

**ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE; DENEYİMİN BİR PARÇASI OLARAK
OYUNLULUK: ARAYÜZ TASARIMININ YARATTIĞI ORADA OLMA HİSSİ.
İZLEYİCİNİN KULLANICI - OYUNCUYA DÖNÜŞMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

DEVİRİM TABAN

Eskişehir 2025

**ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE; DENEYİMİN BİR PARÇASI OLARAK
OYUNLULUK: ARAYÜZ TASARIMININ YARATTIĞI ORADA OLMA HİSSİ.
İZLEYİCİNİN KULLANICI - OYUNCUYA DÖNÜŞMESİ**

Devrim TABAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Nazmi ULUTAK

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Şubat 2025

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Devrim Taban'nın "Etkileşimli Belgesellerde; Deneyimin Bir Parçası Olarak Oyunluluk: Arayüz Tasarımının Yarattığı Orada Olma Hissi. İzleyicinin Kullanıcı - Oyuncuya Dönüşmesi" başlıklı tezi .../.../2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema Televizyon Ana Bilim dalında Lisansüstü Eğitim Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Danışman)	: Prof. Dr. Nazmi ULUTAK	
Üye	: Prof. Dr. Meral ÖZÇINAR	
Üye	: Doç. Dr. Hakan UĞURLU	

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE; DENEYİMİN BİR PARÇASI OLARAK
OYUNLULUK: ARAYÜZ TASARIMININ YARATTIĞI ORADA OLMA HİSSİ.
İZLEYİCİNİN KULLANICI - OYUNCUYA DÖNÜŞMESİ

Devrim TABAN

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, ŞUBAT 2025

Danışman: Prof. Dr. Nazmi ULUTAK

Teknolojik ilerlemeler neticesinde ortaya çıkan web tabanlı arayüz tasarımı ile Geleneksel Medya yerini Yeni Medya'ya bırakmıştır. Yeni Medya'da yer bulan Etkileşimli Belgesel teknik, estetik ve anlatısal olarak Klasik Belgesel'e alternatif bir yaklaşım olarak yer almaktadır. Etkileşimli Belgeselin bileşenlerinin oluşturduğu temel yapı, izleyiciyi kullanıcı – oyuncuya dönüştürmüştür. Bu çalışmadaki örnekleme oluşturan dört etkileşimli belgeselin, kullanıcı deneyiminin nasıl yaratıldığı açıklanacaktır. Ayrıca bu belgesellerin “oyun-dolu, oyun-gibi” özellikleri detaylı bir şekilde ele alınacaktır. Etkileşimli belgesellerin arayüz tasarımı ve izleyicide yarattığı orada olma hissi yalnızca teknik bir olgu değildir. İzleyiciyi seçtiği konuya dâhil etmek için toplumsal ve kültürel bağlamları da barındırmaktadır. Bu çalışmada etkileşimli belgeselin oyunlu özelliğinin teknik ve kültürel öğelerinin açık bir biçimde ele alınması, belgesel çalışmaları açısından önem teşkil etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli belgesel, Arayüz tasarımı, Oyunluluk, Orada olma hissi

ABSTRACT

IN INTERACTIVE DOCUMENTARIES; PLAYFULNESS AS PART OF THE
EXPERIENCE: THE FEELING OF BEING THERE CREATED BY THE
INTERFACE DESIGN. THE TRANSFORMATION OF THE VIEWER INTO A
USER-PLAYER

Devrim TABAN

Anadolu University Graduate School of Education, February 2025

Supervisor: Prof. Dr. Nazmi ULUTAK

As a result of technological advances, traditional media has given way to new media with web-based design. Interactive Documentary in New Media is an alternative approach to Classic Documentary in terms of technique, aesthetics and narration. The basic structure of the components of Interactive Documentary has transformed the viewer into a user-player. It will remain clear how the user experience of the four interactive documentaries in this study is created in groups. In addition, the “game-filled, game-like” features of these documentaries will be discussed in detail. The drawing design of interactive documentaries and the fact that they are created on the screen are not only technical phenomena. They also include social and cultural contexts to divide the audience. It is important for documentary studies to clearly address the technical and cultural elements of the game feature of this interactive documentary.

Keywords: Interactive documentary, Interface design, Playfulness, Feeling of being there

....../....../2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

Devrim TABAN

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

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken (ChatGPT, Gemini, DALL-E vb.) üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı/almadığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından (örneğin çeviri, bilimsel makale vb.) desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

Devrim TABAN

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	vi
TABLolar DİZİNİ.....	x
GRAFİKLER DİZİNİ	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xii
GİRİŞ	1
1. YENİ MEDYA KAVRAMI.....	4
1.1 Yeni Medyanın Özellikleri.....	10
1.2 Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik	14
1.3 Veri Tabanı ve Anlatı.....	14
1.4 Bir Arada Yaşama Kültürü	15
1.5 Kolektif Kimlik ve İşbirliği.....	17
1.6 Yöresel (Amatör) Medya	19
1.7 Yakınsama Kavramı.....	21
2. YENİ MEDYA BELGESELİ	24
2.1 Yeniden Tanımlanan (Dijital) Sinema	25
2.2 Yeni İzleyici	29
2.3 Yeni Medya ve Belgesel Üretimi.....	31
2.4 Belgeselin Yeni Biçimleri: Etkileşimli Belgesel	33
2.4.1 Arayüz Tasarımı	42
2.4.2 Hikâyenin Ötesi	43
2.4.3 Doğrusal Anlatımdan Parçalı Anlatıma.....	43

2.4.4	Yapı Söküm	44
2.4.5	Açık Alan Belgeselleri.....	45
2.4.6	Transmedya (Çok Platformlu Hikâye Anlatıcılığı) Belgeseller	46
2.4.7	VR (Virtual Reality) Sanal Gerçeklik Belgeselleri	47
2.4.8	Docu Game (Oyun Belgesel).....	48
2.5	Etkileşimli Belgeselde Oyunluluk Kavramının Tanımlanması	49
2.5.1	İzleyicinin Kullanıcı Oyuncuya Dönüşmesi.....	49
2.5.2	Daha Özgün ve Demokratik Bir Yapı	51
2.5.3	Arayış ve Gezinti Deneyimi	52
2.5.4	Orada Olma Hissini Yaratmak	53
2.5.5	Aracısız Anlatma ve Sürdürülebilirlik.....	54
3.	ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE OYUNLULUK ÖZELLİKLİ	
	BELGESEL ÖRNEKLERİ.....	56
3.1.	Araştırmanın Amacı ve Önemi	56
3.2	Araştırmanın Yöntemi.....	57
3.3	Analiz Kategorilerinin Belirlenmesi	57
3.4	Araştırmanın Evren ve Örneklemi	58
3.5	Örnek Projelerin Analizi	59
3.5.1	Refugee Republic (Mülteci Cumhuriyeti)	59
3.5.2	Quipu (Düğüm)	79
3.5.3	Sinema Bergama.....	93
3.5.3.1	Sinema Bergama İzleyici Etkileşim Analizleri 2021-2025	99
3.5.3.2	Sinema Bergama Projesini İzleme Deneyimi Yaşayan Kişilerin	
	Görüşleri	104
3.5.3.2.1	Belgeseli İzlerken İzlenen Yol.....	104
3.5.3.2.2	Etkileşimli Belgeselin Klasik Belgeselden Farkı.....	106

3.5.3.2.3 Etkileşimli Belgesel'in Klasik Belgesel'e Göre İzleme Deneyimi Farkları	108
3.5.3.2.4 Oyunluluk Unsurları.....	109
3.5.3.2.5 Klasik Formatta mı yoksa Etkileşimli Formatta mı İzlemeyi Tercih Edersiniz?	110
3.5.3.3 Sinema Bergama Projesinin Yapımcılarının Görüşleri	112
3.5.3.3.1 Projeyi Yaparken Neden Etkileşimli Belgesel Formatını Tercih Ettiniz?	112
3.5.3.3.2 Tasarım ve Anlatının Oluşması.....	112
3.5.3.3.3 Belgeselin Anlatısını Projenin Etkileşim Modeli Açısından Değerlendirir misiniz?	114
3.5.4 Who Are the Champions? (Şampiyon Kim?)	117
SONUÇ	126
KAYNAKÇA.....	129

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 3.1	Refugee Republic (Mülteci Cumhuriyeti) Etkileşim Analiz Tablosu.....	74
Tablo 3.2		74
Tablo 3.3		75
Tablo 3.4	Kamp Yapım Rotası.....	75
Tablo 3.5	Kamp Yaşam Rotası	76
Tablo 3.6	Kamp Akıllı Rotası	77
Tablo 3.7	Kamp Parası	78
Tablo 3.8	Quipu (Düğüm) Etkileşim Analiz Tablosu	88
Tablo 3.9		88
Tablo 3.10		89
Tablo 3.11		93
Tablo 3.12	Sinema Bergama Belgeseli Etkileşim Analiz Tablosu	95
Tablo 3.13		96
Tablo 3.14	İlk Yarıdaki Röportaj Sesleri, Video, Röportaj ve Müziklerin Süreleri.	97
Tablo 3.15	Antraktaki Röportaj Sesleri ve Müziklerin Süreleri	98
Tablo 3.16	İkinci Yarıdaki Röportaj Sesleri, Video, Röportaj ve Müziklerin Süreleri.	98
Tablo 3.17	Who Are The Champions? (Şampiyon Kim?) Etkileşim Analiz Tablosu.	124
Tablo 3.18	Rio De Janeiro Brezilya 2014 - Maracana Stadyumu.....	125
Tablo 3.19	Johannesburg Güney Afrika 2010 - Ellis Park Stadyumu.....	125
Tablo 3.20	Leipzig Almanya 2006 – Zentral Stadyumu.....	125
Tablo 3.21		125

GRAFİKLER DİZİNİ

Grafik 3.1		99
Grafik 3.2		100
Grafik 3.3		100
Grafik 3.4		101
Grafik 3.5		101
Grafik 3.6		101
Grafik 3.7		102
Grafik 3.8		102
Grafik 3.9		103
Grafik 3.10		103
Grafik 3.11	Sinema Bergama İzleyici Tercihleri	115
Grafik 3.12	İzleyici Deneyimi Farklılıkları	115
Grafik 3.13	Etkileşim Unsurları Analizi.....	116
Grafik 3.14	Kullanıcı Deneyimi Analizi.....	116

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 3.1	Refugee Republic - Açılış Görüntüsü.....	60
Görsel 3.2	Refugee Republic - Hızlı Başlangıç.	61
Görsel 3.3	Kamp İnşaat Rotası.....	62
Görsel 3.4	Kamp İnşaat Rotası. - The DIYer- Do It Yourself	63
Görsel 3.5	Kamp İnşaat Rotası. – savaşmak için çok yaşlı.....	64
Görsel 3.6	Kamp İnşaat Rotası. – Yapı Malzemeleri Mağazası..	64
Görsel 3.7	Kamp İnşaat Rotası. – İnşaat Malzemesi Alan Sığınmacılar	65
Görsel 3.8	Kamp İnşaat Rotası. – Birlikte Çadır İnşa Eden Sığınmacılar..	66
Görsel 3.9	Kamp İnşaat Rotası. – Çadır Radyosu. Suliman Bhdjad’ın Hikâyesi	66
Görsel 3.10	Kamp İnşaat Rotası. – Yolculuk Grafikleri.....	67
Görsel 3.11	Kamp İnşaat Rotası. Yardım Kolileri.....	67
Görsel 3.12		68
Görsel 3.13	Akıllı Kamp Rotası. – Çadır Kamerası. Fatma Gül’ün Hikâyesi.....	68
Görsel 3.14	Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir.....	69
Görsel 3.15	Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Okul Bahçesi.....	70
Görsel 3.16	Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Öğretmen Alan Esber.....	70
Görsel 3.17	Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Öğrenci Fatma Gül.....	71
Görsel 3.18	Akıllı Kamp Rotası. Cami Kamerası.....	71
Görsel 3.19	Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.....	72
Görsel 3.20	Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.....	73
Görsel 3.21	Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.....	73
Görsel 3.22	Quipu – Açılış Görüntüsü.....	80
Görsel 3.23	Quipu– Proje Hakkında	81
Görsel 3.24	Quipu – Dinlemeye Başla.....	81
Görsel 3.25	Quipu – Fujimori Konuşuyor	82

Görsel 3.26 Quipu – Ana Sayfa	83
Görsel 3.27 Quipu – Talimatlar.	84
Görsel 3.28 Quipu – Talimatlar.	84
Görsel 3.29 Quipu – Tanıklıklar	85
Görsel 3.30 Quipu – Tanıklıklar	86
Görsel 3.31 Quipu – Tanıklıklar	86
Görsel 3.32 Quipu – Tanıklıklar.	87
Görsel 3.33 Quipu – Harekete Geç	87
Görsel 3.34 Sinema Bergama.....	94
Görsel 3.35 Sinema Bergama	94
Görsel 3.36 Sinema Bergama.....	94
Görsel 3.37 Sinema Bergama.....	96
Görsel 3.38 Sinema Bergama	99
Görsel 3.39 Sinema Bergama.....	104
Görsel 3.40. Who Are The Champions? Ana Sayfa	117
Görsel 3.41 /3.42 Who Are The Champions? Press.....	118
Görsel 3.43 Who Are The Champions? Rio De Janeiro	119
Görsel 3.44 Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo	119
Görsel 3.45 Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo	120
Görsel 3.46 Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo	121
Görsel 3.47 Who Are The Champions? Johannes Burg	121
Görsel 3.48 Who Are The Champions? Leipzig. Lutz Mende	122
Görsel 3.49 Who Are The Champions? Leipzig. Nazis.....	122
Görsel 3.50 Who Are The Champions? Johannes Burg. Bağlantılı Öyküler.....	123
Görsel 3.51 Who Are The Champions? Johannes Burg. Mosaic Artist.....	123
Görsel 3.52 Who Are The Champions? Johannes Burg. Director	124

GİRİŞ

Klasik Medyanın dönüşümü, teknolojik gelişmelerle paralel bir şekilde ilerlemiş ve toplumsal iletişim yapılarının yeniden şekillenmesine öncülük etmiştir. Yeni medya, özellikle internet teknolojilerinin ve dijital platformların yaygınlaşmasıyla birlikte, geleneksel medya araçlarının ötesine geçerek kullanıcı merkezli bir yapıya dönüşmüştür (Manovich, 2001, s. 23). Klasik Medya ile karşılaştırıldığında, Yeni Medyanın öne çıkan niteliği, kullanıcıların pasif bir izleyici olmaktan çıkıp aktif bir katılımcıya dönüşmesine olanak tanınmasıdır. Bu dönüşüm, sinema ve belgesel gibi geleneksel anlatı formlarında da köklü değişikliklere yol açmış ve Etkileşimli Belgesel türünün ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Etkileşimli belgeseller, dijital teknolojilerin sağladığı teknik olanaklar ile izleyicinin anlatıya doğrudan katılım sağladığı yenilikçi bir anlatı biçimini temsil etmektedir. Bu belgeseller, izleyiciyi hikâyenin bir parçası haline getiren dinamik bir yapıya sahiptir. Nash, (2012) etkileşimli belgeselleri, "izleyicinin belgesel anlatısına katkıda bulunarak hem deneyimin hem de anlamın bir parçası haline geldiği yeni medya ürünleri" olarak tanımlamaktadır. Bu tür belgeseller, kullanıcıların seçim yapabilmesine, anlatıyı farklı yollarla keşfetmesine ve hikâyenin yönünü belirlemesine olanak tanıyan bir interaktif tasarıma sahiptir (Nash, 2012, s.198).

Etkileşimli belgesellerin temel bileşenleri arasında arayüz tasarımı, oyunluluk unsuru ve katılımcılık yer almaktadır. Arayüz tasarımı, izleyicinin belgesel ile kurduğu bağlantının fiziksel ve görsel temelini oluşturur. Oyunluluk unsuru ise, izleyicinin yalnızca bir hikâye takipçisi olmaktan çıkarak, aktif bir oyuncu gibi davranmasını sağlayan keşif ve katılım özelliklerini içerir. Bu yapılar, belgeselin geleneksel doğrusal anlatı yapısından farklı olarak, izleyicinin deneyimini bireyselleştiren ve kişiselleştiren bir süreç sunar.

Etkileşimli belgesellerin kullanıcı deneyimini farklı kılan en önemli unsurlardan biri oyunluluk kavramıdır. Oyunluluk, kullanıcının belgesel anlatısına eğlenceli ve keşif odaklı bir şekilde dâhil olmasını sağlayan bir yapıyı ifade eder. Bu, kullanıcıların bir belgesel içerisinde gezinirken hikâyenin farklı yönlerini keşfetmesini ve anlatıya kişisel bir katkı yapmasını mümkün kılar (Zimmerman, 2004, s.56). Özellikle dijital platformlarda, oyunluluk unsurları, izleyicinin belgesel dünyasına daha derin bir şekilde dalmasını ve "orada olma hissi" yaşamasını destekler. Steuer, (1992), "orada olma

hissi"ni, izleyicinin fiziksel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir deneyim olarak tanımlar (Steuer, 1992, s.75).

Etkileşimli belgeseller, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkararak, anlatının bir katılımcısı haline getirir. Bu süreçte, izleyici, bir kullanıcıdan oyuncuya dönüşerek, hikâyenin aktif bir parçası haline gelir. Bu dönüşüm, belgeselin yalnızca bir bilgi aktarım aracı olmaktan çıkarak, izleyiciye yaratıcı bir alan sunduğu bir medya biçimine evrilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda, dokümanizm kavramı da önem kazanmaktadır. Wintonick, (2021) dokümanizmi, "belgesel anlatısının demokratikleşmesi ve izleyicilerin anlatıyı şekillendirme sürecine dâhil edilmesi" olarak tanımlar. Bu yapı, hem toplumsal katılımı artırır hem de izleyicinin bireysel yaratıcılığını ortaya çıkarır (Wintonick, 2021, s.15).

Etkileşimli belgesellerin izleyici üzerindeki etkisini artıran bir diğer önemli unsur, arayüz tasarımıdır. Kullanıcı deneyimini şekillendiren bu tasarım, izleyicinin belgesel anlatısı ile etkileşim kurmasını sağlayan bir köprü görevi görür. Arayüz tasarımı, kullanıcıyı hikâyeye çekerken, aynı zamanda fiziksel bir bağ oluşturur. Örneğin, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıldığı etkileşimli belgesellerde, izleyici, yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarak, sanal dünyanın bir parçası haline gelir. Bu, izleyicinin fiziksel dünyadan soyutlanarak dijital anlatının içinde bir katılımcı gibi hissetmesini sağlar.

Etkileşimli belgeseller, yalnızca bir medya biçimi değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel değişimlerin de bir yansımasıdır. Dijital teknolojilerin sağladığı erişilebilirlik, farklı kültürlerin ve toplulukların sesini duyurmasına olanak tanır. Bu tür belgeseller, farklı perspektiflerin bir araya gelmesine ve çok sesli bir anlatı yapısının oluşmasına katkıda bulunur. Ayrıca, toplumsal farkındalık yaratma ve eğitim amaçlı olarak da güçlü bir araçtır.

Etkileşimli belgeseller, dijital çağın yenilikçi medya biçimlerinden biri olarak, kullanıcı merkezli bir anlatı modeli sunmaktadır. Arayüz tasarımı, oyunluluk ve katılımcılık gibi unsurlarla zenginleşen bu belgesel türü, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak, hikâyenin aktif bir parçası haline getirir. Bu çalışma, etkileşimli belgesellerin bileşenlerini ve toplumsal etkilerini inceleyerek, bu yeni medya biçiminin yaratıcı ve dönüştürücü potansiyelini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışmada, örnekleme oluşturan etkileşimli belgesellerin oyunlu yapıları ele alınmaktadır. İzleyicinin Kullanıcı – Oyuncuya dönüşmesi, arayüz tasarımı, orada olma hissi kavramları belgesellerin teknik ve estetik yapıları üzerinden analiz edilmektedir. Dört etkileşimli belgesel bu kategorilere göre ele alınmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde Yeni Medya Kavramı tanımlanmış ve ayrıntılı bir literatür taraması yapılmış, ikinci bölümde Yeni Medya Belgeseli ele alınmıştır. Etkileşimli belgelerde oyunluluk kavramı tanımlaması literatür taramasıyla yapılmıştır. Çalışmanın üçüncü bölümünde literatür taramasından elde edilen verilerin eşliğinde örneklem olarak seçilen etkileşimli belgeseller analiz edilmiştir.



1. YENİ MEDYA KAVRAMI

Yeni Medya, geleneksel medyadan farklı bir kavram olarak, dijital (sayısal) teknolojiler ve internet aracılığıyla oluşturulan, paylaşımı yapılan, tüketilmekte olan içerik ve üretimleri tanımlayan bir kavramdır. Kullanıcıyı merkeze alan, etkileşimlilik özellikleriyle ön plana çıkan, devingen bir yapıdadır. İki yönlü ve çok katmanlı yapısıyla, geleneksel medyanın tek yönlü iletişim modelinden ayrılmaktadır.

Jean Baudrillard (2022) , Sanat Komplosu adlı eserinde bir imge; dünyanın iki boyutlu olarak soyutlanmasıdır demektedir. Gerçek boyutlardan bir tanesi devre dışı bırakılarak yanılsamanın gücü devreye sokulmaktadır (Baudrillard, 2022, s.30).

Tarihsel süreçte insanların ürettiği nesnelerin yeniden üretilmesi uzun bir süreç içerisinde ve yoğunluğu artarak devam eden bir olgudur. Üretilen nesneler her dönemde aslına bakılarak bir örneği çıkartılmış, kopyalama işlemi gerçekleştirilmiştir (Benjamin, 2015, s.11).

Bilgi kopyalanabilen, çoğaltılabilen, sonsuz sayıda değişime uğratılabilen yapısı, sayısal bilginin ulaştığı hız, geleneksel medyadan yeni medyaya olan geçişte kültürel ve toplumsal yapıları derinden dönüştürmüştür. Fotoğrafın kaydedilmesinden başlayarak, günümüzde dijital ağların hâkimiyetine kadar olan süreç, bilginin üretilmesi, paylaşılması ve tüketimi üzerindeki sınırları kaldırmaktadır. Bu dönüşüm, yalnızca medya ve iletişimde değil, aynı zamanda küresel kültürde de köklü değişimlere yol açmaktadır.

Sıradan hayatlarımızı değiştiren medya, her durumda farklı oranlarda algı gerçekliği oluşturmaktadır. Bu algı oluştuğunda, düşüncelerimizde, edimlerimizde, dünyayı ele alış biçimimizde değişimler meydana gelmektedir. Bu algısal gerçeklik oranları değiştiğinde insanın kendi de değişikliğe uğramaktadır (MacLuhan, 2019, s.49).

Çağdaş Dünya’da gerçek kavramı minyatürleştirilerek hücrelere bölünmüştür. Sayı dizileri haline gelen gerçek, bellekler ve kod yazma sistemleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sürekli olarak tekrar üretilmesi gerçekleşmektedir. Gerçek sayısal bir görünüme bürünmüştür. Yapay bir biçimde üretilmiş gerçek hipergerçek, diğer bir tanımlamayla simülasyon olarak varlık bulmaktadır. Gerçek yerini simülakrlara bırakmıştır. Bir temel gerçekliğe sahip olmayan ve örnekler aracılığıyla üretilip çoğaltılan hipergerçekler bulunmaktadır (Baudrillard, 2024, s.15-16-17) .

Matbaanın On dördüncü yüzyılda keşfedilmesi, Fotoğrafın On dokuzuncu yüzyılda keşfedilmesi toplumların ve onların kültürlerinin gelişimi ve şekillenmesi bakımından büyük birer devrim niteliğindedir. Günümüzde ise toplumlar yeni bir medya devrimi ile karşı karşıyadırlar. Kültürde üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri bilgisayar vasıtasıyla hayata geçirilmektedir. Bu yeni medya devrimi matbaa ya da fotoğraftan çok daha geniş bir alana etki etmektedir. Matbaa yalnızca medyanın dağıtılmasına etki etmektedir, fotoğrafın keşfi ve kullanılması kültürel iletişimin yalnızca hareketsiz görüntünün kullanılmasında yer almaktadır. Bilgisayar medyası ise tüm iletişim yöntemlerini etkilemektedir. Var olan bütün medya erişilebilir sayısal verilere çevrilerek bilgisayarlar tarafından kullanılabilir hale getirilmektedir (Manovich, 2023, s.19-20).

Altunay, (2012) Geleneksel Medya'nın değişimini ele alırken, imgeleri Luppert'ten referans göstererek şu şekilde açıklamaktadır:

“İster fotoğraf, ister film ya da video, isterse de resim olsun, imgelere baktığımızda gördüğümüz şey insan bilincinin ürünüdür. İnsan bilinci ise kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Buradan şu sonuç çıkıyor: İmgeler, maden cevheri gibi, kazılıp ortaya çıkarılan şeyler değil, belli sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev için inşa edilen şeylerdir (Luppert 2002'den aktaran Altunay, 2012,s.19)”.

Yirmi birinci yüzyıl gündelik hayatı birbirinden ayrı özelliklere sahip medya ekranları ile çerçevelenmiş durumdadır. Bu ekranlarla olan iletişim biçimlerinde kişiler, hem iş yaşamlarında hem de boş zamanlarında bu sürece dâhil olmaktadır. Medya ekranı ve ekran tabanlı iletişim ortamları, görsel ya da basılı iletişim ortamlarından farklılık göstermektedir. Etrafımızı çevreleyen bu ekranlar, kişilerin bambaşka bir iletişim süreci yaşamalarına neden olur. Bu süreci deneyimleyen kişiler yeni iletişim biçimleri geliştirmektedirler. Bilgisayar ekranları, akıllı telefonların ekranları, navigasyon cihazlarının ekranları, bütünleşik cihazların ekranları televizyon ekranlarına ek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu elektronik aygıtlar, teknoloji ve kullanıma yönelik farklılıklar gösteren özellikli ekranları ile hayatın içine entegre olmuştur. Bu ekranların göstermiş olduğu farklılıklar, Geleneksel Medya ve Yeni Medyanın göstermiş olduğu farklılıklar ile ilişkilendirilmektedir. Yeniden biçimlenen iletişim araç ve yöntemleri bu ayrımın en önemli göstergesidir (Altunay,2012, s. 13-14).

Altmış yıla yakın bir süredir kullanılmakta olan medya kelimesi medyum kelimesinin çoğulu tekil bir ortaklaşa terim için kullanılmaktadır. Medya üzerine inceleme yapıldığında ilk önce iletişim medyası kavramı düşünülmektedir. Çalışanların uzmanlık

alanlarının olduđu farklı kuruluşların ve kurumların yer aldığı yapılardır bunlar. Yazılı basın, görsel basın, reklamcılar, fotoğrafçılar, sinemacılar, televizyon ve radyo yayıncılığının tüm unsurları bu bütünleşik yapıyı oluşturmaktadır. Bu kavram aynı zamanda maddi ve kültürel ürünleri de kapsamaktadır. Gazeteler, kitaplar, haberler, kasetler, televizyon dizileri gibi farklı ürünler şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Thompson, 1971'den aktaran Lister 2009, sf. 9).

Artık dikkat edilmesi gereken şey yeni medya çağında medya ürünlerinin analog medyada olduđu gibi medya çıktılarını kategorilere ayrılırken bu kadar keskin çizgilerle ayrılıp ayrılamayacağının düşünülmesidir. Yeni medya, geleneksel medyanın sabit ve sınırlı yapısını aşarak, sürekli değişen, birleşen ve dönüşen bir yapıya sahiptir. Analog medyadaki radyo, televizyon, gazete gibi medya araçları keskin sınırlarla birbirlerinden ayrı bir yapıya sahipken yeni medyadaki bu sınırlar bulanıklaşmaktadır.

Yeni medya geleneksel medyanın dijital bir temsil biçimidir. Geleneksel medya kesintiye uğramayan bütünlüklü bir yapıya sahipken dijital şifrelerden oluşmakta olan yeni medya parçalı bir yapıya sahiptir (Manovich, 2023, s.48).

Yeni medya kavramındaki tüketim alışkanlıkları değişmiştir. Kullanıcılar artık yeni alımlama biçimlerine ayak uydurmuşlardır. Örnek verilecek olursa, Transmedya çağında üretilen her türlü bilgi, fikir ve içerik medya biçimleri arasında yer değiştirilebilmekte, göçebe bir özelliğe bürünebilmektedir. Bu durum, medyadaki yapımcıların diğer medya üreticileriyle ortaklaşa çalışarak işbirliği yoluna gitmelerine yol açmaktadır (Lister, 2009,s.9).

Jenkins (2024), bir transmedya hikâyesi birden fazla platformda aynı anda anlatılmaktadır. Farklı yayın araçları kendi görevlerini en iyi şekilde yerine getirmektedirler. Bir hikâyenin tanıtım aşaması bir film ile başlar, televizyonda devam eder, roman ve çizgi roman gibi yazılı mecrada genişletilerek büyütülür ve en sonunda dijital oyun sektörü tarafından oyun olarak tüketilebilmektedir (Jenkins, 2024, s.144-145).

Bilgisayar kullanıcıları bu sistemde modem ve telefon kullanarak bir telefon hattıyla bağlantı kurarak ileti alışverişinde bulunabilmektedirler. Bu sisteme bulletin board sistemi adı verilmektedir.

Salikov (2018), sosyal medyanın ortaya çıkışını 1978 BBS (Bulletin Board System) bir telefon hattı ve modem aracılığıyla kamusal alana açık iletilerin ve bilgisayar ortamında üretilmiş dosyaların birbirleriyle yer değiştirilmesi için geliştirilmiş olan bir sisteme dayandığını belirtmektedir. İki binli yılların başında Facebook'un 2004, Twitter'ın 2006 yılında kurulmasıyla sosyal medya çok önemli bir unsur haline gelmektedir. Farklı sosyal ağ sitelerinin özelliklerini taşıyan ancak siyasal yönden öne çıkan iletilerin de ağırlıklı olarak paylaşılmasında başat bir rol oynayan video paylaşım platformu olan YouTube 2005 yılında kurulmuştur. 2017 yılına gelindiğinde ise sosyal medyayı kullanan kişilerin sayısı 2,5 milyara ulaşmıştır. Sosyal medya, zamana ve coğrafyaya bağımlı olmayan çevrimiçi yapısıyla geleneksel çevrimdışı kamusal alana başka bir seçenek olarak var olmaktadır (Salikov, 2018, s.89).

Dijital sözcüğü Türkçede “sayısal” olarak kullanılmaktadır. Kökeni Latince bir sözcük olan “digitus”dan gelmektedir ve Türkçe karşılığı “parmak” sözcüğüdür. Digitus İngilizcede Digital olarak evrilmiştir ve kelimedeki kökü Digit 0'dan 9'a kadar olan tamsayıların bütününe temsil etmektedir. Bir bilgisayar kendisine yöneltilen sorulara bir çocuğun parmaklarını kullanarak hesap yapması gibi cevap vermektedir. Dijital kavramı, sayı sayma işlemi ile ilgili algoritmaları düşündürmektedir. Bilgisayarın çalışma prensibini beraberinde getiren ikili sayı sistemi bu algoritmalar üzerine kuruludur. 0 ve 1'lerden oluşmaktadır (Geray 1994'den aktaran Zengin, 2016, s.186).

Yeni medya, toplumsal, kültürel ve teknolojik değişimlerin etkisiyle ortaya çıkan, dijitalleşme ve ekran tabanlı iletişim uygulamalarının yaygınlaştığı bir dönemde şekillenmiştir. Bu kavram, geleneksel basılı metinlerin yerini dijital ve görsel metinlerin aldığı, çoklu iletişim ortamlarının ön planda olduğu bir çağın özelliklerini yansıtmaktadır. Yeni medya, 1990'lı yıllarda sosyal ve ekonomik değişimlerle birlikte şekillenmiştir. Kress (2004), bu dönemde literatürün, dijital metinler ve ekran tabanlı iletişim uygulamaları doğrultusunda bir dönüşüme uğradığını öne sürmektedir. Anlam üretiminde dil, görüntü ve diğer temsil biçimlerinin etkileşimini araştıran bir çerçeve sunulmuştur (Kress, 2004, s. 166).

Yeni medya, dijitalleşmeyi, etkileşimliliği ve çoklu ortam kullanımını temel alan bir medya biçimidir. John Hartley'ye (2002) göre, yeni medya geleneksel medyadan farklı olarak dijital kodlara dayalı bir altyapıya sahip olup, bilgi üretim ve tüketim süreçlerini kullanıcı merkezli bir yapıya taşımaktadır (Hartley, 2002, s. 9).

Yeni medya, dijitalleşme, etkileşimlilik ve kullanıcı temellilik gibi özellikleriyle geleneksel medya yapılarından ayrılmaktadır. Dijital teknolojiler, yeni medya ile kullanıcıların hem içerik üretmesi hem de tüketici rolünü üstlenmesi mümkün hale gelmektedir. Tek taraflı geleneksel medya iletişiminden iki taraflı etkileşim biçimine geçiş sağlanmaktadır (Bal ve Onay, 2018, s. 864). Bu gelişim ve değişimin sonunda, kişiler ve kurumlar dijital hikâye anlatımı aracılığıyla kendi kimliklerini ifade edebilir ve toplumsal, kültüre özgü ya da siyasal durumları geniş kitlelere etkili bir şekilde aktarabilme olanağı oluşturulabilmektedir.

Yeni medya, dijital teknolojilerin gelişmesi ve değişimiyle birlikte geleneksel medya ortamlarının ötesine geçerek, etkileşimli, kullanıcı odaklı, veri tabanlı bir iletişim biçimi sunan bir olgudur. John Hartley (2002) Yeni Medya'yı teknolojik, ekonomik ve kültürel bağlamları bir araya getiren dinamik bir alan olarak ele almaktadır. Hartley, yeni medyayı, dijitalleşmenin etkisiyle bilgi üretimi ve paylaşımı süreçlerinin yeniden yapılandığı bir dönüşüm olarak tanımlamaktadır (Hartley, 2002, s. 25).

Yeni medya, teknolojinin sanatsal ve kültürel dinamikleriyle etkileşimde bulunan bir alan olarak, yaratıcı süreçlerin ve toplumsal dönüşümün önemli bir aracı haline gelmiştir. Bu dinamikler, sanatsal müdahalelerden toplumsal değişimlere kadar geniş bir etki alanı sunmaktadır.

Yeni medya, dijital kod üretimi ve veri tabanlı yapısıyla geleneksel medyadan farklılık göstermektedir. Dijital ortamlar, bireylere sadece veri tüketimi değil, aynı zamanda içerik üretimi ve kişisel olarak kendilerini ifade edebilme alanları sunmaktadır. Dijitalleşme, medyanın biçimsel özelliklerini ve toplumsal iletişim biçimlerini yeniden şekillendiren bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018, s. 39).

Dijitalleşme, medya içeriklerinin üretim ve dağıtım süreçlerinde devrim niteliğinde değişiklikler yaratmıştır. Dijital televizyon, içeriklerin sayısal kodlarla ifade edilmesini mümkün kılmış ve kullanıcıların medya deneyimlerini kişiselleştirmelerine olanak tanımıştır. Bu bağlamda, kablolu televizyon ve dijital medya, kullanıcıların seçim yapmasını kolaylaştıran etkileşimli bir yapı sunmaktadır. Ancak 1980'lerde kablolu televizyonunun ekonomik ve sosyal açıdan bir devrim yaratamaması, kullanıcı kontrolünün sınırlı olmasından kaynaklanmıştır. Buna rağmen, 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında dijitalleşme ile televizyon yeniden şekillenmiştir (Fenton, 2018, s. 59-63).

Dijital medya, kullanıcıları pasif izleyicilerden aktif içerik üreticilerine dönüştürmüştür. Kullanıcılar, içeriklerin biçimini değiştirebilmekte ve medya deneyimlerini kendi tercihlerine göre yönlendirebilmektedir. Bu dönüşüm, etkileşimli televizyon uygulamalarıyla belirgin hale gelmiştir (a.g.e, s. 61).

Yeni medya, teknolojik dönüşüm ve dijitalleşmenin bir sonucu olarak geleneksel medyadan farklılaşmaktadır ve iletişim süreçlerini yeniden tanımlar. Yeni Medya, dijital teknolojilerin olanaklarını kullanarak kullanıcı etkileşiminde köklü değişiklikler yaratmış, kitlesel iletişimde kişiselleştirilmiş deneyimler sunarak ve içerik üretimi ile tüketiminde köklü değişikliklere yol açmaktadır (Arda, 2020, s. 2939). Yeni medya, yalnızca bir iletişim platformu değil, aynı zamanda ekonomik, kültürel ve sosyal yapılar üzerinde önemli etkiler yaratan bir sistemler bütünüdür.

Yeni medya, geleneksel medyanın sınırlarının ötesine geçen ve bireylerin medya ile olan ilişkilerini yeniden tanımlayan bir dönüşümü ifade etmektedir. Yeni Medya geleneksel medya biçimlerini yeniden şekillendirmektedir ve medyanın "doğrudanlık" ve "çoklu ortam" kavramlarına dayanmaktadır. "Doğrudanlık" kullanıcıların medyanın aracılığını hissetmeden dolaysız bir deneyim yaşamalarını sağlarken, "çoklu ortam" medya bileşenlerinin katmanlı yapısıyla çok yönlü bir deneyim sunmaktadır (Dobson, 2006, s. 3).

Yeni Medya, bilgisayar teknolojileri ile meydana getirilen, işlenen ve dağıtılan yeni medya biçimleri olarak tarif edilmektedir. Dijital medya, geleneksel medyadan keskin bir şekilde ayrılmaktadır. Çünkü Yeni Medya, yalnızca bir içerik formatı dönüşümünü değil, aynı zamanda üretim süreçlerini, dağıtım yöntemlerini ve kullanıcılarla olan etkileşim yöntemlerini kökten bir şekilde dönüştürmüştür. Manovich, Yeni Medyanın çağdaş medya ortamında yarattığı bu dönüşümü beş temel ilke üzerinden açıklamaktadır: Sayısal Temsil, Birimsellik, Otomasyon, Değişkenlik ve Kod Çevrimi (Manovich, 2023, s. 19-45).

Poster (2027), yeni medya teknolojilerinin toplumsal güç ilişkilerini yeniden şekillendirdiğini savunur. Özellikle internet ve sosyal medya, bireylerin bilgiye erişimini kolaylaştırarak demokratikleşme ortamını artırmıştır. Ancak bu süreç, aynı zamanda yeni gözetim mekanizmalarını da beraberinde getirmiştir. Yeni Medyanın bireylerin sürekli izlenmesine olanak tanıyan bir gözetim toplumuna yol açtığını vurgular. Sosyal medya

platformları ve dijital araçlar, kullanıcıların verilerini toplayarak ticari ve siyasi amaçlarla kullanılabilir hale getirmiştir (Poster, 2017, s. 123-124).

1.1 Yeni Medyanın Özellikleri

Yeni medya ortaya çıkmasından sonra hızlı bir gelişim ve dönüşüme uğramıştır. Birden fazla işlevi aynı anda yapabilen iletişim platformlarına dönüşen yeni (sosyal) medya, kişiler arasındaki iletişim biçimlerinde de köklü değişikliklere neden olmuştur. Var olan iletişim imkânları, ağ tabanlı kaynakların aktif hale getirilmesi, bilgi ve kabiliyetler, finans kaynakları, uluslararası etkileşim yeni medyanın gelişiminde önemli faktörlerdir. Çağdaş kamusal alan, Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü adlı eserinde Jürgen Habermas'ın (1989), açıkladığı gibi bütünleşik bir kamusal alan değil, Keane'in (1995), açıkladığı gibi değişik kapsamlarda, kesişen ve birbirleriyle ilintili kamusal alanların ilerleyerek değişen iç içe geçmiş bir yapıdadır. Karışık, farklılık gösteren, değişik renklerin birleşiminden oluşan bir mozaığe benzemektedir. Salikov (2018), Çağdaş Kamusal Alan Habermas'ın vurguladığı gibi insanların buluşup bir araya geldiği toplu mekânlardan (restoran, kafe, çeşitli salonlar) farklılık göstermektedir. Sosyal Ağlara bağlı kamusal alan, akla dayanan görüşmecî bir söylem geliştirme yeri değildir. Bu yaklaşım, sosyal medyanın gerçeklik olgusuyla bağdaşmamaktadır. Yeni medya kullanıcılarının katılımlarına daha açık, zamana ve coğrafyaya bağımlı olmayan, çevrimdışı kamusal alana çevrimiçi bir seçenek sunmaktadır. Diğer taraftan ise bu ağ bağlantılı kamusal alan bir bölünme ve yalnızlaştırmaya neden olmaktadır (Habermas, 1989 Keane, 1995 Salikov, 2018'den aktaran Mousavi, 2023, s.78-79).

İnternet ve sosyal medya kamusal alana etki etmektedir. Kamusal alanda meydana gelen değişimler niteliksek değişimlerdir. Etkili iletişim kurabilme, kişilerin edilgen okuyucu ve dinleyici olmaları yerine etkin birer konuşmacı olmalarına olanak sağlayan bir yapı kurulmaktadır. Sosyal medya ağlarıyla bağlanan katılımcı bireyler kendi aralarında görüşlerini paylaşp aktarabildikleri çeşitli işbirliği modelleri oluşturmaktadırlar. Bu katılımcı üretim modeli toplum için bir bekçi köpeği gibi görev yaparak çevrimiçi bir yapı oluşturmaktadır (Benkler, 2016'dan aktaran Salikov, 2018, s.90).

Katılımcı ve etkileşimli yapısıyla sosyal medya iletilerin paylaşılabildiği bir ortam olarak kişilerin demokratik bir ortamda, siyasi görüşlerini rahatlıkla açıklayıp topluluklarla paylaşılabildikleri, aktivist eylemleri gerçekleştirebildikleri bir mecra olarak amatör politik eylemciler için bir olanak sağlamaktadır. Sosyal medyanın coğrafyadaki açık yapısı,

erişimin para vermeksizin gerçekleştirilebilmesi, analog medya ile kıyaslandığında basılı materyallere ihtiyaç duyan kitle iletişim araçlarına göre çok daha geniş bir kamusal alan oluşturmaktadır (Elmer, Langlois ve McKelvey, 2012'den aktaran Salikov, 2018, s.90).

Sosyal medya belli sınırları ortadan kaldırırken öte yandan bir takım yeni sınırlar ortaya çıkarmaktadır. Sosyal ağ bağlantılı kamusal alan, ayrışma ve yalnızlaştırma olgularını artırmaktadır (Salikov, 2018, s.91).

Martin Lister, John Dovey, Seth Giddings, Iain Grant ve Kieran Kelly (2009), Yeni medya kavramını, medyadaki üretim, üretilenlerin kullanılması ve dağıtılmasındaki büyük değişiklikleri akla getirmekte olduğunu söylemektedirler. Bu değişiklikler; teknolojiye, metne, geleneğe ve kültüre bağlı değişikliklerdir. Bu değişiklikler; dijitallik, etkileşimlilik, hipermetinsellik, sanallık, ağ tabanlılık ve simüle edilmişlik terimleriyle adlandırılmaktadır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.13).

Dijitallik (Digital)

Yeni medyanın özelliklerini tanımlarken ilk sırada dijitallik teriminin gelmesini irdelemek gerekmektedir. Dijital medya analog medyanın geçmişini miras olarak devralmıştır. Medyanın dijitalleşme sürecinde bütün veriler sayılara dönüştürülmektedir. Bu veriler; ses, ışık, metin, grafik, fotoğraf, diyagram, film ve video gibi hareketli görüntülerden oluşan unsurlardır. Bu veriler işlenerek sayılara dönüştürülmekte ve depolanmaktadır. Depolanan veriler ağ tabanlı çevrimiçi kaynaklardan, dijital belleklerden, disk sürücülerinden gerektiği zaman çeşitli çıktılar alınabilmektedir. Alınan bu çıktılar telekomünikasyon ağları vasıtasıyla geri gönderilebilir, kod olarak çözümlemesi yapılabilir, basılı halde bir kopyası oluşturulup bu kopya alınabilmektedir. Elde edilen bu veriler geleneksel olan analog medya ile bir farklılık göstermektedir. Örneğin; dokusunu görebildiğimiz bir yüzeyden bir ışık yansıması, şarkı söyleyen bir kişinin canlı performansı, kâğıdın yüzeyinde mürekkebin dokusunu görebildiğimiz bir el yazısı. Dijital olan yeni medyada ise veriler kodlanmış birer medya ürününe dönüştürülmüştür. Sayısal değerler ondalık sayı sisteminde olabilmektedir (0 ve 9 arası). Bu sistemi oluşturan bileşenlerin on adet durumu ya da on adet değeri algılaması gerekmektedir. Bu değerler ikili sayılara da dönüşebilmektedirler (0 ve 1) . O zaman tüm bileşenlerin bu iki durumu ya da değeri algılaması gerekmektedir. Böyle olduğunda tüm girdiler ikili sayılara dönüştürülmektedir. Elde edilen veriler üzerinde sıkıştırma işlemi

gerçekleştirilir, yüksek ulaşım hızında doğrusal olmayan bir yapıda erişim sağlanabilir ve işlenmesi çok daha kolaydır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.16-18).

Etkileşimlilik (interactive)

Etkileşimlilik terimi oldukça fazla tartışılan ve yeniden açıklanan bir terim olarak doksanlı yılların başından beri karşımıza çıkmakta olan bir terimdir. Dijital medya kullanıcılarının dâhil oldukları medya ortamlarında ulaşmış oldukları görüntü, metin gibi materyallere müdahale ederek değiştirebilme özelliğinden bahsedilmektedir. Yeni medyada kişiler geleneksel medyadaki gibi bir kitap okuyucusu, sinemada bir filmin ya da televizyonda bir televizyon programının izleyicisi olmaktan ziyade birer kullanıcıya dönüşmektedirler (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.21).

