26466/opus.796968
- Anadolu, B., (2020). *Yeni İletişim Ortamlarında Sinemanın Gösterim Olanakları ve Değişen İzleyici Pratikleri*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Andrews, R. C., & Haythornthwaite (Ed.). (2007). *The SAGE Handbook of E-learning Research*. Wiltshire: Cromwell Press
- Arda, Ö., & Şentürk, O., (2020). Dijital Oyunun Belge Anlatıya Dayalı ve Açık Dünya Tasarımı: Docu-Game. *Erciyes İletişim Dergisi* 7 (2). 1367-1382
- Arda, Ö., (2015). Belgesel Filmde Yeni Yaklaşımların IDFA DOCLAB 2010-2015 Belgesel Film Üzerinden Yapısal ve Kullanıl Özelliklerine Göre İçerik Analizi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, I 48 1-23.
- Arda, Ö., (2018). *Belgesel Sinemanın Üçüncü Sinemada Temsili*. İstanbul: Kriter.
- Armaoğlu, F., (2018). *20. Yüzyıl Siyasi Tarihi*. İstanbul: Kronik
- Aslan, P., (2020). *Dijitalleşme ve İletişim*. Konya: Eğitim.
- Atabek, Ü., (2003). *İletişim Teknolojileri ve Yerel Medya İçin Olanaklar, Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya*, (Alankuş, A. Der. ), İstanbul: IPS İletişim Vakfı.
- Aytaş, M., (2017). *Türkiye’de DSLR Sinematografi: Görüntü/Ses Destek Ekipmanlarıyla Kısa Film Yapımı*, (N. Çakar Bikiç, & F. Özgür, Ed.) *Belgesel/ Kısa Film/ Video Sanatı*, s 175-194. İstanbul: Doruk.

- Barnouw, E., (1993). *Documentary: A History of the Non-fiction Film*. New York: Oxford University Press.
- Barsam, R., (1973). *Nonfiction Film: A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press.
- Barsam, R., (1992). *Nonfiction Film: A Critical History*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Başaslan, Z., (2017). *Yeni Medya Ve İdeolojik Çevrimiçi Sosyal Ağ Toluluklarında Uyuma Davranışı Üzerine Netnografi Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Binark, M., (Der.) (2014). *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. İstanbul: Ayrıntı..
- Birsen, H., (2005). İnternet Haberciliği ve Aktif İzler kitle ilişkisi çerçevesinde Etik Tartışmalar, *Selçuk İletişim Dergisi*, 3(4), 69-80.
- Buluş, B., & İşman, A., (2018). Yeni Medya ve Geleneksel Medya Bağlamında Yakınsama (Convergence) Kültür Oluşumu, *İletişim Çalışmaları 2017*, 62-72. Erişim: [https://www.tojcam.net/journals/public/pdf/SAU\\_Iletisim\\_Calismalari\\_2017\\_Kitap.pdf](https://www.tojcam.net/journals/public/pdf/SAU_Iletisim_Calismalari_2017_Kitap.pdf)
- Canıklıgil, İ., (2020). *Dijital Video ile Sinema*. İstanbul: Alfa
- Canyakan, S., (2017). Ses Tarihi: Audio Özelinde Müzik Teknolojisi ve Kökeni. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi/ UUSBD*, 10 (2). Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/397422>
- Cardoso, G., (2006). *The Media In the Network Society Browsing, News Filters and Citizenship*. Lizbon: Cies Press.
- Castells, M., (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press.
- Castells, M., (2005). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Ağ Toplumunun Yükselişi*. Ebru Kılıç (Çev.). (Cilt 1). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M., (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. Ebru Kılıç (Çev.). (Cilt 2 Kimliğin Gücü). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M., (2009). *Communication Power by Manuel Castells*, Oxford: Oxford University Press.
- Ceylan, D., (2019). Frankfurt Okulu'nun Kültür Endüstrisine Bağlamında Kitle İletişim Araçları, *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 14(30).