Multimedya metinleri etkileşimli bir yapıya sahiptir, kullanıcılar yeni medya içeriklerine anlam üretirken etkin olmak ve çeşitli müdahalelerde bulunmaktadır. Müdahale biçimlerinde oyun oynamak, bir şeyi keşfetmek, çeşitli deneyler yapmak gibi eylemler bulunmaktadır. Etkileşimde bulunmakta olan kullanıcı bilgisayarın klavyesini kullanarak imleci doğru yere taşımakta ve fareye tıklamaktadır (Stone, 1995'den aktaran Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.22).

Hipermetinsellik (hypertextual)

Yunanca *hyper* eki: ötesinde, dışarısında, yukarısında anlamlarını taşımaktadır ve hyper ön ekinden türetilerek kullanılmaya başlanmıştır. Hipermetin, metinlerarası bağlantının sağlandığı bir metni açıklamak için kullanılmaktadır. Bir metin, kendinden farklı başka bir metinle ilişkilendirilmektedir. Bir yazıda dipnot belirtme, sözlükler, bir kitabın dizin bölümü, bir makalenin kaynakçası gibi geleneksel teknikler hipermetinlerin öncülleri olarak kabul edilmektedir. Burada okurlar okudukları metnin dışındaki ilişkilendirilmiş metinlere yönlendirilmektedirler. Hipermetinler, kendi ağ bağlantılı sistemi içerisinde diğer görüntü, ses, konuşma verileriyle bağ kurmaktadır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.26).

Sanallık (virtual)

Rucker, (1993) sanalı açıklarken, katılımcıların çevrimiçi iletişim yollarında kendilerini hissettikleri alana vurgu yapmaktadır. Örneğin, telefonda konuşurken oluşturulan alan. Kişi ne bulunduğu yerdedir ne de karşısındakinin bulunduğu bölgede. Yeni medya, yeni teknolojiler, gerçeklik kavramının birebir kendisini karşılamamaktadır. Gerçeklik, onu

tecrübe eden kişi ya da onu üreten cihazdır. Stereoskopik 3D lcd ekran monte edilmiş başlıklar, bakış yönünü takip eden cihazlar, konum bildirimi yapan cihazlar, giyilebilir bilgisayarların yarattığı dünya tasviri göz önüne gelmektedir. Shields, (2003) dijital bir çağda sanal kelimesinin anlam olarak değiştiğini söylemektedir. Bir zamanlar gerçeğin tamamlanmamış hali, gerçekliğe çok yakın olarak değerlendirilirken artık hiper gerçek, simüle edilmiş olan anlamlarına gelmektedir. Bu bakımdan gerçeğin bir seçeneği, gerçeklikten daha iyi olarak tanımlanmaktadır. Deleuze, sanalın bir tür gerçeklik olduğunu söylemektedir. Bu tanımlama, teknolojiyi yoğun olarak kullanan ağa bağlı toplumlar için uygun bir tanımlama değildir. Gerçek ve sanal gerçek arasında akışkan bir yapı vardır. Bu gerçekler arası geçiş ve gerçeklik biçimlerinin çok daha kolay üstesinden gelinmektedir (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2009, s.36-37).

Ağ tabanlılık (networked)

Merkezi olmayan ağların gelişmesiyle medya ve iletişim süreçleri dönüşüme uğramıştır. Üretici ve tüketicinin arasındaki ayrımın giderek yok olmasıyla birlikte medya kullanıcıları kendi içeriklerini üretmeye başlamışlardır. Yeni medya endüstrileri ise üreticiye dönüşen kullanıcılar için yeni araçlar ve fırsatlar sağlamak için çalışmaktadır. Geniş tekil topluluklara seslenmeyi hedeflemek yerine, ağların desteklediği çok sayıda azınlığa yönelen yeni medya ekonomisinden söz edilmektedir (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2009, s.31).

Simüle edilmişlik (simulated)

Simülasyon, genel olarak en kolay ve sık görülen açıklamasıyla bir şeyin taklidi ya da temsili olarak açıklanmaktadır. Simülasyon, tek ve biricik olanın yanıltıcı bir kopyası olarak görülmektedir. Bir simülasyon, yapay, doğal olmayan, imal edilmiş olandır ama yanlış ya da düş ürünü değildir. Bir video oyununun yarattığı dünya, gerçek mekânları ve nesneleri taklit etmek zorunda değildir ancak vardır. Simülasyonları, nesnelerin taklitleri olarak değerlendirmek yerine nesneler olarak değerlendirmek, çıkarım yapmak açısından daha kolay olmaktadır. Simülasyonu, bir şeyin temsili ya da taklidi olarak değerlendirmeden önce gerçek olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Sanal gerçekliğin önemli bir parçasıdır. Baudrillard, (1997) gerçekliğin yerini hipergerçekliğin aldığını söylemektedir. Tüm gerçekler simüle edilmiş bir ağa dönüşmektedir. Simülasyon, gerçek dünyadan yanıltıcı ve aldatıcı bir şekilde uzaklaştıran bir kavram değildir. Gerçek

dünyanın ya da onun bir kısmının bir modelini oluşturmaktadır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009, s.38-39-41).

1.2 Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik

Sanal sözcüğü gerçek sözcüğünün zıt anlamlısı olarak kullanılmaktadır ancak bu kullanım sanal kavramını anlamak için tek boyutlu bir anlatım olarak kalmaktadır.

Türk Dil Kurumu sözlüklerinde sanal sözcüğü gerçekte var olmayıp zihinde tasarlanmış olanı ifade eden bir sıfattır. İkinci anlam olarak da cep telefonu, bilgisayar ya da tablet kullanılarak internet ortamında oluşturulan, dijital olan olarak kullanılmaktadır (http - 1).

Yapay olma kavramı dilimizde sanal sözcüğü ile daha çok yakınlaştırılmaktadır. Maddi karşılığı olmayan özellikleri kapsayan dokunulamayan, uzamda var olmayan, soyut olan olarak kullanılmaktadır. Virtual sözcüğü ise İngilizcede sanal sözcüğünün karşılığıdır ve etkişel olarak gerçeğe yakın olarak anlamında kullanılmaktadır. Bu sözcük sanal dünya, sanal ekonomi, sanal gerçeklik gibi dijital medya ile ilişkili birçok tanımlamada kullanılmaktadır. (Kara, 2014, s.135).

Sanallık, sonrasında sanal gerçeklik kavramını da bir arada getirmektedir. Bu ortamlarda gerçeğin bir kopyası oluşturularak meydana getirilen gerçeklik ortamında sunulmaktadır. Önemli olan şey kullanıcının olabildiğince gerçek dünyadan uzaklaşmasıdır. Kişiler farklı kimliklere bürünebilmektedirler. Bu durumdaki yeni iletişim ortamları, yaşanması mümkün olayları simüle etmektedir ve sanal bir dünya yaratılması için çalışmaktadır. (Yengin 2014'den aktaran Yengin, 2018, s.37).

Sosyal medya platformları, bireylerin sanal ortamda kimliklerini yeniden oluşturmalarına olanak tanırken, dijital algoritmalar bu kimliklerin biçimlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Kullanıcıların kendilerini ifade etme süreçleri, yalnızca kişisel tercihlerin bir yansıması olmasının dışında, bu platformların algoritmik yapıları tarafından şekillendirilmektedir.

1.3 Veri Tabanı ve Anlatı

Edebiyat ve sinemanın anlatıya verdiği ayrıcalık, anlatıyla kurduğu ilişkiyi teknoloji çağında başka bir formda görmekteyiz. Bilgisayar ve veri tabanı ilişkisi. Yeni medya nesnelerinin pek çoğu hikâye anlatmaz, bir hikâyenin sahip olduğu bir başlangıcı ve sonu yoktur. Bir araya geldiği parçalarını bir tema ya da biçim doğrultusunda düzene sokup geliştirecek bir yapıya sahip değildir. Her nesnenin diğer nesneler kadar aynı değere sahip

olduğu kümülatif yapılardır. Bilgisayar bilimi veri tabanını, verilerin yapılandırılarak bir araya getirilmesi olarak açıklamaktadır. Veriler, bilgisayarda hızlı bir şekilde arama yapmak ve erişim sağlamak için sıraya koyulmaktadır. Basit bir arşiv sistemi mantığından çok daha farklı çalışmaktadır. Veri tabanı çeşitleri farklı düzenleme biçimleri kullanmaktadır (Hiyerarşik model, ağ modeli, ilişkisel model, nesne temelli model). Yeni medya ortamı için bir proje oluşturmak, veri tabanına arayüz tasarlamak şeklinde görülebilir. Arayüz veri tabanına ulaşmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Görüntülerden oluşan bir veri tabanı, birden fazla görüntünün birleştiği mozaik yapıda bir görüntü sayfası olarak tasarlanmış olabilir. Mozaikçi oluşturan her bir görüntü, ona ait olan görsel kaydı getirmektedir. Mozaikçi oluşturan küçük görüntü pencerelerinin veri tabanı kullanıcının aynı anda erişmesine imkân sağlamıyorsa bu bir arama motoru aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Sanatçı ve medya tasarımcısı Jeffrey Shaw, 1989 yılında Legible City (algılanabilir / okunaklı şehir) adlı etkileşimli projesini yapmıştır. Dijital teknolojiyle mekân deneyimini bir araya getiren medya sanatının ilk dönem özgün çalışmalarından birisidir. Kullanıcılar, harflerin oluşturduğu üç boyutlu olarak tasarlanmış olan sanal bir şehirde gezintiye çıkabilmektedir (Manovich, 2023, s. 205-212).

Veri tabanı, klasik öykü anlatımının doğrusal ve kapalı yapısının ötesine geçerek seyirciye açık bir veri koleksiyonu sunmaktadır. Kullanıcı, hikâyenin oluşturulmasının bir parçası haline gelmektedir ve bu veri tabanları sayesinde anlatı bir öyküleme biçiminin dışına çıkarak gerçeğin yeniden oluşturulmasının bir ögesi haline gelmektedir (Gaudenzi, 2012, s.127-128).

1.4 Bir Arada Yaşama Kültürü

Cohen, (1999) topluluk (community) kavramını açıklarken, Ludwig Wittgenstein'in topluluk kelimesinin anlam bakımından incelenmesi yerine kavramın nasıl kullanıldığının dikkate alınması gerektiği önermesinin dikkate alınarak bir değerlendirme yapılması gerektiğini söylemektedir. Bir grubu oluşturan bireylerin arasında paylaşılmakta olan, onları bir arada tutan bir takım şeyler bulunmaktadır ve bu şeyler onları olası diğer gruplardan fark edilir bir biçimde ayırmaktadır. Topluluk içindeki aynılık ve ayrımlılık özellikleri, topluluk kavramı açıklanırken aynı anda kullanılmaktadır. Bir topluluğu oluşturan benzerlikler onları diğer topluluklardan ayıran farklılıkları oluşturmaktadır. Bu durum “sınır” sözcüğü ile nitelendirilmektedir. Bir

grubun topluluk olarak açıklanabilmesindeki özellikler nerede başlamakta ve diğer gruplarla karşılaştırıldığında nerede bitmektedir. Sınır çizmek ya da sınır koymak eylemleri, böyle bir işaretlemeye neden ihtiyaç duymaktadır? Sınır, toplulukların kimliğe ait kodlarını barındırmaktadır. Bir arada yaşama pratiğinin, kültür alışverişinin getirdiği gerekli olma durumundan kaynaklanmaktadır. Topluluklar sınırları kendileri istedikleri için çizmektedirler. Böylece diğer topluluklardan ayrı bir yerde konumlandırılmaktadırlar. Sınırların çizilme biçimi o topluluğa özgüdür. Bazı sınırlar dine, ırka ya da dile bağlı olmaktadır. Ancak her sınır bu şekilde elle tutulur gözle görülür nitelikte olmayabilir. Sınırlar bireylerin öğrenme biçimlerinde, kavrama biçimlerinde ya da algılarında olabilmektedir. Topluluğun sınırlarını büyük ölçüde “*simgesel kavramlar*” oluşturmaktadır. Simgelerin bireyler tarafından algılanması ortak anlamları oluşturdukları gibi birbirlerinden farklı anlamları da oluşturabilmektedir. Örneğin; Büyük Britanya’da İşçi Partisi İskoçya ve Galler’in özerk bir yapıya kavuşması için 1974 ve 1979 yılları arasında bir önerge hazırlamışlardır. Bu önerge hazırlanırken toplum içinde ortak bir düşünce ve işbirliğinin varlığı düşünülmüştür. Tartışmanın çerçevesi özerklik yani kendi kendilerini yönetebilme biçiminden çıkıp bir İngiliz bir İskoçyalıdan ayrı mıdır sorusunun yerini bir İskoçyalı diğer bir İskoçyalıdan ne ölçüde farklıdır sorusuna bırakmıştır. Kişiler ait oldukları topluluktan bahsettiklerinde günlük yaşam pratiklerinde karşı karşıya kaldıkları birbirlerini tanıma, rekabet, çekememezlik, kan bağı, sosyal ilişkiler gibi duyguya bağlı bireysellik ve somutluktan bahsedilmektedir. Sınırlar benzerlikleri kapsadığı gibi farklılıkları da kapsamaktadır. Simgelerin oluşturdukları anlamsal yapı, bireylerin edinmiş oldukları tecrübelerle bağ kurmasından oluşmaktadır. Simgeler bireylere deneyimlerini bir bütün olarak görebilme yetisi sunmaktadır. Topluluk bireylerin kendilerini ait hissettikleri, kendilerini gerçekleştirdikleri bir coğrafyadır. Bireylerin evlerindeki yaşam biçimlerinin dışında kalan, yaşamla ilgili yapısal ve süreklilik gösteren bir yerdir (Cohen, 1999, s.8-9,10-12).

Topluluk, bireyin kültürlenme yaşadığı bir yerdir. Simgeler kişiye özel deneyimlerden oluştuğu için değişmez bir kurallılık özelliği göstermemektedir. Bireylerin paylaştıkları bir dili konuşabildikleri, ortak bir uzlaş alanı oluşturdukları, ortak davranış biçimleri sergiledikleri, gelenekleri paylaşabildikleri bir alandır (Cohen, 1999, s.13).

Bireylerin, özgürlüğü elde edebilmeleri, günümüzde var olma edimlerinden başlayarak daha iyiye ulaşmak için gösterecekleri hareket ve eylemliliklere bağlıdır. Toplum

içerisindeki yeni ilişki biçimlerinin kurulması, hâkim olan üstün iradeye bağımlı olan ilişki biçiminin dışında bir toplumsal ilişki yapısının hedeflenmesini gerektirmektedir. Bireyin özgüvenini zedeleyen eski toplumsal ilişki biçimleri ve toplumsal ayrıcalıklar, bireysel özgürlüğün gerçekleştirilmesi, yabancılaştırmanın yok edilmesi için engel teşkil etmektedir. Bireyler arasındaki eşitliğin her alanda gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu eşitlik sağlanamadığında bireyin toplum içinde erimesi gerçekleşmektedir. Düşünsel eylemliliğe yönelik toplumsal örgütlenme biçimleri için, iletişim kanallarının işler hale getirilip, özgürleşmeleri sağlanmalıdır (Oskay, 1980, sf.78-79).

Cohen, (1999) ortak kültürel değerlerden oluşan simgelerin bir topluluğun bir arada tutulmasını sağlayan en önemli değerler olduğunu söylemektedir. Simgeler bireyler arasında farklı anlamlar taşısa da, topluluğu bir arada tutmaya yarayan birleştirici bir görev yapmaktadırlar. Simgelerin yüklendiği anlamlar görece olarak kişiye özeldir ve kişiler bu simgeleri kendi deneyim ve bağlamlarına göre yorumlamaktadırlar. Bu durum, simgelerin topluluk üyeleri arasındaki yakınlığı güçlendirmedeki etkisini azaltmaz. Bu dinamikler, toplulukların benzer nitelikler taşıyan ve tek tip bir yapıda olmadığını, aksine çok sesli ve çeşitli olduklarını gösterdiğini belirtmektedir. Topluluk içindeki farklı kültürlerin ve kimliklerin ortak bir simgesel alan üzerinden bir arada var olabileceğini göstermektedir. Topluluk kavramının, tek tiplilik yerine farklılıklar üzerine kurulu bir bütünlülük olarak ele alınması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Kültürel alan, topluluk üyeleri arasında iletişimi ve anlayışı artıran simgesel yapılarla çevrilidir. Bu, modern toplumların çok kültürlü yapılarında farklı kültürel topluluklar arasındaki örüntülerin nasıl devam ettirilebileceğine dair önemli verileri sunmaktadır (Cohen, 1999, s. 18-19).

1.5 Kolektif Kimlik ve İşbirliği

Birbirlerinden bağımsız, dağınık halde bulunan iletişim ağları sivil toplumu oluşturan tüm bireylere daha kolay ulaşmaktadır. Kişilerin oluşturduğu gruplar arasında anlamsal ağlar kurmaktadır. Otoriteden kaynaklanan siyasal sansürün aşılmasında bu ağların önemli rolü bulunmaktadır. Bu ağlar, çağdaş hayatın yıkıcı etkilerini azaltmak için görece daha savunmasız ve yardıma ihtiyacı olan ya da toplumun alt tabakasına mensup, eşitsizliğe uğrayan kesimler arasında “*ezilenlerin birlikteliği*” modelini oluşturabilmenin kılavuzluğunu yapmaktadır. Merkezi bir otoriteden bağımsız bir yapıya sahip olan iletişim ağları, pek çok sayıda bireyin belli organizasyon ya da gruplarca sivil toplumun içinde tutunmalarına olanak sağlamaktadır. Bu topluluklar, bireylerin geçmişleri,

şimdileri ve gelecekleri arasında bir köprü oluşturmaktadır. Yaşanmışlıkları muhafaza edip, güncel zamanda bir kararlılık sağlayıp, gelecek için bir umut doğurmaktadırlar. Devlet mekanizmasına bağlı olmayan ve onun dışında bir yapıya sahip olan iletişim ağları, bireyleri siyasi bakımdan kuvvetli kılacak bir niteliği saklı tutmaktadır. Bireyler iletişim ağları sayesinde yerel topluluklarla iletişime geçerek kendi yerelliklerinin ötesine geçmektedirler. Sayısal tabanlı dijital teknolojiler, yatırım harcamalarını azaltması ve kullanımının yaygınlaşmasıyla devrim niteliğindedir. Bireyler, daha önce kurmadıkları iletişim yöntemlerini kullanmaktadırlar. Bu yöntemler demokratik yöntemler olarak adlandırılmaktadır. Sayısallaşan haberleşmenin sayesinde tüm veri (görse, işitsel, metinsel, grafik tabanlı) akışları kolayca yapılabilir. Burada ön plana çıkmakta olan geniş kitlelere yapılmakta olan yayıncılık sistemleri (broadcasting) küçülerek topluluklar için yapılmış dar nitelikli (narrowcasting) yayıncılık anlayışı çoğaltılmaktadır. Bu haberleşme bireylere özel nitelikte sahiptir. Kullanıcı, veriyi kullanmaya ihtiyaç duyduğu anda veriyi diğer veriler arasından alıp kullanmaktadır (Keane, 1999, s.138-139, 150-151).

Dijital çağ yaşanırken dijital bir demokratik yapıdan bahsedilmektedir. Bu yapı, bireylerin yalnızca bilgiye erişimini değil, aynı zamanda bu bilginin üretimi, paylaşımı ve tartışılmasını da demokratikleştirmektedir. Sosyal medya platformları ve dijital iletişim araçları, bireylerin görüşlerini ifade etmelerine, toplumsal meseleler hakkında farkındalık yaratmalarına ve küresel çapta kampanyalar düzenlemelerine olanak sağlamaktadır.

Siber bir demokrasinin şekillenmeye başlaması, sosyal bağları daha etkin ve güçlü bir hale getirmektedir. Ayrıca yerel bir sanal topluluk olarak kabul edilen dijital kasaba kavramı ile var olmaktadır. Dijital kasabada bulunan kaynaklar, yarattığı projelerin değişimli yapısı sayesinde tüm bireylerin kendilerini gerçekleştirme olanağı bulabileceği, karar alma mekanizmalarında ortak hareket edebildikleri, şeffaf ve yerelleştirilmiş bir demokratik yapıyı kurgulamaktadır. Dijital kasaba, büyük bir bütünün parçasını oluşturan ortak zekânın en önemli temel unsurlarından bir tanesini oluşturmaktadır. Şeffaf yapı, her zaman ulaşılabilir olmalı, kişileri yönetilmeyi bekleyen özneler olmaktan çıkartarak, hizmet götürülecek eşit yurttaşlar olarak görmelidir. Toplumsal ve siyasi hareketler, yeni çevrim içi iletişime, anlatım ve eşgüdümlü çalışma olanaklarına fayda sağlamaktadır. Bilginin dolaşımının ve eylemlilik olanaklarının, klasik medya araçları (yazılı basın,

televizyon) ile karşılaştırıldığında daha çeşitli, saydam ve ulaşılabilir yapıya sahip olduğu görülmektedir (Levy, 2005, 192-193).

1.6 Yöresel (Amatör) Medya

Yüzlerce yıl, küçük ölçekte bir gruptan oluşan yazar topluluğu ve karşısında kitlelerden oluşan bir okuyucu topluluğu var olmuştur. On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru bu durum değişmiştir. Matbaanın teknik olarak hızlı değişimi ve yaygın olarak kullanılmaya başlanması yerel dergi ve gazetelerin matbaa sayesinde okuyucuya kolaylıkla ulaşılabilir bir duruma gelmesi okuyucuları da yazarlık edimine dâhil etmiştir. Kişiler ve yazarlar arasında niceliksel bir ayrım yok olmak üzeredir. Okuyucu her daim yazar olmak için güçlü bir adaydır (Benjamin, 2015, sf.40-41).

Walter Benjamin (2015), ortaya koyduğu değerlendirmelerden yaklaşık yüz elli yıl sonra medya ortamındaki dijitalleşme, coğrafyayı yakınlaştırarak mekânlarda yöresel gazeteciliğin katlanarak çoğalmasını sağlamıştır. Dijital özgürlük, topluluk kültürünün bilgiyi ve haberi istediği zaman istediği yerde üretebilmesine, paylaşabilmesine olanak sağlamaktadır.

Gazetecilik ve haber üretme üzerinde dijitalleşmenin ve yeni medyanın etkisi düşünüldüğünde internetin etkileşimli yapısı göz önüne alınmaktadır. İnternet ortamında bilgiye ulaşılabilirlik, niteliksel ve niceliksel olarak içeriğinin çok katmanlı yapısı, geleneksel medya ortamlarıyla aynı yönde olması, bilgi akışının yönlendirilmesi ve bilginin toplanarak rapor haline getirilmesi aşamalarında yenilikçi metotlar kullanılmaya başlanmıştır. Bir ağ yapısı içerisinde işleyen yeni gazetecilik, geleneksel medyada alışlagelen yalnızca haber merkezinden yönlendirilen ve bir editörün kontrolünde olan bir yapının dışına çıkmaktadır. Bu akışın kaynağı birden fazla yerden olabilir, çok hızlı, açık kaynaklı ve arka arkaya gelerek tekrarlanan bir yapıdadır. Haber yazma yöntemleri bu özellikler doğrultusunda yeni bir yapıya bürünmektedir. Bölünmüş izleyiciler ile bir veri tabanı üzerinden hareket etmektedir. Dijital teknoloji, gazetecilik ve haberin hem üretilmesi hem de paylaşılması aşamalarında daha demokratik bir yapının oluşturulmasında temel bir faktör olarak görülmektedir. Deuze (1999), yeni medyanın gazetecilik ve haber üretim aşamalarına olan etkisinin üç nokta etrafında toplandığından söz etmektedir:

1- Mekân ve Hızlılık

2- Çok Merkezli Yapı ve Çeşitlilik

3- Katılımlılık ve Etkileşimlilik

(Deuze, 1999'dan aktaran Fenton 2020, sf.24-25)

Daha çok coğrafi erişim daha çok habere karşılık gelmektedir. Arşiv oluşturma imkânları ile meydana getirilen genişlik habere ulaşma ve haberi yayma olanaklarını katlayarak arttırmaktadır. Metin, grafik, ses, animasyon dosyalarının birleşiminden oluşan multimedya (multimedia) çoklu ortamları için coğrafya, haber üretiminin yenilikçi ve geleneksel olmayan yollarla üretilmesi ve temsil edilmesi biçimidir. Erişim, veri tabanı oluşturma, internetin hızıyla daha fazla geliştirilmektedir. Bu hız gazetecilere, haber yazdıkları merkezden uzaklaşmadan veriye ulaşabilmelerini sağlamaktadır (Gunter 2003'den aktaran Fenton 2020, sf.25).

Coğrafyaya yani mekâna ulaşabilme yetisi, çok büyük uluslar arası medya şirketlerinin haber kaynağı ve bilgi akışı tekelleri için bir tehdit niteliği oluşturmaktadır. Bu, dijital haber sağlayıcılarının sayısını arttırmaktadır. Bir birey, kendi imkânları ölçüsünde edindiği bir bilgisayar ve kullanışlı bir web tabanlı programlama ile haber üretme pratiğine ortak olmaktadır. Bu durum beraberinde çok çeşitliliği getirmektedir. Küçük ölçekli haber sağlayıcıları, büyük holdinglerle bilgi yayma açısından benzer olanaklara sahip olmaktadır. Bu olanaklar, baskın medya sistemi içinde kendine yer bulamayan azınlık kitlelerin görüşleri için önemli bir platform sağlamaktadır (Rivas & Rodriguez 2003'den aktaran Fenton 2020, sf.27).

Geleneksel medya'da seslerini duyurma olasılıkları çok az olan ya da hiç olmayan topluluklar, yeni medya sayesinde çok daha fazla görünür olabilmektedirler. İnternet teknolojisi ve sosyal ağların getirmiş olduğu örgütlenme yapısıyla toplumsal değişim ve özgürleşmeyi talep eden azınlıktaki gruplar, toplumsal yapıda göz ardı edilen ve görünürlüğü en alt seviyede olan kişiler daha demokratik bir medya yapısı içerisinde iletişim ağlarına erişim imkânlarına ulaşabilmektedirler.

Dijital haber platformlarının çoğalması, dijital gazeteciliğin yaygınlaşması, büyük şehre ait seçkin ve tek platformlu kamusal yapı sorgulanmakta ve değişim için belli bir aşama kaydedilmektedir. Dijital gazetecilik geleneksel gazetecilikle karşılaştırıldığında çok katmanlı bir hayat görüşü sunmaktadır (McNair, 1999'dan aktaran Fenton 2020, sf.27).

İnternet kullanıcıları için sosyal medya ağ yapısında web 3,0 adı verilen algoritmik yapı, kişilerin internet ortamında yapmış oldukları aramalar örnek alınarak bir filtreleme

sistemi geliřtirmiřtir. Pariser (2011), bu filtreleme sistemini filtreleme balonu olarak adlandırmaktadır. Bu filtreleme sistemi, kiřilerin internet aramalarında ağırlıklı olarak hangi konular üzerinde arařtırma yaptığı ve gelecek arařtırmalarında hangi konuları öncelikli olarak arayacağı hakkında çeřitli tahminlerde bulunmaktadır. Kullanılmakta olan bu motorlar kiřilerin karřılarına çıkan bilgi akışını deęiřtirmekte ya da manipüle etmektedir. Dijk (2016), filtreleme balonu kavramının iki olumsuz özellięinden bahsetmektedir; ilki kiřilerin internet ortamında yalnızca ilgi duydukları ve onayladıkları bilgiye erişebilmeleri ve sürekli benzer bilgi kümeleri karřılařmak durumunda kalmaları ikincisi ise onları tek taraflı bir duruma hapsederek farklı bilgi ve görüşlere karřı kapalı bir tutum sergilemelerine yol açılmasıdır. Bunu yankı odası diye adlandırdığı bir tanımlama ile nitelendirmektedir (Praiser, 2011 ve Dijk 2019'dan aktaran Erimli ve Özçaęlayan, 2023, sf.109).

Çok kültürlü ve çok katmanlı bilgi kümelerinin ierisinde amatör medya, kiřilerin habere ve bilgiye ulaşma pratikleri aısından Web 3.0'ın kiřiselleřtirilmiř arama motorlarıyla bu yönde bir olumsuzlukla karřı karřıya kalabilmektedir. Web 3.0 teknolojileri, kullanıcıların ilgi alanlarına göre bilgi sunarak erişimi kolaylařtırırsa da, aynı zamanda bireylerin belirli bir bilgi balonu iinde sıkıřmasına neden olabilmektedir. Bu durum, farklı kültürel ve dūřünsel perspektiflere erişimi sınırlandırarak bilgi ekosisteminin çeřitlilięini tehdit edebilir. Özellikle amatör medya ieriklerinin bu yapı iinde görünürlük kazanması zorlařabilmektedir.

1.7 Yakınsama (Convergence) Kavramı

Henry Jenkins (2024), Cesur Yeni Medya adlı kitabında yakınsama / yakınlařma sözcüğünü medya yakınlařması olarak kullanmaktadır. Bilgi ierięi akışı, farklı medya platformları aracılığıyla yapılabilmektedir. Belli bařlı medya řirketlerinin ortaklařa çalışması ve istekleri doęrultusunda izleyiciler yer deęiřtirebilen bir tutum sergilemektedirler. Medya yakınlařması, çoęunlukçu kültür ve ortak zekâ kavramları bir arada deęerlendirilmektedir. Medyayı oluřturan etmenler, çeřitli medya biimleri, medya tekellerinin sahip olduęu güç bireylerin etkin eylemlikleriyle mümkündür. Medya kullanıcılarının yeni bilgi ve iletileri aramaları, geliřigüzel medya ierikleri arasındaki ilintileri kurlmaları iin kültürel bir dönüşümün simgesi olarak görölmektedir. Bireyler yeni medyanın iinde etkin olarak bulunmaktadırlar. Ortak zekâ medyanın gücünün bařka bir seçeneęi olarak deęerlendirilmektedir (Jenkins, 2024, sf.19-20-21).

Jenkins, (2024) medyadaki özgürleşme ile yakınsama kavramını tanımlarken Pool'u referans göstererek, iletişim araçları ve merkezi kontrolü şu şekilde açıklamaktadır:

“Özgürlük, iletişim araçları yayıldığında, merkezsizleştirildiğinde ve yazılı basın veya mikro bilgisayarlar gibi kolay erişilebilir olduğunda gelişir. Merkezi kontrol, iletişim araçları kümelenmiş, tekelleşmiş ve büyük ağlar gibi az sayıda olduğunda daha mümkündür (Pool, 1983'den aktaran Jenkins 2024, sf.29)”.

Jenkins (2024), medya yaklaşması kavramıyla ilgili olarak daha çağdaş bir tartışmadan söz etmektedir: Kara Kutu Yanılgısı (Black Box Fallacy). Günün birinde medyadaki tüm veri akışı taşınabilir bir kara kutunun içerisinde muhafaza edilecektir. Bu taşınabilir cihazlar kullanıcıların evlerinin içerisinde ya da istedikleri zaman gidecekleri tüm mekânlarda her zaman yanlarında götürebilecekleri bir çeşit medya veri bankası olarak kullanılacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken şey medyadaki değişimin yalnızca teknoloji odaklı olarak değerlendirilmesidir, böyle bir değerlendirme yanlış bir değerlendirme olacaktır. Değişim aynı zamanda kültür odaklı bir değişimdir. Medyanın her zaman, her yerde olacağı yeni bir çağa girmekteyiz. Bu yaklaşmayı hareketlendiren medya sahipliğinin temellerindeki değişimdir. Klasik Hollywood sinema sektörü yalnızca sinema filmlerinin yapımına odaklanırken, yeni medya şirketleri bütün bir eğlence sektöründe etkili olacak bir yapıya kavuşmaktadırlar. Warner Bros, sinema filmi, televizyon filmi, popüler olan müzik, internet sitesi, bilgisayar için hazırlanmış oyunlar, lunapark için üretilmiş oyuncak aletleri, yazılı basın ürünleri; dergi, kitap, gazete ve çizgi romanlar üretmektedir. Bu durum medyadaki tüketim alışkanlıklarının da değişmesine yol açmaktadır. Okulda verilen ödevini yapmakta olan genç birey birbiriyle hızlı bağlantılı internet ve veri tabanı sayesinde aynı anda birçok işi gerçekleştirebilmektedir. Yazı yazabilir, yakınlarıyla sohbet edebilir, müzik indirip indirdiği müziği dinlerken bir e-maile cevap verebilir, sevdiği bir diziden diyalog örnekleri alıp metinsel bir tartışmaya girebilir. Kendi ürettiği filmleri ve film müziklerini yaratabilir, bu ürettiklerini kaydedip internet aracılığıyla tüm dünyayla paylaşabilir. Yakınlaşma kavramı yeni medyanın hem üretim biçimlerindeki hem de tüketim biçimlerindeki değişim ve dönüşümü içermektedir. Hayatlarımız, isteklerimiz, yaşantılarımız, ilişki biçimlerimiz yeni medya araçları yoluyla iletilmektedir (Jenkins 2024, sf.35-36-37-38).

Yakınsama kavramı, iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte medyada içerik ve platformların birbirlerine yaklaşmasını ifade eden bir kavramdır. Henry Jenkins,

yakınsamayı eski medya ile yeni medya arasındaki etkileşimlerin bir sonucu olarak görmektedir ve yakınsamanın yalnızca teknolojik bir olgu değil aynı zamanda sosyolojik ve kültürel bir dönüşümü ifade ettiğini ön plana çıkarmaktadır (Akgül ve Toprak, 2021, s. 44).

Yeni medya, geleneksel medya ortamlarını dijital platformlarda birleştirerek, farklı içeriklerin aynı anda sunulmasını sağlamaktadır. Medyada meydana gelen bu değişim sınırların belirsizleşmesine neden olmaktadır (Hartley, 2002, s. 35).



2. YENİ MEDYA BELGESELİ

Levent Kılıç, (2019) Medya estetiği (media aesthetics) kavramını şu şekilde tanımlamaktadır:

“Fotoğraf, film, elektronik görüntüyü algılama duygusu. Görüntüye ve sese anlam ve biçim verebilme konularını içerir. bk. Görsel estetik, görüntü estetiği (Kılıç, 2019, s.157)”.

Dziga Vertov, kameranın hayatı eksiksiz izlemekte olduğunu, gözlediğini ve seçim yaptığını söylemektedir. Kamerayı kullanan tarafından, tüm gerçeğin açığa çıkmasını sağlamaktadır. Kamera, gerçek olamayan kurmaca bir sahne düzenini değil, önündeki gerçek hayatı görüntülemelidir (Dai Vaughan, 1979’dan aktaran Ulutak, 1988, s.29).

Belgesel sinema, Lumiere kardeşlerin bir trenin gara girişi ile başlayan gerçekliği arama serüveninde, anlatısını yeni medya ortamında sürdürmektedir. Yönetmenin tasarımcıya, izleyicinin kullanıcıya dönüştüğü yeni medya platformları, gerçekliği aramak ve yeni yollarla tekrar anlatmak için geniş, kolay ulaşılabilir yapım imkânlarına sahiptir. Vertov’un sine-göz’ü gibi, yeni medya belgeselleri coğrafya sınırlılığını tanımaksızın gerçekliği sayısal dünyada yakalamaktadır.

Son döneme baktığımızda, sinemacılar ve video sanatçıların, belli yöntem ve yaklaşımlar kullanarak, tarihsel dünyaya başka açılardan yaklaştıkları eserleriyle karşı karşıya kalmaktayız. Bu eserlerin içermiş olduğu yenilikçi ve çağdaş bakış açıları, belgesel sinemayı ve belgesel sinemacıları çağdaş sanatın alanına eskisinden daha fazla yaklaştırmaktadır. Lumiere Kardeşler’in ve ardından gelen belgeselcilerin dışarıda akıp giden dünyayı konu almaları gibi, bu yeni sanatçılar da dışarıdaki dünyaya yüzlerini çevirmişlerdir. Eserleri, aynı zamanda yanı başımızdaki, burada olanı da ele almaktadır. Edinilmiş deneyimler, farklı kimlikler, siyaset ve kültür tarafından zenginleşmektedir. Nesne ile özne arasındaki ilişki yeniden tanımlanmaktadır. Oluşturulan bu yeni denge biçimi, belgesel pratiklerinin yeni baştan inşasını sağlamaktadır (Renov, 2021, s.658).

Belgesel sinema, günümüzün teknolojik gelişmeleriyle birlikte, beyaz perdeden televizyonun yüzeyine ve sonra da dijital mecrada izlenebilecek şekilde değişiklik göstermiştir. Biçim ve içerik olarak değişen belgeselin anlatı yapısı da değişmiştir (Kuruoğlu ve Akçora, 2017’den aktaran Özçelik ve Arda, s.323).

Film ve televizyon izlemeye devam ediyoruz, fakat bu medyalar giderek çoğalan bir biçimde web ortamlarında yeni baştan düzenlenmektedir (Cohen, 2012, sf.328).

2.1 Yeniden Tanımlanan (Dijital) Sinema

Yeni medya belgeseli kavramının ortaya çıkması, öncelikle sinemada dijital dönüşümün başlamasıyla mümkün olmuştur. Sinema, tarihi boyunca dijital döneme kadar film yapım yöntemleri, çekim aşaması ve çekim sonrası kurgu aşamalarında analog yöntemler kullanılmıştır. Dijitalleşme tüm medyalarda bir değişim ve dönüşümün etkeni olmuştur. Elsaesser, (2021) sinemanın dijital dönüşümle birlikte melez bir iletişim aracına dönüştüğünü söylemektedir. Dijital teknolojinin kullanımı, ilk örneklerini öykülü sinemada vermiş, ardından belgesel sinemanın bu teknolojileri benimsemesiyle önemli bir ivme kazanmıştır. Belgesel sinema, dijital araçların esnekliği sayesinde yalnızca bilgi aktaran bir format olmaktan çıkmış, aynı zamanda interaktif ve deneysel bir yapı kazanmıştır.

Çok geniş olanaklarıyla ve özgür yapısıyla ön plana çıkan sinema, bu özgürlüğünü diğer medya araçlarıyla paylaşmaya başlamıştır. Bilgisayar teknolojisi, web tabanlı çeşitli bilgisayar oyunları, simüle edilmiş hiper gerçekler ile başa çıkmak durumundadır. Hipergerçek evreni içerisinde kalmış olan sinema, televizyon ile melez bir işbirliği içine girmektedir (Stam, 2014, s.323).

Dijital ortamda yapılmış ilk film 1996 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde yönetmen John Lasseter tarafından gerçekleştirilen Toy Story (Oyuncak Hikâyesi) adlı filmidir. Filmin yapım süreci içerisinde analog film yapım yöntemlerinde kullanılan hiçbir optik ve kimyasal tabanlı işlemlere başvurulmamıştır. Filmli kameraların kullanımı, 35mm gümüş solüsyonlu filmlerin kullanılması gibi klasik fotografik temelli süreçler yer almamıştır. Tüm aşamaların dijital yollarla yapılması sebebiyle film, sinema tarihi açısından önemli bir değişimin örneği olmuştur. Gerçek bedenlerden grafik bedenlere, bilgisayar işlemcilerinin ürettiği piksel çizimlerin gerçek görüntülerin yerine geçmesinin dışında, dijital filme geçiş klasik film anlatısının yerini grafiksel sunuma bırakmıştır. Klasik sinema, gerçekçilik ve medyanın biricikliği terimleri; dijital sinema, sanal gerçeklik ve medya yakınsamasına dönüşmüştür. Eski olan yerini yeni olana bırakmıştır (Elsaesser ve Hagener, 2021, s.304-307).

Robert Stam, (2014) dijital sinemanın alışveriş siteleri, video oyun sektörü ve compact disc (yalnızca okunur bellekli kompakt disk) teknolojisiyle aynı kulvarda olduğundan söz etmektedir. Umberto Eco, Foucault Sarkacı adlı kitabında, bilgisayar teknolojisinin geliştirdiği bir yazı yazma programı (yazılımı) olan word programının edebiyatı değişime

uğratacağından bahsetmektedir. Sinema da yeni medya tarafından yapısal olarak değiştirilmektedir (Stam, 2014, 326-327).

Dijital temsiller sınırlı sayıda örneklemlerden meydana gelmektedir. Dijital olarak üretilmiş bir hareketsiz görüntü pikseller matrisinden oluşmaktadır. Üretilen mekânın iki boyutlu olarak örneklemini oluşturmaktadır. Sinema var olduğundan beri zaman boyutunun örneklendirilmiş biçimine dayanmaktadır. Bu özelliğiyle kişileri bir bakıma yeni medyaya hazırlamıştır. Yapılması gereken şey var olan temsil biçimini alıp sayısal hale getirmektir. Dijital sinemanın gerçekleştirdiği olgu, aralıksız ve bütünlüklü olan bir yapıyı aralıklı ve bağımsız bir yapıya dönüştürerek tasarımsal bir ayrılık oluşturmaktadır. Bütün dijital medya ortamları; yazılı metinler, fotografik görüntüler, nicel nitelikteki görsel ya da işitsel olarak belirtilen zaman serisi verileri, üç boyutlu mekân tasarımları, grafik tasarımları, ortak dijital kodları paylaşmaktadırlar. Farklı medya çeşitlerini, multimedyaı ortak bir oynatıcı multimedya cihazı görevini görmekte olan bir bilgisayardan gösterilebilmektedir. Yeni medya kullanıcıları, aradıkları verilere rastlantısal bir şekilde rastgele ulaşabilmektedirler. Verilerin belirli bir sırayla depolanıp muhafaza edildiği analog film bobinlerinin ya da videokasetlerin yerine, bilgisayar ortamlarındaki depolama işlemlerinde bütün verilere aynı anda ve çok hızlı şekilde erişim sağlanabilmektedir. Analog olarak üretilmiş bir film dijitalle dönüştürüldüğünde ve bir bilgisayar ortamına aktarıldığında meydana geldiği tüm karelere eşit bir biçimde, rahatlıkla ulaşılabilir. Analog sinemada zaman çizgisel bir süreklilikte ilerler. Zamanın örnekleme kesintiye uğratılmaksızın doğrusal bir çizgide çıkartılır. Dijital medya, zamanın çok daha rahat kullanılabileceği, yönlendirilebileceği üzerinde çözümleme yapılabileceği iki boyutlu bir alanın üzerinde haritalandırma işlemi yapmaktadır (Manovich, 2023, s.48-49).

Analog film yapım teknikleri ile yapılan filmler artık dijital film yapım teknikleri ile yapılmaya başlanmaktadır. Film yapım süreçleri yeniden tanımlanmaktadır. Filmler, pahalı yapımlar tarafından büyük bütçelerle, sektörün profesyonelleri tarafından gerçekleştirilebilir ya da amatör kişiler tarafından bireysel çabalarla film yapım süreçleri gerçekleştirilebilir ancak her iki grup için de dijital film yapma kuralları aynı nitelikleri taşımaktadır. Bu kurallar şu şekilde açıklanmaktadır:

1- Maddi gerçekliği filme kaydetmek yerine üç boyutlu bilgisayar teknolojisi kullanılarak, grafik ve animasyon desteğiyle filme benzeyen sahneler üretilebilmektedir.

Dijital film çekim teknikleriyle çekilmiş görüntüler bir sahneyi meydana getiren unsurların yapısını oluşturan ve bilgisayar yoluyla şekillendirilip kurgulanacak bir hammadDEDİR. Yapım, yapım sonrasının yalnızca ilk aşamasını oluşturmaktadır. Analog sinemada analog yöntemlerle çekilmiş görüntülerin ulaşılacak son nokta olma özelliği dijital sinemada varılacak ilk nokta olarak değışiklik göstermektedir (Manovich, 2023,s.279).

2- Dijital bir film kamerasıyla çekilmiş olan bir görüntü, bilgisayar tabanlı bir resim çizme programıyla çizilmiş bir resim ya da üç boyutlu olarak hazırlanmış bir grafiksel görüntü arasında bunları işleyecek bilgisayar için hiçbir fark yoktur. İşlenecek olan bu görüntülerin hepsi aynı malzeme olan piksellerden oluşmaktadır. Pikseller, hangi veri tabanına ait görüntüye ait olurlarsa olsunlar istenildiği zaman değışikliğe uğratılıp birbirleriyle yer değıştirebilmektedirler (Manovich, 2023, s.279-280).

3- Dijital film ekipleri, elastiki yapılı esnek bir gerçeklik ile film yapım süreçlerine dâhil olmaktadır. Normal şartlarda yapılamayacak olan ancak yapılabilirliğinin gösterilmesi mümkün kılınmış yeni bir gerçeklik biçimidir. Robert Zemeckis tarafından 1994 yılında yapılan Forest Gump filminin başlangıç sahnesi, bir tüy parçasının fizik kurallarının ötesine geçerek çok uzun ve gerçek hayatta pek mümkün olmayacak hareketlerle gökyüzünde salınmasını gösterir. Stüdyo ortamında mavi perdenin önünde çekilmiş olan tüy sonrasında animasyon teknikleriyle yapılmış dış çekim görüntüleriyle birleştirilerek yeni bir gerçeklik yaratılmıştır (Manovich, 2023, s.280).

4- Bir filmin kurgu aşamasında, görüntülerin birleştirilerek anlamlı bir filmik bütünü oluşturmaya, film için yapılan çeşitli özel efektler analog film yapımında olduğu gibi ayrı iş akışlarının içinde yer almamaktadır. Her iki işlem de aynı bilgisayar ortamında sayısal olarak işlenebilmektedir. Sekansları filmik zamana göre kurgulamak, filmik mekânda bir araya getirmek, bir çekimin oluşturduğu görüntünün piksellerini değıştirerek değışikliğe uğratılması, teorik ve pratik olarak aynı iş yapım süreci haline gelmektedir. Her iki işlem de “kesmek” ve “yapıştırmak” eylemlerini gerektirmektedir (Manovich, 2023, s.280).

Dijital Sinema kavramı, bir sinema filminin yapımının, dağıtımının ve gösterilmesi aşamalarının dijital teknolojinin tekniklerinin kullanılarak yapılmasıdır. Bir filmin yapım aşamasındaki çekim ve çekim sonrası süreçlerinde şu yöntemler izlenmektedir. Birincisi: Filmin çekimlerinin dijital bir kamerayla gerçekleştirilmesidir. İkincisi: Bütün

görüntülerin bilgisayar ortamında üretilmesidir. Bu yöneme CGI – computer generated images (bilgisayar tarafından üretilmiş görüntüler.) adı verilmektedir. Fiziksel olarak var olmayan bir görüntünün sayısal olarak yaratılmasıdır. 3D modelleme yöntemi kullanılarak gerçekçi sahneler yaratılmaktadır. Üçüncüsü: Dijital teknolojinin imkânlarıyla sayısal görüntünün yeniden üretilbildiği çağda yapım sonrasındaki iş planına DI – digital intermediate (dijital post prodüksiyon süreci) adı verilmektedir. Dijital olarak çekilmiş ya da yeniden üretilmiş görüntülere renk düzeltmesi ya da görsel efektlerin eklenmesi gibi öğelerin eklenmesi aşamalarını oluşturmaktadır. Dördüncüsü: Dijital olarak yapılmış filmin dağıtım için gösterim aşamasına uygun bir formata dönüştürme aşaması oluşturmaktadır. Bu, filmin sıkıştırılma, güvenli bir şekilde muhafaza edilebilmesi için kodlanması ve filmin depolanabilmesi için DCDM – digital cinema distribution master (dijital sinema dağıtım ana dosyası) aşamalarından geçmektedir. DCDM dijital film içeriğinin sinema salonlarında gösterimi için filmin ulaştırılması aşamasındaki yüksek çözünürlükteki format biçimidir. Dijital sinema filminin gösterim aşamasında ise DCP – digital cinema package (dijital sinema paketi) yöntemi kullanılmaktadır. Bu yöntem, güvenlik için kodlanmış olan filmin kodunun açılması ve yüksek çözünürlükte dijital projeksiyon cihazında gösterilmesi için hazır hale getirilmesidir (Erkılıç, 2016, s.95).

Bir dijital televizyonun ekranı, bilgisayarların ya da tablet bilgisayarların ekranları, akıllı cep telefonlarının ekranları ve multimedya araçlarının medya görüntüleri. Bu bütün ekranlar kullanıcıya analog film ekranlarıyla karşılaştırıldığında bambaşka izleme koşulları sunmaktadır. Bir bilgisayarın ekranına bakıldığı zaman görüntüler gerçekliği göstermekten çok bir talimat gibi işlev görmektedir. Yeni nesil ekranlarda film izlemekte olan izleyiciler birer medya kullanıcısına dönüşmektedirler ve önlerine sunulan çok sayıdaki veriyi eş zamanlı olarak takip etmek, anlamlandırmaya çalışmak, birden fazla görevi aynı anda yapmakla yükümlü olmaktadır. Verileri anlamlandırma eylemi, yerini örnekleme akışına bırakmaktadır. Dijital sinema, sinemayı alımlamak yerine sinemayı deneyimlemek süreciyle karşı karşıyadırlar. Deneyimlenen sinema analog sinemadaki sinematografi öğesini korumaktadır. Filmik gerçeklik ortaya çıkan bu yeni dijital ekranlarda yeniden var olmaktadır. Sinema salonunda, karanlık bir ortamda beyaz perdede hikâyeyi izleyen izleyici kendisini yeniden bulunduğu ortamda yalnızlaştırıp dikkatini toplayabilmektedir (Casetti, 2021, s.190-191).

Dijital kamera kullanımı ve filmlerin dijital kurgu sistemleri kullanılarak kurgulanabilmesi, film yapım maliyetlerini düşürerek düşük bütçeye sahip yapımların daha rahat hareket etmelerine olanak sağlamaktadır. Fiber kablo bağlantılı çevirmeli ağ teknolojisi, benzersiz bir veri depolama ve veriye ulaşma imkânı sağlamaktadır. Yüksek çözünürlükte kopyalama özelliği ile çoğaltılmış olan görüntüler ana kaynağına gereksinim duymadan piksel olarak saklanabilmektedir. Dijital teknoloji film yapımcılarına bilgisayar tarafından tasarlanıp oluşturulmuş aktörler, masaüstünde kurgulanabilen uzun metrajlı filmler yapma olanağı tanırken uluslar arası işbirliği ile yaratma sürecine dâhil olmayı sunmaktadır. 1960'lı yıllardaki Avangard Sinema ifade özgürlüğüne dayanan, yenilikçi formuyla dikkat çekmekteydi. Daha düşük bütçeli yapım örnekleriyle, en az parayla en estetik işlerin üretildiği avangard pratikleri, yeni medya ve dijital sinema ile benzerlikler göstermektedir. Baskın sinemanın kameranın göz seviyesinde tutulması kuralı, sıçramalı çekim olmaması için gerçekleştirilen 30 derece kuralı gibi geleneksel kuralların yerini hızla arttırılan ifade çeşitliliği almaktadır (Stam, 2014, s.330).

2.2 Yeni İzleyici

Yeniden tanımlanmış sinema, beraberinde yeniden tanımlanmış seyirci kavramını da doğurmaktadır. Dijitalleşme ve yeni medya teknolojileri, izleyiciyi pasif bir alıcı olmaktan çıkararak aktif bir katılımcıya dönüştürmüştür. Geleneksel sinemanın tek yönlü iletişim modeli, yerini interaktif anlatıların ve kişiselleştirilmiş deneyimlerin olduğu bir yapıya bırakmıştır.

Film izleme deneyimi yalnızca mekânsal boyutlarıyla sınırlı kalmamaktadır (filmlerin sinema salonlarının dışında kamusal alanlarda izlenebilmesi). Dijital teknolojideki görüntü ve ses tabanlı gelişim yeni bir sinemayı biçimlendirirken aynı zamanda yeni izleyiciyi yaratmıştır. İzleyici filmi dışarıdan izlemek yerine filmin içine dâhil olmaktadır. Görüntüleri izlemek ve işitmek filmik anlatının ötesine geçmektedir. Sinemasal anlatıdaki gerçeklik olgusunun yerini teknolojinin abartılı bir şekilde kullanılması almaktadır. Yeni izleyici, klasik sinemada olduğu gibi filmin sahibi değil bir parçası olmuştur (Stam, 2014, s.325-326).

Sinemadaki dijital dönüşüm, sinema salonlarındaki klasik film izleme alışkanlıklarında köklü bir değişime yol açmıştır. Zaman ve mekâna bağlı kalmaksızın film izleme pratikleri yapılabilmektedir. Ev sinema sistemleri, YouTube benzeri sosyal medya film

izleme portalları, web tabanlı film izleme platformları (Netflix ve benzeri platformlar) izleyiciye yeni ve alternatif olanaklar sunmaktadır (Seçmen, 2020, s.257).

Netflix benzeri uluslar arası şirketler, faaliyet göstermiş oldukları ülkelerin film yapım şirketleriyle işbirliğine giderek, yöresel hikâyeleri evrensel platformlara taşıyabilmektedirler. İzleyici, analog sinema dönemindeki gibi sinema salonlarının film gösterme mekânlarına ve film gösterim saatlerine bağımlı kalmamaktadır. Kendi ülkelerinin filmik hikâyelerini, yüksek görüntü, ses ve bilgisayar tabanlı grafik animasyon efektlerinin eklenmiş haldeki film örneklerini, ev ortamlarında izleyebilmektedirler.

Dijital teknolojilerin bir kısmı yeni bir izleyici profili yaratmıştır. Yeni izleyici ve izlediği görüntü arasındaki etkileşimin düzeyi artmıştır. Yeni izleme pratikleri, ileride gelecek olan kuşaklar için görsel eğlence anlayışını değiştirmektedir. Bu yeni izleyici için bir devrim niteliğindedir (Rickitt, 2007'den aktaran Seçmen, 2020, s.257).

Klasik sinema izleme pratiklerinin aksine yeni medya izleyicileri, karartılmış sinema salonlarında beyaz perdeye doğru oturmuş, Platon'un mağara alegorisinde olduğu gibi elleri zincire bağlanmış bir şekilde hapsolmuş değil bir otobanda seyahat eder gibi hızlı ve özgürdürler (Manovich, 1994'den aktaran Stam, 2014, s.328-329).

Sayısal teknolojinin sunduğu olanaklar, film yapma pratiklerini profesyonel olmayan bireyler için de mümkün kılmaktadır. Amatör film ekipmanlarıyla, yeni nesil kameralı cep telefonlarıyla çekilmiş olan videolar sosyal medya ağlarının vasıtasıyla eş zamanlı olarak paylaşıp tüketilebilmektedir. Bu değişim, klasik sinema geleneğinin yapısını da değiştirmektedir (Seçmen, 2020, s.257).

Dijitalleşen film izleme kültürü, kolay taşınabilir (yer değiştirebilir) izleme kültürü olarak nitelendirilmektedir (Medin, 20018'den aktaran Seçmen, 2020, s.258).

Dijital sinema, film izleyicisinin izleme alışkanlıklarını değiştirirken, teknik olanaklar sayesinde amatör film yapımcılarının profesyonel film yapımcılarıyla web tabanlı ağlar üzerinden kolayca etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Artık bir film, yalnızca büyük bütçelerle ve stüdyo desteğiyle yapılmak zorunda değildir. Düşük maliyetli dijital ekipmanlar ve çevrim içi dağıtım platformları, bağımsız yapımcılar için yeni fırsatlar yaratmaktadır. Amatör film yapımcıları, dijital araçlar sayesinde yaratıcı fikirlerini geniş kitlelere ulaştırabilirken, profesyonellerle aynı platformlarda yer alarak sektörde görünürlük elde edebilmektedir. Bu durum, sinema dünyasında demokratikleşmeyi ve

çeşitliliği arttırmış, geleneksel yapım ve dağıtım süreçlerinin dönüşümünü hızlandırmıştır. Dijitalleşme, sinema dünyasında hem teknik hem de yaratıcı sınırların yeniden tanımlanmasına olanak sağlamaktadır.

2.3 Yeni Medya ve Belgesel Üretimi

Bill Nichols, (2017) 1960'lı yıllara gelindiğinde ses kayıt teknolojisinin gelişmesiyle birlikte ses kaydının stüdyo ortamından çıkarak kamera ile senkronlu bir şekilde ses kaydı yapabildiğini söylemektedir. Ses alımındaki bu yeniliği “katılımcı biçem” olarak adlandırmaktadır (Nichols, 2017, s.198).

Film kameralarının küçülerek 16mm film formatlı kameraların ve taşınabilir ses kayıt cihazlarının kullanılmaya başlanmıştır. Belgesel yönetmenlerinin anlatım olanakları da değişmiş ve kamera önündeki akan gerçekliğe kendilerini de ortak ederek etkileşimli bir film yapım sürecine girmişlerdir. Ses ve görüntü aynı anda alınmaya başlanmış ve kamera omuzda taşınabilir bir kullanım şekline dönüşerek sokağa inmiş ve hayatın akışını belgelemeye, kaydetmeye başlamıştır.

Belgesel yönetmeni varlığını kamufle ederek kamera önündeki gerçekliği izlemek yerine izlediği ve gözetlediği kişilerle etkileşimli bir sürece girmektedir. Film yapma sürecini değiştiren yönetmen, konu edindiği kişilerle doğal bir etkileşim sürecine girmektedir. Bu anlatma biçimi , “ben filmimde sizin için onları anlatıyorum”un yerini “belgeselde gördüğünüz kişilerle sizlerin ve benim adıma konuşuyorum”a evrilmiştir. Yönetmenin bu katılımcı yaklaşımına izleyici de eklemlenmiştir. Etkileşimli niteliğe sahip internet siteleri sahip oldukları yerleştirme özelliğiyle seyirciye seçenekli bir yapı sunmaktadır. Seyirciler kendilerine sunulan birden fazla olanağın içinde kendi seçtikleri yoldan gidebilmektedirler (Nichols, 2017, s.198).

Ülkemizde yeni medya belgeseli tanımlamasını ilk defa kullanmış olan belgeselci ve akademisyen Ersan Ocak, yeni medya belgeseli için şu tanımlamayı yapmaktadır: “Gerçek olanı yakalamak ya da oluşturmak için çaba sarf eden ve bu yolda yeni medya aracını kullanmakta olan bütün belgesel projeleri yeni medya belgeseli olarak kabul edilmektedir.” (Ocak, 2017'den aktaran Uygun, 2021, s.339-340).

Gerçekle etkileşim içine girmeye gayret gösteren bir belgesel projesi yeni medya belgeseli olarak adlandırılmaktadır (Ryan, 2021'den aktaran Uygun, s.340).

İnternet, özel alanla ortak alanı ayıran duvardaki bir yarık şeklini almıştır (Sorensen, 2008'den aktaran Saunders, 2014, s.244).

İnternet teknolojisi ve bu ağın sahip olduğu yenilikçi güç, hareketli imajların üretim süreci, tanıtılması ve dağıtılması süreçlerindeki aşamalarda büyük değişimlere yol açmaktadır. Bjorn Sorensen (2008), yeni medya ve belgesel ilişkisini, yeni medyanın belgesel sinema üzerinde olan olumlu etkilerini şu şekilde sıralamaktadır:

1- Yeni teknolojiler, yeni ifade etme araçlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Belgesel film yapım pratikleri, dar bir grubun elinde olmaktan kurtulup daha geniş toplulukların kullanımına sunulan bir anlatma biçimi halini almıştır.

2- Belgesel film yapım süreçlerinin çok daha demokratik ortamda yapılabileceği, demokratik bir alan yaratılmıştır.

3- Çağdaş anlatım biçimlerinin araştırılıp bulunması ve bunların uygulanabilmesi için yeni imkânlar doğmaktadır. (Sorensen, 2008'den aktaran Saunders, 2014, s.244-245).

Web 2.0 biçimiyle yeni medya bireylere, kültürel engelleri ortadan kaldırarak anlatım biçimlerine katılma olanağı tanımaktadır. Bu katılım demokratik yapıyı güçlendirmektedir. Analog film üretme pratikleri bir zamanlar, yapım maliyetlerinin yüksek olduğu ve profesyonel film ekipleriyle stüdyo gibi film üretme mekânlarında gerçekleştirilmekteydi. Dijital dönemde teorik açıdan tüm bireyler kendilerine bir platform bulabilmekte ve yapımlarını seyirciyle buluşturabilmektedirler (Saunders, 2014, s.244-245).

Özgür bir biçimde anlatma yolunda daha önce rastlanmamış seçeneklere sahip olan, en önemlisi de sunduğu süratlilik ve hareket serbestliği olan bu niteliği arttırılmış bireyler arası iletişim, takdir edilmeyi hak etmektedir (Juhász, 2008'den aktaran Saunders, 2014, s.245).

Pek çok kişi, bu mecraları kullanarak, klasik kanalları kullansa asla karşılaşamayacağı yeni yüzlerle karşılaşmaktadır. Bu yeni yüzlerden bir kısmı YouTube benzeri video paylaşım platformlarında oldukça geniş bir seyirci kitlesine ulaşabilmektedirler. Bu kişiler, izleyicileriyle etkileşime geçip paylaştıkları videoların nasıl daha iyi bir hale getirebilecekleri hakkında yorum ve tavsiyeler almaktadırlar. İzleyiciler etkileşimde bulundukları takipçilere dönüşmektedir. Bu gelişmeler demokrasi kültürünün örneklerini yansıtmaktadır (Saunders, 2014, s.244-245).

Sosyal medya ağlarının hızlı bir şekilde büyüyüp gelişmesi yeni bir izleyici kitlesi yaratmıştır. Bu kitle, medyayı pasif bir şekilde izlemeye karşı çıkan, yeni aktif izleyici kitlesidir. Bu kişiler etkin birer yaratıcı yönetmen, yapım ortağı ve hatta proje sponsoru olarak var olabilmektedirler. İzleyiciler yeni medyadaki çeşitli mecralara farklı dijital araçlarla ulaşabilmektedirler. Ulaştıkları bu mecralardaki hikâyeler, süre sınırlaması olmayan yeni ve özgür hikâyelerdir. Klasik sinema değişmeye başlamaktadır (Rosenthal, 2009'dan aktaran Saunders, 2014, s.247).

2.4 Belgeselin Yeni Biçimleri: Etkileşimli Belgesel

Sinema, yaratıcılarının niyetlerini aşan, kimi zaman izleyicinin anlamlandırma biçimiyle farklılaşan bir ifade biçimi sunmaktadır. Bu bağlamda, sinema, düşünsel bir süreç olarak yeniden şekillenmektedir. Film yalnızca bir öykü anlatma aracı değil, aynı zamanda düşünme ve paylaşma süreci olarak görülmelidir. Frampton, (2013) bu süreci şöyle açıklamaktadır:

“Yönetmen, bir anlamda filmin yaratıcısıdır, ama bir anlamda da, film-düşünme için basit bir mecra ve film-düşünmeyi doğru kavramak istiyorsak, öncelikle yaratıcı kavramını bir kenara bırakmamız gerekir. Filmozofinin filmi bu şekilde kavramsallaştırmasındaki amacı, sinemanın yaratıcılarını etkisiz kılmak değil, film deneyimine yeni boyutlar katmaktır sadece (Frampton, 2013, s.124)”.

Bill Nichols, (2017) Katılımcı biçimin önemli örneklerinden bir tanesinin Peter Forgacs'ın 1998 yapımı Tuna'dan Çıkış (The Danube Exodus) adlı belgesel olduğunu söylemektedir. İkinci dünya savaşı sırasında, Almanya'dan Karadeniz'e bir yolcu gemisiyle kaçarak kurtulan bir grup Yahudi ve aynı gemiyle Romanya'nın Beserabya bölgesinden Almanya'ya kaçan bir grup Almanın eş zamanlı hikâyesi anlatılmaktadır. Yönetmen Forgacs, belgeseli gemi kaptanının çekmiş olduğu amatör çekimlerden oluşturmuştur. Olaylara tanıklık etmiş olan kaptan savaş nedeniyle gerçekleşmiş olan zorunlu göçün gerçekliğini filme kaydetmiştir. Yönetmen, bu film parçalarını etkili ve şiirsel bir üslup kullanarak kurgulamıştır. İlerleyen süreçte Labirent adlı çalışmasını gerçekleştiren Forgacs, bu çalışmasında pek çok etkileşimli veri tabanı belgeseli üretmiştir. Bu etkileşimli projeyi Tuna'dan Çıkış belgeseliyle birleştirerek bir yerleştirme (enstalasyon) çalışması gerçekleştirmiştir. İzleyiciler, bilgisayardan ekrana yansıtılan film sahnelerini, hikâyeleri ve farklı konuları istedikleri sırayla izleyebilmektedir. İstedikleri takdirde, başka bilgisayarlarda depolanmış, belgeselin kurgusunda görmedikleri çekimleri, konuşmaları ve çeşitli belgeleri görebilmektedirler. Yönetmen

izleyiciye seçim yapma şansı tanımakta, belgeselin ilk kurgulanmış biçiminin dışında alternatif veriler de sunmaktadır. Forgacs'ın çalışması ve benzer nitelikteki çalışmalar bu anlatım biçiminin sayısal tabanlı, bilgisayar sistemleriyle desteklenmiş uygulamalarla birlikte geliştirilmesinin mümkün olduğu görülmüştür. Bu yeni etkileşimli anlatım biçimi, klasik anlatıya sahip belgesellerin alışılmış, hareketsiz ve yeniden kurgulanarak farklılaştırılması mümkün olmayan özellikleriyle karşılaştırıldığında kontrolün büyük bir bölümünü seyirciye bırakmaktadır (Nichols, 2017, s.198).

Klasik yöntemle gerçekleştirilmiş belgesellerde yönetmen son sözünü söylemiştir ve izleyici etkileşimli belgeselin yapısında olduğu gibi hikâyeye ortak olma seçeneğinden yararlanamamaktadır. İzleyici, yalnızca yönetmenin sunduğu perspektiften gerçekliği deneyimlemek zorundadır. Ancak, etkileşimli belgesel yapısında bu durum değişmiştir. İzleyici, hikâyeye ortak olma, anlatıyı keşfetme ve hatta yönlendirme imkânına sahip olarak anlatının bir parçası haline gelmektedir. Bu etkileşim, izleyicinin sadece bir gözlemci değil, aynı zamanda aktif bir katılımcı olmasını sağlayarak belgesel deneyimini daha dinamik ve bireysel bir hale dönüştürmektedir.

Etkileşimli yapıda, belgesel yönetmeni ile belgesele konu olan özneler arasında olan yapısal ilişki, seyirci ile materyal (bir araya getirilip toparlanmış olan) ilişkisine dönüşmektedir. Veri tabanı yapısına sahip olan veri tabanı belgeselleri, sıradan bir veri depolama sisteminin özelliklerinden çok daha fazlasına sahiptir. Yönetmen, veri tabanı sanatçısı olarak da nitelendirilmektedir. Sanatsal deneyimlilik ve estetik özgünlük değerleri açısından bir arşivleme sisteminin ötesinde bir yapı bulunmaktadır. Katılımcı belgesel yapısı, yönetmenin dışarıdan edilgen bir şekilde, kamera önündeki gerçeklere müdahil olmadan, şiirsel bir üslupla ya da didaktik bir tarzla hareket etmediği bir anlatım yapısını içermektedir. Belgesel yönetmeni, filmde bir anlatıcının ya da üst sesin oluşturduğu güvenli kurgusal yapıdan uzaklaşmaktadır. Şiirsel dilin yarattığı heyecan uyandıran biçimin dışına çıkmaktadır. Duvara konmuş olan bir sinek gibi edilgen ve hareketsiz duruşunu değiştirerek toplumun içine karışmaktadır. Bu karışma eylemini belli bir ölçüde yapabilmektedir çünkü kameradan kaynaklanan güç hala onun elindedir (Nichols, 2017, s. 199-200) .

Kate Nash, (2012) etkileşimli belgesel tanımlaması yaparken webdoc (web belgeseli) terimini kullanmaktadır. Yeni medya teknolojileri ile birlikte çağdaş belgesel film yapımcılarının da belgesel film yaratım süreçleri üzerine yeniden bir düşünme ve gözden

geçirme etkinliğinde olduklarından söz etmektedir. Belgeselciler, belgesel sinemanın nasıl değişim geçireceğini düşünmektedirler: parçalı yapı, çoklu medyalar, etkileşimlilik, melezlik, çapraz platformlar, yakınsama kavramı, simüle edilmişlik ya da daha akla gelmemiş başka bir olgu. Bu deneyselliğin içinde webdoc (web belgeseli) belgesel üretiminin kalıcı bir biçimi haline gelmektedir. Webdocumentary ana terimi web belgeseli, webdoc ya da interaktif web belgeseli adlarıyla da kullanılmaktadır. Bu ana terim, dağıtımını internet ağı vasıtasıyla olan, etkileşimli bir yapıya sahip, çoklu ortamlı bir belgesel üretimini tanımlamaktadır. Bu terimi, NFB (Kanada Ulusal Film Kurulu) ve her yıl web belgeseli ödülü vermekte olan France 24 kanalı sıklıkla kullanmaktadır. Bu kullanım elbette yeni bir belgesel formunun ortaya çıkıp geliştiğinin göstergesidir (Nash, 2012, s.197).

Stuart Dinmore, (2014) etkileşimin, yeni medyanın ve bununla birlikte bilgisayar kullanımının göze çarpan bir unsuru olduğunu söylemektedir. İzleyicinin çevrimiçi belgeselin sunduğu içerikle, arayüzü tasarımı aracılığıyla etkileşimlilik yaşaması, en önemli durumdur. İzleyici işbirliğinde bulunarak ortak zekâyâ katkıda bulunmaktadır. Bu katkı, dijital olarak üretilmiş olan belgeselin tüm içeriğine müdahale edilebilmesidir. İçerik, izleyicinin yorumlarına açık ve yeniden düzenlenebilir yapıdadır. Belgesel, yapısı gereği çok geniş bir sosyolojik ve tarihsel bir zeminde ilerlemektedir. Bu yönüyle, multimedya veritabanı yapısının izleyici tarafından alımlanması daha zahmetsiz olmaktadır. Pierre Levy'nin , (1997) öne sürdüğü ortak / kolektif zekâ kavramı ile işbirliği içerisindeki izleyiciler, bu yeni etkileşimli belgesel modelleriyle yeni fikir birlikleri oluşturabileceklerdir. Metinlerin doğrusal olmayan parçalı yapısı, içeriğin yeniden şekillendirilip düzenlenmesini mümkün kılmaktadır. Salazar, (2005) işbirliği modellerinin, veritabanı belgeselleri için tartışma ortamları yarattığını söylemektedir. Bu aynı zamanda akışkan bir temsil biçimini oluşturmaktadır (Dinmore, 2014, s.124-125).

Gerçekliği kaydetmek amacıyla dijital etkileşimli teknolojiyi kullanan tüm belgesel çalışmaları etkileşimli (interaktif/i-docs) belgesel olarak kabul edilmektedir. Etkileşimlilik, izleyicilerin belgesel projelerinin içerisinde yer aldığı, etkileşimli belgesel vasıtasıyla iletilen gerçekliğin alımlanmasında etkin bir görev aldıkları bir yapıdır. İzleyicinin konumu kullanıcı ve katılımcı olarak yeniden adlandırılmaktadır. Kullanıcı ile dijital olarak üretilmiş belgesel arasında fiziksel olarak gerçekleşen bir eylemliliğin olması gerekmektedir. Sayısal yapı, kendiyle geri bildirim yaratabilmek için yorum

yapmanın dışında Aston ve Gaudenzi (2012), etkileşimli belgeseli tanımlarken dört etkileşim biçimini öngörmektedirler (Aston ve Gaudenzi, 2012, s.125).

1- Konuşma biçimi

Kullanıcı ile sürekli bir etkileşim oluşturmak için üç boyutlu dünyaları kullanan bu etkileşimli belgeseller, kullanıcı ile bilgisayar arasında karşılıklı bir konuşma varmış gibi oluşturulmuştur. 1978’de MIT’den Lippman’ın ürettiği Aspen Film Haritası (Aspen Movie Map), fiziksel bir deneyimin dijital yöntemlerle belgelenmesinin ilk örneği olarak bilinmektedir. Aspen bölgesinin dijital olarak keşfedilmesi için film ve haritalama sistemi kullanılmıştır. Kullanıcının bölgede özgür bir şekilde dolaşabilme hissiyatını verebilmek için ortamın simülasyonu sağlanmıştır. İzleyici şehrin belli noktalarıyla etkileşim içine girmiştir. Bu yanılsama tekniği video oyunlarında kullanılmış ve daha sonra docu-games’e (belgesel oyun) esin kaynağı olmuştur (Aston ve Gaudenzi, 2012, s.126).

2- Hypertext (hipermetinsel bağlantılar) biçimi

Etkileşimli belgesel olarak kabul edilen ilk dijital belgesellerden bir tanesi 1989 yılında yapılmış olan ve Kaliforniya’daki Moss Landing limanının bir gününü belgelemiş olan Moss Landing projesidir. Limandaki yaşam birden fazla kamerayla kayıt altına alınmıştır. Gün boyunca kaydedilen bu görüntüler hiper bağlantılı bir arayüz aracılığıyla kullanıcıların istedikleri zaman erişim sağlayabildikleri kapalı devre bir video veri tabanına depolanmıştır. Bu şekilde yapılandırılmış bir etkileşimli belgesel, kullanıcılara birbiriyle bağlantılı görüntüleri keşfetme olanağı sağlamaktadır. Bu keşif, hiper metini yapının varlığından dolayı yapılabilmektedir (Aston ve Gaudenzi, 2012, s. 127).

3- Katılımcı biçim

Web 2.0 teknolojisiyle birlikte, kişiler internet ortamındaki içerikleri izlemenin dışında eylemliliklerde bulunmaya başlamışlardır. Dijital yazarlık, medyanın sunduğu imkânlar ve kullanıcılar arasında karşılıklı bir ilişki biçimini doğurmuştur. 1990’lı yılların sonunda MIT (Massachusetts Institute of Technology) Etkileşimli Sinema Grubu bünyesinde gelişen belgeseller adında izleyicilerin hikâyeye katılım sağladığı ve projenin sürekliliğinin olduğu belgeseller yapılmıştır. Collab-docs (katılımcı belgeseller) olarak tanımlanan belgesel üretimleri 2005 yılından sonra başlamıştır. Gelişmiş ülkelerdeki internet teknolojisindeki geniş bant sisteminin gelişmesiyle birlikte kullanıcılar, belgesel üretimine dâhil olmuşlardır. Belgesel yapımcısı, kullanıcıları yapım sürecine davet

etmektedir. Kullanıcı, Gaylor'un Remix Manifesto (2004-2009) adlı çalışmasında olduğu gibi çevrimiçi ağı kullanarak kurgu sürecine dâhil olabilmektedir. Mehta ve Elayat'ın Mısır'da 18 gün adlı projelerinde olduğu gibi Dış çekim yapıp sokakları belgeleyerek katılımı gerçekleştirebilmektedir. Bu biçimdeki bir etkileşimli belgesel, açık uçlu bir yapıya sahiptir. Bir veri tabanının oluşturulabilmesi için katılımcılarının ortaklığına ihtiyaç duymaktadır (Aston ve Gaudenzi, 2012, s.127).

4- Deneyimlenen biçim

Taşınabilir medya araçları ve uydu tabanlı GPS sistemi (Global Positioning System / Küresel Konum Saptama Sistemi), dijital olan veriyi fiziksel ortama kanallandırmıştır. Sayısal teknolojileri kullanarak yaptıkları çağdaş projelerle tanınan İngiliz sanat kolektifi Blast Theory, 2007 yılında Rider Spoke projesini üretti. Bisikletlerin gidonuna taşınabilir cihazları (Nokia n800) yerleştirerek şehirdeki bisiklet sürme deneyimlerini kaydettiler. Daha sonra bu kayıtları, kayıtların ilk kaydedildiği bölgeden geçen diğer katılımcıların ulaşabilmeleri için erişime açtılar. Bu yöntemle gerçekleştirilmiş bir yerel belgesel, katılımcısına fiziki olanın ve sanal olanın arasındaki farkın ortadan kalkmaya başladığı bir ortak melez alanı tecrübe etmeyi sunmaktadır (De Souza e Silva, 2006'dan aktaran Aston ve Gaudenzi, 2012, s.127-28).

Gaudenzi, (2013) etkileşimli belgeselleri tanımlarken yeni bir biçime sahip olan yaşayan belgesel tanımlamasını yapmaktadır. Etkileşimli belgesel birden fazla potansiyeli kendi içinde barındırmaktadır. Yaşayan belgesel tanımlaması canlı olanı, gerçek zamanlı olarak gerçekleşeni ifade etmektedir. Canlı, bağlantı anlamında da kullanılmaktadır. Elektrik ileten yaşayan bir kablo gibi. Aynı zamanda belli bir adreste yaşamak anlamında da kullanılmaktadır (Gaudenzi,2013,s.83).

Aston ve Gaudenzi, (2012) 2011 yılında ilk defa gerçekleştirilen i-Docs 2011 Etkileşimli Belgesel sempozyumuna gösterilen ilgili ve yapılan tartışmaların sonucunda etkileşimli belgesel kavramının altı farklı isimle daha adlandırıldığından bahsetmektedirler. Bu isimler:

- 1- Web belgeselleri. – web docs. 2- İşbirliği belgeselleri. – collab-docs. 3- Transmedya belgeselleri. – trans-media docs. 4- Çapraz medya belgeselleri. – cross- media docs.
- 5- Veritabanı belgeselleri. – database docs. 6- Hipermetin bağlantılı belgeseller. – hypertext docs (Aston ve Gaudenzi, 2012, s.134).

Yeni medya belgeseli olarak etkileşimli belgeselin bu isimleri, etkileşimli belgeselin türleri olarak da değerlendirilmektedir.

Ersan Ocak, (2017) yeni medya belgesellerinde etkileşimlilik niteliğini şu şekilde açıklamaktadır: Hikâyenin anlaşılır olabilmesi ve ortaya çıkması için, izleyici belgeselin anlatısıyla ilgili seçimler yaparak etkin bir şekilde görev almaktadır. Bir arayüz tasarımı ile etkileşim gerçekleştirmelidir. Bir sanat galerisinde düzenlenmiş olan dijital enstalasyon (yerleştirme sanatı) örneği olarak, bir web sitesinde, taşınabilir bir aygıtın içerisinde yüklenmiş olan bir uygulamada ya da sanal gerçekliğin yaşanacağı bir ortamda tecrübe edilebilmektedir (Ocak, 2017, s.108).

Çevrim içi internet ağı ortamları Web 2.0'ın sunduğu teknolojik olanaklar yeni ve yaratıcı belgesel biçimlerinin doğması ve gelişmesine imkan sağlamaktadır. Yeni medya üretim mecraları klasik belgesel üretim süreçleriyle karşılaştırıldığında farklılıklar göstermektedir. İzleyici profili, farklı biçimler, izleyicinin kullanıcıya dönüşmesi ve deneyimlenen izleme olanakları ile öne çıkmaktadır. Çevrimiçi internet ağ yapısı belgesel üretimlerine dağıtım açısından geniş imkânlar sunmaktadır. YouTube ve vimeo gibi önemli video paylaşım platformlarında belgesel üreticileri kendilerine ait belgesel kanalları açabilmektedirler. Bu nitelik çevrimiçi imkânların küçük bir kısmını oluşturmaktadır. Yeni işbirliği imkânları, bilgisayar yazılımlarının kullanılmasının getirmiş olduğu özgünlük ve etkileşim biçimleri belgesel yapım pratiklerinde değişimlere yol açmaktadır. Belgesel üretiminde katılım olanakları “Katılımcı Belgesel” kavramını doğurmuştur. Katılımcı belgesellerin üretim süreçleri, birlikte anlam üreten, etkileşimin giderek artmasıyla toplulukların değişimi ve yöresel medya alanlarının da genişlemesi gerçekleşmektedir. Çevrimiçi belgesel yeni bir video okuryazarlığı ile tecrübe edilmektedir. Yöresel video, amatör, elinizin altında tuttuğunuz ve her an kullanıma hazır, kolay biçim alan bir teknolojiyi barındırmaktadır. Jean Burgess (2007), yöresel video örneklerini, ticari üretim pratiklerinin dışında tutulan, günlük konuşmalar ve aile fotoğrafları gibi öykü anlatmanın günlük özgün deneyimleri olarak değerlendirmektedir. Yöresel (amatör) videonun çevrimiçi internet tabanlı türleri, içten ve duygusal bir dile sahiptir. İnternet kültürünün kendini çoğaltabilen teknolojileri tarafından yön verilmektedir. Video kameranın kolay kullanımı, istenildiği zaman istenildiği yerde oluşu ortak bir dil oluşturmaktadır. Belgeselin sahip olduğu yeni dil klasik belgeselin yapısına karşı durmaktadır (Dovey ve Rose, 2021, s.686-687-688- 689).

Geert Lovink, (2023) dijital platformlardaki veri tabanı yapısını, görüntünün sayısal bir veri olarak kümelenmiş bir şekilde olduğunu söylemektedir:

‘‘Fotoğraf, resim, film rulosu, kâğıda basılı kitaplar, gazeteler gibi ağır, statik medya nesnelerinin dijitalleştirilmiş versiyonlarıyla değil, birden pörtleyen, (beğenilerle, işlemlerle, izlenme sayılarıyla) iz bırakan ve sonra kaybolan mink, kırılğan veri silsileleriyle uğraşıyoruz. Platformdaki süratli değişiklikler, dosyanın sabit statüsünü, sayfaları olan bir statik site fikrini un ufak eder ‘‘(Lovink, 2023, s.122).

Ersan Ocak, (2017) Aston ve Gaudenzi’nin (2012), etkileşimli belgesellerden veri tabanı belgeseli türünü açıklarken yeni medya belgesellerinin hepsinin bir veri tabanı sayesinde işlediğini söylemektedir. Veri tabanı belgesellerinde öyküsel anlatının oluşturulabilmesi ve anlaşılır kılınması için izleyicinin anlatısal yapı ile ilgili seçimlerde bulunarak etkin bir görev üstlenmesi gerekmektedir. Üretim sürecine dâhil olan seyirci, belgeselci ile de bir işbirliği pratiğinde bulunmaktadır (Ocak, 2017, s.108-110).

Hudson, (2008) etkileşimli belgeselin, topluluk ağları üzerinden hareket ettiğini ve katılımlılık özelliği ile göze çarptığını söylemektedir. İşbirlikleri ile hareket eden, açık uçlu içerik yapısına sahiptir. Gaudenzi, (2009) Etkileşimli belgesellerin üç tane etkileşim modelini açıklamaktadır. Bunlar:

- 1- Yarı Kapalı etkileşim modeli: Kullanıcılar, etkileşimli belgesele göz atabilmekte ancak içeriğine her hangi bir müdahalede bulunamamaktadır.
- 2- Yarı Açık etkileşim modeli: Kullanıcılar, katılımcı olabilmekte ancak etkileşimli belgeselin yapısını değiştirememektedir.
- 3- Tamamen Açık etkileşim modeli: Kullanıcılar, etkileşimli belgeselin yapısını değiştirebilmektedir (O’Flynn, 2012, s.9-11).

Veritabanı belgesellerinde, belgeselin sahip olduğu anlatıyla katılımcının nasıl bir ilişki biçimi geliştirmesi isteniyorsa ona göre bir tasarım oluşturulmaktadır. Katılımcı, belgeselin yapım sürecine ve işleyişine iki şekilde katılabilmektedir. Birincisi: Katılımcı, hikâyenin kurgulanmasına birinci elden müdahalede bulunamaz. Belgeselin tasarımcısının çizmiş olduğu yoldan ilerleyerek seçimlerde bulunabilir. Kendi çizdiği yoldan ilerleyemez. İkincisi: Katılımcı, kendi yolunu çizmekte özgürdür. Kendi oluşturduğu verileri anlatıya dâhil edebilir ya da başkalarından aldığı verileri belgeselin şekillenmesi için kullanabilir. Özgün hikâyesini oluşturmakta özgürdür. Katılımcı ve

tasarımcı işbirliği içerisinde. Galloway, McAlpines ve Harris, (2007) birinci katılımcı biçim kategoriyi aktif uyarlanabilir kategori olarak adlandırmaktadır. İkinci katılımcı biçim kategoriyi ise genişleyen kategori olarak adlandırmaktadırlar. Aktif uyarlanabilir kategori, belgeselin kapalı bir veri tabanı üzerinde inşa edildiği bir yapıdır. Belgeselci, klasik anlatıda olduğu gibi, kurgunun hikâyeyi belirleme işlevini yalnızca kendi elinde tutmaktadır. Genişleyen kategoride ise kurgu yaparak anlatıyı belirleme eylemini katılımcılar da yapabilmektedir. Yani belgesel, açık bir veri tabanı üzerinde ilerlemektedir. Tam bir ortak üretim ve iş birliği mevcuttur. Ersan Ocak, (2017) bu yapıyı, kolektif/işbirliğine dayalı açık bir montaj olarak tanımlamaktadır (Ocak, 2017, s.112-113-114-116-117).

Açık veri tabanlı, işbirliklerine dayalı anlatılı yapılar, farklı özne-aktörlerin ortak ya da farklı düşüncelerinin bir bütünü olarak tez ve anti-tezlerden oluşmaktadır. Katılımcılar belgeselin anlatı yapısını ekleyip çıkardıkları veriler sayesinde oluştururken ortak kararlar alabilirler ya da ayrışma yaşayabilirler. Parçalı yapılardan oluşan hikâye dizgisi kendi içinde özgür ve demokratik bir anlatımı barındırmaktadır.

Dale Hudson, (2008) yeni medya ilkelerinin, geleneksel belgeselin anlatımına özgü temel özelliklerinden biri olan bütünlüklü doğrusal anlatı yapılarının değiştirdiğini söylemektedir. Veritabanı belgeselleri, klasik belgesellerin açıklayan, gözlemleyen ve bireysel yapılarını dönüşüme zorlayarak, düşünen, etkileşime giden, işbirliği yapan özelliklerle donatmaktadır. Görüntü ve sese dayalı verilerin düzensiz bir şekilde rastgele erişilebildiği, etiketlenip sıraya konduğu ve hemen dağıtılabildiği kodlanmış dijital imgeler söz konusudur. (Hudson, 2008, s.89)

Dijital dönüşümün getirdiği yeni yaratım biçimleri, sanat, sinema ve belgesel sinema ile birleşerek yalnızca estetik bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştürmeyi hedefleyen yapılar haline getirmektedir. Cohen, (2012) bu süreci Wag- meister(2000)'den alıntılarla şu şekilde vermektedir:

“Modern Sanat, Üçüncü Sinema ve dijital veritabanı yapıları arasındaki nirengi noktası, çoğulcu, süreç odaklı, gerçekten etkileşimli bir görsel işitsel ortam arayanlar için yeni bir yaratım modeli sağlayabilir. Bu üçgenin temelinde modern sanat hareketlerinin ve devrimci sinemanın özelemleri yer almaktadır.” (Wag- meister, 2000'den aktaran Cohen, 2012, s.328)

Nash, (2012) etkileşimin üç özelliğinin webdoc(web belgeselleri) ile ilgili olduğunu söylemektedir.

Birincisi: Belgeselin içeriğinde kontrolde bulunma. Kullanıcı bir gezgin konumundadır.

İkincisi: Belgesele katkıda bulunabilme yetisi ve bu katkıların çerçevelenme biçimi. Kullanıcı bir katılımcı konumundadır.

Üçüncüsü: Belgeselin oluşturulmasında kullanıcılarla ilişki kurma ve kullanıcının kendini anlatabilme yetisi. Kullanıcı bir yaratıcı konumundadır.

Etkileşim biçimlerini önemli kılan şey, belgeselin kullanıcılarından ne istediğiyle ilişkilidir. Bu etkileşimler, anlatı içerisinde pek çok şeyi gerçekleştirebilmektedir. Bunlar: Bilgiyi bulmak, yeni bir şey öğrenmek, öyküyü geliştirmek, öyküyü özgün kılarak kişiselleştirmek, içeriğe katkı sağlamak, oyunlu yapısını kullanarak oyun oynamak, arayüz özelliğini kullanarak ilgi çekici verileri keşfetmek. Etkileşimin sunduğu olanakların, kullanıcıya nasıl bir şekilde sunulduğu önemlidir. Etkileşimliliğin olanaklarının ne ölçüde olduğu, nerede konumlandırılmış olduğu. Etkileşim için kullanılan araçların katılımlılığa davet edip etmediği. Arayüz tasarımının kolay kullanılabilir olup olmaması. Katılımcının etkileşime nasıl girdiği. Anlatı içerisindeki yolculukta, katılımcının yolunu bulması için herhangi bir yardım unsurunun olup olmaması. Etkileşimin bu özellikleri, belgeselin anlamına olan katkılarını ön plana çıkarmaktadır. FitzSimons, (2009) belgeseldeki etkileşim biçimlerinin, çok sesliliğin ortaya çıkmasına kolaylık sağlayan bir zemin oluşturmakta olduğunu söylemektedir.

Asylum: Exit Australia / Sığınma: Avustralya'dan Çıkış. Avustralya 2011 yapımı etkileşimli belgesel, kullanıcılarına bir sığınmacı rolü vererek, yarattığı simülasyonla deneyim yaşamasını sağlamakta ve aldığı kararlarla hikâyenin gidişatını şekillendirmektedir. NFB (Kanada Ulusal Film Kurulu) Katerina Cizek'in 2010 yılında ürettiği Highrise: Out My Window (Gökdelen: Pencereden Dışarıya) on üç ayrı büyük şehrin konu edildiği, kırk dokuz öyküden oluşan bir çalışmadır. Arayüzdeki her bir pencere, kullanıcıyı başka bir şehre götürmektedir. 360 derece görüntüleme sisteminin kullanıldığı çalışmada kullanıcı hem gezinti deneyimi yaşamaktadır hem de pencereden çektiği görüntüleri katılımcı veri tabanına yükleyerek anlatıya katkıda bulunmaktadır.(Nash, 2012, s.200-201-202)

2.4.1 Arayüz Tasarımı (Kültürü)

Arayüz tasarımı, kullanıcıların anlaşılması güç sistemleri daha rahat anlayabilmeleri için simgeler üzerine kurulmuştur. Örnek vermek gerekirse; masaüstü (destkop) simgesi, bilgisayar teknolojisini çalışma ortamının dijital bir organı haline getirerek çalışanların alışkın oldukları bir sistemde var olmalarını sağlamaktadır. Bu simge, kullanıcıların sayısal dünyayı daha kolay anlamlandırmalarını sağlarken anlaşılmanın güçlüğü de basite indirgemektedir. Arayüz tasarımı, sahip olduğu renkli ikonalar ve çizgi filmi andıran arkadaş canlısı görüntüsüyle pencereler arasındaki bağlantıyı başarılı bir şekilde sağlamaktadır. Bu simgeler, kişilerin dijital teknolojiyi gündelik hayatlarında kullanabilmeleri için uyumlu hale getirmektedir. Bilgiye demokratik bir yoldan ulaşılması sağlanmıştır. Johnson (1997), Arayüz tasarımının teknolojik bir yapı olmakla birlikte sosyal ve kültürel ilişkilerin kurulmasında da etkili olduğunu söylemektedir. Bu bağlamda arayüz kültürü terimi kullanılmaktadır. Grafiklerden oluşan arayüzler, veriyi rahat ulaşılabilir ve anlaşılabilir kılmak için fonksiyonelliği ve estetik görünümü bir arada kullanmaktadır (Johnson, 1997, s.15-17).