- Demirci, A., (2014). *Literatür Taraması*. (A. Yılmaz, Ed.), *Coğrafya Araştırma Yöntemleri* (s 73-107). Balıkesir: Coğrafyacılar Derneği
- Doğan, B., & Kesken, E., (2007). Ağ3.0- Anlamsal Ağ. *Elektrik mühendisliği*, (432) Erişim: [https://www.emo.org.tr/ekler/6cfe2907f1c9a45\\_ek.pdf?dergi=493](https://www.emo.org.tr/ekler/6cfe2907f1c9a45_ek.pdf?dergi=493)
- Durmaz, A., (1991). Görüntü Kurgu Sistemleri. *Kurgu Dergisi*, (9) 123-137. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1502069>
- Eitzen, D., (1995). When Is a Documentary?: Documentary as a Mode Reception. *Cinema Journal* 35 (1). Erişim: [http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/documentary\\_tradition/Eitzen.pdf](http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/documentary_tradition/Eitzen.pdf)
- Ellis, J. C., & McLane, B.A., (2006) *A New History of Documentary History*. New York: Continuum.

- Erkılıç, H., & Dönmez, S. C., (2020). Sanal Gerçeklik Anlatısının İzini Sürmek: Trinity VR ve Selyatağı VR Örnekleri. *SineFilozofi Dergisi Özel Sayı 2020*. 318-344. Erişim: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1125047>
- Erkılıç, H.,(2006). Elektronik/Dijital Sinema: Değişen Üretim Tarzında Olanaklar ve Sınırlılıklar. *Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı Bildiri Kitabı*, 62- 69.
- Fiske, J., (1999). *Popüler Kültürü Anlamak*. Süleyman İrvan (Çev). Ankara: Ark.
- Flew, T., (2010). *New Media: An Introduction, 3 rd edition*, OxfordUniversity Press
- Fonseca, D., (2016). *Effect of Immeersive (360°) Video on Attitude and Behavior Change*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi) Aalborg University, Denmark.
- Fuchs, C., (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. Los Angeles: SAGE.
- Galloway, D., Mcalpine, K. B., Harris, P., (2007), From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary, *Journal of Media Practice*, 8(3), 325-339
- Gaudenzi, S., (2013) ‘The Living Documentary: From Representing Reality To Co-Creating Reality İn Digital İnteractive Documentary’, Erişim: [https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)
- Geçkin Onat, S., (2017). ‘Yakınsama Kültürü ve Online Çevreci Katılım: Greenpeace, TEMA Vakfı, Karadeniz İsyandadır Platformu Üzerinde Bir Araştırma’, *Küresel Medya Dergisi*, Güz 8:5, Erişim: <http://acikerisim.gelisim.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11363/1319/1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Geçkin Onat, S., (2017). *Yeni İletişim Teknolojileri Yakınsama Kültürü ve Online Çevreci Katılım*. İstanbul: Cinius.
- Geray, H., (2003). *İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim ve Medya Düzeninde Yeni Medya Politikaları*, Ankara: Ütopya.
- Gere, C., (2008). *Digital Culture*. Londra: Reasktion Books.
- Gifreu-Castells, A., (2011). The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre. *Mcluhan Galaxy Conference 2011. Conference Proceedings*, 367-378. Erişim: [https://www.researchgate.net/publication/334644135\\_The\\_interactive\\_documentary\\_Definition\\_proposal\\_and\\_basic\\_features\\_of\\_the\\_new\\_emerging\\_genre](https://www.researchgate.net/publication/334644135_The_interactive_documentary_Definition_proposal_and_basic_features_of_the_new_emerging_genre)
- Grierson, J., (1968). *Belge Filmin Baş İlkeleri*. Akşit Göktürk (Çev.) Türk Dili Sinema Özel Sayısı. Ankara.
- Güçdemir, Y., (2012), *Sanal Ortamda İletişim Bir Halkla İlişkiler Perspektifi*, İstanbul: Derin
- Güngör, N., (2018). *İletişime Giriş*. Ankara: Siyasal
- Harvey, K., (2012) 'Walk-In Documentary': New Paradigms For Game-Based İnteractive Storytelling And Experiential Conflict Mediation. *Studies In Documentary Film*, 6 (2). DOI:10.1386/sdf.6.2.189\_1.
- Inglis, D., (2005). *Culture And Everyday Life*. London: Routledge.

- Inizian, S., (2022). 'Interactive Journalism: An Introduction to Web Documentaries.'. Eriřim : <https://www.byarcadia.org/post/interactive-journalism-an-introduction-to-web-documentaries>
- Jacobs, L., (Ed.) (1979). *The Documentary Tradition (2. Basım)*. New York: W. W. Norton.