Etkileşimli belgeseller, etkileşimliliği oluşturabilmek için bir arayüz tasarımı kullanmaktadır (Ocak, 2017, s. 110).

Katılımcı belgeseller, Web 2.0'ın sunduğu arayüzler aracılığıyla katılımlılık eylemini gerçekleştirmektedirler. İzleyici, içerik oluşturma sürecinin bir parçası haline gelmektedir.

Arayüz tasarımı, etkileşimli belgesel örneklerinde izleyicinin arayüzlere istediği gibi müdahale edebildiği bir ekran yüzeyi sunmaktadır. İzleyici belgeselin içindeki karakterleri seçebilmek ya da bölümler arası seçim yapabilmek için arayüzleri kullanmak zorundadır. Pepita Ferrari'nin 2008 yılında yaptığı Gerçeği Yakalamak: Belgesel Sanatı adlı etkileşimli belgesel projesi arayüz tasarımı için önemli bir örnektir. Tasarımcı Ferrari, 38 belgesel film yönetmeniyle yaptığı röportajlardan oluşan 163 adet video klibi arayüz tasarımını kullanarak dizayn etmiştir. Proje, konular ve yönetmenler adı altında farklı başlıklarda toplanırken, izleyiciler birbirinden bağımsız bu klipleri izlemek için istedikleri gibi seçebilmektedirler (Ak, 2022, s.227-228-229).

Katılımcıya dönüşen seyirci, arayüzler vasıtasıyla istediği görüntü klipleri sayesinde bir seçim yapabilmektedir.

2.4.2 Hikâyenin Ötesi

Yeni medya belgeselleri, geleneksel belgesel anlatımının sahip olduğu doğrusal öykü anlatımı yapısının kurallarına bağlı kalıp bu kuralları tekrar etmek zorunda değildir. Yeni medya belgeseli, gerçeklikle olan ilişkisini yeni yollarla inşa etmektedir (Whitelaw, 2002, s.3).

Hikâyenin Ötesi (Beyond Story) kavramı, ilk olarak Alexandra Juhasz ve Alisa Lebow'un öncülüğünde 2018 yılında yayınlanan bir bildiriyle açıklanmıştır. Farklı ülkelerdeki belgesel yönetmenleri, ortak bir metni okudukları bir video paylaşmışlardır. Videoda: “Belgesel, kategoriler, biçimler ve çeşitlerin içine sokulup hapsedilemez. Belgesel bunların ötesinde gerçekleştirilebilecekleri alanlar bulmak zorundadır. Belgeselciler belgesel film yaparak bir direnç ortaya koyuyorlarsa bu direnci belgesel de bir kategorinin içine hapsedilmemek için göstermelidir. Belgeselciler dünyayla bağ kurmanın, iletişime geçmenin yeni yöntemlerini bulmalıdır. Gerekli olan topluluk belgeselleri yapılmalıdır. Bağ ancak bu şekilde kurulabilmektedir (Uygun, 2021, s.336-337-338).

2.4.3 Doğrusal Anlatımdan Parçalı Anlatıma

Hikâye dramatik bir yapıda oluşturulmalıdır. Bütünlük içinde, yaşayan bir varlık gibi içerisinde tamamlanmış, başı, ortası ve sonu olan bir eylemliliğe sahip olmalıdır. Bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır (Aristoteles, 2019, s.68-69).

Klasik anlatıda hikâye hem kurmacada hem de belgeselde doğrusal bir yapıya sahiptir. Bütünlüklü yapıyı oluşturan bir serim (filmin başlangıcı), düğüm (geliştirme kısmı) ve çözüm (bitiş) vardır. Yeni medya belgesellerinde katılımcı, bir arayüz tasarımı ile veritabanı aracılığıyla etkileşime girerek belli seçimler yapar ve hikâyenin kurgulanmasında etkin rol oynar. Bu kurgu aşamasında yapıyı doğrusal bir bütünlükte değil parçalı bir yapıda kurmaktadır. Seyirci, başından sonuna bütünlüklü bir hikâyeyi izlemek yerine kendi ya da başka aktif seyircilerin kurduğu yapı doğrultusunda parçalı anlatı verilerinin üzerinden gitmeyi tercih etmektedir (Ocak, 2017, s.108).

Walter Benjamin, (2011) Brecht'i Anlamak adlı eserinde Bertol Brecht'in epik tiyatro kuramında zamanı şöyle açıklamaktadır: Epik tiyatrodaki zaman film şeridinin yapısındaki gibi ilerler. Film şeridini oluşturan görüntüler gibi parçalı bir yapıya sahiptir. Kesintiye uğrayarak parça parça ilerlemektedir (Benjamin, 2011, s.34).

Klasik anlatıdaki bütünlüklü yapı, çağdaş anlatıda kırılmaktadır. Klasik sinema anlatısındaki doğrusal anlatım eğrisi çağdaş sinemada epik tiyatrodan alınan miras ile parçalı anlatım yapısına dönüşmüştür. Fransız yeni dalga akımı, İtalyan yeni gerçekçiliği, Dogmacılar, Brezilya Cinema Novo akımlarında, anlatının yapısı doğrusal olmayan bir yapıdadır. Etkileşimli belgeseller de yapısal olarak çağdaş sinema örnekleri ile benzeşim kurmaktadır.

Yeni medya belgeselleri, klasik belgeselin yapısını oluşturmakta olan anlatının tutarlı olma kuralına savaş açmaktadır. Yeni medya belgeselleri, açık bir anlatı yapısına sahiptir. Kullanıcı, anlatı üzerinde söz sahibidir. Anlatının sürekliliği, berberinde yenilenmeyi ve değişimi getirmektedir (Castells, 2011, s.10).

Yeni medya belgeseli biçimlerinde kullanıcı istediği zaman anlatının içinde yolculuk yapabilir. Her içeriği oluşturan parça bütünü oluşturmak için vardır. Anlatıya ait tema bir tıklamadan daha fazlasını ifade etmemektedir (Whitelaw, 2002, s.2).

2.4.4 Yapı Söküm

Etkileşimli belgeseller katılımcı yapısıyla yapısökümü (deconstruction) kuramının özelliklerini içinde barındıran bir biçime sahiptir. Yapısöküme göre edebiyat metinleri çok anlamlılığı barındırmaktadır. Bir metni pek çok birey yorumlayabilmektedir. Düşüncelerin birbiriyle olan uygunluğu, anlamı okurun katılım göstermesine göre değişmektedir.

Yapısöküm tekniğinin kuramcısı Jacques Derrida, dünyanın yapıntı olduğunu ve bir krizin içerisinde bulunduğunu belirtmektedir. Yapısöküme göre tek bir doğru yoktur ve kesinliği olmayan doğruya eleştirel bir gözle yaklaşılmalıdır. Metnin ışında bir şey olmaması krizin sebebidir. Edebiyat ve yorum bilim de bir krizin içindedir. Bu batı medeniyetinin de bir çıkmaz da olduğunun göstergesidir (Megill, 2008'den aktaran Yanık, 2016, s.91).

Edebi bir metin yazar tarafından üretildikten sonra tek bir yorum ile yorumlanamaz, metin pek çok biçimde alımlanabilir. Yorum bilimi de yeniden değerlendirilmelidir. Batının tüm kabul gören doğruları yapısöküme uğratılmıştır (Yanık, 2016, 91-92).

Yapısökümü, dilin çoklu anlamları barındıracak şekilde yeniden inşa etmeyi amaçlar. Değişik diller ve kültürlerle sınır koyulmadan birlikte var olmaktadır. Derrida, yapısökümünü irdelerken James Joyce'un yazın biçiminden örnek vermektedir. Joyce

anlatısını tüm sözcük ve cümlelere mümkün olabilecek en fazla anlamı yükleyerek oluşturmaktadır. Dil bütünlüğünü bu zenginlikle gerçekleştirmektedir. Derrida, Joyce'un Babil Kulesi (Wake and Babil) anlatısından söz ederken dillerin ayrışması ve birbirleriyle karışmasını vurgular. Babil kulesi, sona ermemişlik, belirsiz olma, çoklu anlamın simgesidir (Tekin, 2016, s.1).

Hudson, (2008) , Derrida'nın , (1996) tanımından yola çıkarak internet tabanlı belgeselin, aynı anda hem yapıcı hem de yıkıcı bir özelliğe sahip olan bir arşiv ateşinin içinde çalışan, anlamın defalarca kez birleştirilebildiği yeni bir biçime sahip olduğunu söylemektedir. Dijital arşivler dijital kodlarla çalışmaktadır ve kullanıcının uzaktan erişimine olanak tanıyarak katılımını gerçekleştirmektedir (Hudson, 2008, s.90).

Hikâyenin Ötesi platformunun öne sürdüklerinden bir tanesi de, edebiyat metinleri gibi belgesel sinemanın ortaya koyduğu ürünlerin de yapısöküme uğratılması gerektiğidir. Belgesel sinemadaki klasik anlatım formlarının eleştirel bir bakış açısıyla gözden geçirilmesi gerekmektedir. Bu klasik yapının olumsuz yönlerinin değerlendirilmesi gerekmektedir. Belgesel, bireylerin yaşantılarını, düşünce biçimlerini başka bireylere arada herhangi bir aracı olmadan anlatmalıdır. Klasik anlatımın baskın formu ise bu aracısız anlatım için bir engel teşkil etmektedir (Uygun, 2021, s.337).

2.4.5 Açık Alan Belgeselleri

Umberto Eco, (2001) Açıklık kavramını şu şekilde açıklamaktadır: Bir sanat eseri, izleyicisine tamamlanmamış bir yapıda iletilmemişse bile, yaratıcı ve özgür bir yanıt istemektedir. Yorumcu, yaratıcıyla psikolojik bir işbirliğine girip sanat eserini yeniden oluşturan kadar, eserden herhangi bir doyum alınamamaktadır. Sanat eseri yorumlanırken nesnel bir biçimde seyirciyle eser arasında bir oyunu gerektirmektedir (Eco, 2001, s.11- 12).

Analog filmin ve analog videonun hareketsiz öğelerinden bağımsız bir biçimde, açık alan belgeselleri dinamik, işbirliklerine açık yapısı belgeseli yeniden tanımlamaktadır. Belgesel Sinemanın doğasındaki köklü değişimler, belgesel kuram ve pratiklerini yeniden değerlendirmeyi gerektirmektedir. Belgesel anlatısındaki metin merkezliliğini bir kenara bırakarak belgeseli değiştiren, teknoloji, işbirlikleri, topluluklar, hareketlilikler üzerinden bir değerlendirme gerekmektedir. Yeni medya ve yeni mecraların oluşması belgesel projelerinde bir dönüşüme neden olmuştur. Melez teknolojilerin varlığı, web 2,0 internetin katılımcı ve işbirlikçi yeni biçimi, sosyal medya platformları, dijital medya

araçları, yerel medya, bu değişimin bir kısmını açıklamaktadır. Ekonomik, sosyo-kültürel ve estetik değişimler belgeselin yeni biçimlerini, açık alan belgesellerin oluşmasını hızlandırmıştır. Açık alan belgeselleri, ortak hareket etme ve bir araya gelmek için bir alan yaratmaktadır. Açık alan projeleri, muğlak, akışkan ve hareket alanı daha özgür olan kamusal alana taşınmaktadır. Öykü anlatımının ulaşılabilen bu yeni olanakları, yeni medya araçları tarafından aktif hale getirilen yeni ortamlarda artarak var olmaktadır (Michiel ve Zimmermann, 2021, s.665-666-667).

Açık alan belgesellerinde yönetmen, bir araya getirene ve tasarım yapana dönüşmektedir. Meydan okuma, yerini işbirliği yapmaya bırakır. Belgesel, kişilerden topluluğa, tekillikten çoğul olmaya, yargıya varmak yerine keşif yapmaya davet etmektedir. Kapalı yapıdan kurtulup açık olmaya, büyülemekten davet etme eylemine geçmektedir. Katı yapı, geçirgen yapıya dönüşmüştür. İtmek eylemi yerini çekmek eylemine bırakmaktadır. Farklı şekil ve renklerin bir araya geldiği çoğulcu bir yapıdan oluşmaktadır. Üçgen anlatılar, dairesel anlatılarla yer değiştirmektedir. Dikey hiyerarşiler yerine yatay birliktelikler önemlidir. Anlatı, kolektif bir kimlik inşası üzerine kurulabilmektedir (Michiel ve Zimmermann, 2021 s.670-671).

Açık alan belgeselleri, sınırları aşabilen, farklılıkları barındırıp topluluklar arasında köprü görevi gören belgesellerdir. Klasik film anlatısının doğrusal yapısını reddeder ve her an kendini başka bir projeye ortak edebilmektedir. Yalnızca bir öykü anlatma aracı olarak kalmaz, aynı zamanda farklı kültürler, fikirler ve deneyimler arasında dinamik bir etkileşim alanı oluşturmaktadır. Anlatıyı, önceden belirlenmiş bir yol haritasına bağlı kalmadan yeniden şekillendirebilmektedir. Geçirgen yapısıyla, dijitalleşmenin ve interaktif teknolojilerin sunduğu imkânlarla melez türlere kolaylıkla uyum sağlayabilmektedir.

2.4.6 Transmedya (Çok Platformlu Hikâye Anlatıcılığı) Belgeselleri

Transmedya terimini ilk defa kullanan Marsha Kinder, medyadaki hikâye öğelerini ve izleyicinin bu hikâyeleme biçimlerine gösterdikleri tepkiyi, duydukları ilgi düzeylerini araştırmıştır. 80’li yıllarda Amerika’da büyüyen çocuklar, sabah programlarındaki pek çok transmedya hikâyesine alışmıştır. 90’lı yıllara gelindiğinde ise artık onlar birer yetişkin film yapımcısı olmuşlardır. “Blair Cadısı” gibi sinema filmleri bu yaklaşımın önemli örneklerindendir. 2003 yılında kurulmuş olan 42 Entertainment adlı şirket Microsoft ile işbirliğine giderek “Yapay Zekâ” adlı sinema filminin tanıtım kampanyası

için bir oyun geliştirmişlerdir. Gerçek hayat ile dijital hayatı birleştirerek öykü anlatımını, etkileşimliliği ve katımlılığı yeni bir tasarımla gerçekleştirmişlerdir. Henry Jenkins transmedya hikâyeciliği terimini kullanmış olan ilk bilim insanıdır. Öykü anlatımı ile internet ortamındaki bilgi akışını birleştirmiştir. Bir şemsiye terim olarak; medya yakınsaması (yöndeşmesi) dönemi başlamıştır. Bütün medyaların kendi arasında hızlıca aktığı bir yapı oluşmuştur. Bir bilgisayar oyunu, dijital kitap, web uygulaması ya da film. Transmedya hikâyesi oluşturma sürecinde her platform kendi düzeline düşen en iyi işi yapmaktadır. Transmedya öykü anlatıcılığı, izleyiciyi yalnızca bir medyayı kullanma zorunluluğunu yok ederek medya ortamları arasında gezinme imkânı yaratmaktadır. (Zimmermann, 2014, s.20-21-22-23-24).

O'Flaynn, (2012) Transmedya belgeselini, öykünün, anlatının, sinema salonları, televizyon, taşınabilir tablet ve taşınabilir cihazlar gibi izleme mecralarında olan izlenme hareketliliğiyle açıklamaktadır. Troy, (2011) ise transmedya belgeselini, web'in katımlılığı sağlayan niteliklerini ve dijital formlarını siyasal ve sosyal değişim yaratmak için kullanan belgesel türü olarak tanımlamaktadır. Transmedya akışkan bir yapıya sahiptir. Taşınabilir cihazlarda eğlence sektörünün bir parçası olarak da kullanılabilir, aktivist topluluklar tarafından gerçekleştirilen siyasal belgesel projelerinde de görülmektedir. Napoli, (2011) yeni medya kullanıcılarının geleneksel medyadan yeni medya platformlarına geçme özgürlükleri olduğundan bahsetmektedir. Yeni medya hikâye anlatıcıları ise yeni anlatma biçimleri bularak yeni izleyicilerinin platformlarında gezinmektedirler (Zafra, 2022, s.3 -4).

2.4.7 VR (Virtual Reality) Sanal Gerçeklik Belgeselleri

VR (Virtual Reality), Sanal Gerçeklik teknolojileri, tıp ve askeri alanlar için geliştirilmiş olan bir teknolojidir. Sonrasında reklam, oyun ve eğlence sektöründe kullanılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik teknolojisinin geliştirilmesi, yeni medya ortamlarında, bu teknoloji ile üretilen içeriklerin daha kolay erişilebilir ve izlenebilir olmasını sağlamaktadır. VR hikâye anlatımı için popüler bir alan oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik, belgesel için yeni bir ortam oluşturmaktadır. Anlatıda yakalanmak istenen şey, orada olma, orada bulunma hissini kullanıcıya yaşatmaktır. Yaratılmaya çalışılan durum Immersion (kendini kaptırma) ve Immersive (kendine çeken, sürükleyici) terimleriyle adlandırılmaktadır. VR başlıkları VR gözlükleri gibi simülasyonu yaratmayı sağlayan araçlar bu deneyimliliği pekiştirmektedir. Gerçekliğin yeniden yaratılması, kullanıcının

gerçeğin izini sürmesine ve orada olma hissinin keyfine varmasına yol açmaktadır. Haber belgeselleri ile tanınan Nony de la Pena, immersive journalism (sürükleyen, sarmalayan habercilik) kavramı altında üç boyutlu çalışmalar yapmaktadır. 2014 yılında Project Syria (Suriye Projesi) adlı, VR teknolojisi kullanarak yaptığı çalışması, kullanıcıyı Suriye'deki çatışmaların orta yerine konumlandırır. Pena çalışmasında gerçek görüntü ve seslerden yararlanmıştır. Kullanıcılar, çatışmanın ve bombalamanın içinde kalmışlık hissini yaşamaktadırlar. Katılımcılar etkileşime girmek için tasarımcının tasarladığı, 3D teknolojisiyle yaratılmış olan Avatarları (sanal ortamda temsil edilen sembol karakter) kullanmışlardır. Kullanıcılar, mekânda gezinme deneyimini yaşamışlardır. Janet Murray, (2016) VR çalışmalarının etkileşim özelliği barındırması gerektiğini söylemektedir. Aksi takdirde VR projeleri amacına ulaşmamaktadır. 2015 yılında, Gabo Arora ve Chris Milk'in gerçekleştirmiş olduğu Clouds Over Sidra (Sidra Üzerindeki Bulutlar) adlı kısa belgesel çalışması Birleşmiş Milletlerin katkısıyla yapılmıştır. 360 derece VR teknolojisinin kullanıldığı belgesel, sanal gerçekliğin belgeselde hikâye anlatım olanaklılığı için önemli bir örnektir. Ürdün'de bulunan bir mülteci kampında, Sidra isminde bir kız çocuğunun bakış açısından kamptaki hayatın yaşam koşulları, mekânlara yerleştirilmiş 360 derece kameralarla kayıt altına alınmıştır (Sarı, 2017, s.101-103-104-107-108).

Etkileşimli veri tabanı belgesel türlerinden olan sanal gerçeklik belgesellerinin işlediği konular ağırlıklı olarak savaştan kurtulan kişiler, mülteciler, evsizler gibi temaların üzerinde örnekler vermektedir. Klasik medyaların çok ilgisini çekmeyen ve sesini duyurmakta etkisiz ve güçsüz topluluklar katılımcı belgesel yardımıyla görünür olmaktadır. Aynı zamanda, izleyiciyi gerçeğin yeniden inşa edildiği ve birebir deneyimlendiği bir estetik evrenin içerisine çekmektedirler.

2.4.8 Docu Game (Oyun Belgesel)

Belgesel, dijital bir ütopya üzerinden tekrar kurulmaktadır. Bu, sayısal dünyanın gerçekte hesaplaşması olarak değerlendirilmektedir. Wintonick, (2021) öykü anlatımının yeni biçimlerinin belgeseli, temeli gerçeklere dayanan kurmaca olarak dönüştürdüğünü söylemektedir. Üç boyutlu grafik animasyon teknolojileri belgeseli canlandırmaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR) ile tasarlanmış bilgisayar oyunları, belli çelişkileri barındırmasıyla birlikte belgesel oyunları (docugames) adıyla karşımıza çıkmaktadır (Wintonick, 2021, s.708).

Bilgisayar oyunlarının görselliği ve simülasyon gücü, son zamanlarda dikkat çekici bir seviyeye ulaşmıştır. Geçmişte, soyut dünyada abartılmış hikâyelerle oynanan oyunlar yerine tarihsel gerçeklere dayalı olaylar ve durumların temsil biçimlerini görmekteyiz. Bu tarihi olaylar temsil edilmekte ya da yeniden canlandırılmaya çalışılan senaryolarla vücut bulmaktadır. Bilgisayar oyunlarının gerçek dünya modellemeleri (simülasyon) kullanması yeni bir durum olmamakla birlikte bu modellemelerin karakteristik özellikleri dikkat çekmektedir. Bu belgesel oyunlar, Pearl Harbor saldırısını, Kenndy suikasti ya da 11 Dünya Ticaret Merkezi saldırısı gibi önemli tarisel konuları ele almaktadır. Belgesel oyun tasarımcıları, bu tasarımlarını kurgusal olmayan yeni medya ile aynı düzleme getirmek için uğraş vermektedir. 2005 yılında tasarlanmış olan Super Columbine Massacre RPG adlı belgesel oyunu, 1999'da Columbine Lisesindeki silahlı saldırıyı konu almaktadır. Tasarımcı Danny Ledonne bir belgesel film yapımcısıdır. Silahlı saldırıları simüle etmek için gerçek videolar, gazeteler ev resmi evraklar kullanmıştır (Fullerton, 2008, s.1-2-22).

Gerçek unsurları etkileşimli bir yapı ile bir araya getirerek anlatıyı bunun üzerine kurmak, katılımcıyı bu anlatının öznesi haline getirmek, katılımcılar için daha tercih edilir öyküler oluşturmaktadır (Castells, 2014'den aktaran Şentürk ve Arda, s.348).

Belgesel formlarıyla bilgisayar oyunun buluşturulması elbette gerçekliği arayan bir belgesel film olarak değerlendirilemez ancak gerçek olma hissini arttırır. Etkileşimli bir yeni medya belgeseli türü olarak, kullanıcı oyuncuya dönüşen izleyiciler, belgesel oyunların tüketicisidirler.

2.5 Etkileşimli Belgeselde Oyunluluk Kavramının Tanımlanması

2.5.1 İzleyicinin Kullanıcı Oyuncuya Dönüşmesi

Johan Huizinga, (2006) Kültürün oyun formunda oluştuğunu söylemektedir. Kültür var olduğundan beri oynanan bir yapıdadır. Toplum içindeki yaşam, oyun biçimlerinde simgelenmektedir. Topluluklar, oynamış oldukları bu oyunlarda yaşamı ve dünyayı yorumlamaktadır. Kültür, doğduğu andan itibaren oyunun özelliklerini taşımaktadır. Oyun unsurları gün geçtikçe evrimleşerek kutsal olanla, şiirsel biçimde, hukuk ya da siyasal yaşamın içine karışarak şeffaflaşır. Oyunluluk hali kültür içinde kendini saklamaktadır. Ancak en gelişmiş toplumlarda dahi bu oyunluluk hali tekrar ön plana çıkabilmektedir. Bireyleri ya da toplulukları bir oyunun yaratacağı heyecan ve esrime haline sokabilmektedir (Huizinga, 2006, s.70-71).

Oyun yalnızca bir eğlenme biçimi değildir. Oyun, ciddiye alınarak yapılan ve ciddi sonuçlar almanın hedeflendiği bir gerçekliği oluşturabilmektedir. Oyunluluk, kendi tabiatında oyun unsurlarını barındırmayan eserlere oyun tasarımını eklemek ve bu sayede onları daha cazip ve etkili hale getirmek için kullanılan metotların uygulanmasıdır (Şentürk ve Arda, 2019, s.347).

Oyunlu anlatının öne çıkmakta olan özelliği, anlatı yapısının klasik neden sonuç ilişkili yapıdan oluşan dünyasından vazgeçip, seyirci- okuyucuyu aktif bir şekilde katılımlılığa davet etmesidir (Bedir, 2021, s.371).

Cohen, (2012) veri tabanına dayalı etkileşimli belgesellerle bilgisayar oyunlarının yapısını birbirine benzetmektedir. Veritabanı tasarımcılarını yazar olarak nitelendiren Cohen, katılımcıların yani seyircilerin de birer yazar olduğunu söylemektedir. Yazarlar, belgeselin anlatısını yönlendirmekte ve şekillendirmektedir. Aynı özellik, bilgisayar oyunlarını oynayan oyuncular için de geçerlidir. Oyun endüstrisi, kullanıcı-oyuncularını, oyunun anlatısını geliştirmek için ortaklığa davet ederler. Oyun oynarken deneyimlilik kazanan kullanıcı-oyuncu, hikâyeyi belli bir ölçüde değiştirebilmektedir. Bu özellik etkileşimli belgesel için de geçerlidir (Cohen, 2012, s.339-340).

Etkileşimli yeni medya belgeselleri bir oyunun yapısal özelliklerini içinde barındırmaktadır. İzleyicilerine, kullanıcılarına bir oyunun içindeymiş duygusu yaşatmaktadır. Kullanıcı, etkileşimli belgeselin içine dâhil olduğunda oyunun bir parçası haline gelmektedir. Hikâyenin anlatısı, yaşamın gerçeklerini barındırdığı için izleyici bir illüzyonun içinde yer almaz. Oyunu, gerçekliğin dışına çıkmadan oynamaya devam etmektedir. İzleyici oyunu, etkileşimli belgeselin içinde yapılandırılmış kurallar çerçevesinde oynamaktadır. İzleyici, oyun dolu belgesel anlatısının içerisinde bir oyuncuya dönüşmektedir (Ocak, 2017, s.109-110).

Doğrusal olmayan, parçalı anlatı yapısına sahip yeni medya belgeseli, arayüz tasarımı ile izleyiciye seçim yapma şansı sunmaktadır. İzleyicinin kullanıcıya dönüşerek belgeselin anlatısına ortak olması oyun dolu olma özelliğini pekiştirmektedir. İzleyici artık bir kullanıcı- oyuncu olmuştur. Bu yapı, izleyicinin hikâyeye dâhil olmasını sağlayarak geleneksel pasif izleme deneyimini, aktif bir katılım sürecine dönüştürmektedir. Belgeselin farklı anlatı yollarını keşfetme imkânı sağlayan bu yapı, izleyiciyi sadece gözlemci olmaktan çıkararak anlatının yönlendiricisi haline getirmektedir. Kullanıcı-

oyuncunun aktif rolü, belgeselin sınırlarını genişleterek kişisel ve özgün deneyimlerin ön plana çıkmasına olanak tanımaktadır.

Kullanıcı, dijital bir oyunda seçtiği karakterlerden biriymiş gibi hikâyeyi oluşturma, istediği gibi geliştirme şansına sahiptir. Bir anlatıyı birden fazla biçimlerde bozup tekrar yapabilmektedir. Belgesele konu olan ve gerçek hayatta bulunan karakterlerin, coğrafyanın ya da nesnelerin hikâyelerini sanal bir ortamda oluşturmaktadır (Uygun, 2021, s.348).

2.5.2 Daha Özgün ve Demokratik Bir Yapı

Vertov 1926'da, film kamerasının, görünen dünyanın içerisine daha etkili bir şekilde karışmasını söylemektedir. Ezilenlerin, emekçi ve işçi sınıfının etrafını çevreleyen hayatın görünümünün algılanma gayretlerinde belgesel öncü olmalıdır. Dijital mecraların çağında belgeselcinin üstüne düşen görev nedir? Belgesel her zaman çevrimiçi yapıdadır. Web belgeselleri, taşınabilir (mobil) belgeseller internet teknolojisinin olduğu her yerde elimizin altında bulunmaktadır. Çapraz medya ortamında sayısal (dijital) belgeseller sosyal medya mecraları arasında akışkan yapılarıyla ortaya çıkmaktadır. Belgesel sinema siber ortamda çok daha geniş bir tabana yayılmaktadır. Yeni medya çok daha demokratik bir yapıya kavuşurken belgeseli de demokrasiyle birleştirmiştir. Belgesel ve demokrasi birlikte Dokümo demokrasi (documocracy) kavramını doğurmuştur. Peter Wintonick, (2021) yeni medya ortamında Dokümedya (docmedia) sözcüğünü türetmiştir (Wintonick, 2021, s. 706-708).

Dijital ortamın sağladığı imkânlar, çok sesli demokratik yapının ve çok sesli estetiğin var olmasını ve gelişmesini sağlamaktadır. Veritabanının sağladığı alan, çoğul sanatların açık uçlu ve kesinliği olmayan belirlenemez yapısıdır. Bireysel bir anlatının temsiliyeti yerine veritabanının çoklu yapısı, farklı sesleri ve birden çok medya biçimlerinin bir arada olmasını sağlayan olanaklılığa imkân sağlamaktadır. Veritabanının mimarisi ile yirmi birinci yüzyılın belgesel formlarının gün yüzüne çıktığı görülmektedir. Bu bilgi mimarlığı ve katılımcı biçim beraberinde özgün bir yapı oluşturmaktadır. 2007 yılında Jonatan Harris tarafından yapılan yeni medya belgesel örneği Balina Avı (The Whale Hunt), sanatçının Alaska'da bir eskimo ailesiyle geçirdiği dokuz günü anlatmaktadır. Harris, balina avını, 3214 fotoğraftan oluşan bir sekansla kayda almıştır. Hedeflediği şey, bir arayüz aracılığıyla yeni bir hikâye anlatımı oluşturmaktır. İzleyen her izleyicinin farklı alımlayacağı ve farklı deneyim yaşayacağı açık uçlu etkileşimli bir çalışma yaratmak için

fotoğrafları kullanmıştır. Bu özgün sonucun değerlendirmesini yaparken bilgisayarın kolektif yaratma edimini de göz önüne almaktadır (Dovey ve Rose, 2021 s.702).

Wintonick'in, (2021) kullandığı gibi yeni dokümkrafi biçimleri dokümedyada coğrafya ve zaman sınırı gözetmeden eşit bir şekilde etkileşimli örnekleriyle boy göstermektedir. Bu yeni yaklaşım, geleneksel belgesel formatlarının sınırlayıcı yapısını aşarak, izleyicilerin yalnızca tüketici değil, aynı zamanda içerik üzerinde söz sahibi oldukları bir ortam sunmaktadır. Katılımcılarına eşit, demokratik bir ortamda yaratıcı deneyimler yaşamalarını sağlayan bu yapı, belgesel sinemanın toplumsal katılım ve bireysel ifade açısından dönüştürücü potansiyelini arttırmaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin sağladığı esneklik ve interaktif arayüzlerin kullanımı, izleyicilerin yalnızca belgeselin bir parçası olmasını değil, aynı zamanda içerik akışını şekillendirmesini de mümkün kılmaktadır.

2.5.3 Arayış ve Gezinti Deneyimi

Etkileşimli belgeseller, izleyiciyi bir arayış ve gezinti deneyimine dâhil olmaya çağırır. Bu gezinti sırasında kullanıcı, dijital bir arayüz aracılığıyla belgeselin içeriğini keşfederken, görsel, işitsel ve etkileşimli unsurların birleşimiyle zenginleştirilmiş bir öykülü dünyaya dalmaktadır. Bu arayış süreci, hem kullanıcının özgürlüğünü desteklemektedir hem de belgeselin sunduğu bilgilerin ve perspektiflerin derinlemesine incelenmesine olanak tanımaktadır. Kullanıcı, bir hikâyeyi pasif bir şekilde izlemek yerine, belgeselin sunduğu haritalar, bağlantılar ve etkileşimli araçlar aracılığıyla kendi hikâye yolculuğunu oluşturabilmektedir.

Bir web belgeseli, kullanıcıyı içeriğinde gezinmeye davet etmektedir. Sanal bir dünya ile sarmalanmaya ya da bir topluluğun katılımcısı olmaya çağırabilmektedir. Kullanıcı, web sitesiyle, belgeselin tasarımcısıyla ya da öteki kullanıcılarla etkileşime girebilmektedir. Kullanıcının gezinti deneyimi, etkileşimli yapıyı desteklemektedir (Nash, 2012, s.198).

Mekânların simüle edilmesi, izleyiciyi o mekânın keşfedilmesi için katılmaya çağırır. İzleyici, yoğunluk olarak farklı derecelerden oluşmuş olsa da, simüle edilmiş bir mekânın içinde oluşturulan sanal gerçeklik, VR başlıklarıyla başın bir yana doğru hareket ettirilmesi, farenin tıklanmasıyla fiziki bir gezinti deneyimi yaratılmaktadır. Sanal gerçekliği oluşturan bu araçlar, görsel ve işitsel bir mekânın üretilmesini sağlamaktadır. Bu kişiye özel öznel bir gezinme biçiminin yaratılmasıdır.

Yaratılan şey, detayları gözlemlemek, köşede bucakta ne olduğunu merak edip araştırmak, görünen nesnelere açık olmaktır. Simüle edilmiş bir ortamda gezinme tecrübesi, birinci tekil şahıs olan ben'in gezintisidir. Gezintiye çıkmış olan ben ve simülakr. Gerçek ve simüle edilmiş mekânlarda gezmek, anlamı oluşturmak için önemlidir. Sanal gerçeklik, edimsel canlandırma açısından değerlendirildiğinde beden türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Canlandırma eylemi üçüncü bir alan meydana getirmektedir (Whitelaw, 2002 Baudrillard, 1983 ve Poremba, 2013'den aktaran Nash, 2018, 97-98).

2.5.4 Orada Olma Hissini Yaratmak

Birçok belgeselci için var olmakta olan bir tutku, orada olma hissini gerçekleştirilmesi olasılığıdır. Steuer, (1992) sanal gerçeklikten söz edildiği zaman, gerçeği tarif etme deneyimleri iki boyutlu ekranlar ve onun görsel işitsel estetiğinden oluşmamakta olduğunu söylemektedir. Ontolojik olarak ekranın varlığı tamamen ortadan kalkmamıştır. Sanal gerçekliği oluşturan, klasik izleme pratiklerinde, ekranın dışından izlediğimiz dünyanın içerisine girerek, o dünyanın gerçekliğinin bir parçası olduğumuz yanılsamasının yaratılmasıdır. Bu oluşturulan yanılsama, sanal gerçeklik kavramını, farklı bir deneyimleme biçimi olarak algılanmasının merkezinde yer almaktadır (Nash, 2018, S.97).

Sanal gerçeklik, geleneksel ekran deneyimini aşarak izleyiciyi hikâyenin ve mekânın doğrudan bir parçası haline getirme kapasitesine sahiptir. Bu teknoloji, yalnızca bir görsel işitsel estetik sunmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi fiziksel ve duygusal bir bağ kurmaya yöneltilmektedir. İzleyici yalnızca dışarıdan gözleyen değil, aynı zamanda sanal ortamda hareket edebilen, etkileşimde bulunabilen ve o yaratılmış olan dünyanın dinamiklerini etkileyebilen aktif bir katılımcı konumundadır. Sanal gerçeklik, kullanıcıya fiziksel gerçeklikle dijital kurgunun sınırlarının silikleştiği bir deneyim sunarken, aynı zamanda izleme pratiklerini yeniden tanımlamaktadır. Orada olma hissini daha önce hiç olmadığı kadar güçlü bir şekilde yaşatmaktadır.

2.5.5 Aracısız Anlatma ve Sürdürülebilirlik

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'ne göre (<http> - 2). Sürdürülebilir kelimesi, aynı düzeyde veya biçimde devam edebilen anlamını taşımaktadır. Dijital medya için üretilen belgesellerin sürdürülebilir olması, yapı ve içerik bakımından devamlılığının olması olarak değerlendirilebilir.

Belgeseli oluşturan öğelerin, belgeselin konu edindiği özne ve nesnelerin ele alınış biçimlerinin ve anlatımdaki özgünlüğün devam etmesi sürdürülebilir olmak kavramını açıklamaktadır (Uygun, 2021, s.336).

Etkileşimli belgeselde, belgeselin yönetmeni, klasik yazar-yönetmen, auteur - yaratıcı konumundan sıyrılıp, eşitlikçi, demokrat, bir küratörün (sergi düzenleyicisi) işine olan bakış açısıyla belgesel üretimine yaklaşmalıdır. Yönetmen, belgeselin içeriğinin birlikte üretildiği ve yaratım aşamasının birlikte paylaşıldığı bir üslubu öğrenmek durumundadır (Aston ve Gaudenzi, 2012'den aktaran Ocak, 2022 s.36) .

Nash, (2012) etkileşimli belgesellerin üretim bağlamları, metinsel özellikleri amaçları bakımından sürekliliği ve sürdürülebilir olmalarının vurgulanması mümkün olmaktadır. Corner, (2002) belgeselin işlevini geleneksel olarak üç kategoride tanımlamaktadır. 1- Demokrat Yurttaş (izleyicilerin aktif birer yurttaş olarak katılımcı olmaları için tanıtımın ve bilginin sağlanması), 2- Araştırmacı gazetecilik 3- Köklü sorgulama (Var olan düzeni sorgulayıp çeşitli alternatifler sunmak). Webdoclar ağırlıklı olarak çevreyle ilgili sorunları, siyasi ve sosyal konuları, araştırmacı bir gazetecinin üslubuyla ele almaktadır. Bu konulara örnek çalışmalar olarak Waterlife (Su Yaşamı), 360 Degrees Gaza/Sderot: life in spite of everything (gaza/sderot: her şeye rağmen yaşam), The Big Issue (Büyük Mesele) (evsizlerin sorunlarını anlatan web belgeseli) etkileşimli web belgeselleri verilebilir (Nash, 2012, s.198).

Kate Nash'in, (2012) vurguladığı webdocların ağırlıklı olarak işlediği sosyal, siyasal ve çevresel sorunlar, belgesellerin sürdürülebilir ve sürekliliği olan yapıya sahip olmasında önemli faktörlerdir. Bu konular, insanlığın her zaman ve her coğrafyada karşılaştığı sorunlar olmakla birlikte doğası gereği katılımlılık ve işbirliklerine açıktır.

Sayısal ve katılımcı medya yapısı yeni hedefler sunmaktadır. İzleyiciyi belgeseldeki var olan bir karakterin yerine geçirmektedir. İzleyici, anlatılanı izlemek yerine anlatılanın

yerine geçmektedir. “Karakter bu nedenle bu davranışta bulundu yerine sen olsaydın ne yapardın?” düşünme biçimine bürünmektedir (Aston ve Gaudenzi, 2012, s.132).

Aracısız anlatım, yönetmenin kontrolü altında geliştirilen anlatı yapısının yerine, bir aracının olmadığı, çok sesli bir anlatı yapısının ortaya konmasıdır. Katılımcı biçim, seyircinin de üretimde söz sahibi olduğu, oluşturulmuş olan öyküyü dışarıdan izlemek yerine öyküyü birlikte oluşturma pratiğidir. Aracısız anlatım, işbirliği deneyimlerinin çoğalarak devam etmesine ve sürdürülebilir bir yapıya kavuşmasına olanak sağlamaktadır.



3. ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE OYUNLULUK ÖZELLİKLİ BELGESEL ÖRNEKLERİ.

3.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Etkileşimli belgeseller, klasik belgeselin tek yönlü ve tek parçalı anlatı yapısından farklılık göstererek, izleyiciyi pasif konumdan aktif bir konuma dönüştürmektedir. Yeni medya teknolojileri, belgeselcilerin kullandığı yöntem ve araçlar, etkileşimli belgeselin farklı bir form olarak ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu çalışmanın amacı, etkileşimli belgesellerin özelliklerinin izleyicileri hangi yöntemlerle deneyime soktuğunu incelemektir. Etkileşimli belgeseller, izleyiciyi kullanıcı - oyuncuya dönüştürmektedir. Kullanılan teknik ve estetik biçimler, kullanıcıya oyunluluk deneyimi yaşatmakta ve kullanıcıda orada olma hissini yaratmaktadır. Bu bağlamda, etkileşimli belgesel örneklerinin kullanıcıyı oyun dolu bir belgesel izleme sürecine davet ederken hangi yöntem ve teknikleri kullandığı örnek etkileşimli belgeseller üzerinden incelenecektir. Etkileşimli belgeselin veritabanı tasarımcısına dönüşen yönetmeni, yaptığı arayüz tasarımı ile etkileşimli belgeselin oyunlu anlatı yapısını şekillendirmektedir.

Çalışmada incelenmiş olan projeler, izleyicinin kullanıcı – oyuncuya dönüşmesini sağlayacak olan teknik ve estetik özellikleri içlerinde barındırmaktadır. Kullanıcısına orada olma hissini yaratan etkileşimli belgesel örnekleri, toplumsal ve kültürel değişimler açısından da önem kazanmaktadır. İzleyicinin bir oyuncu gibi hareket etmesi, etkileşimli belgesellerin demokratik katılımcı yapısını desteklemektedir. Katılımcı belgesel örneklerinin oyunlu özelliklerinin kültürel boyutları göz önüne alınarak incelenmesi, belgeselin yeni formlarının daha açık bir biçimde anlaşılması açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda çalışmanın araştırma sorusu ‘’ Etkileşimli belgesellerde oyunluluk, arayüz tasarımı ve katılımcılık unsurlarının kullanıcı deneyimine etkisi nedir?’’ olarak belirlenmiştir.

Bu çalışma etkileşimli belgesellerin bileşenlerini ve toplumsal etkilerini analiz ederek, bu yeni medya biçiminin yaratıcı ve dönüştürücü potansiyelini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yönüyle akademik literatüre ve pratik uygulamalara katkı sunması nedeniyle önem taşımaktadır.

3.2 Araştırmanın Yöntemi

Çalışma, karma yöntem yaklaşımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Karma yöntem nitel ve nicel yöntemleri bir araya getiren araştırma biçimidir. Karma yöntemin bir çeşidi olan sıralı karma yöntemi, araştırmada kullanılan yöntemin bulgularını bir başka yöntem kullanarak genişletme ve detaylandırma çalışmasıdır (Creswell, 2009, s.23, s.31). Nitel araştırma yöntemi çerçevesinde ayrıntılı betimle tekniği, tematik içerik analizi teknikleri kullanılmıştır ve yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Nicel araştırma yöntemi ile örnekleme oluşturan projelerin içeriğine dair nicel veriler kategorilere ayrılmış ve etkileşim analiz tabloları oluşturulmuştur. Nicel araştırma yöntemi, bir çalışmanın elde edilen sonuçlarının toplanarak analiz edilmesi, yazılması ve yorumlanması süreçlerini içermektedir (a.g.e.,s.17). Nicel araştırma sonucu elde edilen veriler, etkileşimli belgesellerin izleyiciyi etkileşime sokarak aktif hale getirmesinin incelenmesine olanak sağlamaktadır. Bu analiz yöntemleri, incelenen etkileşimli belgesellerin teknik, estetik ve anlatısal özelliklerini detaylı bir biçimde değerlendirilmesine imkân vermektedir.

Araştırmada kullanılan ayrıntılı betimleme yöntemi, ele alınan belgesellerin bileşenlerini, tasarım özelliklerini ve kullanıcı deneyimini açıklamaya odaklanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.85). İçerik analizi ise, seçilen belgesellerdeki oyunluluk, arayüz tasarımı ve orada olma hissi gibi temaların sistematik bir şekilde incelenmesine olanak sağlamıştır.

3.3 Analiz Kategorilerinin Belirlenmesi

Etkileşimli belgesellerin analizinde kullanılan kategoriler, araştırma soruları ve belgesellerin temel özellikleri dikkate alınarak belirlenmiştir. Bu kategoriler şu şekilde yapılandırılmıştır:

1. Oyunluluk Unsurları:

Kullanıcıların belgesel deneyiminde keşfetmeye dayalı unsurların varlığı.

Seçim yapma, öykünün akışını değiştirme ve anlatıya katılma gibi etkileşim özellikleri.

2. Arayüz Tasarımı:

Belgeselin kullanıcı ile olan etkileşimini sağlayan görsel ve işlevsel Tasarım unsurları.

Kullanıcının yolculuk deneyimini etkileyen tasarım detayları.

3. Orada Olma Hissi:

İzleyicinin fiziksel gerçeklikten soyutlanarak dijital anlatının bir parçası olarak hissetmesini sağlayan nitelikler.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin etkisi.

4. Kullanıcıdan Oyuncuya Dönüşüm:

İzleyicinin yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarak, anlatının aktif bir katılımcısı haline gelmesi.

Belgeselin kullanıcıyı yaratıcı bir sürecin parçası haline getirmesi potansiyeli.

3.4. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Çalışmanın evrenini, dijital platformlarda yayınlanan etkileşimli belgeseller oluşturmaktadır. Bu belgesellerin seçimi, hem dijital medya literatüründe hem de kullanıcı deneyimi çalışmalarında önem taşıyan örnekler üzerinden yapılmıştır.

Çalışma, oyunluluk, orada olma hissi, arayüz tasarımı gibi özellikleri ile öne çıkmakta olan etkileşimli belgeselleri incelemeyi hedeflemektedir. Araştırmanın örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir (Patton, 2002, s.45). Örnekleme dâhil edilen projeler için, Submarine Channel , MIT docubase ve Sinema Bergama etkileşimli belgesel internet siteleri kullanılmıştır ([http-3](#); [http-4](#); [http-5](#)).

Refugee Republic: Submarine Channel 2014 yapımı. Etkileşim yapımcısı Yaniv Wolf, arayüz tasarımcısı Christaan de Rooij'dir. Bu belgesel, Irak'taki Domiz mülteci kampındaki yaşamı etkileşimli bir şekilde izleyiciye sunmaktadır. Kullanıcılar, kampın haritasında gezinti yaparak dört farklı tematik rota üzerinden hikâyeleri keşfetme imkânına sahiptir. Harita üzerinden yapılan keşif, yazılı metinler ve grafiklerle desteklenerek izleyicinin kamp gerçekliğini birebir hissetmesine olanak tanımaktadır. Etkileşimli yapı, izleyici yalnızca gözlemci olmak yerine hikâyenin bir parçası haline getirmekte ve bu da kullanıcı-oyuncuya dönüşümü desteklemektedir.

Quipu (Düğüm): MIT 2015 yapımı. Yönetmenleri, Maria Court, Rosemarie Lerner'dir. Danışmanları Sandra Gaudenzi ve Gill Wildman'dır. Peru'da zorla kısırlaştırılan kırsalda yaşayan halkın tanıklıklarına dayanan Quipu, etkileşimli bir sözlü tarih çalışması ve adalet platformu olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcılar, renkli grafiklerle temsil edilen düğüm sisteminden farklı tanıklıklara erişebilmekte ve hikâyeleri dinleyebilmektedir. Belgeselin açık veri tabanı yapısı sayesinde, tanıkların sesleri ve hikâyeleri kullanıcılar

tarafından keşfedilmektedir. Bu yapı, izleyiciyi hikâye anlatımına aktif katılımcı olarak dâhil ederek bireysel deneyimleri kolektif hafızaya dönüştürmektedir. Quipu belgeselinde, kullanıcılar renkli grafiklerle temsil edilen düğüm sisteminde farklı tanıklıklara erişebilmektedir.

Sinema Bergama: Bergama'daki sinemaları anlatan etkileşimli belgesel projesi Sinema Bergama, Bergama'da 1925 tarihine kadar uzanan 29 Sinemanın, çalışanlarının ve izleyicilerinin izini sürmektedir. İlçedeki sinemaları ve sinema kültürünü ele almakta olan belgesel projesi, dönemi tarihsel boyutuyla da tanıklıklara dayandırarak anlatmaktadır. 2019- 2021 tarihleri arasında Sarı Denizaltı Sanat İnisiyatifi tarafından yapımı gerçekleştirilen proje, 2021 yılında tamamlanmıştır.

Who Are The Champions?(Şampiyon Kim?): Submarine Channel 2018 yapımı. FIFA Dünya Kupası'nın gerçekleştirildiği üç şehri (Leipzig, Johannesburg, Rio de Janeiro) konu alan belgesel, bir uluslararası futbol etkinliğinin çevresel, sosyal ve ekonomik etkilerini incelemektedir. Kullanıcılar, şehir haritalarında gezinme deneyimi yaşayarak 36 farklı karakterin hikâyesini seçme özgürlüğüne sahiptir. Bu parçalı anlatım yapısı, kullanıcının anlatıya istediği sırada katılmasını ve kendi hikâyesini oluşturmasını mümkün kılmaktadır. Etkileşimli haritalar, görseller ve bağlantılar aracılığıyla, Dünya Kupalarının toplumsal etkileri ayrıntılı bir şekilde anlatılmaktadır.

3.5 Örnek Projelerin Analizi

Araştırmanın örneklemi için seçilmiş olan dört proje, literatür bölümünde değinilmiş olan tanımlama ve kavramlardan faydalanarak oluşturulmuş olan; etkileşimli belgesellerde, oyunluluk unsurları, kullanıcıdan oyuncuya dönüşüm, orada olma hissi, arayüz tasarımı özelliklerine göre analiz edilmiştir.

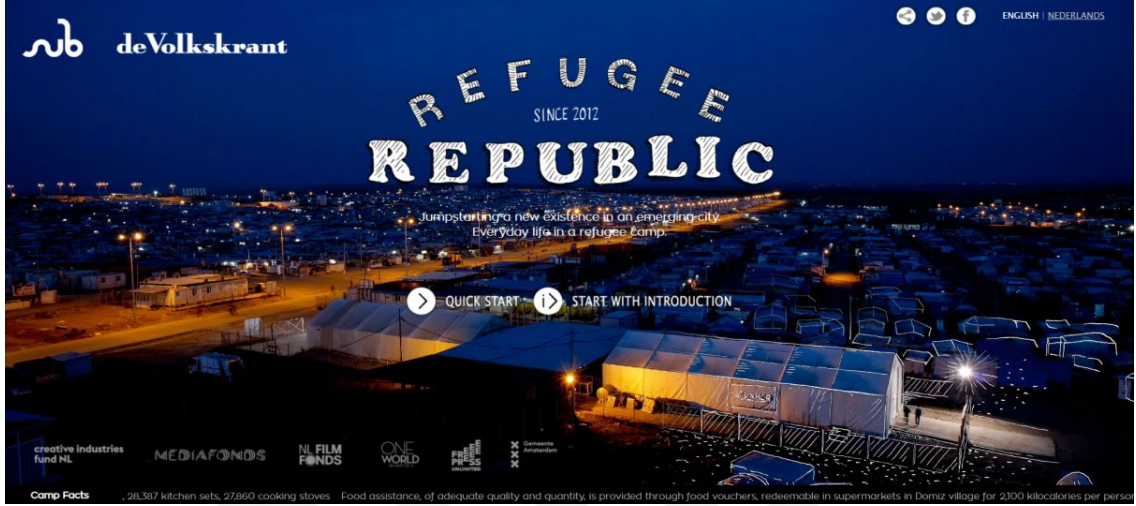
3.5.1 Refugee Republic (Mülteci Cumhuriyeti)

Refugee Republic, Kuzey Irak'ta bir Suriye mülteci kampı olarak inşa edilmiş *Domiz Kampı*'ndaki günlük yaşamı anlatan etkileşimli bir transmedya belgeselidir. 2014 yılında yayınlanmıştır. Submarinen Channel ve De Volkskrant tarafından üretilen etkileşimli belgesel, 20 Kasım 2014'de Amsterdam belgesel festivali IDFA'da ilk gösterimini yapmıştır. Hollanda versiyonu, De Volkskrant gazetesinde altı sayfalık özel bir bölümle birlikte 28 Kasım 2014'de De Volkskrant web sitesinde çevrimiçi olarak yayınlanmıştır.

Aynı anda, OneWorld dergisi belgeseli çevrimiçi olarak ve aylık dergisinde altı sayfalık basılı bir yayında yayınlanmıştır.

Görsel 3.1

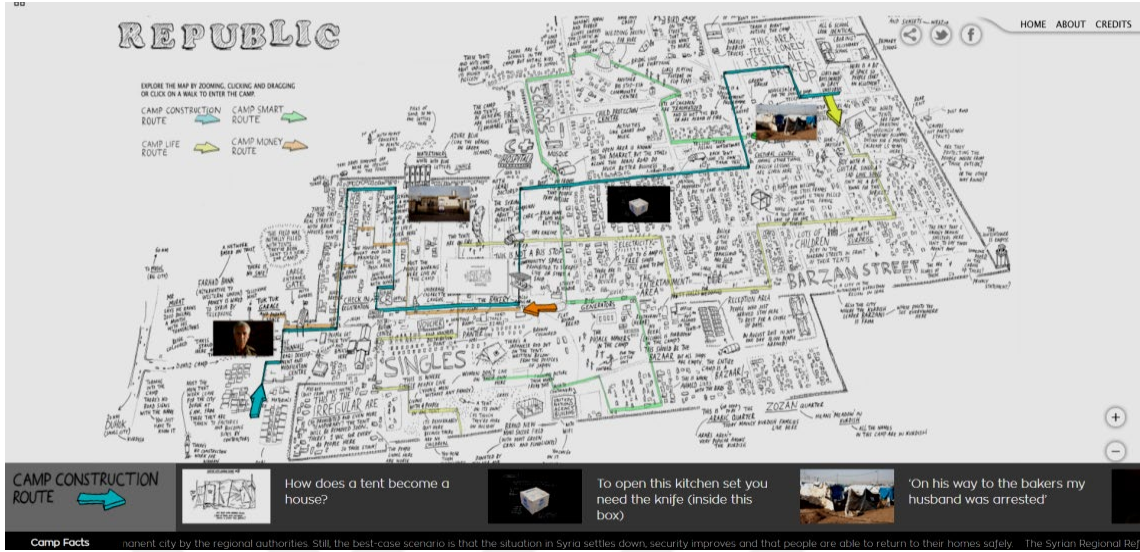
Refugee Republic - Açılış Görüntüsü



Refugee Republic belgeselinin ilk açılış görüntüsü, filmin isminin yazılı olduğu bölümün altındaki: “Yeni bir şehirde yeni bir varoluşa başlamak. Mülteci kampında günlük Yaşam” yazısıyla başlamaktadır. Yazının altında hızlı başlangıç ve giriş için başlangıç butonları yer almaktadır. Bu butonlarla izleyici, izlemeye başlamak için iki seçenekten birine yönlendirilmektedir. Giriş için başlangıç butonuna tıklandığında 2 dakikadan oluşan, belgeseli özetleyen bir klip izlenmektedir. Videolar ve bilgi metnlerinin olduğu klipte, bir anlatıcı üst ses ile izleyiciye belgeselin içinde nasıl bir gezinti deneyimi yaşayacağını anlatmaktadır. Açılış görüntüsünün en altında, Kamp Gerçekleri yazısının bulunduğu düzlemde bilgilerin olduğu akan bir yazı bulunmaktadır. Suriyeli mültecilerin sayısı, mülteciler için gerekli olan bütçe, bu ihtiyacın ne kadarlık kısmının karşılandığı gibi bilgiler bu akan yazıda izleyici için hızlı bir bilgilenme deneyimi sunmaktadır. Sol üst köşede Submarine Channel ve De Volkskrant gazetelerinin web sayfalarına yönlendirme butonları bulunmaktadır.

Görsel 3.2

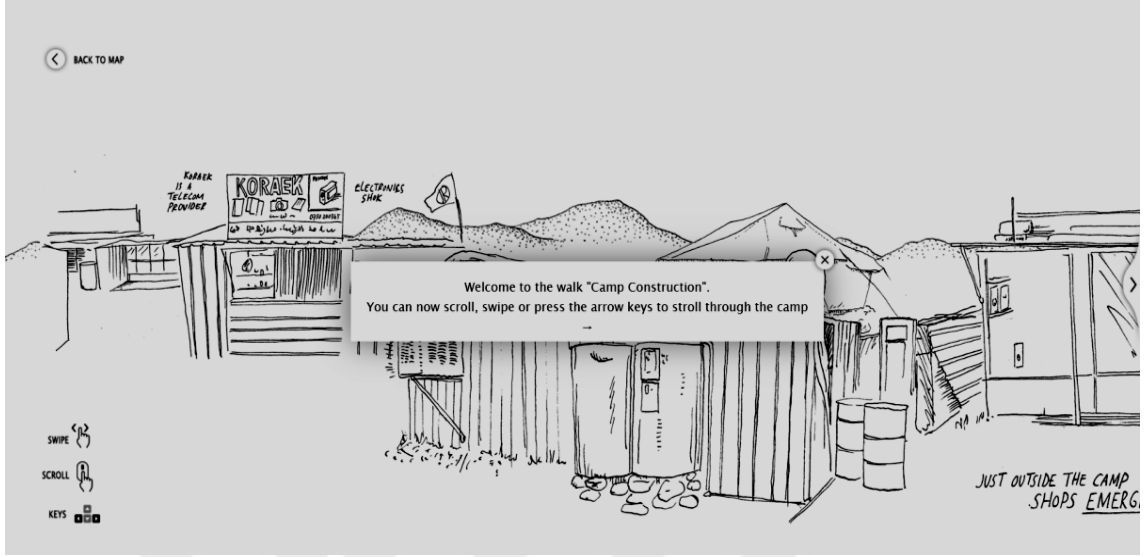
Refugee Republic - Hızlı Başlangıç.



Açılış görüntüsündeki hızlı başlangıç butonuna tıklandıktan sonra açılan görüntü *Domiz Kampının* haritasından oluşan görüntüdür. Fare yardımıyla haritayı büyütürük ana görüntü içerisinde gezinti yapılabilmektedir. Sayfanın sol üst köşesinde, kampın içindeki hayatı dört kategoriye ayıran rotaların olduğu renkli oklardan oluşan butonlar bulunmaktadır. Bilgilendirme “haritayı yakınlaştırmak, tıcklayarak ve sürükleyerek keşfedim veya kampa girmek için yürüyüşe tıcklayın” yazısıyla yapılmaktadır. Rotalar; Kamp İnşaat Rotası (Mavi oktan oluşan butonla erişilebilir), Akıllı Kamp Rotası (yeşil oktan oluşan butonla erişilebilir) , Kamp Hayatı Rotası (sarı oktan oluşan butonla erişilebilir), Kamp Parası Rotası (turuncu oktan oluşan butonla erişilebilir) . Bilgilendirme yazısının ve rotaların olduğu butonlar haritanın üzerinde de bulunmaktadır. Kullanıcı, harita üzerindeki farklı rotalara tıcklayarak yolculuğuna başlayabilmektedir. Görüntünün en altında ise, haritanın üzerindeki renkli butonun üzerine fareyi getirdiğinizde o kamp rotasının yolculuğunun ismi, bilgiler, görüntü ve fotoğraf kareleri akmaktadır. Bu akan bilgiler, o rotanın bir özeti ya da hızlı bir göz atma deneyimi olarak tasarlanmıştır. Bu rotalar, haritalama üzerinden katılımcıya gezinti deneyimi sunmaktadır. Kullanıcılar, kamp rotasını istedikleri gibi oluşturabilir, istedikleri rotanın yolculuğuna çıkabilmektedirler. Belgeselin aracısız anlatım yapısı, etkileşimli belgeselin demokratik katılımlılık özelliğine hizmet etmektedir.

Görsel 3.3

Kamp İnşaat Rotası.



Refugee Republic hızlı başlangıç görüntüsündeki mavi oktan oluşan Kamp İnşaat Rotası butonuna tıkladığınızda, karşınıza Kamp İnşaat Rotası'nın görüntüsü çıkmaktadır. Görüntünün ortasında "Kamp İnşaatı Yoluna Hoş geldiniz. Artık kampta dolaşmak için yukarı -aşağı doğru kaydırabilir, sağa-sola doğru tıklayabilirsiniz, aşağı-yukarı okları kullanabilirsiniz" yazısı bulunmaktadır. Görüntünün sol alt kısmında kaydırma ve tıklama butonları vardır. Görüntünün sol üst kısmında haritaya geri dön yazısı ve fareyle tıklanan ok butonu bulunmaktadır. Görüntünün sağ orta kısmında kamp inşaatı yolculuğuna devam etmek için sağ ok butonu bulunmaktadır.

Görsel 3.4.

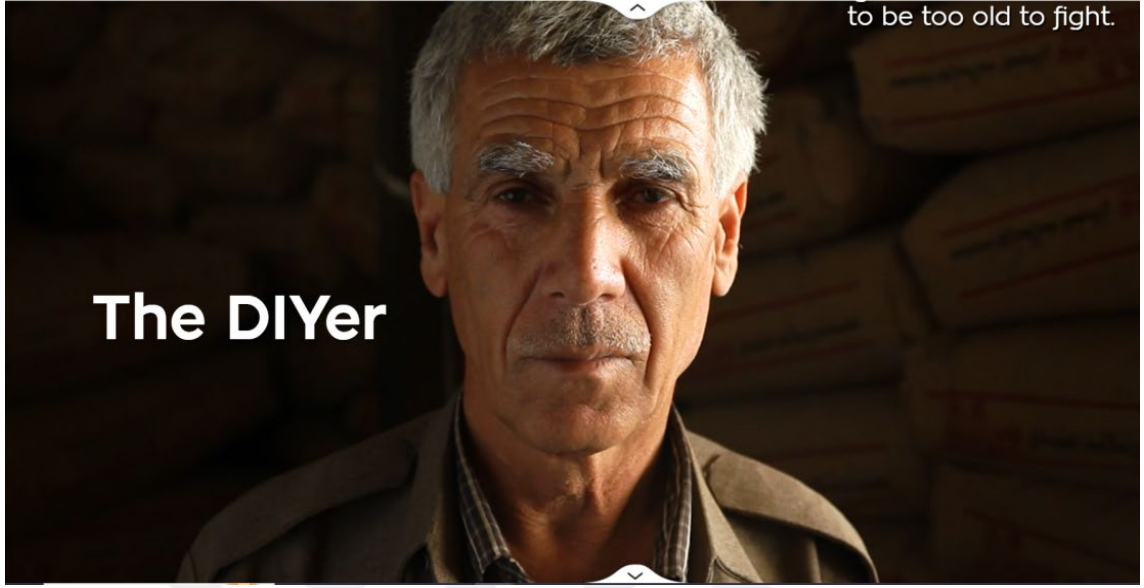
Kamp İnşaat Rotası. - The DIYer- Do It Yourself.



Kamp inşaatı Yolculuğu, sağa doğru grafiklerin, görüntülerin aktığı bir arayüz tasarımı içermektedir. Kullanıcı, yaptığı seçimlerle hem parçalı anlatının ortağı olmaktadır, hem de etkileşimli belgeselin oyunlu yapısıyla bir sonraki görüntüye ulaşabilmektedir. Rotanın karşımıza çıkan görüntüsünde, kampa ait bir videonun üzerinde “The DIYer- Kendi işini kendin yap cümlesinin kısaltılmış ifadesi” ve altında “Beni Kamptan Çıkardılar” cümlesi yer almaktadır. Bu, Domiz mülteci kampında barınmakta olan sığınmacılar için toplumsal ve fiziksel olarak dışlanmışlığın ve kampta kendi başına var olma savaşının simgesel anlatım biçimi olarak değerlendirilebilir. Görüntünün altında başlangıç butonu bulunmaktadır ve kullanıcı kendi işini kendin yap bölümünün, kendi başına bağımsız hikâyesini aşağıya doğru kaydırma yaparak deneyimlemektedir.

Görsel 3.5

Kamp İnşaat Rotası. – savaşmak için çok yaşlı.



Ok vasıtasıyla aşağı doğru ilerlendiğinde, kullanıcı kendi işini yap sekmesinde “savaşmak için çok yaşlı” karakteriyle karşılaşır. Yaşlı, eski bir askerin (Firas), kameraya doğru konuşmadan sessizce bakışını görüntüler. Üst seste, ona ait diyaloglar duyulmaktadır.

Görsel 3.6

Kamp İnşaat Rotası. – Yapı Malzemeleri Mağazası.



Ok vasıtasıyla bir aşağıdaki görüntüye inildiğinde, kullanıcı, kamp inşaatı hakkında daha fazla bilgi edinmeye başlar. Savaşmak için çok yaşlı karakteri Firas, kampın inşaat malzemelerin temin eden bir dükkânda çalışmaktadır. Bu bilgiyi, dükkânın fotoğrafının

kullanıldığı görüntünün sol köşesinde yer alan “Firas, kampın girişine yakın, kimsenin giremediği bölgede yapı malzemeleri mağazasını yeniden açtı.” yazısından elde ederiz.

Görsel 3.7

Kamp İnşaat Rotası. – İnşaat Malzemesi Alan Sığınmacılar.



Kampta yaşayanlar, binalarını inşa etmek için malzeme alırlar. The DIYer sekmesinin ilerleyen yolculuğunda, video görüntüsü, doğal çalışma sesleriyle verilmektedir. Video, fotoğraf, metin, ses, diyaloglar, belgeselin çoklu medya yapısını desteklemektedir. Gerçek mekânların içinde fare ve klavyenin tuşları vasıtasıyla gezinme deneyimi, orada bulunma hissini yaratmaktadır.

Görsel 3.8

Kamp İnşaat Rotası. – Birlikte Çadır İnşa Eden Sığınmacılar.



Görsel 3.9

Kamp İnşaat Rotası. – Çadır Radyosu. Suliman Bhdjad'ın Hikâyesi.

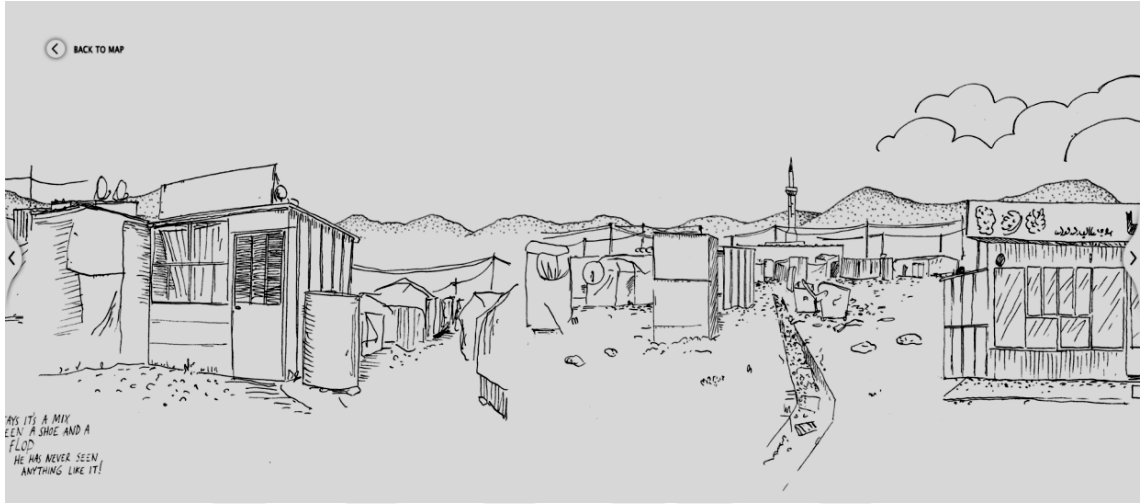


Kullanıcı, The DI Yer sekmesinden çıkıp, yolculuğuna sağ tarafa doğru akan ana akışta devam ederken Çadır Radyosu görüntüsünü keşfetmektedir. Görüntünün sol üstünde Çadır Radyosu yazısı ve altında Şam'dan gelerek kampta yaşamaya başlayan 26 yaşındaki Suliman Bhdjad'ın bilgilerinin olduğu konuşma balonu sekmesi bulunmaktadır. Konuşma balonuna tıklandığında, Suliman karakteri, sabit bir kamp evi fotoğrafında üst ses olarak konuşmaya başlar. İzleyici, konuşma sekmesini dinlemek için konuşma butonuna fareyle tıklayarak etkileşime girmek zorundadır, aksi halde çadır

radıosunun karakterinin öyküsünü dinleyemez. Karakter, savaştan önce Şam’da bir lokantada garson olduğunu, kampıta ise kampın inşaat işlerinde çalıştığını, dört kızıyla birlikte çadırda yaşadığını söylemektedir.

Görsel 3.10

Kamp İnşaat Rotası. – Yolculuk Grafikleri.



Görsel 3.11./3.12

Kamp İnşaat Rotası. Yardım Kolileri.



Görsel 3.12



Kamp İnşaat rotasının akışında, UNCHR Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği'nin sığınmacılara dağıttığı yardım kolileri görüntülenmektedir. Etkileşimli transmedya belgeseli örneği olan Refugee Republic, etkileşimli işbirliği belgesellerinde olduğu gibi veri paylaşımı, eklemesi, yorum ya da dayanışma çağırısı eklemelerine sahip değildir. Ancak fotoğraf karesinde, UNCHR'nin 28.387 adet koli yardımında bulunduğu bilgisi yer almaktadır.

Görsel 3.13

Akıllı Kamp Rotası. – Çadır Kamerası. Fatma Gül'ün Hikâyesi.



Kullanıcı, İnşaat Rotası Yolu'nu bitirip yeşil butondan oluşan Akıllı Kamp Rotası'na geçiş yapabilir ya da rota bitmeden haritaya geri dön butonuna basarak diğer yollarda ilerleyebilir. Akıllı Kamp Rotası yolculuğu tercih edildiğinde izleyicinin karşısına

çıkacak olan hikâyelerden bir tanesi, Fatmagül’ün hikâyesidir. Görüntüdeki, karakterin fotoğrafının sol üstünde, Çadır Kamerası yazısı ve altında Fatma Gül 16 yaşında bilgisi verilir. İzleyici, bilgi yazısının altında yazmakta olan “beni de yanında götür” konuşma sekmesine tıkladığında, Fatma Gül’ün söylediği şarkıyı dinlemeye başlar. Şarkıyla birlikte aynı anda, görüntünün üstünden karakterin söylediği şarkının sözleri, yazı olarak akar. İzleyici, yolculuğunda karşılaştığı karakterin fotoğrafıyla gerçeklikle bağ kurarken, konuşma butonuna tıklayarak şarkısını dinler ve şarkı sözlerini okuyarak aktif bir konuma gelir.

Görsel 3.14

Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir.



Akıllı Kamp Rotasında gezinti deneyimi devam ederken kullanıcı, Çalışırken Şiir bilgi yazısının olduğu video görüntüsüyle karşılaşır. Bu dört farklı rotanın arayüzlerinde, görüntünün sol üst köşesinde ana haritaya geri dönüş butonu bulunmaktadır. İzleyici istediği zaman, belgeseli izlemeye son verebilir ya da başka bir rotaya geçiş yaparak, yeni bir izleme deneyimi yaşayabilir. Her ayrı rotanın içinde de ayrı yolculuklara çıkaran yan yolculuk hikâyeleri bulunmaktadır. Kullanıcı, bu sekmelere her tıkladığında yeniden hikâyeye ortak olmaktadır. Çalışırken Şiir sayfasında, kamptaki bir okulun fotoğrafı ve fotoğrafın sol üst köşesinde “Öğretmen gökkuşağının neden mucize olmadığını açıklıyor” yazan konuşma balonu vardır. Kullanıcı bu konuşma balonuna tıkladığında üst ses olarak, öğrencilerin doğal seslerini ve bir yöresel şarkıyı dinlemektedir.

Görsel 3.15

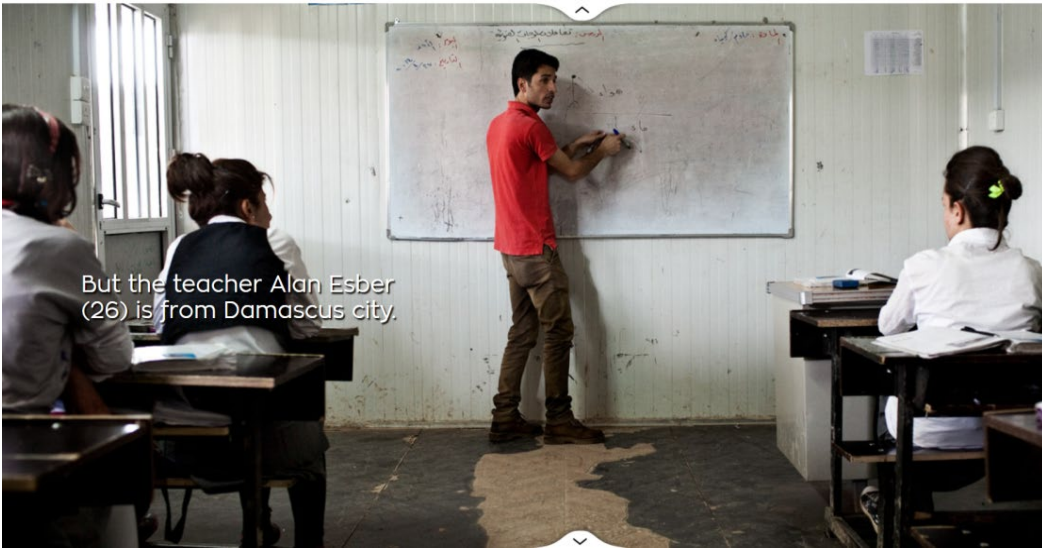
Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Okul Bahçesi.



Çalışırken Şiir bölümünde, görüntünün alt kısmında start (başlama) ok butonu bulunmaktadır. Bu buton sayesinde, sağa doğru akan ana hikâye bölünmeye uğrayarak, yukarıdan aşağıya doğru ilerlemeye başlar. Bölümün kendi içindeki fotoğraf ve videolara erişilerek, yan öykülere ulaşılmaktadır. Kullanıcı aşağıya doğru ilerlerken, kampta yedi ayrı okul olduğu bilgisi kamp okulu fotoğrafının üzerine bilgi olarak verilir. Bir sonraki görüntüde, kamptaki bir okulun bahçesindeki öğrenciler ve öğretmenleri görülmektedir. Videodan oluşan görüntüde öğrenciler hep birlikte şiir okumaktadır.

Görsel 3.16.

Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Öğretmen Alan Esber.



Görüntü aşağıya doğru fareye tıklanarak ilerlediğinde, kamp okulu öğretmeni Alan'ın görüntüsü, sabit fotoğrafla verilirken, ders işleme sırasında öğretmen ve öğrencilerin gerçek sesleri duyulmaktadır.

Görsel 3.17

Akıllı Kamp Rotası. Çalışırken Şiir. Öğrenci Fatma Gül.



Kullanıcının, çadır kamerası bölümünde şarkısını dinlediği Fatma Gül, çalışırken şiir bölümünde öğrenci olarak belgeselin karakterleri arasına girer. Belgeselin anlatı yapısı, kendi içerisindeki yan öykülerle de bağlantı kurmaktadır.

Görsel 3.18

Akıllı Kamp Rotası. Cami Kamerası.



Kullanıcı rotada ilerlerken, görüntünün üstünde Cami Kamerası başlığı yazılı video görüntüsüyle karşılaşır. Farenin imlecini görüntü çerçevesinin altına tutulduğu zaman, tüm rotadaki anlatı parçaları bir kuşak halinde akmaktadır. Kullanıcı bu fotoğraf, video ya da grafiklerin üstüne tıklayarak, ya da sağa ya da sola sürükleyerek yeni izleme seçimleri yapabilmektedir. Bu oyunlu yapı izleyiciyi, Kullanıcı-Oyuncuya dönüştürmektedir.

Görsel 3.19

Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.



Kullanıcı-Oyuncu, akıllı kamp rotası boyunca gezinme deneyimine devam ederken Okuldan Kaçanlar bilgi yazısının olduğu, kuş satan çocukların video görüntüsünü izleyebilmektedir. Konuşma balonunda : “ Bir kuş beş euro üstelik kafes fiyata dâhil” yazısı yazmaktadır. Görüntü çerçevesinin altında başlangıç oku butonu bulunmaktadır. Butona basıldığında öykü aşağıya doğru akmaya başlar. 13 sabit fotoğraf ve 6 video görüntüsünden oluşan Okuldan Kaçanlar, belgeselin öykü bütünlüğünün dışında bağımsız bir anlatı parçası olarak izlenmektedir. Fare ile aşağıya doğru tıklatılarak izlenen her görüntüde ayrı bir bilgi metni vardır. Kampta yaşayan sığınmacıların sayısı, kuş satan çocukların hayalleri, kendi yaşadıkları çadırdaki aile bireylerinin yaşam kesitleri gibi.

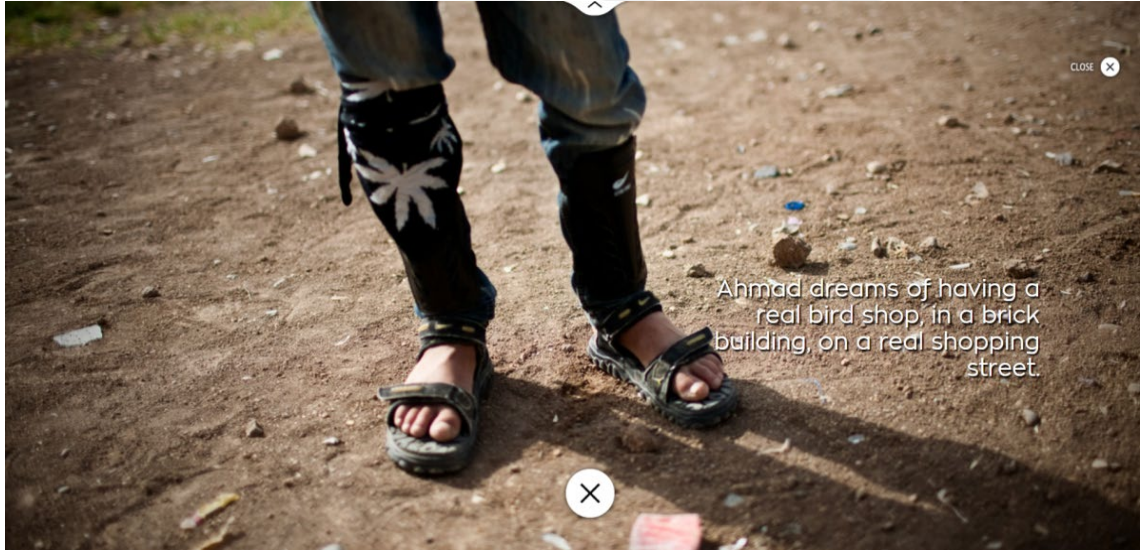
Görsel 3.20

Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.



Görsel 3.21

Akıllı Kamp Rotası. Okuldan Kaçanlar.



Kullanıcı-Oyuncu akıllı kamp rotasının görüntü sekmelerinin sonuna geldiğinde, görüntüdeki çapraz ikonuna tıklayarak belgeselin ana haritalı akışına dönebilmektedir.

Katılımcı, Refugee Republic belgeselinin dört farklı rotasından istediği rotayı seçerek kendini bir yolculuğa dâhil olma seçimi yapmaktadır. Seçilen her rotanın içinde, gezinme deneyimi yaşayan izleyicinin karşısına, alt öykü ve gezinme deneyimleri çıkmaktadır. İzleyici, bilgisayarının faresiyle, klavyenin oklarıyla ya da görüntünün üstündeki oklara tıklayarak bir oyun oynama deneyimi yaşarken, gerçek görüntü ve seslerle karşılaşarak

belgeselin gerçekliğinden kopmamaktadır. Kampın öykülü yolcuğunun tasarımında grafik çizimler ve yazılı metinler eşlik etmektedir. Etkileşimli Belgeseller, klasik medyada sesini duyuramayan grupların öykülerini işleyen örnekleriyle ön plana çıkmaktadır. Refugee Republic ile izleyici, savaşta ülkesinden, evinden, yakınlarından ayrı kalmak zorunda kalan sığınmacıların yaşamlarına tanık olmaktadır. Belgeselin dört ayrı rotasının içindeki hikâyelerin hepsi kendi başlarına birer anlatı parçası olarak ele alınabilir. Bütünden bağımsız, kendi içinde anlatı tutarlılığı olan hikâyeler ayrı birer anlatı parçasıdır. Bütünlüklü bir öykü örgüsüne ihtiyaç duymamaktadır.

Tablo 3.1

Refugee Republic (Mülteci Cumhuriyeti) Etkileşim Analiz Tablosu

Yapımcılar (2 Ana Yapımcı + 6 Ortak Yapımcı)	Ana Sayfa	Hakkında
A Submarine Channel De Volkskrant Creative industries fund NL Mediafonds NL Film Fonds One World Free Press Unlimited Geemeente Amsterdam	Camp facts akan yazı: 12 dk. 22 sn. 38 adet paragraf metni 15 adet metin başlığı 6 adet etkileşim butonu Giriş müziği 1 dk. 17 sn. Jenerik videosu 1 dk.	Proje bilgi videosu: 6 dk. 25 sn. 10 adet paragraf metni (sinopsis) 64 adet metin başlığı 2 adet etkileşim düğmesi

Tablo 3.2

Mülteci Cumhuriyeti
-19 Arayüz Penceresi -1 Etkileşimli Harita -4 Etkileşimli Rota

Tablo 3.3**Tablo 3.4***Kamp Yapım Rotası*

Video	1) 15 sn. 2) 10 sn. 3) 1 dk. 12 sn. 4) 15 sn. 5) 1 dk. 29 sn. 6) 17 sn. 7) 35 sn.
Toplam Süre: 4 dk. 13 sn.	
Röportaj Sesi (4 Adet) Ses Klibi (Doğal Ses) (13 Adet)	1) 30 sn. 2) 20 sn. 3) 18 sn. 4) 18 sn. 5) 12 sn. 6) 12 sn. 7) 1 dk. 29 sn. 8) 29 sn. 9) 15 sn. 10) 27 sn. 11) 27 sn. 12) 27 sn. 13) 27 sn. 14) 54 sn. 15) 46 sn. 16) 46 sn. 17) 50 sn.
Toplam Süre: 9 dk. 7 sn.	
Fotoğraf	17 adet
Grafik	19 adet
İllüstrasyon	27 adet
Paragraf Metni	64 adet
Metin Başlığı	52 adet

Tablo 3.5*Kamp Yaşam Rotası*

Video Toplam Süre: 3 dk. 24 sn.	1) 16 sn. 2) 17 sn. 3) 20 sn. 4) 26 sn. 5) 40 sn. 6) 10 sn. 7) 20 sn. 8) 10 sn. 9) 45 sn.
Röportaj Sesi (2 Adet) Ses Klibi (Doğal Ses) (20 Adet) Toplam Süre: 11 dk. 11 sn.	1) 20 sn. 2) 27 sn. 3) 28 sn. 4) 28 sn. 5) 26 sn. 6) 19 sn. 7) 19 sn. 8) 22 sn. 9) 30 sn. 10) 30 sn. 11) 30 sn. 12) 21 sn. 13) 52 sn. 14) 40 sn. 15) 12 sn. 16) 12 sn. 17) 20 sn. 18) 47 sn. 19) 47 sn. 20) 47 sn. 21) 47 sn. 22) 47 sn.
Fotoğraf	23 adet
İllüstrasyon	22 adet
Paragraf Metni	30 adet
Metin Başlığı	10 adet

Tablo 3.6*Kamp Akıllı Rotası*

Video Toplam Süre: 3 dk. 58 sn.	1) 15 sn. 2) 20 sn. 3) 51 sn. 4) 25 sn. 5) 12 sn. 6) 12 sn. 7) 15 sn. 8) 32 sn. 9) 10 sn. 10) 46 sn.
Röportaj Sesi (2 Adet) Ses Klibi (Doğal Ses) (31 Adet) Toplam Süre: 17 dk. 5 sn.	1) 20 sn. 2) 60 sn. 3) 12 sn. 4) 14 sn. 5) 53 sn. 6) 53 sn. 7) 53sn. 8) 53 sn. 9) 53 sn. 10) 53 sn. 11) 53 sn. 12) 53 sn. 13) 10 sn. 14) 15 sn. 15) 15 sn. 16) 15 sn. 17) 15 sn. 18) 12 sn. 19) 12 sn. 20) 12 sn. 21) 12 sn. 22) 12 sn. 23) 12 sn. 24) 12 sn. 25) 12 sn. 26) 46 sn. 27) 46 sn. 28) 66 sn. 29) 47sn. 30) 10sn. 31) 12 sn. 32) 12 sn. 33) 90 sn.
Fotoğraf	32 adet
İllüstrasyon	25 adet
Paragraf Metni	35 adet
Metin Başlığı	16 adet

Tablo 3.7*Kamp Parası*

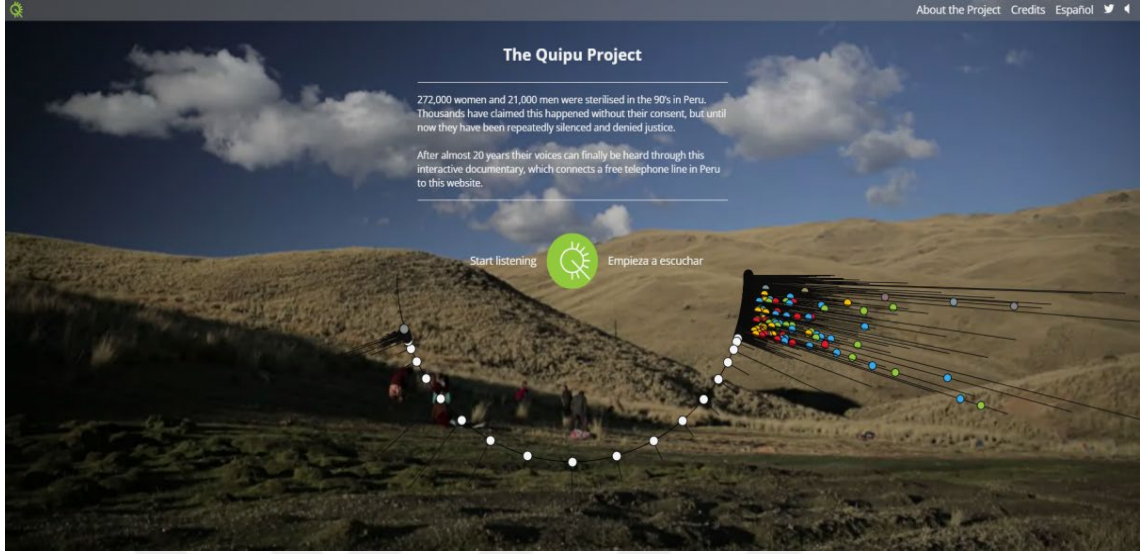
Video (17 adet) Video Röportaj (2 adet) Toplam Süre: 7 dk. 38 sn.	1) 10 sn. 2) 15 sn. 3) 30 sn. 4) 10 sn. 5) 6 sn. 6) 20 sn. 7) 56 sn. 8) 11 sn. 9) 10 sn. 10) 40 sn. 11) 15 sn. 12) 30 sn. 13) 10 sn. 14) 20 sn. 15) 15 sn. 16) 14 sn. 17) 20 sn. 18) 35 sn. 19) 20 sn.
Ses Klibi (Doğal Ses) (25 Adet) Toplam Süre: 10 dk. 8 sn.	1) 45sn. 2)30 sn. 3) 30 sn. 4) 30sn. 5) 30 sn. 6) 15 sn. 7) 27 sn. 8) 10 sn. 9) 15 sn. 10) 20 sn. 11) 22 sn. 12) 22 sn. 13) 10 sn. 14) 10 sn. 15) 15 sn. 16) 20 sn. 17) 28 sn. 18) 28 sn. 19) 28 sn. 20) 28 sn. 21) 35 sn. 22) 30 sn. 23) 30 sn. 24) 30 sn. 25) 20 sn.
Fotoğraf	25 adet
İllüstrasyon	14 adet
Paragraf Metni	41 adet
Metin Başlığı	9 adet

3.5.2 Quipu (Düğüm)

Quipo (Düğüm), işbirliğine dayalı etkileşimli belgesel örneğidir, aynı zamanda katılımcı bir sözlü tarih çalışmasıdır. Alberto Fujimori, 1990'lı yıllarda 10 yıl boyunca Peru'da iktidarda kalmıştır. Başkanlık dönemi boyunca, yürüttüğü bir aile planlaması programı, 4 yıl içerisinde 272.028 kadın ve 22.004 erkeğin kısırlaştırılması ile sonuçlanmıştır. Kısırlaştırılan bu kişiler, medyada temsil edilmeleri mümkün olmayan ve tamamı kırsalda yaşayan yerli halktan oluşmaktadır. Okuma yazma bilmeyen ve yalnızca yerli Quechua dilini konuşan kişiler, Peru devletinin resmi dili olan İspanyolca'yı bilmemekte ve devletin kurumları ile irtibat kuramamaktadır. Fujimori'nin 2000 yılındaki istifasından sonra yerli halk, adaletin yerini bulması ve seslerini duyurabilmek için çeşitli girişimlerde bulunmaya başlamıştır. Quipu Projesinin amacı, kısırlandırmaları ortaya çıkararak ortak bir hafıza arşivinin oluşmasını sağlamaktır. Kişilerin öykülerini unutturmamak ve bu tür istismlarların yeniden yaşanmaması, belgeselin hedefidir. Bireylerin istekleri dışında gerçekleşen kısırlandırma eylemleri, onların sağlıklarını kötü bir biçimde etkilemiştir. Uluslararası af Örgütü ve Against Their Will (Kendi Rızalarının Dışında) adıyla yürütülmüş olan kampanya bir arada çalışmaktadır. Quipu, Quipular, İnkalar ve antik And medeniyetlerinin karmaşık mesajları iletebilmek için kullandıkları renkli düğümlü iplere verilen addır. Düğüm projesi kapsamında, web sitesine bağlı olarak özel olarak yapılandırılmış olan bir telefon hattı kullanılmıştır. Kısırlandırma politikasına uğramış olan yaklaşık 150 kişinin ses kayıtları, MIT (open documentary lab)'nin Civic Media merkezi'nde geliştirilmiş olan açık kaynak teknolojisine sahip Drupal Voip vasıtasıyla toplanmış ve bir veri tabanı oluşturulmuştur. Etkileşimli belgesel üzerine çalışmaları ile bilinen akademisyen Sandra Gaudenzi bu projenin danışmanlarından. Belgesel 2015 yılında yayınlanmıştır.

Görsel 3.22

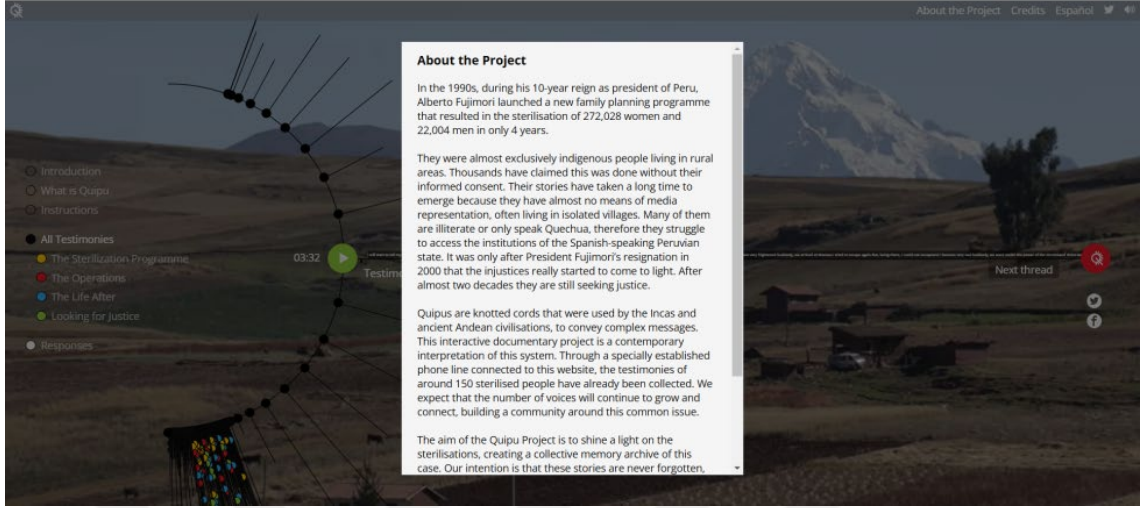
Quipu – Açılış Görüntüsü.