- Jenkins, H., (2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*, 93. Eriřim: <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/converge.pdf>
- Jenkins, H., (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, H., (2016). *Cesur Yeni Medya Teknolojileri ve Hayran Kùltürü*, Nihan Yeğengil (Çev.) İstanbul: İletişim.
- Jenkins, H., (2016). *Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide*. New York and London: New York University Press.
- Jenkins, H., (2018). Convergence Culture, Revisited. *Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakùltesi Akademik Dergisi*. Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/710591>
- Jones, S., (Ed.). (2003). *Encyclopedia of New Media: An Essential Reference to Communication and Technology*. Sage Publications, Inc. New York: The Moschovitis Group.
- Kara, T., (2013) *Sosyal Medya Endüstrisi*, İstanbul: Beta.
- Karabağ, C., (2011). *Dijital Sinema, Broadcasterinfo*, (87) s. 119, İstanbul.
- Karaduman, S., (2017). Yeni İletişim Teknolojileri ve Film İzleme Alışkanlıkları. *Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (2). 163-174 Eriřim :<https://dergipark.org.tr/tr/pub/aksos/issue/39204/459987>
- Karagöz, K., (2013). Yeni Medya Çağında Dönüşen Toplumsal Hareketler ve Dijital Aktivizm Hareketleri. 1 (1). Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iletisimvediplomasi/issue/66837/1045435>
- Kırık, A. M., (2010) *Etkileşimli Televizyon*. İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Kırık, A. M., (2017). Yeni Medya Aracılığıyla Değişen İletişim Süreci: Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Konumu. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakùltesi Elektronik Dergisi*. 5 (1). S230-261 Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-gifder/issue/28776/300815>
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). Culture: A critical review of concepts and definitions. *Papers of the Peabody Museum of Archaeology & Ethnology*, XLVII, Harvard University.
- Krueger, M. W., (1991). *Artificial reality (2nd ed.)*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Kumar, K., (2010). *Sanayi Sonrası Toplumdan Postmodern Topluma, Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*. Mehmet Küçük (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Künüçen, Ş., (1990). Kamera Objektifleri ve Özellikleri. *Kurgu Dergisi*, (7), 247-262. Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/150137>
- Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (2007). *The Social Shaping and Consequences of ICTs*. *The Handbook of New Media*, Londra: Sage Pub. 15-32.

- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2003). *New Media: A Critical Introducing*. London: Routledge Press.
- Liu, Y., & Shrum, L. J., (2002). 'What is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness.', *Journal of Advertising*, 31(4) Erişim: [https://www.yupingliu.com/files/papers/liu\\_shrum\\_interactivity.pdf](https://www.yupingliu.com/files/papers/liu_shrum_interactivity.pdf)
- Manovich, L., (2001). 'The Language Of The New Media', Erişim: [https://Dss-Edit.Com/Plu/Manovich-Lev\\_The\\_Language\\_Of\\_The\\_New\\_Media.Pdf](https://Dss-Edit.Com/Plu/Manovich-Lev_The_Language_Of_The_New_Media.Pdf).
- Marcus, A., (2006). 'Nanook of the North as Primal Drama'. *Visual Anthropology*, 19 (3). S 201-222. DOI: 10.1080/08949460600656543
- Marx, K., (1859). *Preface to a Contribution to the Critique of Political Economy*. The Marx-Engels Reader2.
- McKernan, B., (2005) *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post Production and Distribution*. 1. Basım. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- McLane, B. A., (2012). *A New History of Documentary Film*. London: Continuum.
- McLuhan, M., (1994) *Usderstading Media: The Extensions of Man*. Londra: Routledge
- Medin, B., (2018). Dijital Kültür, Dijital Yerliler ve Günümüzde Yeni Film Deneyimleri. *Erciyes İletişim Dergisi akademia* 2018 5(3), 142-158.
- Monaco, J., (2010). *Bir Film Nasıl Okunur*, Ertan Yılmaz (Çev.), İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Murdock, G., (2000). *Digital Futures: The Age of Convergence*, Wieten G. J. *Television Across Europe, A Comparative Introduction*, s 97-111. London: Sage.
- Naimark, M., Interval Trip Report #27: World's First Interactive Film Maker, Erişim: <http://www.naimark.net/writing/trips/praguetroip.html>, 1998m
- Nash, K., (2012). Modes of interactivity: Analysing the webdoc, *Media Culture&Society*, 34 (2), 195-510.
- Nichols, B., (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington&Indianapolis: Indiana University Press.
- Nichols, B., (2017). *Belgesel Sinemaya Giriş*. Duygu Eruçman (Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Nogueira, P., (2017). Participative Interactive Documentary as a Fragmented and 'deterritorialized' archive. *Cinergie 10 il cinema e le altre*, Erişim: [https://www.academia.edu/81299876/Participative\\_Interactive\\_Documentary\\_as\\_a\\_fragmented\\_and\\_deterritorialized\\_archive](https://www.academia.edu/81299876/Participative_Interactive_Documentary_as_a_fragmented_and_deterritorialized_archive)
- O'Sullivan, J., & Fortunati, L., (2021) Media Convergence: Expanding Perspectives Beyond the Digital. Doi: <https://doi.org/10.1515/9783110740202-003>
- Ocak, E., (2012). New Forms of Documentary-Filmmaking within New Media. *AVANCA/CINEMA 2012, International Conference*, 1169-1175.
- Ocak, E., (2017). 'Gezi Direnişi'nin Belgeselleri Eyleyenleriyle Ve Tanıklarıyla Birlikte Nasıl Yapılabilir? Veritabanı Belgeseli: Etkileşimli, Katılımcı, Birlikte Üretime Dayalı Yeni Medya



- Belgeseli', Toplum ve Bilim 142. Erişim: [https://www.academia.edu/35602611/Gezi\\_Direni%C5%9Finin\\_belgeselleri\\_eyleyenleriyle\\_ve\\_tan%C4%B1klar%C4%B1yla\\_birlikte\\_nas%C4%B1\\_yap%C4%B1labilir\\_Veritaban%C4%B1\\_belgeseli\\_Etkile%C5%9Fimli\\_kat%C4%B1%C4%B1mc%C4%B1\\_birlikte\\_%C3%BCretim\\_e\\_dayal%C4%B1\\_yeni\\_medya\\_belgeseli](https://www.academia.edu/35602611/Gezi_Direni%C5%9Finin_belgeselleri_eyleyenleriyle_ve_tan%C4%B1klar%C4%B1yla_birlikte_nas%C4%B1_yap%C4%B1labilir_Veritaban%C4%B1_belgeseli_Etkile%C5%9Fimli_kat%C4%B1%C4%B1mc%C4%B1_birlikte_%C3%BCretim_e_dayal%C4%B1_yeni_medya_belgeseli)
- Okumuş, S., (2014) 'Yeni Medya Ve Kısa Film Olgusu'. Erişim: <https://Acikerisim.İku.Edu.Tr/Handle/11413/750>.
- Ormanlı, O., (2012). Dijitalleşme ve Türk Sineması. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Volume 2 Issue 2, s32-38 Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/138310>
- Öğüt, S., (2004). *Interactive In New Media*. (Basılmamaış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Öz, P. T., (2012). 'Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu'. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 2(2). Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/138314>
- Özçağlayan, M., (1998). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Değişim*, İstanbul: Alfa.
- Özdem, Ö. M., (2021). 360-Degree Video and Social Change: A Comparative Analysis of the Documentary Film Exiled (2019) and Behind the Fence (2016). *Kültür ve İletişim*, 24(1), s 66-92. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1410717>
- Özel Sağlamtimur, Z., (2010). 'Dijital Sanat', *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3). Erişim: <http://sbd.dergi.anadolu.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/1105-published.pdf>
- Özen, E., & Çelenk, S. (2006). Sinema Endüstrisinin Ekonomik Yöndeşme Eğilimleri: Hollywood Örneği. *İletişim: araştırmaları*, 4 (1), 67-96
- Özen, Ü., (2006). *Temel Bilgi Teknolojileri*. Ankara: Bizim Büro.
- Özkoçak, Y., (2010). *Kurgu Estetiği ve Teknikleri*, İstanbul: Der.