Düğüm etkileşimli belgeselinin başlangıç görüntüsü, Peru kırsalında, dağlık bir arazide çalışmakta olan yerel halkın video görüntüsüyle başlamaktadır. Videoyla birlikte telefon konuşmalarından kısa bölümler duyulmaktadır. Görüntü çerçevesinin üstünde, projenin adı yazmaktadır. Alt kısmında proje ile ilgili kısa bir bilgi ve “20 yıl sonra, Peru’daki ücretsiz bir telefon hattını birbirine bağlayan Düğüm etkileşimli belgeseli vasıtasıyla, sesler duyabilmektedir” yazısı bulunmaktadır. Çerçevenin sağ üst kısmında: Proje Hakkında, Jenerik ve Twitter (X) yazıları bulunmaktadır. Yazıların üstüne tıklandığında proje hakkında geniş bilgi, katılımcılar ve destekçilerin listesi, amaçlananlar yer almaktadır.

Görsel 3.23

Quipu– Proje Hakkında.



Proje, sosyal medya için de bir bağlantı linki vermektedir. Video görüntüsünün ortasında yer alan yarım daire şeklinde, hareketli, Quipu iplerden oluşan düğümleri temsil eden renkli yuvarlak grafikler yer almaktadır. Yarım dairenin üstünde Dinlemeye Başla yazısından oluşan bir buton bulunmaktadır.

Görsel 3.24

Quipu – Dinlemeye Başla.

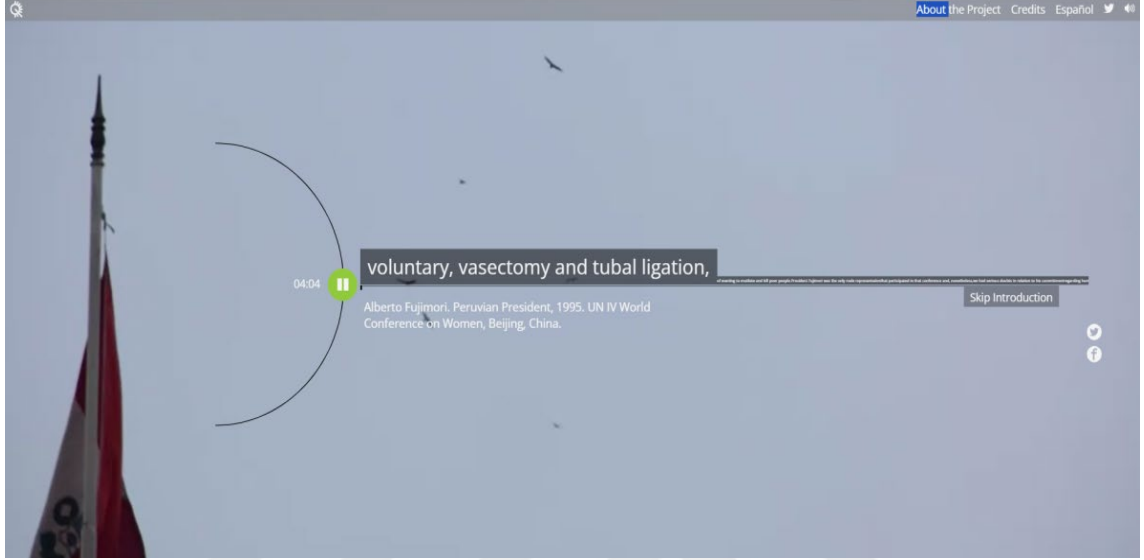


Katılımcı, belgeselin dinlemeye başla butonuna tıkladığında, Quipu düğümlü iplerinin videosunu üst açıyla görmektedir, telefon konuşmaları üst ses olarak devam etmektedir. Görüntünün üstünde : “ İnkalar ve And Dağları uygarlıkları tarafından kayıt tutmak için

kullanılan düğümlü ipler” yazmaktadır. Etkileşimli belgeselin veri tabanı tasarımcıları aynı zamanda veri tabanı yazarıdır.

Görsel 3.25

Quipu – Fujimori Konuşuyor.



İzleyici, açılan yeni sayfada, gökyüzü ve Peru bayrağının olduğu genel çekimde bir video görmektedir. Bu video, belgeselin giriş (tanıtım) videosudur. Çerçevenin sol tarafında bir yarım daire ve ortasında video başlatma butonu bulunmaktadır. Ok butonuna basıldığında video izlenmeye başlanmaktadır ve görüntüyle aynı anda Alberto Fujimori’nin 1995 yılında Birleşmiş Milletler 4. Dünya Kadın Konferansında yaptığı konuşma duyulmaktadır. Bu bilgi, görüntü çerçevesinin ortasında metin olarak verilmektedir. Fujimori’nin konuşması ile birlikte eş zamanlı olarak konuşma metni de videonun üstüne eklenmiştir. Görüntü ilerlerken İnsan Hakları avukatı ve aktivist Gulia Tamayo’nun sesi duyulmaya ve konuşmaların metni görülmeye başlamaktadır. İzleyici istediği zaman giriş videosunu sonlandırarak belgeselin parçalı anlatısına, seçeceği başka bir parçayla devam edebilmektedir.

Görsel 3.26

Quipu – Ana Sayfa.



Quipunun ana sayfasında, Peru kırsalının sabit fotoğrafı yer almaktadır. Görüntü çerçevesinin sol tarafında 3 tema gruba ayrılmış, öyküyü oluşturan temalar yer almaktadır. Bunlar:

Giriş

Quipu nedir?

Talimatlar

Tüm Tanıklıklar (siyah renk)

Sterilizasyon Programı (sarı renkli düğüm)

Operasyonlar (kırmızı renkli düğüm)

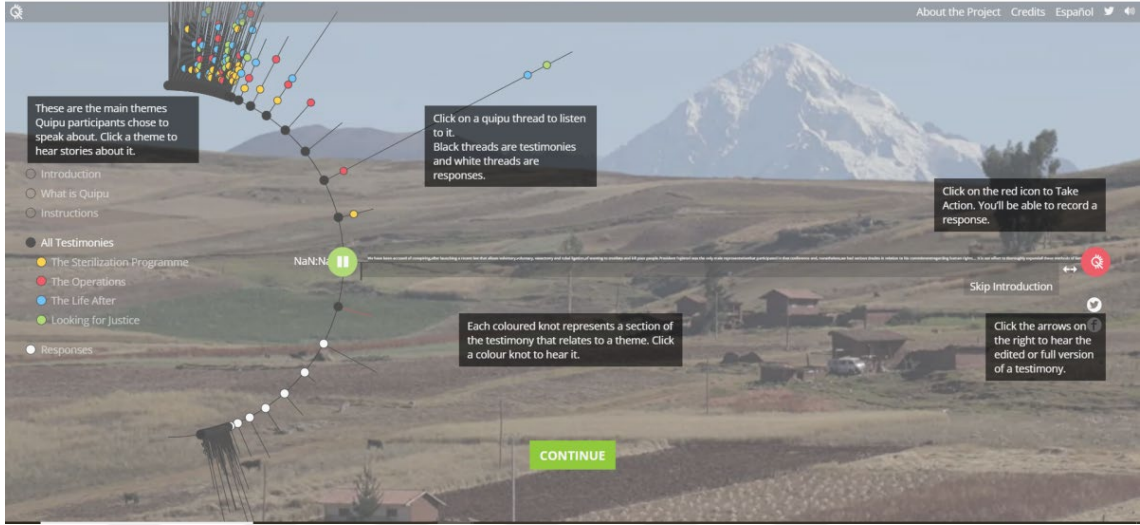
Sonraki Hayat (mavi renkli düğüm)

Adaleti Aramak (yeşil renkli düğüm)

Cevaplar (beyaz renkli düğüm)

Görsel 3.27

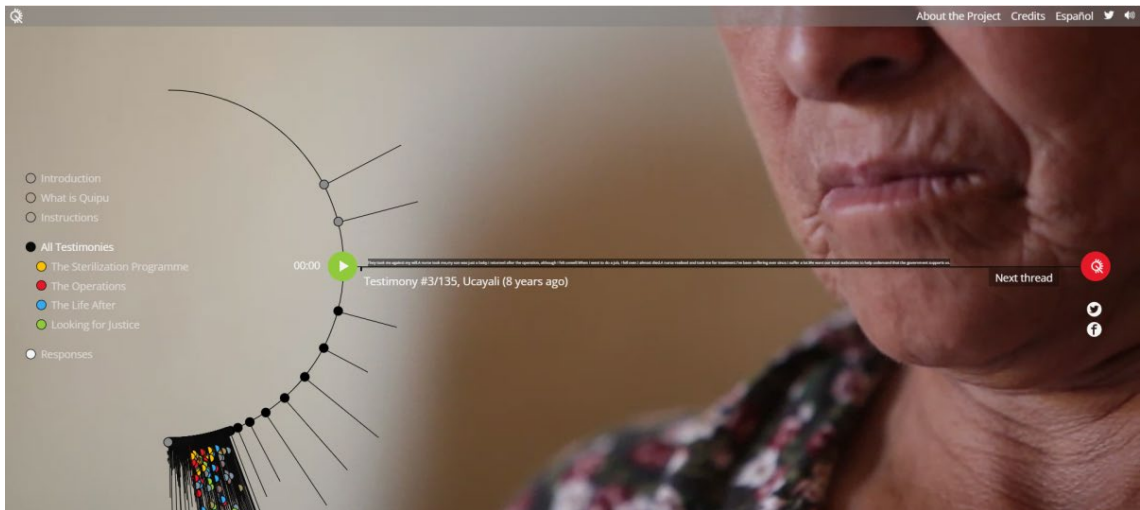
Quipu – Talimatlar



Talimatlar kısmına tıklandığında 5 ayrı pencere açılmaktadır. Bu pencereler, belgeselin nasıl izlenebileceğini anlatan birer yol haritasıdır. Bu yol haritaları izleyiciye gezinti deneyimi vaat etmektedir. Bir Quipu başlığına tıklayarak dinleyebilirsiniz, hikâyeleri duymak için bir temaya tıklayın gibi yönergeler sunulmaktadır. İzleyici bu yönergelerle, pasif bir izleyicinin konumundan çıkarak aktif hale gelmektedir.

Görsel 3.28

Quipu – Talimatlar



Tüm Tanıklıklar yazılı tema grubu, quipunun siyah düğüm rengi ile işaretlenmiştir. Sarı, kırmızı, mavi ve yeşil renkli alt temalara tıklandığı zaman, o temaya ait olarak

düzenlenmiş ses kayıtlarına ulaşılmaktadır. Belgeselin oyunlu yapısı, izleyiciyi Kullanıcı-Oyuncu rolünü vermektedir.

Görsel 3.29

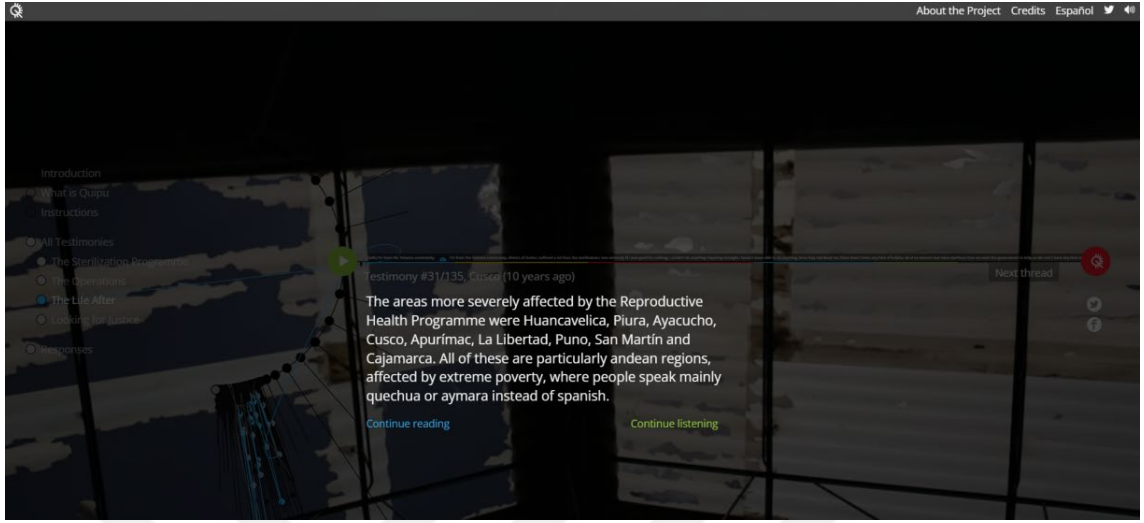
Quipu – Tanıklıklar.



Kullanıcı hangi rengin temasına tıklamayı seçerse, quipunun o renginin iplerinin bağlantısı, görüntünün ortasında grafik olarak verilmektedir. Kullanıcıya izleme ve dinleme seçenekleri sunulmaktadır. Kısırlaştırmaya maruz kalan tanıkların sesleri seçilen renklerin konularına göre gruplanmış olan tanıklıkları deneyimleme şansı sunmaktadır. Belgeselin aracısız anlatımı, oluşturduğu demokratik yapı, izleyicinin kendi öykü anlatımını oluşturmasını sağlamaktadır. **Görsel 3.27**'de, tanığın 10 yıl önceki tanıklığının olduğu ses kaydı verilmektedir. Konuşmanın metni, videonun üstünde grafik olarak akmaktadır. Görüntünün sol tarafında grafik olarak çizilmiş olan yarım daire, Quipu düğümlerini simgelemektedir. Düğümlerin siyah iplerinin üzerinde, renkli yuvarlak düğüm butonları bulunmaktadır. İzleyici bu renkli düğüm butonlarına bastığında yarım daire formundaki Quipu simgesi hareket etmektedir. Yarım dairenin hareketli siyah iplerinin üzerindeki renkli düğüm butonlarına basılarak, öyküler arası geçiş yapılabilir.

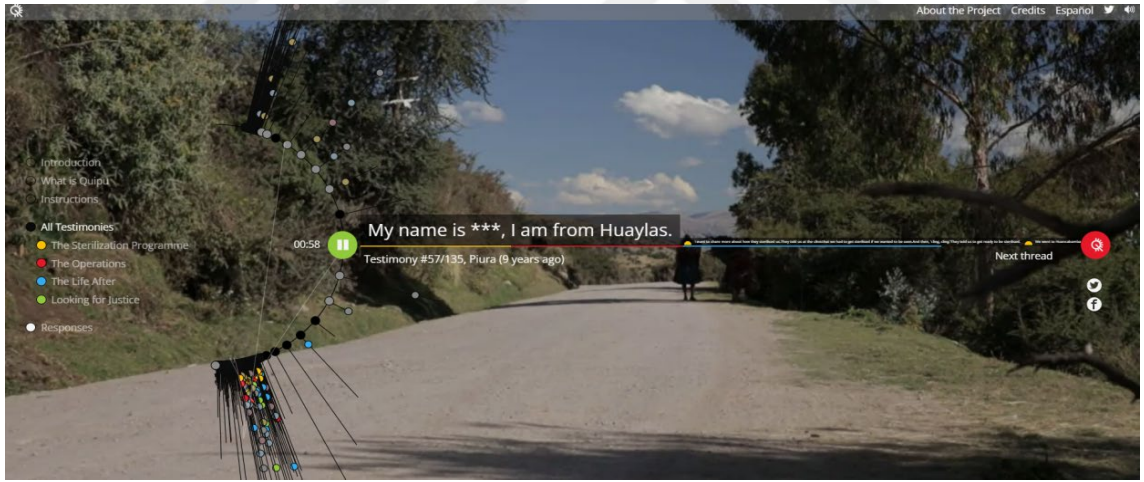
Görsel 3.30

Quipu – Tanıklıklar.



Görsel 3.31

Quipu – Tanıklıklar.



İzleyicinin, anlatıda karşılaştığı her tanık, yörenin gerçek fotoğraf ve video görüntüleriyle birlikte verilmektedir. İzleyici, tanıkların yalnızca seslerini duyma şansına sahiptir ve kullanılan görüntüler onların gerçeklikten uzaklaşmalarına engel olmaktadır.

Görsel 3.32

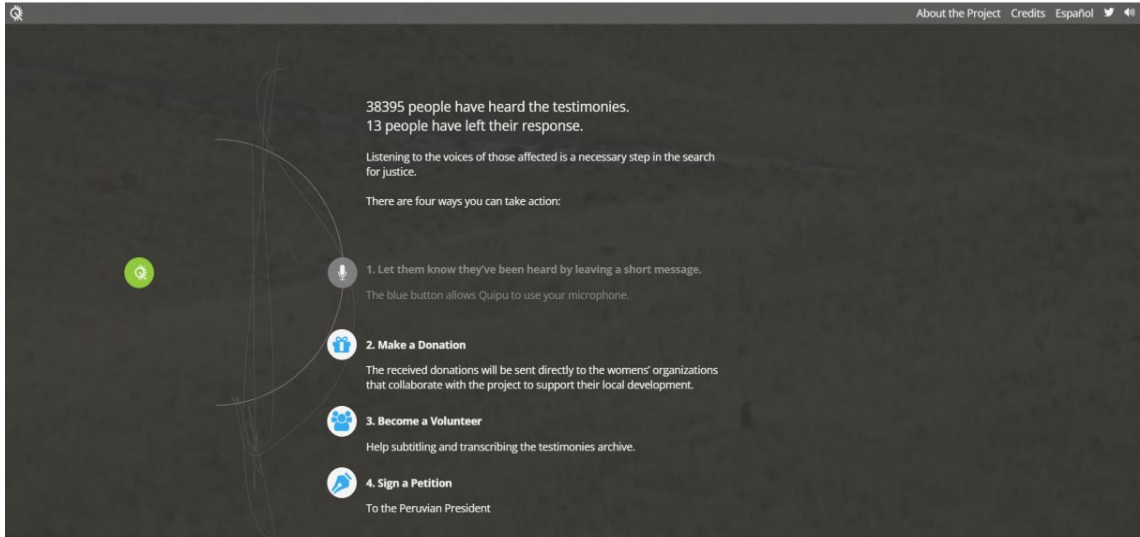
Quipu – Tanıklıklar.



Görüntünün ortasında, seçili temanın tanığı konuşmasına devam ederken, akan metnin altına farenin imleci ile dokunulduğunda, diğer tanıklıkların renkleri de bant kuşağı olarak verilmektedir. İzleyici istediğinde bu renklere de tıklayarak öyküleri değiştirebilmektedir.

Görsel 3.33

Quipu – Harekete Geç.



Görüntünün sağ orta kısmındaki kırmızı quipu simgesine fare ile tıklandığında Harekete Geç sekmesi çıkmaktadır. Kullanıcı buraya tıkladığında karşısına çıkan sayfada, izleyicinin nasıl katılım göstereceği ve işbirliği yapacağına dair yollar açıklanmaktadır. Görüntünün üst kısmında, dört farklı yöntemle harekete geçilebileceği yazılmaktadır.

Katılımcı: 1 – Mikrofona tıklayarak kısa mesaj bırakabilir ve onların yanında olduğunu gösterir. 2 – Bağış Yapabilir. 3 – Gönüllü olabilir. 4 – Dilekçeyi imzalayabilir.

Belgeselin bu sekmeleri, katılımcıları harekete geçecekleri alanlara yönlendirmektedir. Quipu'nun işbirliğine dayalı yapısı, açık veri tabanına sahiptir. İzleyiciler, belgeseli izlemek için bir takım eylemlilikler içinde bulunmaktadır. Aynı zamanda harekete geçerek belgeselin yapısına katkıda bulunmaktadırlar. Belgeselin konusunun tanıkları ise, özne konumuna geçerek öyküyü birlikte kurmaktadırlar. Ortak tasarımcı olarak anlatıyı birlikte oluşturmuşlardır. Belgeselin anlatı tasarımı, bütünlüklü bir öykü oluşturarak, kısırlaştırmaya maruz kalmış yerli halkı belgeselcinin gözünden anlatmak yerine, tanıklıklarının sesiyle belgeselin oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Quipu'nun açık montajlı yapısı, tanıkların seslerini veri tabanına ekleyebilmesine olanak sağlamaktadır. Proje, Kolektif Hafıza ve aynı zamanda bir Adalet Platformu olma özelliğini devam ettirmektedir.

Tablo 3.8

Quipu (Düğüm) Etkileşim Analiz Tablosu



Tablo 3.9

Ana Sayfa
12 adet etkileşim düğmesi
14 adet metin başlığı
Giriş videosu 4 dk. 27 sn.
2 adet paragraf metni
66 adet İngilizce altyazı metni
5 adet etkileşim paragrafı
1 adet etkileşim düğmesi

Tablo 3.10

Tanıklıklar (Ses Kaytları) Sterilizasyon Programı Operasyonlar Sonraki Yaşam Adaleti Aramak Cusco Ayacucho Piura	1) 1 dk. 35 sn. 8 yıl önce 2) 50 sn. 3) 37 sn. 4) 1 dk. 5) 1 dk. 5 sn. 6) 45 sn. 7) 1 dk. 10 sn. 8) 1 dk. 48 sn. 9) 1 dk. 5 sn. 10) 1 dk. 36 sn. 11) 3 dk. 31 sn. 12) 2 dk. 20 sn. 13) 2 dk. 10 sn. 14) 1 dk. 22 sn. 15) 8 dk. 24 sn. 16) 7 dk. 42 sn. 17) 37 sn. 18) 14 sn. 19) 1 dk. 38 sn. 20) 30 sn. 21) 4 dk. 12 sn. 22) 2 dk. 42 sn. 23) 53 sn. 24) 5 dk. 8 sn. 25) 2 dk. 24 sn. 26) 28 sn. 27) 4 dk. 35 sn. 28) 5 dk. 28 sn. 29) 2 dk. 8 sn. 30) 1 dk. 32 sn. 31) 6 dk. 32 sn. 11 yıl önce Sarı-Kırmızı-Mavi-Yeşil 32) 1 dk. 5 sn. 10 yıl önce 33) 1 dk. 8 sn. 34) 1 dk. 22 sn. 35) 1dk. 50 sn. 36) 14 dk. 37) 1 dk. 34 sn. 38) 1 dk. 44 sn. 39) 1 dk. 26 sn. 40) 2 dk. 13 sn. 41) 1 dk. 57 sn. 42) 2 dk. 6 sn. 43) 2 dk. 30 sn. 44) 3 dk. 31 sn. Sarı-Mavi-Yeşil 45) 32 dk. 46) 1 dk. 20 sn. 47) 4 dk. 48) 58 sn. 49) 2 dk. 16 sn. 50) 2 dk. 12 sn.
--	---

Tablo 3.10 (Devamı)

51) 1 dk. 27 sn.
52) 1 dk. 18 sn.
53) 3 dk. 16 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi
54) 1 dk. 30 sn. Mavi-Yeşil
55) 1 dk. 6 sn. Sarı
56) 1 dk. 17 sn. 9 yıl önce
57) 1 dk. 4 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi
58) 2 dk. 6 sn. Yeşil
59) 32 sn. Yeşil
60) 28 sn.
61) 1 dk. 17 sn. Mavi
62) 2 dk. 43 sn.
63) 6 dk.
64) 1 dk. 26 sn.
65) 1 dk. 26 sn.
66) 50 sn.
67) 2 dk. 48 sn.
68) 1 dk. 34 sn.
69) 35 sn.
70) 49 sn.
71) 4 dk. 18 sn.
72) 2 dk. 28 sn.
73) 28 sn.
74) 1 dk. 20 sn.
75) 1 dk. 47 sn.
76) 2 dk. 52 sn. Sarı-Kırmızı
77) 1dk. 40 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi
78) 48 sn. Mavi
79) 2 dakika 46 sn.
80) 1 dk. 28 sn. Kırmızı-Mavi
81) 43 sn.
82) 2 dk. 37 sn. Sarı- Mavi
83) 1 dk. 5 sn. Sarı- Mavi
84) 59 sn.
85) 5 dk. 24 sn.
86) 2 dk. 26 sn.
87) 1 dk. 42 sn.
88) 1 dk. 46 sn.
89) 4 dk. 33 sn.
90) 30 sn.
91) 2 dk. 30 sn.
92) 1 dk. 25 sn.
93) 3 dk. 43 sn.
94) 45 sn.
95) 47 sn. Mavi
96) 3 dk. 17 sn.
97) 45 sn. Sarı
98) 1 dk. 17 sn. Yeşil
99) 38 sn. Kırmızı-Mavi-Yeşil
100) 2 dk. 15 sn. Kırmızı-Mavi-Yeşil

Tablo 3.10 (Devamı)

	101) 1 dk. 27 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi-Yeşil 102) 21 sn. Yeşil 103) 58 sn. Sarı-Kırmızı 104) 3 dk. 16 sn. Mavi-Yeşil 105) 2 dk. 7 sn. Sarı- Mavi-Yeşil 10 yıl önce 106) 1 dk. 49 sn. Kırmızı-Mavi 107) 49 sn. 108) 12 dk. 36 sn. 109) 2 dk. 17 sn. Sarı -Yeşil 10 yıl önce 110) 31 sn. 111) 14 sn. 112) 2 dk. 9 sn. 113) 58 sn. 114) 1 dk. 12 sn. 115) 42 sn. Yeşil 116) 7 dk. 37 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi 117) 1 dk. 10 sn. 11 yıl önce 118) 21 sn. 119) 16 sn. 120) 33 sn. 121) 1 dk. 55 sn. Sarı-Kırmızı 122) 29 sn. 123) 1 dk. 39 sn. Kırmızı 124) 3 dk. 9 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi-Yeşil 125) 1 dk. 12 sn. Sarı- Mavi 126) 2 dk. 11 sn. Sarı-Mavi 127) 5 dk. 26 sn. Sarı- Mavi-Yeşil 128) 1 dk. 57 sn. Mavi-Yeşil 129) 1 dk. 15 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi 130) 1 dk. 45 sn. Sarı-Kırmızı 131) 2 dk. 47 sn. Sarı-Kırmızı-Mavi 132) 44 sn. Kırmızı 133) 1 dk. 134) 6 dk. 15 sn. Mavi-Yeşil 135) 46 sn. Sarı 11 yıl önce Toplam Süre: 4 s. 54 dk.
	1) 1 dk. 17 sn. 7 yıl önce 2) 17 sn. 8 yıl önce 3) 37 sn 8 yıl önce. 4) 38 sn. 8 yıl önce 5) 59 sn. 8 yıl önce 6) 47 sn. 8 yıl önce 7) 38 sn. 8 yıl önce. 8) 17 sn. 8 yıl önce 9) 19 sn. 8 yıl önce 10) 1 dk. 28 sn. 8 yıl önce 11) 36 sn. 8 yıl önce 12) 37 sn. 8 yıl önce 13) 29 sn. 8 yıl önce

Tablo 3.10 (Devamı)

İzleyici Yanıtları: (Ses Kayıtları)	14) 57 sn. 15) 51 sn. 8 yıl önce 16) 10 sn. 8 yıl önce 17) 36 sn. 8 yıl önce 18) 3 dk. 10 sn. 8 yıl önce 19) 30 sn. 8 yıl önce 20) 45 sn. 8 yıl önce 21) 1 dk. 17 sn. 8 yıl önce 22) 52 sn. 8 yıl önce 23) 24 dk. 24) 1 dk. 8 sn. 25) 24 sn. 8 yıl önce. 26) 2 dk. 44 sn. 8 yıl önce 27) 31 sn. 8 yıl önce 28) 30 sn. 29) 27 sn. 8 yıl önce 30) 23 sn. 8 yıl önce 31) 25 sn. 8 yıl önce 32) 33 sn. 8 yıl önce 33) 46 sn. 34) 16 sn. 9 sene önce 35) 1 dk. 9 sene önce 36) 1 dk. 50 sn. 37) 1 dk. 50 sn. 38) 47 sn. 39) 1 dk. 40) 17 sn. 41) 51 sn. 42) 23 sn. 43) 41 sn. 44) 33 sn. 45) 23 sn. 46) 1 dk. 51 sn. 47) 23 sn. 48) 33 sn. 49) 31 sn. 50) 35 sn. 51) 9 sn. 52) 6 sn. 53) 36 sn. 54) 17 sn. 55) 40 sn. 56) 33 sn. 57) 30 sn. 58) 28 sn. 59) 12 sn. 60) 36 sn. 11 yıl önce 61) 22 sn. 62) 8 sn. 63) 24 sn. 10 yıl önce Toplam Süre: 1s. 6 dk. 39 sn.
---	--

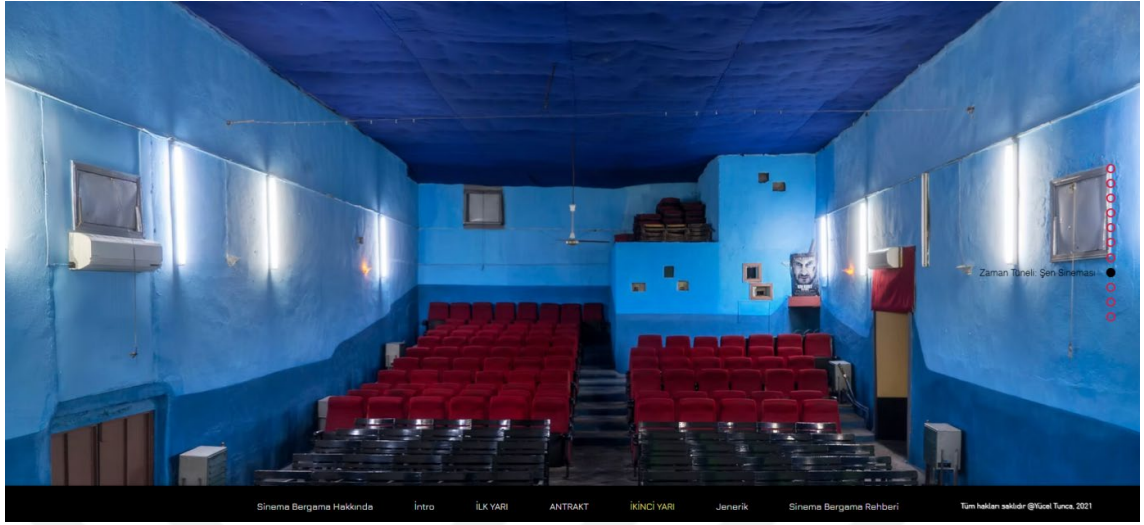
3.5.3. Sinema Bergama

Sarı Denizaltı Sanat İnisiyatifi yapımı olan Sinema Bergama etkileşimli belgesel projesi, proje yapımcıları Yücel Tunca ve Günseli Baki tarafından gerçekleştirilmiştir. 3 yıllık bir süreç içerisinde gerçekleştirilmiş olan proje, etkileşimli bir web belgeseli olmakla birlikte önemli bir tarih çalışması olarak ön plana çıkmaktadır. Bergama'daki Şen Sineması'nın öyküsünü anlatmak için başlanmış olan proje, 100 yıla yaklaşan Bergama Sinemaları tarihini anlatmaktadır. Bu geniş zaman dilimi içerisinde sinemaların sayısı 29'a kadar ulaşmaktadır. Sinema Bergama, bu sinemaların izini tarihsel ve kültürel perspektifte tanıklıklara dayanarak araştırarak belgelemektedir. Kentin modernleşme süreci, toplumsal değişim ve dönüşümü, kullanılan kaynaklar ile izleyiciyi bir etkileşim pratiğinin içine sokmaktadır. Sinema salonları, salon işletmecileri, işletmecilerin yakınları, sinema makinistleri, diğer çalışanlar ve seyirciler Bergama Sinemaları'nın dokusunu oluşturmaktadır. Proje, İlk Yarı, Antrakt ve İkinci Yarı bölümleri ile izleyiciyi bir veri akışının içerisine sokmaktadır.

Tablo 3.11

Proje Yapımcıları	Yücel Tunca	Günseli Baki
Görevleri	Yönetim, tasarım, fotoğraf, video, kurgu, metin yazımı	Grafik Tasarım
Kullanılan Tasarım Programı	WIX	
Yapım Yılı	2019- 2021	
Yapım Süresi	3 yıl	
Yapım Türü	Etkileşimli Belgesel	
Etkileşim Modeli	Yarı Kapalı Etkileşim Modeli	

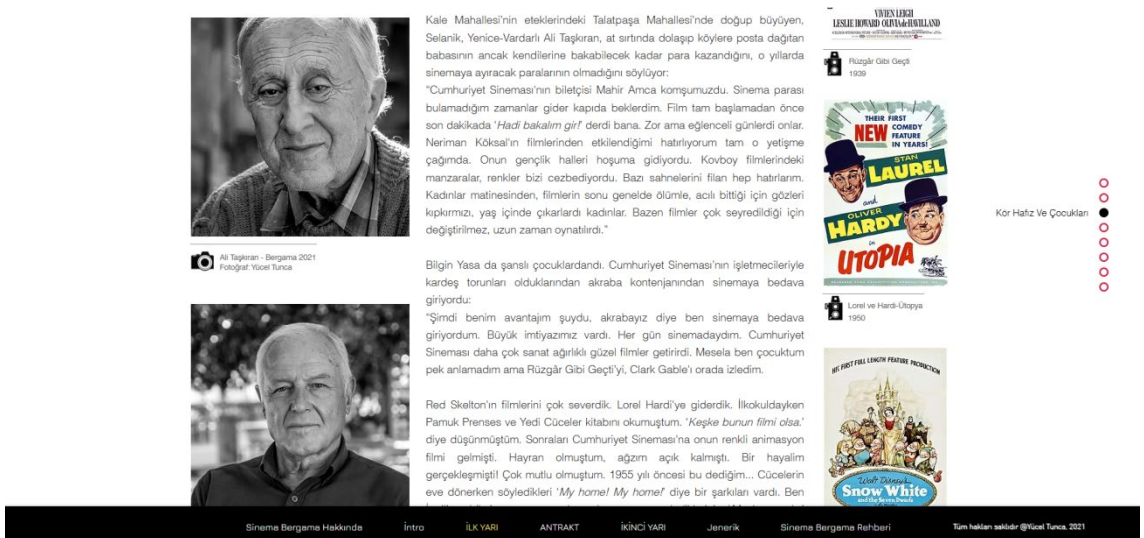
Görsel 3.34



Görsel 3.35



Görsel 3.36



Tablo 3.12*Sinema Bergama Belgeseli Etkileşim Analiz Tablosu*

Sinema Bergama Hakkında	- 12 adet sinema isim butonu -34 adet paragraf metni -1 adet etkileşimli harita
Intro	-2 dk. 12 sn. - Video
İlk Yarı	-193 adet fotoğraf, illüstrasyon, gazete kupürü -54 adet film afişi (Film afişleri imdb'ye ve türk sinema araştırmaları sayfasına bir link ile bağlanmaktadır) -27 adet ses klibi (röportaj) (61 dk. 34 sn.) -8 adet etkileşim düğmesi -34 adet konu başlığı -41 adet ara başlık -416 adet paragraf metni -9 adet arşiv videosu ve röportaj (21 dk. 27 sn.) -9 adet müzik (25 dk 12 sn)
Antrakt	-26 adet fotoğraf, illüstrasyon, gazete kupürü - 2 adet film afişi (Film afişleri imdb'ye ve türk sinema araştırmaları sayfasına bir link ile bağlanmaktadır.) -1 adet ses klibi. (röportaj) (4 dk 57 sn) -4 adet müzik (3 dk. 39 sn.) -4 adet etkileşim düğmesi -5 adet konu başlığı -7 adet ara başlık -62 adet paragraf metni
İkinci yarı	-172 adet fotoğraf, illüstrasyon, gazete kupürü -89 adet film afişi (Film afişleri imdb'ye ve türk sinema araştırmaları sayfasına bir link ile bağlanmaktadır.) -18 adet ses klibi (röportaj) (37 dk. 5 sn.) -11 adet etkileşim düğmesi -10 adet video, röportaj ve arşiv görüntüleri (1 saat 54 dk. 2 sn.) -9 adet müzik (28 dk. 5 sn.) -18 adet konu başlığı -49 adet ara başlık -382 adet paragraf metni
Sinema Bergama Rehberi	-160 adet fotoğraf - İçindekiler bölümü -151 adet etkileşimli başlık -360 adet paragraf metni

Tablo 3.13

Sinema Bergama Etkileşim Analizlerinin Toplamı
-4 saat 56 dk. 53 sn. (ses ve görüntü akışı) -1220 adet paragraf metni -250 adet konu başlığı ve ara başlık -479 adet fotoğraf, illüstrasyon ve gazete kupürü -145 adet film afişi

Film afişlerinin üstüne tıklandığında IMDB'ye ve Türk Sinema Araştırmaları sayfalarına bağlanılarak filmler hakkında bilgi edinilmektedir. 137 adet fotoğraf çoklu halde sağa doğru kaydırılarak görülebilmektedir.

Görsel 3.37



Şahin Aşkın'ın yaptığı köpek filmi Sinemasında Seval ve Uluk Akabey'in düğünü.
Fotoğraf: Yücel Tunca-2018

Sinemada Düğün Var

Bergama sinemaları üzerine bu araştırmayı yapmaya başladığım günlerde İlhan Çarlık'ın

Sinema Bergama Hakkında İntro İLK YARI ANTRAKT İKİNCİ YARI Jenerik Sinema Bergama Rehberi Tüm hakları saklıdır ©Yücel Tunca, 2021

Tablo 3.14*İlk Yarıdaki Röportaj Sesleri, Video, Röportaj Ve Müziklerin Süreleri*

Röportaj Sesleri (27 Adet)	1) 2 dk. 19 sn. 2) 1 dk. 3) 3 dk. 48 sn. 4) 1 dk. 23 sn. 5) 5 dk. 14 sn. 6) 1 dk.39 sn 7) 4 dk. 41 sn. 8) 44 sn. 9) 4 dk. 48 sn. 10) 2 dk. 7 sn. 11) 1 dk. 57 sn. 12) 1 dk. 38 sn. 13) 1 dk. 17 sn. 14) 2 dk. 28 sn. 15) 2 dk. 57 sn. 16) 1 dk. 49 sn. 17) 2 dk. 23 sn. 18) 3 dk. 19 sn. 19) 4 dk. 20) 1dk. 52 sn. 21) 1 dk. 23 sn. 22) 1 dk. 13 sn. 23) 2 dk. 06 sn. 24) 2 dk. 58 sn. 25) 1 dk. 12 sn. 26) 3 dk. 50 sn. 27) 2 dk. 09 sn.	Toplam 61 dk. 34 sn.
Arşiv Videosu ve Röportaj (9 Adet)	1) 47 sn. 2) 2 dk. 5 sn. 3) 32 sn. 4) 2 dk. 1 sn. 5) 1 dk. 39 sn. 6) 8 dk. 20 sn. 7) 5 dk. 16 sn. 8) 55 sn. 9) 1 dk. 12 sn.	Toplam 21 dk. 27 sn.
Müzik (9 Adet)	1) 10 sn. 2) 2 dk. 10 sn. 3) 1dk. 4 sn. 4) 4 dk. 39 sn. 5) 3 dk. 56 sn. 6) 3 dk. 39 sn. 7) 1 dk. 28 sn. 8) 6 dk. 25 sn. 9) 3 dk. 1 sn.	Toplam 25 dk. 12. sn.

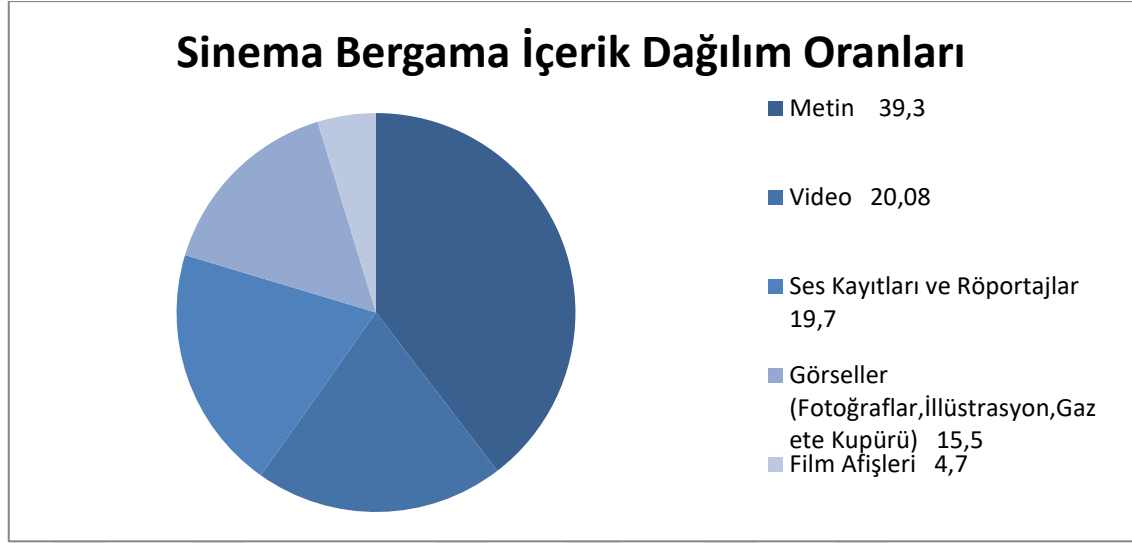
Tablo 3.15*Antraktaki Röportaj Sesleri ve Müziklerin Süreleri*

Röportaj Sesleri (1 Adet)	4 dk. 57 sn.	TOPLAM 4 dk. 57 sn.
Müzikler (4 Adet)	1) 1 dk. 42 sn. 2) 1 dk. 16 sn. 3) 24 sn. 4) 57 sn.	TOPLAM (3 dk. 39 sn.)

Tablo 3.16*İkinci Yarıdaki Röportaj Sesleri, Video, Röportaj Ve Müziklerin Süreleri*

Röportaj Sesleri (18 Adet)	1) 4 dk. 25 sn. 2) 2 dk. 37 sn. 3) 3 dk. 15 sn. 4) 3 dk. 5) 2 dk. 45 sn. 6) 2 dk. 14 sn. 7) 2 dk. 45 sn. 8) 1 dk. 30 sn. 9) 3 dk. 7 sn. 10) 1 dk. 20 sn. 11) 2 dk. 7 sn. 12) 2 dk. 13 sn. 13) 1 dk. 24 sn. 14) 1 dk. 55 sn. 15) 2 dk. 11 sn. 16) 40 sn. 17) 1 dk. 48 sn. 18) 1 dk. 14 sn.	Toplam 37 dk. 5 sn.
Arşiv Videosu ve Röportaj (10 Adet)	1) 1 dk. 9 sn. 2) 1 s 33 dk. 3 sn. 3) 1 dk. 38 sn. 4) 1 dk. 40 sn. 5) 4 dk. 6) 3 dk. 48 sn. 7) 2 dk. 34 sn. 8) 1 dk. 44 sn. 9) 1 dk. 34 sn. 10) 4 dk. 42 sn.	Toplam 1 saat 54 dk. 2 sn.
Müzik (9 Adet)	1) 2 dk. 10 sn. 2) 1 dk. 4 sn. 3) 3 dk. 48 sn. 4) 4 dk. 39 sn. 5) 3 dk. 56 sn. 6) 3 dk. 39 sn. 7) 1 dk. 28 sn. 8) 6 dk. 25 sn. 9) 3 dk. 1 sn.	Toplam 28 dk. 5 sn.