- Pavlik, J., (1998). *New Media Technology: Cultural And Commercial Perspectives*, Boston: Allyn and Bacon.
- Pool, S., (1983). *Technologies of Freedom*. Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.
- Rabiger, M., (1987). *Directing the Documentary*. London: Focal Press
- Raessens, J., (2006). Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. *Popular Communication*, 4 (3), 213-224. Erişim: <https://gate.gameresearch.nl//UserFiles/File/RealityPlay.pdf>
- Rafaeli, S., (1988). *Interactivity: From New Media to Communication*.
- Renov, M., (Ed.) (1993). *Theorizing Documentary*. New York: Routledge.
- Sander, O., (1989). *Siyasi Tarih*. Ankara: İmge
- Sarı, M., (2017). Belgeselde Yeni Ufuklar: VR (Sanal Gerçeklik) Belgeselleri ve Anlatım Olanakları. Erişim:

- [https://www.researchgate.net/publication/324687291\\_Belgeselde\\_Yeni\\_Ufuklar\\_VR\\_Sanal\\_Gerceklik\\_Belgeselleri\\_ve\\_Anlatim\\_Olanaklari](https://www.researchgate.net/publication/324687291_Belgeselde_Yeni_Ufuklar_VR_Sanal_Gerceklik_Belgeselleri_ve_Anlatim_Olanaklari)
- Sarı, Ü., (2020). *Kurgu Teknikleri*. (İ. E. Zinderen, Ed.). *Dijital Film Teknikleri*, Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Saunders, D., (2010). *Documentary*. London ve New York: Routledge.
- Sayın, A. F., (2007). *Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve TV*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi, İstanbul.
- Sezen, D., (2011) *Katılımcı Kültürün Oluşumunda Yeni Medya Okuryazarlığı: ABD ve Türkiye Örnekler*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Sezen, T. İ., (2013). Sinemada Sosyal Etkileşim Arayışları, *sinecine*, 4(1), 39-64
- Sherman, R. W., & Craig, A.B., (2003). *Understanding virtual reality*, California, USA: Elsevier Science.
- Sorensen, B., (2008). Digital video and Alexandre Astruc's caméra-stylo: the new avant-garde in documentary realized?. *Studies in Documentary Film* Volume 2 (1). 47-59. Erişim: [https://www.researchgate.net/publication/233560213\\_Digital\\_video\\_and\\_Alexandre\\_Astruc's\\_camera-stylo\\_the\\_new\\_avant-garde\\_in\\_documentary\\_realized](https://www.researchgate.net/publication/233560213_Digital_video_and_Alexandre_Astruc's_camera-stylo_the_new_avant-garde_in_documentary_realized)
- Sorensen, B., (2008). *Digital Video, Studies in Documentary Film*. 2 (1). S 47-59.
- Sözen, M. (2017), Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler. *Akademik Bakış Dergisi*, (61), *Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, s 477-503. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/383748>
- Steuer, J., (1993). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Erişim: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/27eb.content.pdf>
- Şan, M. K., & Hira, İ., (2013). Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi. Erişim: <http://www.dapplatform.com/images/frankfurtokulu.pdf/>.
- Şentürk, R., (2020) *Sinemada Dijital Dönüşüm*. Ankara: Pruva
- Şıklar, P., Tunali, Y., Güncan A., (2016). Mobil İnternet Kullanımının Benimsenmesinde Yakınsama Faktörüyle Teknolojik Kabul Modeli, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15 (2), s 99-110. DOI: 10.18037/ausbd.37435
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2015). Dijital Çağın Belgesel Sinemaya Getirdiği Fırsatlar ve Yenilikler. *International Trends and Issues in Communication & Media Conference*, 509-515. Erişim: 15.06.2021  
[https://www.academia.edu/24589247/Dijital\\_%C3%87a%C4%9F%C4%B1n\\_Belgesel\\_Sinemaya\\_Getirdi%C4%9Fi\\_F%C4%B1rsatlar\\_Ve\\_Yenilikler](https://www.academia.edu/24589247/Dijital_%C3%87a%C4%9F%C4%B1n_Belgesel_Sinemaya_Getirdi%C4%9Fi_F%C4%B1rsatlar_Ve_Yenilikler)
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2016). Opportunities And Innivations Introduced By Digital Age In Documentary Films, *The Online Journal of Communication and Media*, Volume 2 Issue 4. 49-57
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2017). Etkileşim: Kavramsal Açıklamalar, Boyutları Ve Kuramsal Yaklaşımlar, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Kongresi (USAK'17)*, 432-441.
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2019a). Belgeselin Anlatımsal Yapısında Yaşanan Dönüşümlerinin Tarihsel Süreçte Değerlendirilmesi. *ASEAD 5. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu*. 1125-1233.

- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2019b). Dijital Etkileşim Teknolojilerinin Belgesel Filmlerde Oluşturduğu Dönüşümler: Etkileşimli Belgeseller. *ERASMUS Eğitim ve Sosyal Bilimlerde Uluslararası Akademik Çalışmalar Sempozyumu*, 179-202.
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2019c). Dijital Oyunların Belgesel Niteliği Üzerine Bir Değerlendirme. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)* 6 (6). 193-204
- Tağ Kalafatoğlu, Ş., (2021). *Türkiye’de Belgesel Sinema Alanında Yazılmış Olan Doktora Tezleri Üzerine Bir İnceleme. İletişim Çalışmaları* (A. İşman, A. Z. Özgür, Y. Adıgüzel ve M. Öztunç Ed.). s 280-291. İstanbul: Eğitim.
- Tağ, Ş., (2003). *Belgesel Sinema ve Türleri*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Tarrant, P. A., (2008). *Documentary Practice In a Participatory Culture. Queensland University of Technology*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi) Erişim: [https://eprints.qut.edu.au/26975/1/Patrick\\_Tarrant\\_Thesis.pdf](https://eprints.qut.edu.au/26975/1/Patrick_Tarrant_Thesis.pdf)
- Thompson, J. B., (1995). *The Media and Modernity: a Social Theory of the Media*. California: Stanford University Press.
- Tocci, R.J., Widmer, N.S., Moss, G.L., (2007). *Digital Systems: Principles and Applications*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Tomur, K., Kol, İ., Bilacı, C., (2016). *Sinema Hizmetleri Sektörü Raporu*, Rekabet Kurumu Raporu, Ankara.
- Törenli, N., (2005). *Yeni Medya, Yeni İletişim Ortamı (Bilişim Teknolojileri Temelinde Haber Medyasının Yeniden Biçimlenişi)*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Tredinnick, L., (2008). *Digital Information Culture: The Individual and Society in the Digital Age*. Amsterdam: Elsevier.
- Tryon, C., (2009). *Reinventing Cinema Movies In The Age Of Media Convergence*. New Brunswick, New Jersey and Lodra: Rutgers University Press.
- Tylor, E. B., (1870). *Researches Into the Early History of Mankind*. Second Edition. London: John Murray.
- Uçarol, R., (1995). *Siyasi Tarih*. İstanbul: Filiz.
- Ulutak, N., (1988). *Belgesel Sinemanın Temel Özellikleri ve Tarih Felsefesi Açısından Belgesel Sinemada Gerçeklik*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Uzelac, A., (2008). How to understand digital culture: Digital culture- a resource for a knowledge society? A. Uzelac & B. Cvjeticanin (Ed.) *Digital Culture: The Changing Dynamics*. 7-21. Croatia: Institute for International Relations.
- Van Dijk J., (2006). *Digital Divide: Research, Achievements And Shortcomings*. Poetics 34:
- Van Dijk, J., (2006). *The Network Society*, Second Edition. Great Britain: Sage Publications.
- Webster, J. G., (2017). *Three Myths of Digital Media. Convergence*, 23 (4), s 352-361.

- Williams, R. S., & Alan, B. C. (2019). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application and Desing*. Amsterdam: Elsevier.
- Williams, R., (1983). *Culture and society*, s 1780-1950. Columbia: Columbia University Press.
- Williams, R., (1995). *The Sociology Of Culture*. University of Chicago Press.