Grafik 3.1



Görsel 3.38

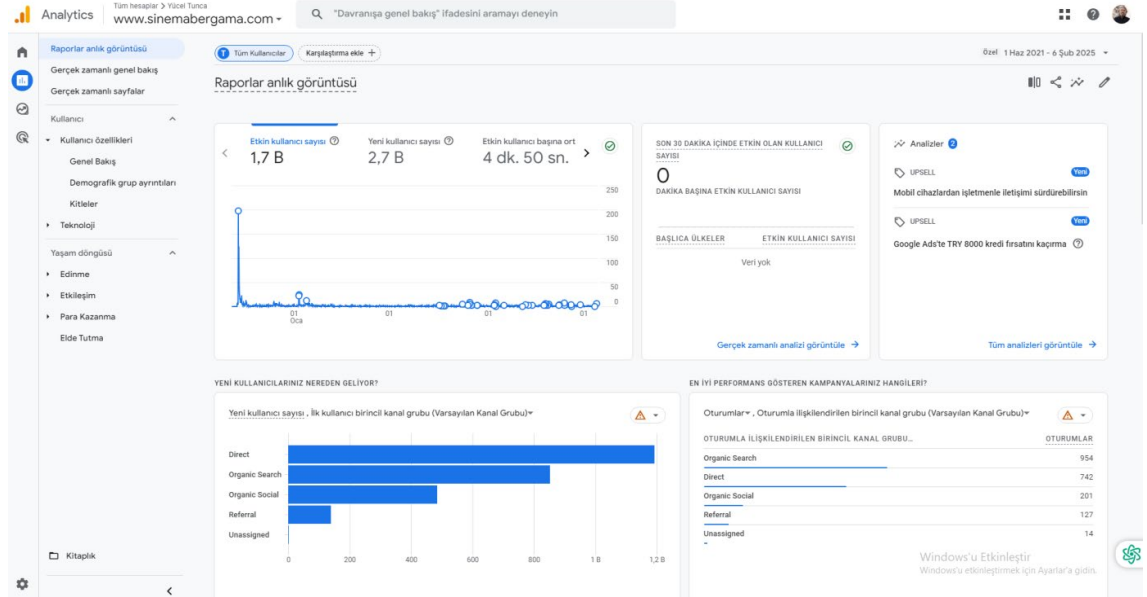


3.5.3.1 Sinema Bergama İzleyici Etkileşim Analizleri 2021-2025

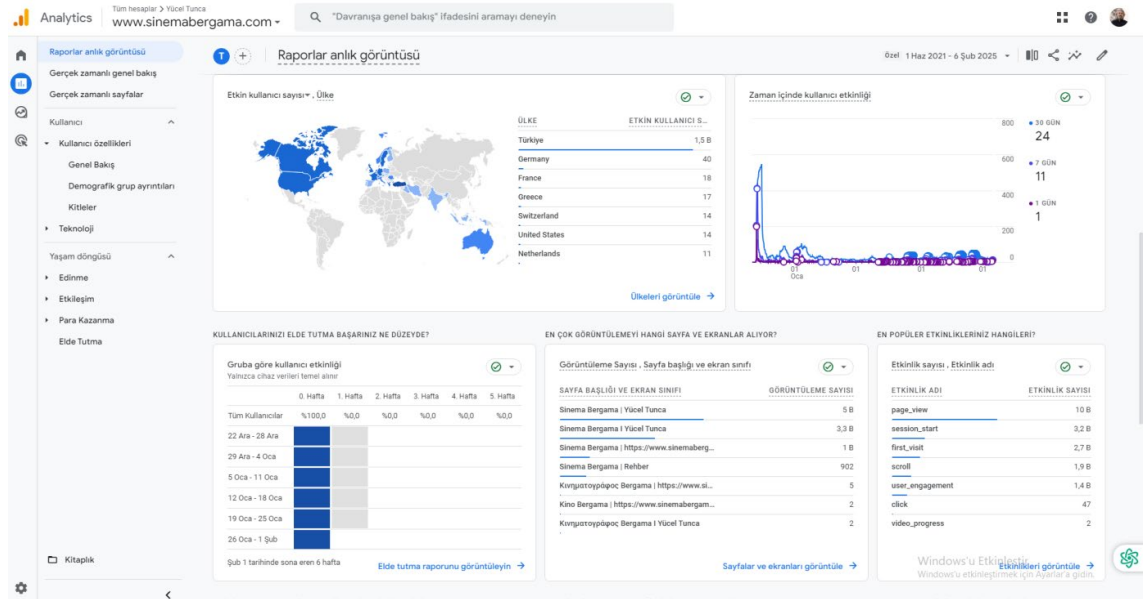
Belgeselin analizleri, Google Analytics http-6 tarafından yapılmıştır. Bu analizler şu başlıklar altında toplanmıştır:

- Etkin Kullanıcılar (Etkin Kullanıcı Sayısı, Yeni Kullanıcı Sayısı, Etkileşim Oranı, Etkileşim Süresi)
- Giriş Yapılan Ülkeler
- Zaman İçinde Kullanıcı Etkinliği Görüntüleme Sayısı
- En Çok Görüntülenen Sayfalar

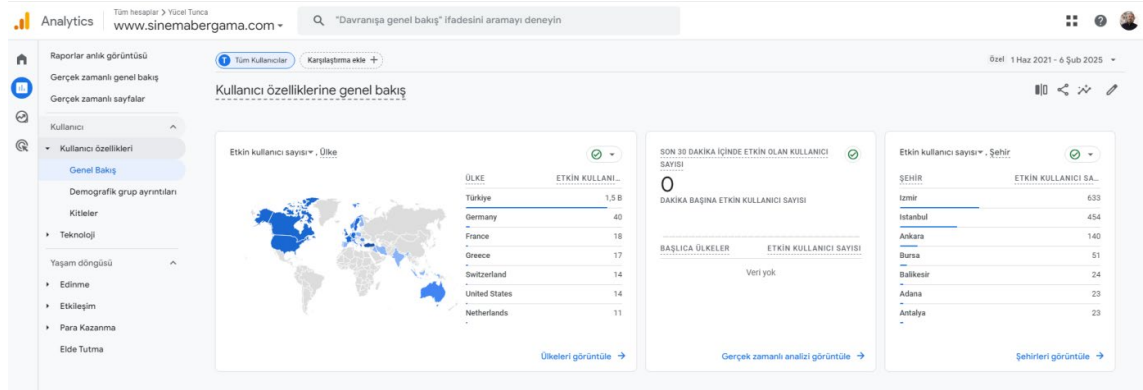
Grafik 3.2



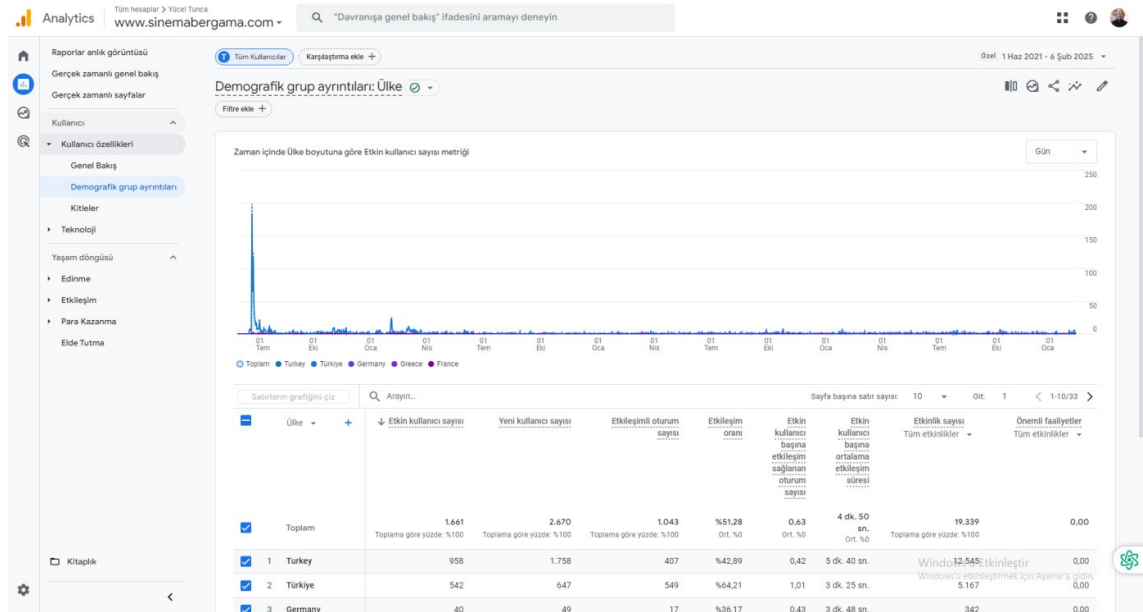
Grafik 3.3



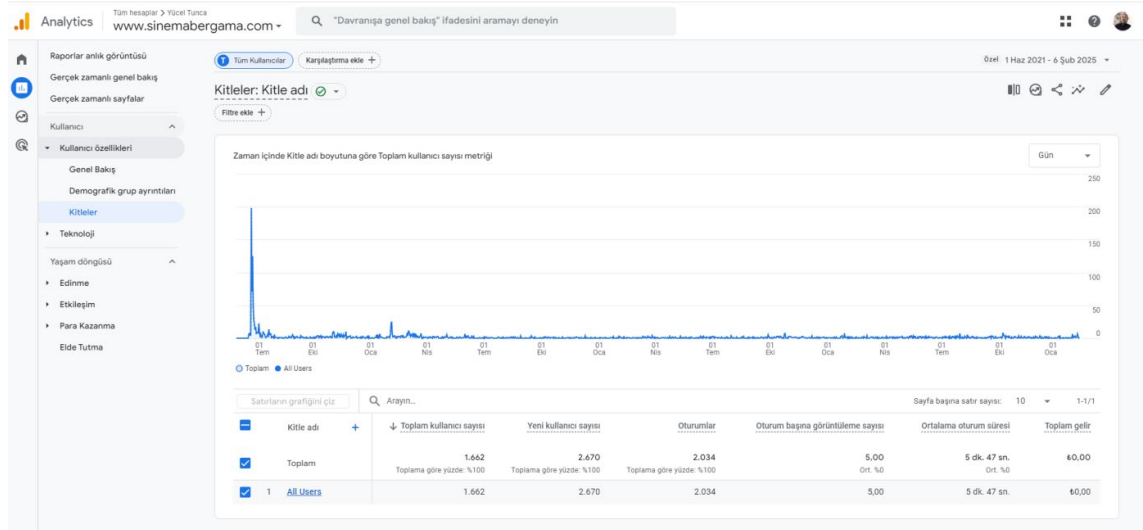
Grafik 3.4



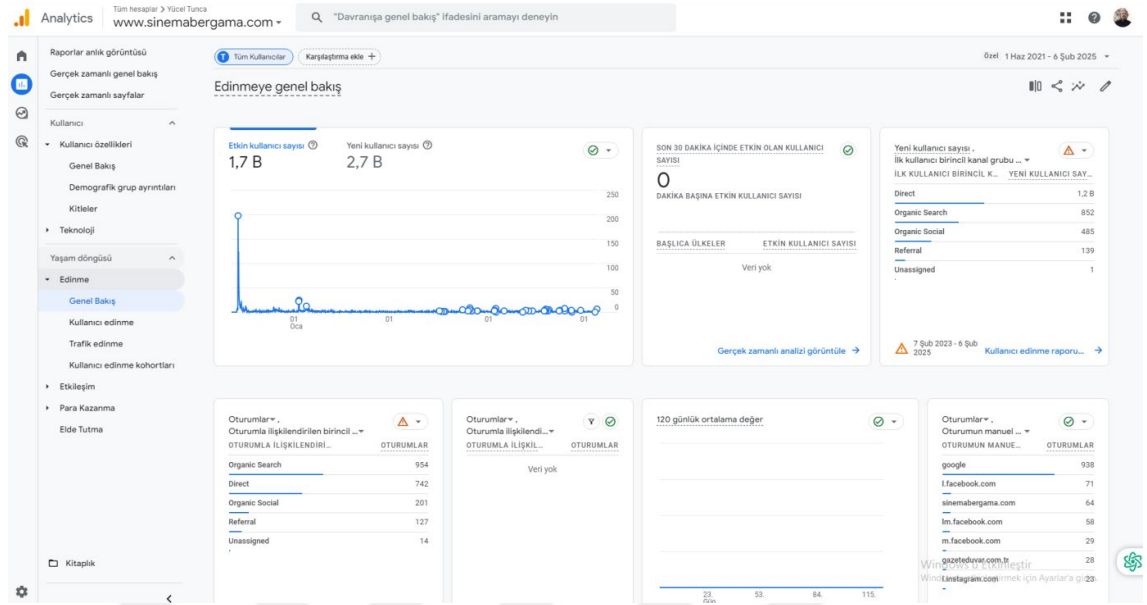
Grafik 3.5



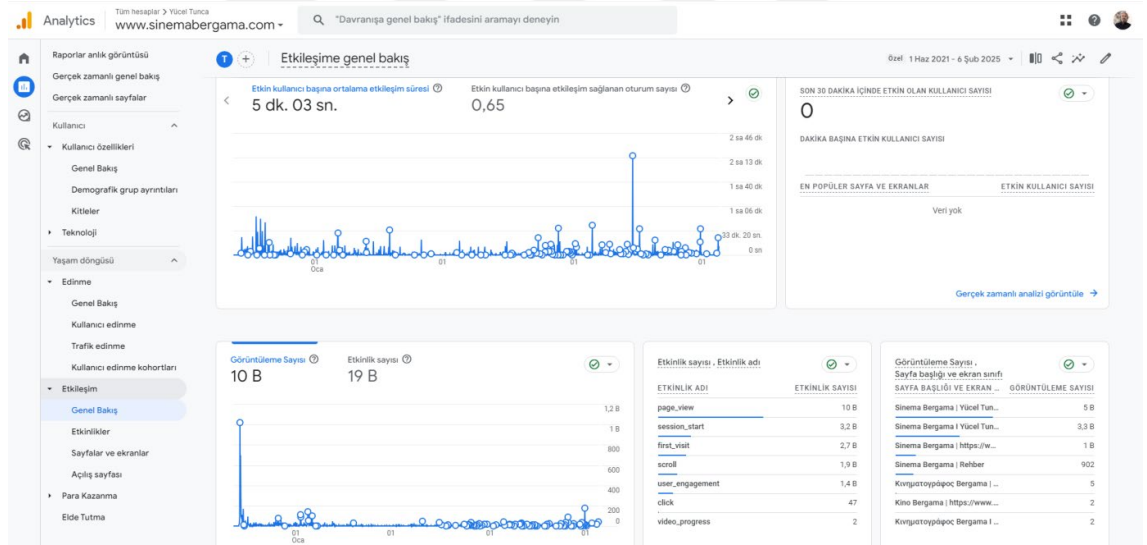
Grafik 3.6



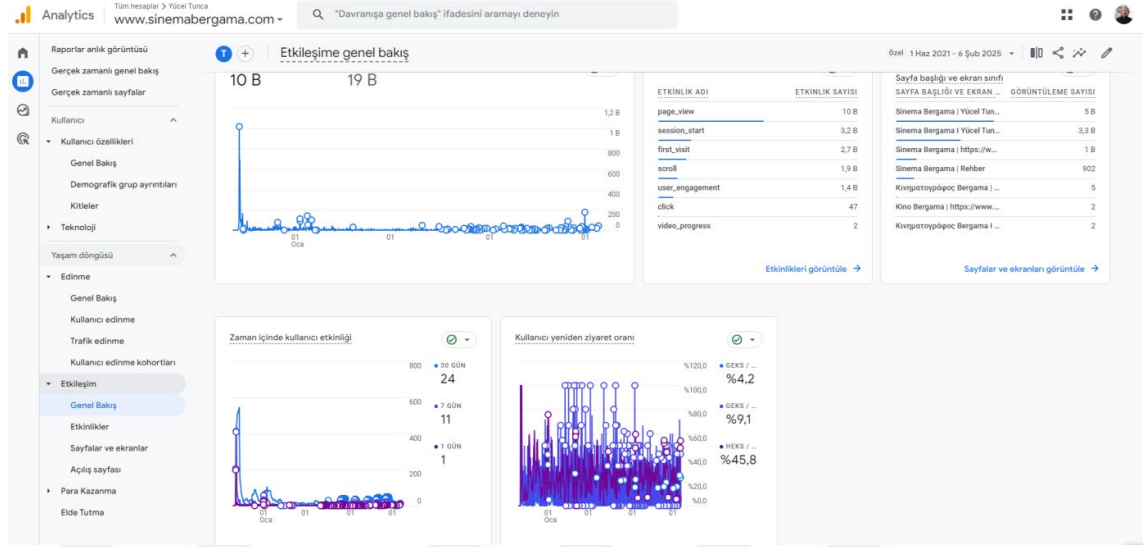
Grafik 3.7



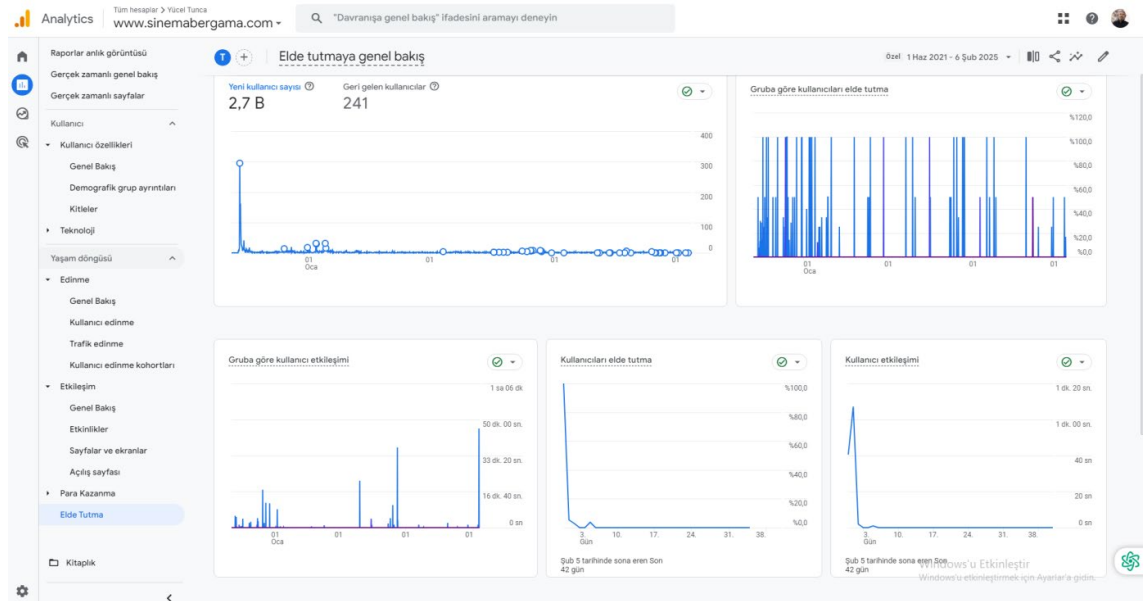
Grafik 3.8



Grafik 3.9



Grafik 3.10



Görsel 3.39



Görüşmeler 17- 73 yaş aralığında 14 kişi ile yapılmıştır. Görüşme yapılan kişilerden 2'si etkileşimli belgeselin yapımcıları, diğer 12'si izleyicileridir. 7 kişi ile yüz yüze görüşülerek ses kaydı yapılmış ve bu kayıtlar çözümlenmiştir. 7 kişi ile telefonla görüşülmüş ve yazılı cevaplar istenmiştir.

3.5.3.2 Sinema Bergama Projesini İzleme Deneyimi Yaşayan Kişilerin Görüşleri

3.5.3.2.1 Belgeseli İzlerken İzlenen Yol

(B. K. 17 Öğrenci) “İlk öncelikle belgeselin ana sayfasını inceleyerek işlenen konu hakkında fikir sahibi olmaya çalıştım sonra bölümleri işlenme sırasına göre arada mola vererek izledim.”

(E. N. E. 32 Kafe İşletmecisi) “İlk başta nasıl bir deneyimle karşılaşacağımı tam olarak bilmiyordum. Klasik bir belgesel mi olacak yoksa farklı bir akış mı sunacak merakıyla başladım. İzlerken kendimi tamamen hikâyenin içinde buldum ve her bir bölüme, bağlantıya tıklayarak süreci içgüdüsel bir şekilde yönlendirdim.”

(B. E. 43 Görsel Sanatçı) “Önce yönergeye uymaya çalıştım, sonra biraz daha esnek, bölümler arasında atlayarak gittiğim bir yol izledim.”

(M. G. 55 Eski Belediye Başkanı) “Belgeseli izlemeye ilk girişten başladığınız bir izleyici sadece metinleri okuyarak ya da yazılara bakarak sonuna kadar gidebilir. Birisi hiç okumadan fotoğraflara bakıp sonra dönüp yazıları okuyup ilgisini çektiğinde birisi zor gelip de sadece o röportajları tıklayıp geçebilir. Yani aslında böyle hani tek ve biricik bir izleme yöntemi de yok. Ya da herkes işte bir yoldan çıkacak. Şuraya dümdüz yoldan

gidecek. Hayır, birileri böyle zikzak çizerek. Birileri işte bir sağdan, bir soldan, alttan, üstten vesaire falan böyle bir serbestliği de tanıyor. Böyle bir özgürlük de veriyor size. ‘‘

(E. D. 44 Tarihçi) *‘‘Öncelikle ilk giriş sayfasını inceledim. Sonra nasıl ilerleyeceğimi bulmaya çalıştım. Ekstra bir açıklama olmadığı için deneme yanılma yöntemi ile sayfanın sol üst köşesindeki oku keşfettim. Ona tıkladım. Çıkan sayfa içinde en altta bulunan yönlendirmelerle detay incelemeye başladım.’’*

(L. Y. 59 Bankacı) *‘‘Belgeseli izlemek için, öncelikle izlemem gereken yöntemi keşfetmem gerekti. Slâyt şeklinde fotoğraflar, ses kayıtları, videolar ve metin haline getirilmiş yazılı anlatım arasında seçim yaptım diyebilirim.’’*

(M. Ü. 73 Fotoğraf Sanatçısı) *‘‘Kronolojik izlemeyi kendim için uygun buldum.’’*

(T. Ü. 64 Fotoğraf Sanatçısı) *‘‘Belgeseli hazırlayanlar zaten bir izlençe yolu çizmişlerdi. Belgeseli hazırlayanların çizdiği yoldan devam ettim. ‘‘*

(S. Ö. 64 Akademisyen) *‘‘Sayfanın açılmasıyla bilmediğim bir belgesel izleme deneyimi ile karşı karşıya olduğumu düşündüm. Görüntüleri merak ettiğim için önce intro ile başladım. Sonra hakkında ve ilk yarı, antrakt ve ikinci yarı. Jenerik olarak karşıma çıkan bizim televizyon programlarında ‘‘kredi’’ olarak adlandırdığımız bölümle klasik anlamdaki jeneriğin birleşimi olan bölümü ise ayrıca izledim. Bence bu bölüm yapılan işin ne kadar doğru, anlaşılır, araştırılmış olduğu konusunda ipucu verir. Bolşevik Cavid’in dokunduğu yerleri de göstermiş sanki. ‘‘*

(D. G. 65 Fotoğraf Sanatçısı) *‘‘Bu çalışma bana ciddi araştırma sonuçlarının yer aldığı bir kitabı hatırlattı ve satır satır okumaya başladım. Beraberinde sayfada farklı yerler gördüğümde de onlara tıklayarak gerek içindeki bilgileri okuyarak, gerek fotoğraflara, ses kayıtlarına ve tüm görsellere bakarak inceleyip ardından ana sayfaya dönerek okumamı sürdürdüm.’’*

(N. S. 62 Kuruyemişçi) *‘‘Genelde ilk önce kendime ait olan bölümü açıyorum. İlk önce böyle bir hafızamı tazeliyorum. Ondan sonra yakından başlıyorum. Yakın sinemalardan başlıyorum. Daha çok gittiğimiz sinemalardan başlıyorum. Çünkü o zaman sinemalar yoğunlukta. En çok hangi sinemaya gidiyoruz? Yıldız sineması, Şen sineması, Cumhuriyet sineması, Melek sineması, Onur sineması. Bize en yakın sinemalar hangisi? O sinemaların sayfasından başlıyorum. O sinemayla çalıştıranları, o sinemadaki filmleri, o*

sinemadaki yaşananlar arka arkaya geliyor gözümün önüne. Öyle daha çok keyif alıyorum işin açıkçası. Çok güzel.”

(S. A. 60 Mali Müşavir) *“Hatta ben hakikaten Yücel söylediğinde bunu bize bir videokaset verecek falan diye düşündüm. Dedim nereden seyredeceğiz bunu dedim. İnternetten dedi açtım. Bergama, sinema Bergama diyorum açıyorum ama önüme bir şey geliyor. Tabii o işte antrakt, birinci bölüm. Bizim alışkın olduğumuz tarz değil. Bize hazır sunuluyor sinemada yani. Ara diyor çıkıyorsun. Artık orada kalktı festivaller sayesinde artık ara bile görmüyoruz. Başlıyoruz ve bitiriyoruz yani. En fazla film koparsa orada kopuyor. O da film de kopmuyor artık.”*

3.5.3.2.2 Etkileşimli Belgeselin Klasik Belgeselden Farkı

(B. K. 17) *“Yöntemin seyirciyi dâhil edici yapısı klasik belgesele göre daha kişisel bir deneyimi mümkün kılmakta.”*

(E. N. A. 32) *“Klasik belgesellerde anlatıcı size bir hikâye sunar ve siz onu pasif bir şekilde izlersiniz. Ama burada sanki belgeselin bir parçasıydım, hatta yönlendiren kişi bendim.”*

(B. E. 43) *“Çok daha fazla doküman, bir zaman kısıtlaması olmadan verimli bir şekilde izleyiciye ulaşıyor.”*

(M. G. 55) *“O kadar detayı normal bir belgeselin içinde verme şansınız yok. Yani klasik diyeceğim işte bildiğimiz ne kadar olabilir? Yani bugün zaten herhalde bir doksan dakika yüz dakikadan sonra insanlar konuya ne kadar ilgili olsalar bile sıkıcı olabiliyor. Ama bu belgeselde ben yani çok rahat üç saat, üç buçuk saat zaman ayırmışımdır. Bir seferde olmasa bile parça parça ve çok detay var. Dolayısıyla tekrar dönüp bakabiliyorsunuz ve genelde şu izlediğiniz belgesellerde bir kere izliyorsunuz ve bitiyor. Yani sonuçta o web üzerinden birçok kişiye katılımına da açık bir hikâye. Diğerini de izliyorsunuz, kapatıyorsunuz, bitiyor. Sonra dönüp bir daha YouTube'dan ya da başka bir yerden izleyebilirsiniz şüphesiz ama bu sanki daha böyle şey. Daha yavaş tüketilen bir şey gibi sanki. Diğerleri daha böyle hani işte sabun köpüğü diyorlar ya. Tabii ki o belgesellere haksızlık yapmak istemem ama sanki o izleniyor bitiyor falan. Bu biraz daha sanki uzun soluklu yaşayan bir iş gibi. Ama tabii izleyici sayısı anlamında böyle belki bir işte nicelik anlamında kaç kişi izler vesaire onu bilemem belki. O konuda bir dezavantaj olabilir.*

Çünkü bazen de insanlar girip iki saat, üç saat bilgisayar başında zaman geçirmek istemiyor.’’

(E. D. 44) *‘‘Klasik belgesellere göre izleyen aktif. Klasik belgesellerde sadece izleyici konumundasınız. Ama burada etkileşim halindesiniz. Bir nevi oyuncusunuz. İnceleme, bitirme süresi tamamen size bağlı. Kopukluk daha az. Dikkatinizin dağılma ihtimali çok daha düşük aktif olduğunuz için. ‘‘*

(L. Y. 59) *‘‘Klasik belgeselde alıştığımız anlatım biçiminde sadık kalınmaması çok rahatsız edici olmasa da, bir dönemi anlatırken tarihsel sıralama, tutarlılık ve doğruluk anlamında daha etkileyici olabilirdi diye düşünüyorum.’’*

(M. Ü. 73) *‘‘Evet, ilginç. Hem yazı, hem fotoğraf ve hem de video olması konuya daha sıcak bir yaklaşım sağlamış.’’*

(T. Ü. 64) *‘‘Klasik belgesel izleyeni belirli bir akışa tabi tutar. Benzeri bir akış burada da var ama sıçramalar yaparak ilerlemek, geriye dönerek muhakeme etmek sonra yeniden ilerlemek gibi bir ayrıcalığımız var. Klasik belgeselin kamusal gösteriminde böyle bir olanak bulamazsınız.’’*

(S. Ö. 64) *‘‘Sizi tercihlerle bırakan bir tasarım. Bu tercihler izleyicinin sahip olduğu bilgisayar deneyimi ile de bağlantılı. Biraz eğitim programı anlayışı var. Farklı malzemeler meseleyi daha iyi kavranmasını sağlıyor. ‘‘*

(D. G. 65)’’ *Klasik belgesellerde çalışmayla ilgili metinleri okur ve fotoğrafları izler varsa da alt yazılarını okursunuz. Bir de üstüne yazılmış metinler varsa onlara bakarsınız. İçinde (sayfa altı ya da kitabın sonunda yer alan dipnotları okur gibi) yer alan tüm verilere ulaşarak izleme farkını gördüm.’’*

(N. S. 62) *‘‘İnteraktif bir çalışmanın insan belliğinde çok güzel yer edeceğine inanıyorum işin açıkçası. Yani hafızada kalıyor. Bir film gibi gelip geçmiyor. Ama bir şey var, bir enerji harcıyorsunuz. Yani böyle oturup koltukta bakmak ayrı şey. Normal belgesellerin dışında farklı bir izleme şeyi var ya. Normalde normal belgeseli izlediğiniz zaman televizyonda başlar biter. En fazla durdurursun veya başka bir şeyden izliyorsan DVD'den. Bunu da bilgisayardan izleyip karşına çıktığı zaman hemen başlayıp biten bir şey yok. Kendin keşfedip yönlendirmen lazım. İzlemeyi öğrenmek bile başlı başına bir şey. Emek gerektiriyor.’’*

(S. A. 60) ‘‘Klasik bir iřte film festivalinde izlediđimiz bir film gibi ya da iřte DVD'sini alıp izlediđimiz bir mesele gibi takip izlediđimiz bir řey deđil. Grsellerin daha hareketli olabileceđini dřnyordum. Mesela sadece grsel var videolara ama onlar genellikle tanıklıklar zerine. Ama resimlerin de hareketli, animasyon gibi bir řey olur diye dřnyordum. Ve altlarında da kk notlar olur diye. Yani gene bir sinema formatında olabileceđini dřnyordum. Ama yarı belgesel, yarı sinema gibi. Ama web belgesel hayatımda ilk defa karřılařtıđım bir řeydi.’’

3.5.3.2.3 Etkileřimli Belgesel'in Klasik Belgesel'e Gre İzleme Deneyimi Farkları

(B. K. 17) ‘‘Tek bir anlatıcının rehberlik etmiyor olması, seyircinin kendi tercihlerini ve temposunu belirlemesi daha zgrleřtirici bir deneyim sunuyor. Akıř boyunca kendimi srecin bir parçası gibi hissettim. ‘‘

(E. N. A. 32) ‘‘Hikye iinde dolařmak, seimler yaparak ilerlemek onu ok daha kiřisel ve etkileyici hale getirdi.’’

(B. E. 43) ‘‘Format daha keyifli ve sınırlayıcılığı daha az. Etkileřimi ve verileri bađlamında.’’

(M. G. 55) ‘‘Kendi yolunuzu iziyorsunuz yani. Her bilgisayarın bařına oturduđunuzda atıđınızda istediđiniz yerden bařlıyorsunuz. Tabi orası gzel. Hep bir hareket halindesiniz orada. Yani durađan kalmıyorsunuz belgeseli izlerken. Yani bir emek sarf etmenin, bir film seyrederken bir emek vermenin daha gzel olacađı dřncesi bende hkim oldu iřin aıkçası. Tekrar tekrar bařa alıyorum, bir daha izliyorum. Mziđini aıyorum, fotođrafları bytyorum, tekrar yapılan konuřmaları okuyorum. Bana byk keyif verdi iin aıkçası. Sizi bir parçası haline getirme gibi bir řeye sokuyor. Yani bir řeyler yapıyorsunuz siz de. En azından takip ediyorsunuz.’’

(E. D. 44) ‘‘Bilgilerin yazılı olması avantaj; ancak bazen de gereksiz detaylar var. Ama her řey sizin elinizde, gereksiz grdđnz yerlere girmeyebilirsiniz. Klasik belgesele gre daha zgrsnz.’’

(L. Y. 59) ‘‘Elbette daha kolay ve akıcı olması izlemek adına hoř olurdu.’’

(M. .73) ‘‘Tam konsantrasyon odaklanman gerekiyor. Yoksa yky kaırıyor. Zaten yerel bir yk. Bergamalılar benden daha ok anlayabilirler.’’

(T. Ü.64) *“Metin ağırlıklı olmakla birlikte, sözlü ve görüntülü anlatılarla desteklenerek sahici bir ifadeye ulaşılmaya çalışılmıştı. Bu da size metinler arası rahat bir alan sağlıyordu.”*

(S. Ö. 64) *“Bu başka bir anlatım biçimi. Sayfa önünüze geldiğinde okuyacaksınız, izleyeceksiniz, görsellere bakacaksınız ya da dinleyeceksiniz. Ya da sırayla hepsini yapacaksınız.”*

(N. S. 62) *“Okuyarak işte o sesi açmak, kapamak yine dediğim gibi. İşte fotoğraflara bakmak, fotoğrafları durdurmak o ayrı bir şey. Yani ben bunun bir yaygınlaşmasını dilerim aslında ama bu modern çağda bu ne kadar yaygınlaşır. Aç kapamalara giriyoruz. Fotoğrafi açıyoruz, fotoğrafi koyuyorum, fotoğrafi büyütüyorum icabında. Fotoğraflara daha çok dikkat ediyorum. Yani önümden slide gibi akıyor. Daha çok ilgimi çekiyor. Yani keyif veriyor işin açıkçası. Olayın içine girip olayı özümseyerek yaşıyorsunuz işin açıkçası.”*

(S. A. 60) *“Yani başlayıp biten bir şey değil. Sen ona tekrar tekrar dönüp bakabilirsin ki ben onu en az zaten 3-5 defa izledim. O bir kere de o anlaşılacak bir şey değil zaten. Yani bir gün okudum oturdum fotoğraflara baktım içime sindirdim gibi bir şey olması mümkün değil o için. Film olabilir. Filmde de oluyor bazen.”*

3.5.3.2.4 Oyunluluk Unsurları

(B. K. 17) *Evet, özellikle bazı kısımlarda yapılan betimlemelerle ilişkili animasyonların kullanılması bunda etkili oldu, belgeselin ilerleyişini yönlendirme hissi, bir keşif duygusu oluşturdu.*

(E. N. A. 32) *“Özellikle bağlantılara tıklayarak farklı açılardan olaylara bakmak bir oyun hissi uyandırdı. Bazen bir sahneyi izledikten sonra “Şimdi buradan nereye gitsem?” diye düşündüğüm oldu. Merak duygusu sürekli canlı kaldı.”*

(B. E. 43) *“Etkileşim, doğrusal ilerleyen bir anlatının olmaması, keşfetme duygusunu tetikliyor.”*

(M. G. 55) *“Belgeseli izlerken sizi bir parçası haline getirme gibi bir şeye sokuyor. Yani bir şeyler yapıyorsunuz siz de. En azından takip ediyorsunuz. Pasif bir izleyici ya da dinleyici değil. Siz de deyim yerindeyse o akıp giden senaryonun, oyunun ya da işte neyse onun bir parçası olarak bir şeyler yapmak zorundasınız. Bir fotoğrafın açılması için bir şeyin üzerine tıklıyorsunuz. Küçük kutucuğa tıklayıp sesi dinliyorsunuz. Ayrıca bir küçük*

bir diyelim ki iki dakikalık, üç dakikalık bir sözlü röportaj var. Onu dinliyorsunuz. Metinler okuyorsunuz falan. Dolayısıyla hani sizi de bir şeyler yapmaya zorlayan ve aktifleştiren bir hikâyesi var. O yüzden bence gayet keyifli.”

(E. D. 44) *“Bir keşif hissine kapıldım. Matruşka belgesel hissi. Keşfetme heyecanı güzeldi. Özellikle film afişleri, fotoğraflar dikkatimi çekti. Eski film afişlerine ulaşip o film hakkında Imdb’den güncel bilgi alabilme hoşuma gitti.”*

(L. Y. 59) *“Bulmaca çözer gibi geldi bana. Belki orta yaş üzeri için görüşüm bu denebilir.”*

(M. Ü. 73) *“Oyun gibi düşünüyorum. Bence daha kolay (basit) yapılmalı. Önce mantığını anlamak gerekiyor: Bu sayfa nasıl çalışıyor? Onu bulduktan sonra, öyküyü anlamaya, kavramaya başladım.”*

(T. Ü. 64) *“Bir puzzle oyunu gibi izleyici tarafından yönetilmesi ya da tersten okunması ilgimi çekti.”*

(S. Ö. 64) *“Merak hissi daha çok sanki. Farklı ne diyecek? Müzik ne?”*

(D. G. 65) *“Sanal bir yapı ile karşı karşıya olmak hoş bir deneyim oldu.”*

(N. S. 62) *“Oyun gibi mi bilmiyorum ama alışkın olduğumuz filmler önünüzden akar gider. Yani onu ya izlersiniz ya yarısında bırakırsınız ya da sonra ertelersiniz. Ama bu öyle değil. Bu okuyarak, özümseyerek yaptığım için bana çok büyük keyif verdi”.*

(S. A. 60) *“Yani burada bunu söylemişti diyorsun. Dönüyorsun tekrar bakıyorsun. Mesela aşağıda bir sinema açıklaması var. Yani tanıdığım insanlar bir şey söylüyor mesela. Tekrar çünkü yani sen onunla oynama şansına sahipsin. Aslında biraz evde seyredip filmde de yapabiliyorsun bunu. Dönüyorsun geri ya bu neydi burada tekrar bakabiliyorsun yani. Hani çok oyun gibi değildi ama böyle sürekli sayfa atlayıp bir sonraki bir öncekine gelebiliyorsun yani. O da bir avantaj işte yani elinin altında olması.”*

3.5.3.2.5 *Klasik Formatta mı yoksa Etkileşimli Formatta mı İzlemeyi Tercih Edersiniz?*

(B. K. 17) *“Belgeselin bu yenilikçi yapısı beni oldukça memnun etti. Etkileşimli formatın anlatıya olumlu biçimde katkı sağlamış olduğunu düşünüyorum.”*

(E. N. A. 32) “Bunun klasik bir belgesel olarak da güzel olacağını düşünüyorum ama etkileşimli format kesinlikle çok daha etkileyiciydi. İzleyiciyi pasif olmaktan çıkarıp, belgeselin içine dâhil eden bir format olduğu için benim için daha akılda kalıcı oldu.”

(B. E. 43) “Bu formatı tercih ederim.”

(M. G. 55) “Tembel bir izleyici kitlesine dönük de bir iş değil aslında ya da öyle olsa bile sizi de bir şekilde çalışmaya ya da bir çabaya itiyor. Sonuçta orada bir görüntüyü izlemek için sizin de bir şey yapmanız lazım. Sesi izlemek için. Onu izleyip dinledikten sonra belki tekrar başa dönüp daha net algılamak için bir süre önce atladığınız metni tekrar bu sefer sindirerek okumanızı belki istiyor. Ya da okuduğunuz şeyi pekiştirmek için onu bir de sözlü olarak onun canlı tanığının küçük bir işte iki üç dakikalık röportajından belki dinlemeye zorluyor. Dolayısıyla bir şeyler yapıyorsunuz. Yani böyle edilgen ekran karşısında oturan bir televizyon izleyicisi değil de birazcık daha siz de orada hareketli ona katılan bir hale dönüşüyorsunuz.”

(E. D. 44) “Klasik formattaki haz ile bu çok farklı. İkisi arasında tercih yapmayıp ikisini de deneyimlemek isterdim. Evet, etkileşimli web belgeseli hoşuma gitti. Bence sayıları artırılmalı.”

(L. Y. 59) “Klasik bir belgesel olarak izlemek çok sıradan olabilirdi diye düşünüyorum çünkü benzerleri çok çekilmiş bir konu sinema.”

(M. Ü. 73) “Bu formatta izlerken çok dikkat edilmesi gerekti. Neredeyse kitap okumak gibi.”

(T. Ü. 64) “Bu sunum şekliyle bence güzel ve tatmin edici olmuş. Etkileşimli belgeselleri eğlenceli ve etkileyici bulurum. Sinema Bergama, isminin çerçevesinde bir kentin özel bir döneminin etkili anlatısını ortaya koymuş değerli bir çalışma diye düşünüyorum.”

(S. Ö. 64) “Benim deneyimim olan izlemeden çok farklı. Bu tür beni memnun etti.”

(D. G. 65) “Bu haliyle bana gayet iyi ve doğru geldi.”

(N. S. 62) “İyi ki bu şekilde olmuş. Bana göre muhteşem. Çünkü işin içindeydik, mutfağındaydık. Televizyonda, televizyonun karşısında veya bilgisayarın karşısında oturursunuz. Önünüzden film gibi akar gider. Yani onu ya izlersiniz ya yarısında bırakırsınız ya sonra ertelersiniz. Ama bu öyle değil. Bu okuyarak, özümseyerek yaptığım için bana çok büyük keyif verdi.”

(S. A. 60) *‘‘Valla ben bunun deęiřik bir řey olmasını sevdim. Onun zaten çok gördüğümüz bir řey oldu. Yani ve bunun yazıyla birlikte olması bir kere çok saygımı arttıran bir řey oldu. Yok, ben bunu tercih ederim. Önüme açıp böyle arada bir bakmak hoşuma gider yani. Ara ara bakıyorum zaten yani. Üç beř ayda bir bakıyorum.’’*

3.5.3.3 Sinema Bergama Projesinin Yapımcılarının Görüşleri

3.5.3.3.1 Projeyi Yaparken Neden Etkileřimli Belgesel Formatını Tercih Ettiniz?

(Y. T. 59) *‘‘Daha çok böyle fotoğraf ağırlıklı ama metinlerin de kullanıldığı geniş bir belgesel çalışma, foto belgeseli aslında yapmak gibi bir řey istiyordum. Fakat řunu da gördüm. Yeni insanlarla tanışıyorum ve ne yaparsam yapayım yeni insanlarla tanışmaya devam edeceğim de belli oluyor. Kendisini gösteriyor. Bu durumda galiba dedim řey, bunu ben böyle bir bitmiř iş gibi düşünmeyeyim de kendi içinden üremeye açık bir işe dönüřtüreyim. Bunun da en güzel yolu bir web belgesini dönüřtürmek. Böylece bu bir řey kaynak olarak durur. Yeni eklemeler olduğunda, yeni bilgiler geldiğinde çoğaltabilirim. Bir kitaba dönüřtüğünde bitmiř olacak o iş. Eklenemeyecek bir řeyler. O yüzden de bir doyunluk hissini yařayacağım noktaya kadar webde olması da fayda var böyle bir işin.’’*

3.5.3.3.2 Tasarım ve Anlatının Oluřması

(Y. T. 59) *‘‘Bilgi biriktirmeyi bir yerlerde ulaşabildiğim bir bilgiye başkalarının da ulaşabilir hale gelmesi benim için önemli bir řey. O nedenle de bunu damıtıp topladığım o bütün bilgi yığın içerisinde bir kısmının benim tarafımdan hikâyeleřtirip insanlara anlatılması mümkün. Başka işlerde yapıyorum bunu ama bunun gibi bir işte hakikaten öğrendiğim duyduğum ne varsa başkalarının da duymasını istediğim için hiç özetlemeden hiçbir řey çıkarmadan ilgili olan her řeyi depolayarak ama bir hikâye bütün içerisinde depolayarak sunmak istediğimden en doğru format bu format.’’*

‘‘Fotoğraflar açılıyor, galeriler oluyor, ses yüklüyorum, röportajlar dinleyebiliyoruz, müzik koyuyoruz, müzik dinleyebiliyoruz, video oynatabiliyoruz falan. Bölümler arasında sıçrayabiliyoruz, ileri geri gelebiliyoruz falan. Tamam, yani buradan bir web belgeseli gider bu iş dedim ve o noktadan itibaren artık řeyler bütünleřmiř oldu. Bu sadece Bergama Sinemalarının hikâyesi deęil, Bergama Sinemalarının ve Bergama'nın hikâyesi olacak. Ve bu řimdi řu aşamada bir yayın deęil, daha doğrusu basılı bir yayın deęil, bir web belgeseli olarak ortaya çıkacak. İşte belli bir doyunluğa ulařtığı anda, bunu

anladığım, hissettiğim anda da web belgeselin yanı sıra bir kitaba dönüşmesi yolunda arayışlara gireceğim deyip çalışmanın çerçevesini kendi kafamda oturtmuş oldum.”

(G. B. 45) “Yücel'in istediği format yapısal olarak daha kitap akışında bir format istiyordu. Sonsuz akışta bir iş bu ama o sonsuz akışta giderken de hayatın kendisi gibi böyle sürekli akan bir akışı var. Şey gibi düşünebiliriz bunu hani bir sürü bilgiye maruz kalıyoruz ya o böyle akıp gidiyor biz onun içinden geçiyoruz bir noktada. Aslında bu o da onun gibi böyle sonsuza kadar giden bir akış gibi aşağı doğru iniyor. Ama aralarda da bir dakika senin ilgini çekebilirim aslında diyor iş. Bir de bana bak. Bak bakalım ben ne diyorum. Bu sonsuz akışta giderken dinleyerek git diyor. Böyle bir müzik var. Müzikle beraber gidiyorsunuz hikâyeye. Sonra da aralarda işte atlamalar oluyor videolar şeyler. Bu uzayan akışta da mesela metinleri biraz daha nasıl pop up yapabiliriz. Dediğim gibi bütçesi de kısıtlı bir şey olduğu için biz Wix altyapısını kullandık bu iş için. Wix aslında altyapı olarak çok fazla olanak sunuyor. Ama bazı şeyleri ayrıca üretip oraya eklemek gerekiyor. Yer satın alıyorsunuz. Ama tasarım olarak size bir sürü olanak sağlıyor. Ama tasarımların hepsini biz ürettik. Hazır tasarım kullanılmadı. Boş bir alan alıyorsunuz. Boş bir sayfa satın alıp onlara işte metinler, videolar, görseller. Ama mesela Sinema Bergama logosu ayrı tasarlanıp Wix'in içinde tasarladığımız bir şey değil o. Sadece alan olarak kullandık orayı. Yazılımcı bütçemiz olmadığı için hazır bir yazılımı kullandık diyebilirim.”