- Yamak, M., (2013). Yeni Medya ve Yeni Medya Olma Yolunca Sinemanın Geçirdiği Teknolojik Süreç. Erişim: [https://www.academia.edu/7838892/Yeni\\_Medya\\_ve\\_Yeni\\_Medya\\_Olma\\_Yolunda\\_Sineman%C4%B1n\\_Ge%C3%A7irdi%C4%9Fi\\_Teknolojik\\_S%C3%BCre%C3%A7](https://www.academia.edu/7838892/Yeni_Medya_ve_Yeni_Medya_Olma_Yolunda_Sineman%C4%B1n_Ge%C3%A7irdi%C4%9Fi_Teknolojik_S%C3%BCre%C3%A7)
- Yanık, A., (2016). Yeni Medya Nedir Ne Değildir?. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (45). Erişim: [https://www.researchgate.net/publication/308721951\\_YENI\\_MEDYA\\_NEDIR\\_NE\\_DEGILDIR\\_WHAT\\_IS\\_NEW\\_MEDIA\\_OR\\_NOT](https://www.researchgate.net/publication/308721951_YENI_MEDYA_NEDIR_NE_DEGILDIR_WHAT_IS_NEW_MEDIA_OR_NOT)
- Yaylagül L., (2014). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* Ankara: Seçkin
- Yıldız, İ., (2018). Yöndeşme Kavramı Çerçevesinde Bingöl Üniversitesi Medya ve İletişim Öğrencilerinin Televizyon İzlerken Sosyal Medya Kullanımları, *Social Science Studies Journal*, 4 (21), 3229-3238
- Yoloğlu, N., (2019). Yakınsama (convergence) ve Çapraz Medya (crossmedia) Stratejisinin Medya Sektörüne Yansımaları, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, Uluslararası Türk Dünya Basın Sempozyumu Özel Sayısı, Cilt:7, 1449-1464

## İnternet Kaynakları

- Adies, T., (Yönetmen). (2014). The And. [Film]. New York: BDG. Erişim: <https://www.theand.us/>, (Erişim Tarihi: 16.11.2022)
- Allbeck, J. (2010). "Serious Games", GAIA, 2010 (Çevrimiçi) URL: <https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html>. (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Anonim, (2008). Mapping Main Street About. URL: <https://mappingmainstreet.org/about.html>. (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Anonim, (2011). Four Categories of Collaborative Documentary. URL: <https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/> (Erişim Tarihi: 25.07.2022).
- Anonim., (2019). Thy father's spirit: Introducing Hamlet in 360-Degree virtual reality. URL: <https://www.wgbh.org/hamlet360>, (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Bard, P. (2017). Man with a movie camera: The global remake. <https://vimeo.com/224732919>, (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Bilben, O. (2017). Şeffaf Sınırlar: Katılımcı Kültür; Kamusal ve Özel Olanı Yeniden Tanımak, URL: <https://yenimedya.wordpress.com/2017/01/10/seffaf-sinirlar-katilimci-kultur-kamusal-ve-ozel-olani-yeniden-tanimak/> (Erişim Tarihi: 25.07.2022).
- Bogost, Poremba. (2008). Can Games get Real? A Closer Look at "Documentary" Digital Games. URL: <http://bogost.com/downloads/bogost%20poremba%20can%20games%20get%20real.pdf>. (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Davis, J., (Yönetmen). (2013). Planet Money. [Film]. NPR. Erişim: <https://apps.npr.org/tshirt/#/title>, (Erişim Tarihi: 16.11.2022)
- Docubase., (2019). The Scream VR. URL: <https://docubase.mit.edu/project/the-scream-vr/> (Erişim Tarihi: 25.07.2022).
- Harry Potter Fan Web Sayfası, <https://harrypotter.fandom.com/tr>, (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Harry Potter Fan Web Sitesi, [www.fictionalley.com](http://www.fictionalley.com), (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- İMDB, [https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home) (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Jaunt., (2018). Happyland360| VR Documentary. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Wc-Ou1wGOX4> (Erişim Tarihi: 25.07.2022).
- Jobard, O., (Yönetmen). (2007). Kingsley's Crossing. [Film]. New York: Mediastorm. Erişim: <https://www.youtube.com/watch?v=CXtpww5PyyA>, (Erişim Tarihi: 16.11.2022)
- Kartemquin Resmi Web Sitesi, <https://kartemquin.com/about>. (Erişim Tarihi: 25.07.2022)
- Kaufman, B. (Yönetmen). (2009). The Boys of Christ Child House. [Film]. Michigan: Detroit Free Press. <https://www.freep.com/story/news/documentaries/2019/04/01/christ-child-house-detroit-free-press-documentary/3335357002/>, (Erişim Tarihi: 16.11.2022)
- Kibar, Y. Ş. (2008). Telekomünikasyon ve Radyo-Tv Yayıncılığı Sektörleri Arasındaki Yakınsamann Getirdiği Düzenleyici Sorunlar. URL: <https://slideplayer.biz.tr/slide/3087189/> (Erişim Tarihi: 25.07.2022).

- Low, A., (2015). Take a Virtual Journey Throught the Happyland Slum in the Philippines. URL: <https://www.cnet.com/news/take-a-360-degree-virtual-journey-through-the-happyland-slum-in-the-philippines/>. (Eriřim Tarihi: 25.07.2022).
- Macdonald, K., (Yönetmen). (2021). Life İn A Day. [Film]. LA: RSA Films. URL:<https://lifeinaday.youtube/>, (Eriřim Tarihi: 25.07.2022)
- Macdonald, K., Clisby, L., Bukowski, T., (Yönetmenler). (2011). Life In A Day. [Film]. London & LA: Scott Free.
- MadV., (2009). We're All İn This Together. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=q9ySxrzpP-g> (Eriřim Tarihi: 25.07.2022)
- McNeiř, E., (2016). The Patron Saint of Ruined Media: On Lynn Hershman Leeson's Lorna. URL: [https://walkerart.org/magazine/lynn\\_hershman\\_leeson\\_lorna\\_ozymandias](https://walkerart.org/magazine/lynn_hershman_leeson_lorna_ozymandias) (Eriřim Tarihi: 25.07.2022).
- Milk, C. (2022). The Johnny Cash Project. URL: <https://www.radicalmedia.com/work/the-johnny-cash-project/> (Eriřim Tarihi: 25.07.2022)
- Mizner, M., (Yönetmen). (2016). Inheritance. [Film]. Virginia: PBS. Eriřim: <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/interactive/inheritance/>, (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)
- Panetta, F., & Burgund, H., (Yönetmenler). (2019). In Event Of Moon Disaster. [Film]. Cambridge: MIT. Eriřim: <https://moondisaster.org/> (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)
- Pollack, K., (Yönetmen). (2011). Beyond 9/11: Portraits of Resilience. [Film]. USA: Time. <https://time.com/collection/beyond-911/>, (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)
- Ruhfus, J., (2014). Pirate Fishing. [Film]. Sierra Leone: Aljazeera. URL: <https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html> (Eriřim Tarihi: 25.07.2022).
- Sugano, D., & Patel, J., (Yönetmenler). (2007). Uprooted. [Film]. San Jose: Mercury News. Eriřim: [https://www.youtube.com/watch?v=A\\_KT82FB0Mg&t=19s](https://www.youtube.com/watch?v=A_KT82FB0Mg&t=19s), <https://www.youtube.com/watch?v=LdXzyjbAp1E&t=1s>, <https://www.youtube.com/watch?v=c5wRz-U9XIU&t=3s>, <https://www.youtube.com/watch?v=P2EtXsEQKE0&t=3s>, <https://www.youtube.com/watch?v=IR5xobPPgLA&t=4s>, <https://www.youtube.com/watch?v=Tk7f8v-1iF8&t=240s>, . (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)
- TDK Sözlük Web Sitesi, [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr), (Eriřim Tarihi: 25.07.2022)
- The And Alıřveriř Sitesi, <https://shop.theskindeep.com/>, (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)
- Theatres, L., (Yönetmen). (1992). I'm Your Man. [Film]. <https://molleindustria.org/IMYOURMAN/>, Eriřim Tarihi: 25.07.2022
- Worth, K., % Mizner, M., (Yönetmenler). (2018). The Last Generation [Film]. Virginia: PBS. Eriřim: <http://apps.frontline.org/the-last-generation/> (Eriřim Tarihi: 16.11.2022)

<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	
Adı Soyadı	Elif SEYİDOĞLU.
Yabancı Dili	İngilizce
Orcid Numarası	0000-0002-2893-1240
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	10399892
<b>Lise</b>	Murgul Atatürk Lisesi
<b>Lisans</b>	Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon ABD.
<b>Yüksek Lisans</b>	Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon ABD.