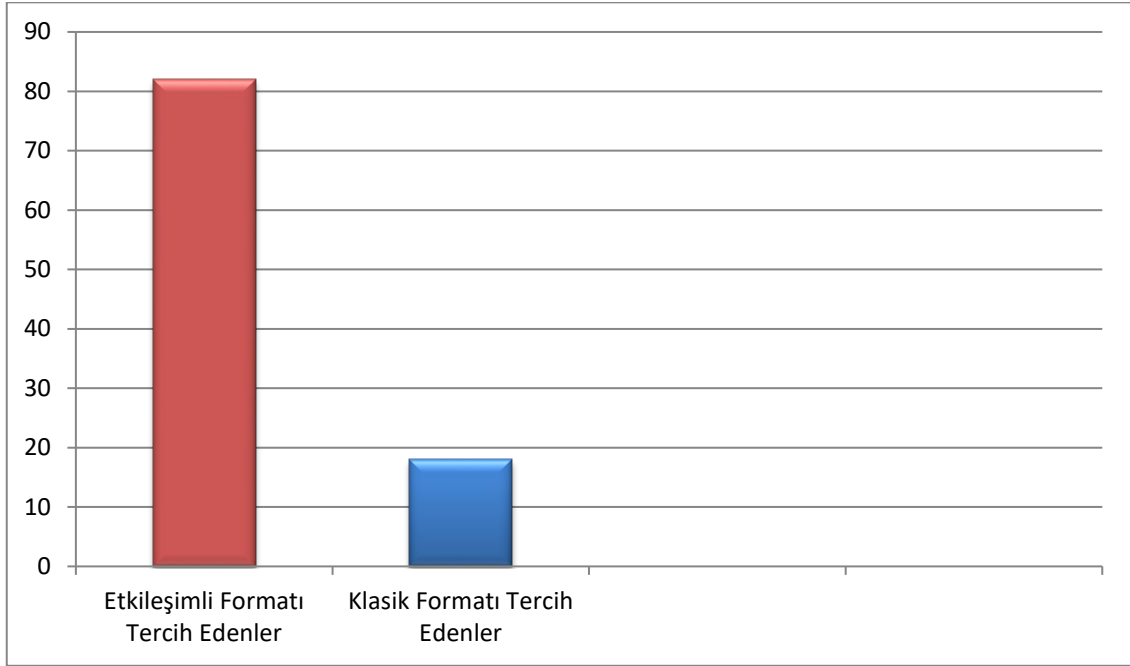
(Y. T. 59) “Baştaki maksadım etkileşim meselesi değildi o kesin yani. Ama farklı medyumların ve niteliksel anlamda yoğun bir verinin kullanılabileceği en iyi alan bu web belgesel dediğimiz ya da interaktif belgesel dediğimiz şey. Çünkü bütün şeyleri medyumları kullanmaya imkân tanıyor. Ben fotoğraf çekiyorum. Bunları kullanmak istiyorum. Metinleri yazıyorum. Bunları kullanmak istiyorum. Videolar var. Bunları kullanmak istiyorum. Arşiv fotoğrafları var. Arşiv videoları var. Müzikler var. Ses kayıtlarım var. İllüstrasyonlar var. Afişler var. Gazete kupürleri var. Yani muhtemelen atladığım da vardır. En az 10 ayrı şeyden bahsediyoruz şu anda. Bütün bunları birbiriyle konuşabilir bir vaziyette hani böyle bir yığın gibi kitabın sayfalarına dağıtmak, kitabın sonuna koymak falan filan gibi yöntemlerle değil de birbirleriyle iletişim halinde, birbirleriyle konuşur halinde bir yapının içerisine koymanın tek yolu böyle bir interaktif belgesel yapısı. Bunu video belgesel olarak düşündüğümüzde bir kere bu kadar veriyi kullanamazsınız.”

3.5.3.3.3 Belgeselin Anlatısını Projenin Etkileşim Modeli Açısından Değerlendirir misiniz?

(Y. T. 59) “Benim yaptığım yöntemle bir web belgesel yaptığınızda izleyiciyle aranızda çok problemlili bir şey koymuş oluyorsunuz. Yoğun metinler ve düz metinler. İsteddiğiniz kadar bunu grafiklerle, sağına soluna koyduğunuz fotoğraf galerileriyle, ses düğmeleriyle, video insertlerle falan zenginleştirmeye çalışsanız da en nihayetinde sanki bir kitap okur gibi belli bir dizgede okumak zorunda izleyici, okuyucu. Böyle olunca da metinler çok uzun olduğunda bilgisayar başındaki okuma pratikleriyle örtüşmeyen bir durum ortaya çıkıyor. Yani biraz akıntıya karşı kürek çekmiş oluyorsunuz. Oysaki öbür türlü izleyiciye farklı bir deneyim yaşatabilecek o oyunlu uygulamalar diyebileceğimiz, işi daha interaktif hale getiren, daha lineer akıştan koparıp farklı izleme ihtimalleri doğuran yeri geldiğinde hakikaten şey... Hiçbir medyayla karşı karşıya olduğunuz hissi, haritaların üzerindeki akışkan görüntüler, birbirlerinin içerisinden çıkan videolar, herhangi bir sırası olmadan izleyebileceğiniz röportajlar, kendi sıranızı belirleyebileceğiniz ya da erteleyebileceğiniz röportajlar, bunların devinimi, sayfa içindeki devinimi, bunlar o düz okuma alışkanlığından ziyade hakikaten bilgisayarda, internette bir işe bakmanın ruhuna çok uygun şeyler. Etkileşimin artmasıyla beraber etkileşim yükseliyor ama okuma izleme niteliği de bununla bağlı olarak aslında yükselmiş mi oluyor? Ondan çok emin değilim. Orada da çünkü başka bir şey var yani tıklamaların sürekliliği gibi bir problem var. İnternet izleyicileri genel itibariyle kısa sürelerle çok tıklama yaparak hareket ederler. O yüzden de önlerinde akan bir grafik yapı içerisinde bir videoyu seyrettirmek istediğiniz o videonun 5 dakika olması yine bir problem haline gelir. Çünkü onu kapatıp bir sonrakine bakmak istiyor. İki cümlede oradan duyup sonra ötekinden bir cümle duymayı tercih ediyor. Böylece siz yine aslında belki çok tıklama yaptırıyorsunuz, çok hareket ettiriyorsunuz okuyucuya, etkileşimi arttırıyorsunuz ama biriktirdiğiniz o bilgiyi paylaşma konusunda yine bir problem yaşıyorsunuz bence.”

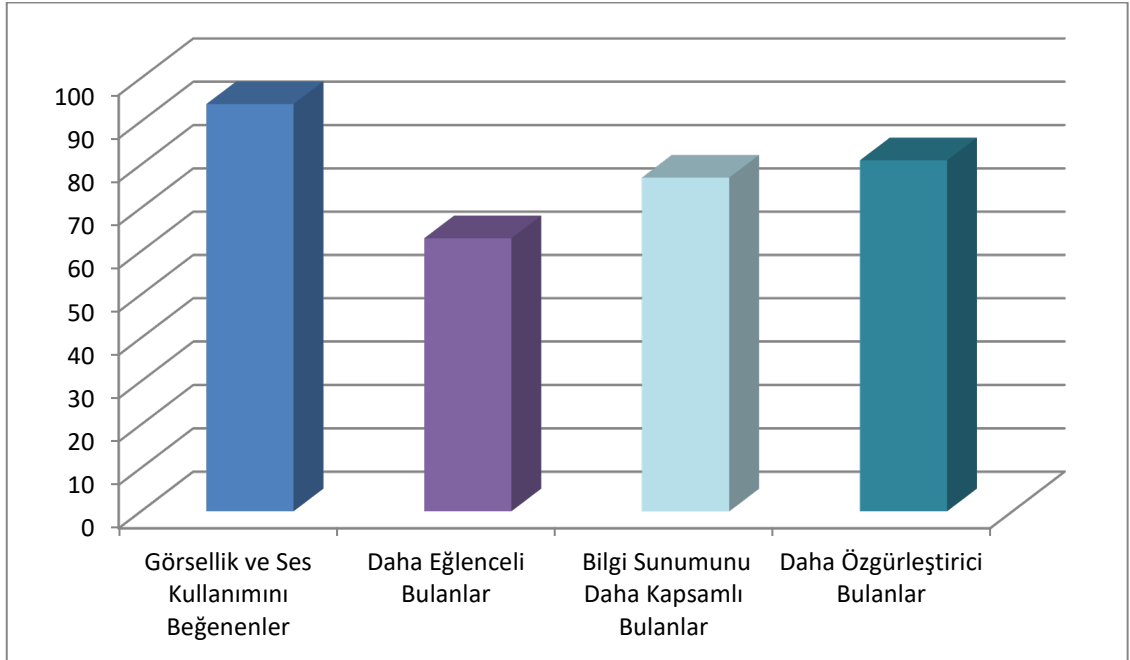
Grafik 3.11

Sinema Bergama İzleyici Tercihleri



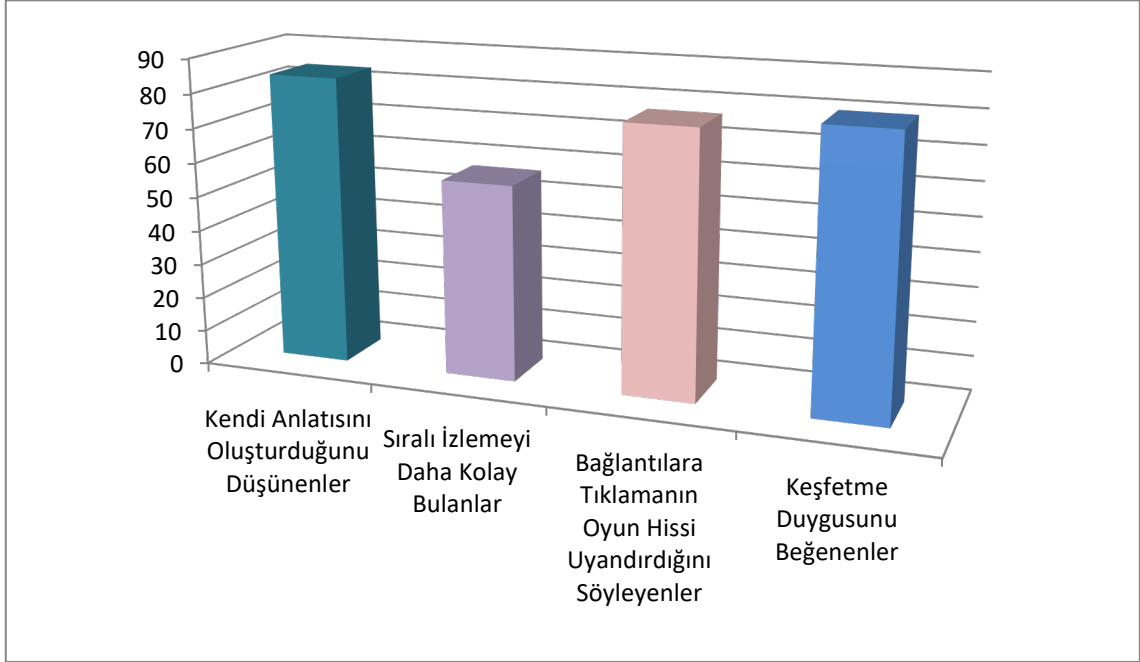
Grafik 3.12

İzleyici Deneyimi Farklılıkları



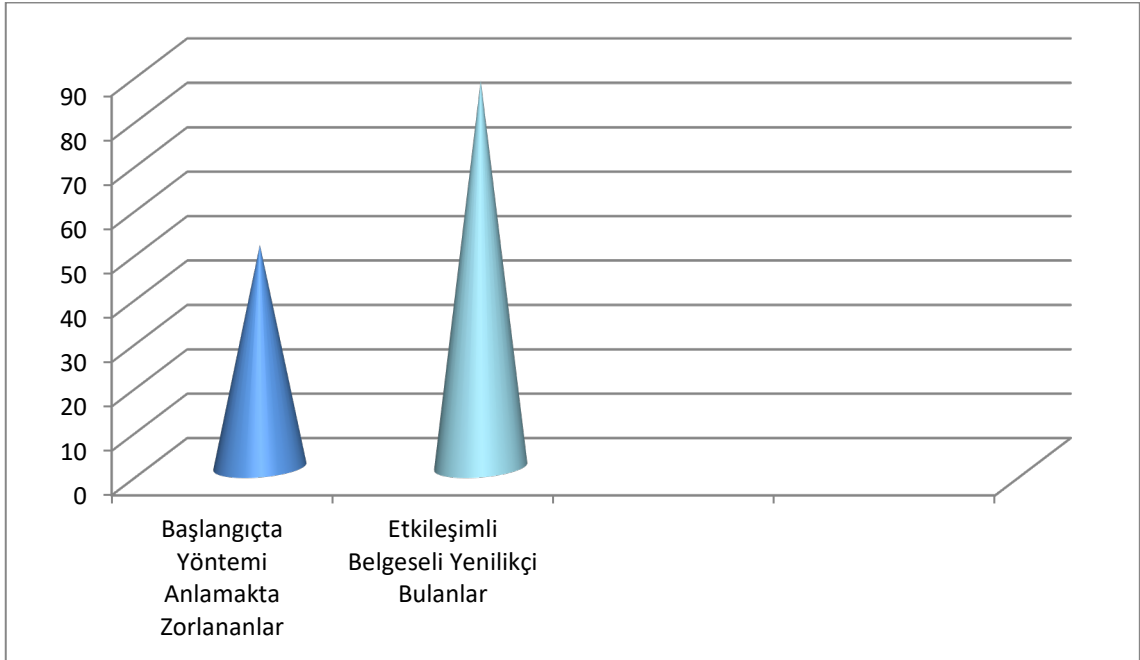
Grafik 3.13

Etkileşim Unsurları Analizi



Grafik 3.14

Kullanıcı Deneyimi Analizi



3.5.4. Who Are the Champions? (Şampiyon Kim?)

Who Are the Champions? belgeseli, 2018 yılında Submarine Channel tarafından yayınlanmış bir etkileşimli belgesel örneğidir. FIFA Dünya Kupası etkinliğinin gerçekleştirildiği 3 büyük şehri konu almaktadır. Proje, spor etkinliklerinin yalnızca karşılaşmaların yapıldığı stadyumlarla sınırlı olmadığını, çevresindeki sosyal, ekonomik ve kültürel etkilerin de ön plana çıktığını vurgulamaktadır. 2006 Leipzig, 2010 Johannesburg, 2014 Rio de Janeiro'da düzenlenen Dünya Kupaları ve o şehirlerdeki etkilerinin ortaya çıkarılması için pek çok hikâye toplanmıştır.

Görsel 3.40

Who Are The Champions? Ana Sayfa



Belgesel, görüntü çerçevesinin 3 eşit parçaya bölündüğü bir görüntüyle başlamaktadır. Çerçevenin en üstünde projenin ismi bulunmaktadır. Görüntüyü oluşturan 3 parçada, Maracana Stadyumu (Rio de Janeiro), Ellis Park Stadyumu (Johannesburg), Zentral Stadyumu (Leipzig) vardır. Stadyumların videoları, fotoğrafları, şehrin sokaklarının ve insanların görüntüleri yer almaktadır. Çerçevenin sol üst köşesinde basılı yazan bir simge, sağ üst köşesinde ise fragman yazan bir simge bulunmaktadır.

Görsel 3.41 /3.42

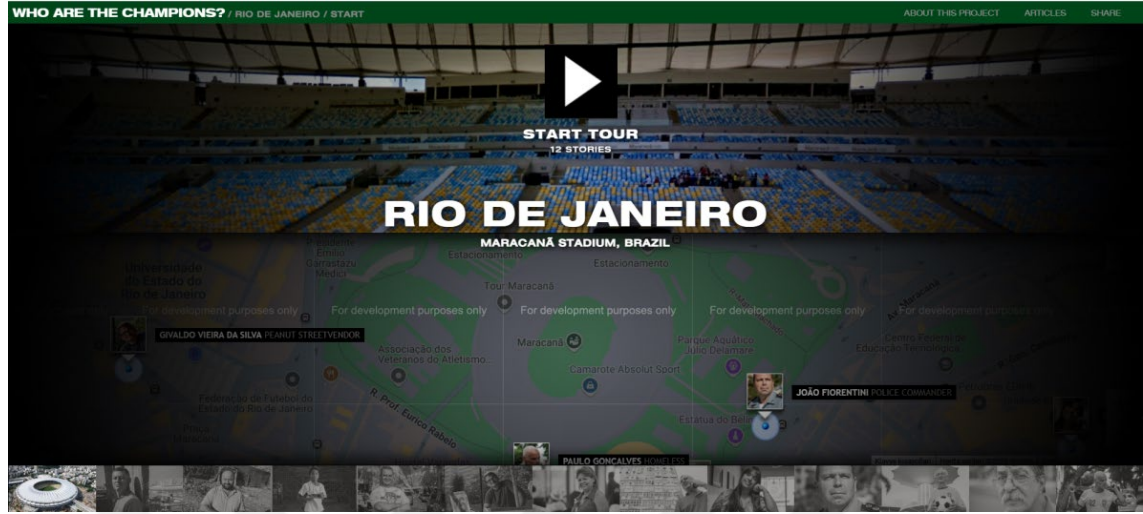
Who Are The Champions? Press.



İzleyici basılı yazan simgeye tıkladığında 14 sayfalık bir fotoğraf ve yazılı metinlerin olduğu basılı görsellere ulaşabilmektedir.

Görsel 3.43

Who Are The Champions? Rio De Janeiro.



İzleyici, ana görüntüde Rio De Janeiro kısmına tıkladığında şehirdeki stadyumun ve şehir haritasının olduğu etkileşimli bir sayfa ile karşılaşmaktadır. Görüntü çerçevesinin üstünde Tura Başlayın yazısı ve üzerinde oynatma tuşu bulunmaktadır. Çerçevenin diğer yarısını oluşturan görüntüde ise haritanın içinde, fare ile bir gezinti yapılabilir. Haritanın üzerinde, şehrin cadde ve sokaklarında dolaşırken 12 kişinin fotoğraflarının olduğu ikonlar bulunmaktadır. İzleyici bu ikonlara tıkladığında karakterlerin öykülerine ulaşabilmektedir.

Görsel 3.44

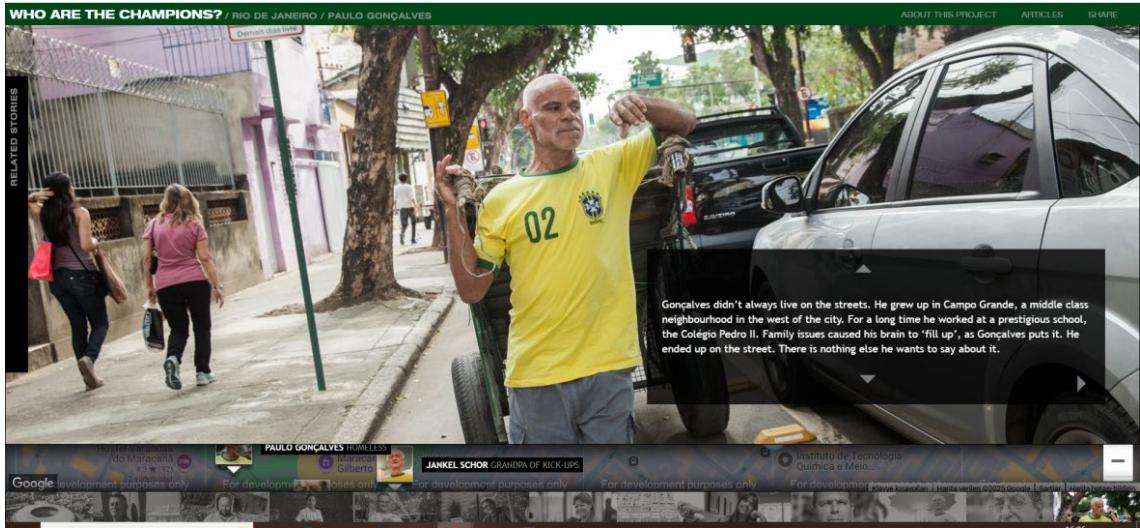
Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo.



Belgesel'in Rio de Janeiro kısmındaki 12 karakterden biri olan Paulo ikonuna tıklandığında, Paulo'nun fotoğrafı ve kısa bir bilgi yazısı bulunmaktadır. Bilgi yazısının altında öyküyü izleme seçeneği ve öyküden çıkış seçeneği bulunmaktadır. Çerçevenin en altında 12 karakterin görüntüleri bir bant halinde verilmektedir. İzleyici, karakterlerin hikâyelerine bu bant üzerinden de ulaşabilmektedir. İzleyici, belgeselin parçalı yapısı sayesinde istediği seçimleri yapabilmektedir. Paulo karakteri bir evsizdir. Maracana Stadyumu'nun yakınındaki bir bölgede, tahta arabasıyla birlikte yaşamaktadır.

Görsel 3.45

Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo.



İzleyici, öyküye devam et tuşuna bastığında karakterin öyküsü aşağıya doğru açılan yeni görüntü pencereleri ile devam etmektedir. Belgeselin oyunlu yapısı, izleyiciyi Kullanıcı-Oyuncuya dönüştürürken aynı zamanda aktif bir katılımcı yapmaktadır. İzleyici, belgeseli izlemek için belli seçimler yapmak ve belli etkileşimlerde bulunmak zorundadır.

Görsel 3.46

Who Are The Champions? Rio De Janeiro. Paulo.



Belgeselin karakter sekansları, sabit fotoğraflar ve bilgi yazıları ile kurgulanmıştır. Bu parçalar kendi içerisinde bir anlatım bütünlüğü oluşturmaktadır. Paulo, dünya kupası süresince sokakta polis tarafından rahatsız edildiğini söylemektedir. Kullanıcı aşağı ve yukarı doğru konumlandırılmış oklara tıklayarak öyküye devam edebilmekte ya da geri dönebilmektedir.

Görsel 3.47

Who Are The Champions? Johannes Burg.

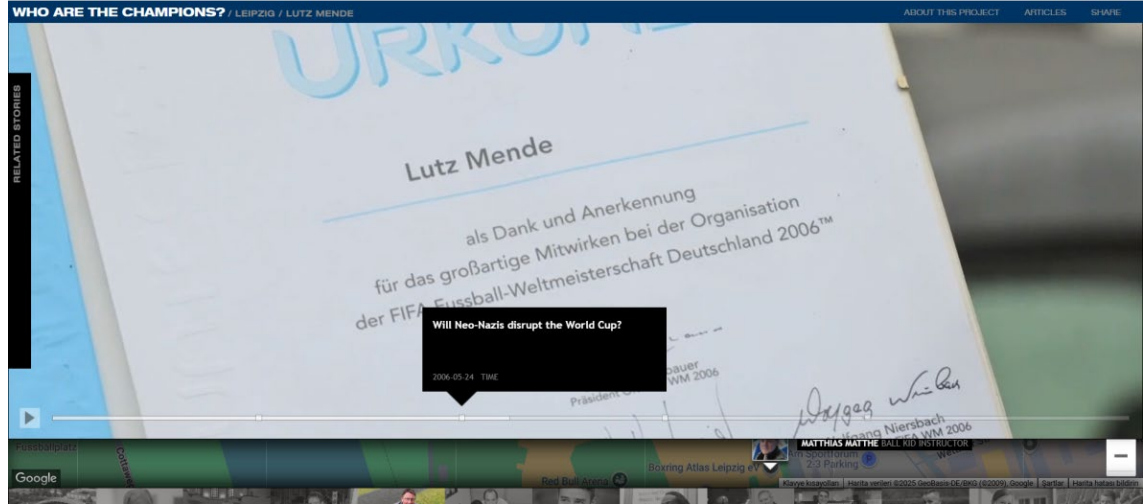


Kullanıcı, belgeselin başlangıç görüntüsünde, çerçevenin üst tarafındaki Tura Başlayın yazısına tıkladığında, seçmiş olduğu şehirdeki dünya kupasının öyküsünün kısa ve hızlı

bir özetini izleyebilmektedir. Özetle, görüntülere bir anlatıcının üst sesi eşlik etmektedir. Kullanılan fotoğraf ve videolar, belgeselin gerçekliğini yapılandırmaktadır.

Görsel 3.48

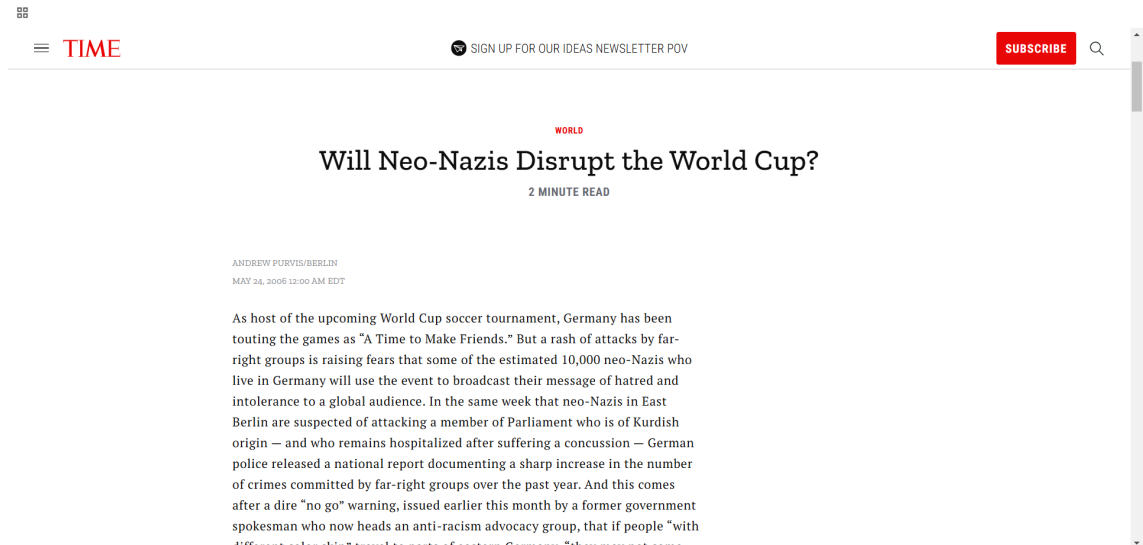
Who Are The Champions? Leipzig. Lutz Mende.



Belgeselin anlatısı, her şehirde 12 farklı karakter ve toplam 36 karakter üzerine kurulmuştur. Leipzig şehrinden Lutz Mende'nin öyküsü izlenirken, karakter Dünya Kupası sırasında yaşanan ırkçılıktan bahsetmektedir. Bu olayın gazete haberi bağlantısı için, aynı anda bir metin sekmesi çerçevede belirlemektedir. Bu sekme, bir bağlantı ile gazeteye erişilmesini sağlamaktadır.

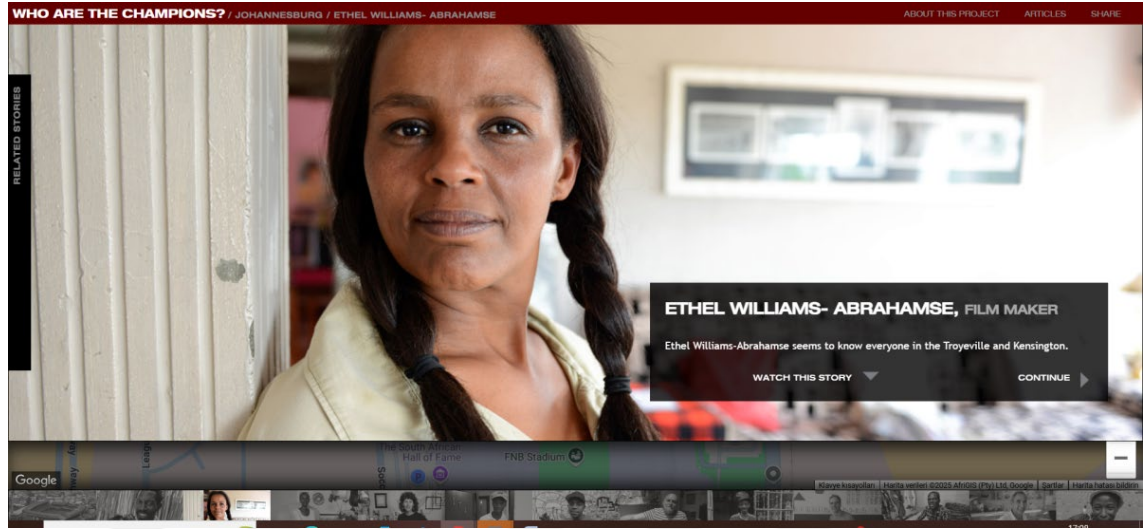
Görsel 3.49

Who Are The Champions? Leipzig. Nazis.



Görsel 3.50

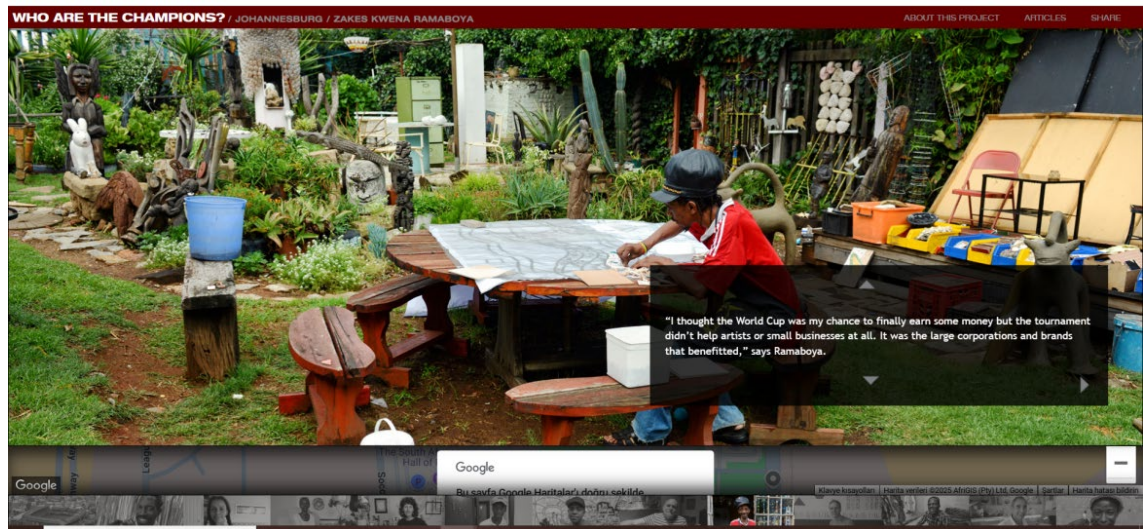
Who Are The Champions? Johannes Burg. Bağlantılı Öyküler.



Görüntünün sol tarafındaki Bağlantılı Öyküler sekmesine tıklandığında, diğer şehirlerden başka karakterlerle bağlantı kurulmaktadır. Belgeselde gezinti deneyimi, harita ve grafiklerin dışında karakter bağlantılarıyla da gerçekleştirilmektedir.

Görsel 3.51

Who Are The Champions? Johannes Burg. Mosaic Artist.

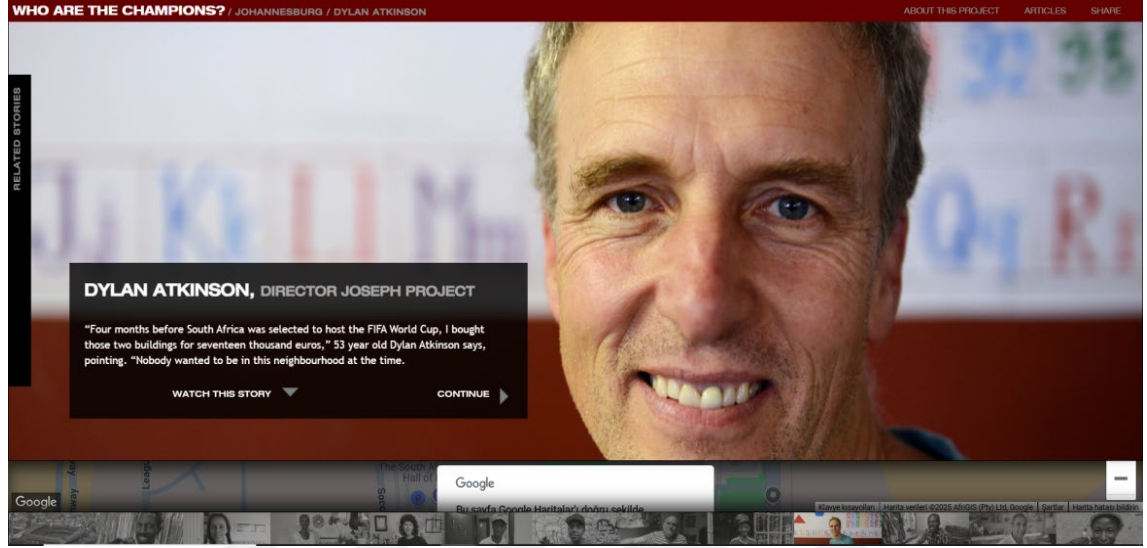


Johannesburg'da yaşayan mozaik sanatçısı Zakes, hikâyesinde, dünya kupasının onun için biraz para kazanma şansı doğuracağını düşündüğünü ancak tam tersi olduğunu anlatmaktadır. Turnuva, onun gibi yerel sanatçılara ve küçük işletmelere yardımcı olmamış, büyük şirketlere kazanç getirmiştir. Kullanıcı, Zakes'in öyküsünü izlemeye

devam etmek için metin kutusunun altındaki oka tıklayabilir, yandaki oka tıklayarak ise yeni bir öyküyü izlemek için geçiş yapabilmektedir.

Görsel 3.52

Who Are The Champions? Johannes Burg. Director.



Who are The Champions? (Şampiyon Kim) etkileşimli belgeselin parçalı anlatı yapısı, izleyicinin kendi hikâyesini istediği karakter ve mekândan başlatmasına olanak sağlamaktadır. Harita üzerinde, gerçek görüntü ve seslerle kurgulanmış yapı izleyiciye gezinti deneyimi yaşatırken, belgeselin oyunlu yapısı izleyiciyi kullanıcı-oyuncuya dönüştürmektedir. Aracısız anlatım, daha demokratik bir yapı sunmaktadır.

Tablo 3.17

Who Are The Champions? (Şampiyon Kim?) Etkileşim Analiz Tablosu

Ana Sayfa
14 adet başlık
6 adet paragraf metni
<u>1 jenerik videosu (1 dk. 55 sn.):</u>
(Rio De Janeiro) (45 sn.) 1 video, 14 fotoğraf
(Johannes Burg) (27 sn.) 2 video , 16 fotoğraf
(Leip Zıg) (30 sn.) 4 video, 16 fotoğraf

Tablo 3.18*Rio De Janeiro Brezilya 2014 - Maracana Stadyumu*

1 Adet etkileşim butonu	13 sn.
1 Adet etkileşimli harita	12 adet fotoğraf ve etkileşim butonu
12 Adet fotoğraf	52 adet fotoğraf 39 adet paragraf 22 adet hiperlink bağlantısı 11 adet video (19 dk.8 sn.)

Tablo 3.19*Johannes Burg Güney Afrika 2010 - Ellis Park Stadyumu*

1 Adet etkileşim butonu	17 sn.
1 Adet etkileşimli harita	12 adet fotoğraf ve etkileşim butonu
12 Adet fotoğraf	108 adet fotoğraf 95 adet paragraf 19 adet hiperlink bağlantısı 14 adet video (14 dk.6 sn.)

Tablo 3.20*Leipzig Almanya 2006 – Zentral Stadyumu*

1 Adet etkileşim butonu	28 sn.
1 Adet etkileşimli harita	12 adet fotoğraf ve etkileşim butonu
12 Adet fotoğraf	104 adet fotoğraf 94 adet paragraf 30 adet hiperlink bağlantısı 11 adet video (12 dk.6 sn.)

Tablo 3.21

Hiperlink Bağlantıları	The Guardian Time NPR The Christian Science Monitör The New York Times EKD Herald Tirubune Spiegel CNN Deutsche Welle NBC News BBC World Socialist Web Site
-------------------------------	---

SONUÇ

Etkileşimli belgeseller, dijital çağın sağladığı teknolojik olanaklarla sinema ve belgesel anlatısına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu çalışma, izleyiciyi kullanıcı-oyuncuya dönüştüren bu yenilikçi medya biçiminin temel unsurlarını inceleyerek, arayüz tasarımı, oyunluluk ve deneyim kavramlarını odak noktası olarak ele almıştır. Araştırma, etkileşimli belgesellerin, geleneksel belgesel anlatılarından farklı olarak, yalnızca gerçekliği yansıtan bir medya aracı olmakla kalmadığını, aynı zamanda kullanıcıların bireysel deneyimleriyle yeniden biçimlenen dinamik bir yapı sunduğunu ortaya koymaktadır.

Etkileşimli belgeseller, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp, aktif bir katılımcıya dönüştürerek medya anlatılarında demokratikleşmenin önünü açmıştır. Arayüz tasarımlarının sağladığı etkileşimli deneyimler, kullanıcıların yalnızca hikâyeyi takip etmesini değil, aynı zamanda hikâyeyi şekillendiren bir unsura dönüşmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda, oyunluluk unsuru, yalnızca eğlence ve keşif fırsatları sunmakla kalmayıp, kullanıcıların medya deneyiminde daha derin bir anlam yaratmasına olanak tanımıştır.

Etkileşimli belgesellerin incelenmesi neticesinde, kullanıcı deneyimine, teknolojik yeniliklere ve toplumsal farkındalığa dair her bir yapının özgün katkıları bulunduğu görülmektedir.

Refugee Republic (2014), Suriyeli mültecilerin yaşadığı kamp ortamını harita tabanlı bir platformda sunarak izleyicileri dijital bir gezintiye davet etmektedir. Dijital haritalar, kısa videolar ve ses kayıtlarıyla zenginleştirilen içerik, izleyicileri kampın gündelik gerçekliğine yaklaştırmakta ve empati kurulmasını güçlendirmektedir. Grafik tasarımlar ve metin bütünleşik bir yapıda kurgulanarak, kullanıcıların pasif bir konumdan aktif bir katılımcıya dönüşmesine imkân vermektedir.

Quipu (2015), yerli halkın tanıklıklarını bir telefon hattı üzerinden toplumsal hafızaya kazandırmayı hedefleyen yenilikçi bir deneyim sunmaktadır. İnternet sitesinde yer alan interaktif harita ve tematik başlıklar, kullanıcıları farklı coğrafyalardan gelen tanıklıkları keşfetmeye yönlendirmektedir. Söz konusu anlatım biçimi, toplumsal adalet arayışını belgesel formatına dâhil ederek kolektif bir bilinç oluşturmayı amaçlamaktadır. Telefondan web ortamına taşınan tanıklıklar, sadece izleme değil, aynı zamanda tanıklık etme ve paylaşıma katılma eylemlerini de gündeme getirmektedir.

Sinema Bergama (2021), Bergama'daki 97 yıllık sinema kültürü, tüm bileşenleri aracılığıyla ortaya konmaya çalışılmıştır. Belgeselin izleyicileri ile yapılmış olan yapılandırılmış görüşmelerde, izleyiciler kendi izleme yöntemlerini bulduklarını ifade etmişlerdir. Merak ve keşfetme duygusu onları bir bulmacanın, puzzle'ın içinde hareket ediyormuş hissi yaratmıştır. Belgeselin çok katmanlı yapısı izleyicinin anlatının içine karışmasına olanak sağlamıştır. Projelerin yapımcıları, yapılan görüşmelerde karşılaştıkları ve elde ettikleri tüm verileri ayırt etmeksizin demokratik bir yolla izleyiciye sunmak istediklerini ve web belgeselinin parçalı ve sürdürülebilir yapısının bu proje için en uygun yöntem olduğunu söylemişlerdir. Yapılmış olan içerik analizleri ve görüşmelerin cevapları, projede kullanılan tüm görsel ve işitsel verilerin izleyiciyi sürekli olarak eylemlilikte tuttuğunu göstermektedir. Bu aktif olma hali ve keşfetme pratiği, oyunlu olma kavramını pekiştirmiştir.

Who Are The Champions? (2018) ise FIFA Dünya Kupası'nın düzenlendiği şehirlerdeki sosyal ve ekonomik dalgalanmaları inceleyerek spor etkinliklerinin kültürel ve siyasal boyutlarını görünür kılmaktadır. Belgeselde sunulan harita tabanlı gezinti, kullanıcıların farklı şehirleri ve orada yaşayan bireylerin hikâyelerini paralel biçimde incelemesine olanak tanımaktadır. Bu yaklaşım, izleyicilerin sadece sportif başarıyı değil, aynı zamanda turnuvanın yarattığı toplumsal dönüşümleri de keşfetmesini sağlamaktadır. Karakter odaklı anlatı modeli, katılımcılara demokratik bir bakış açısı sunmakta ve kendi anlatı deneyimlerini inşa etmelerine zemin hazırlamaktadır.

Tüm bu bulgular, etkileşimli belgesellerin çerçevesinin yalnızca teknolojik tasarımlara değil, aynı zamanda kullanıcıdan oyuncuya geçişi destekleyen, toplumsal olgulara dikkat çeken ve kamusal farkındalık yaratmayı amaçlayan bir anlayışa dayandığını göstermektedir. Bu yapımlar, arayüz tasarımı ve oyunlaştırma tekniklerini kullanarak izleyicinin deneyimini daha sürükleyici kılmakta ve katılımcılara ele aldıkları konular hakkında söz sahibi olma fırsatı sunmaktadır. Dolayısıyla, söz konusu belgeseller yeni medya teknolojilerinden faydalanarak kullanıcı merkezli bir etkileşim modelini hayata geçirmekte ve günümüzün en önemli toplumsal, ekonomik ile siyasi meselelerini yenilikçi yollarla tartışmaya açmaktadır.

Etkileşimli belgesellerin yenilikçi yapısı, hem medya üreticileri hem de izleyiciler için sınırsız bir potansiyel barındırmaktadır. Bu tür belgesellerin eğitim, sosyal farkındalık yaratma ve bireysel hikâyeleri yaygınlaştırma gibi alanlarda daha etkili bir şekilde

kullanılabileceği açıktır. Ancak, bu potansiyelin tam anlamıyla değerlendirilebilmesi için, teknolojik altyapıların daha erişilebilir hale getirilmesi ve kullanıcı deneyimlerini zenginleştiren tasarımların geliştirilmesi gerekmektedir.

Bu çalışma, etkileşimli belgesellerin oyunluluk ve arayüz tasarımı üzerinden nasıl bir kullanıcı deneyimi sunduğunu detaylı bir şekilde ele almıştır. Gelecek araştırmalarda, bu belgesel türlerinin toplumsal etkileri, kullanıcıların medya okuryazarlığı üzerindeki rolleri ve dijital medya ekosistemine katkıları daha derinlemesine incelenebilir. Ayrıca, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni teknolojilerin etkileşimli belgesellerdeki rolü ve potansiyeli daha kapsamlı bir şekilde ele alınabilir.

Sonuç olarak, etkileşimli belgeseller, dijital çağın gerekliliklerine uyum sağlayarak medya anlatısına yenilikçi bir soluk getirmiştir. Kullanıcı merkezli bu yapı, izleyicinin deneyimleme sürecini bireyselleştirirken, medya ve toplum arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır. Bu çalışma, etkileşimli belgesellerin dinamik yapısını analiz ederek, bu yenilikçi medya türüne dair kapsamlı bir çerçeve sunmayı hedeflemiştir. Gelecekteki çalışmaların, bu medya biçiminin anlatı teknikleri ve toplumsal etkileri üzerine daha fazla bilgi sağlayarak, literatüre değerli katkılar sunacağına inanılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Ak, M. (2022). Dijitalleşme ve yeni medya döneminde belgesel film estetiği. Doruk Yayınları.
- Akgül, M. , & Toprak, H. H. (2021). Yakınsama Kültürü ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Üzerine Bir Çalışma: Eltilerin Savaşı Filmi. *Aksaray İletişim Dergisi*, 3(1), 43-61. <http://aid.aksaray.edu.tr/tr/download/article-file/1413437> (Erişim Tarihi: 22.11.24)
- Aktaş, C. (2007). Yeni medyanın geleneksel medya ile karşılaştırılması. Medya Üzerine Çalışmalar, der. Gülbuğ Erol, İstanbul: Beta Yayınları. https://www.academia.edu/38676511/YEN%C4%B0_MEDYANIN_GELENEKSEL_MEDYA_%C4%B0LE_KAR%C5%9EILA%C5%9ETIRILMASI?email_work_card=view-paper (Erişim Tarihi: 30.10.24)
- Altunay, A. (2012). "Kes-kopyala-yapıştır: Bir sanat yüzeyi olarak ekran." D. Yengin (Ed.), Yeni Medya içinde (s. 13-41). İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Arda, Ö. (2020). Yeni Medya Belgeseli Üzerine Bir Değerlendirme. *OPUS – International Journal of Society Researces*, 15(24), 2937-2956. <https://doi.org/10.26466/opus.678458> (Erişim tarihi:18.10.24)
- Aristoteles, (1987). Poetika. (Çev: İ. Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Aston J. , Gaudenzi S. (2012). Interactive documentary: Setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139. https://www.researchgate.net/publication/272292869_Interactive_Documentary_setting_the_field#fullTextFileContent (Erişim tarihi: 28.10.24)
- Bal, D. , Onay, A. (2018). *Yeni Medya ve Dijital Hikâye Anlatıcılığının Geleceği*. 16th International Symposium Communication in the Millennium, s. 864. https://www.researchgate.net/publication/341766375_Yeni_Medya_ve_Dijital_Hikaye_Anlatıcılığının_Geleceği (Erişim Tarihi: 09.11.24)
- Baudrillard, J. (2022). Sanat Komplosu. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2024). Simülakrlar ve Simülasyon (Çev: O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları. (Orijinal eser 1981 yılında yayımlanmıştır)

- Benjamin, W. (2015). Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapıtı. (Çev: S. Gökhan). İstanbul: Zeplin Kitap.
- Casetti, F. (2021). Sinemanın yeniden konumlandırılması. In S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kurumsallaştırılması* (Çev: P. Fontini), (sf. 173- 210). İstanbul: NotaBene Yayınları.
- Castells, G. A. (2011). The interactive documentary: Definition proposal and basic features of the new emerging genre. *Mcluhan Galaxy Conference*. pp.367-378 *Conference Paper*.
https://www.researchgate.net/publication/334644135_The_interactive_documentary_Definition_proposal_and_basic_features_of_the_new_emerging_genre (Erişim Tarihi: 04.11.24)
- Cohen, A. P. (1999). Topluluğun simgesel kuruluşu. (Çev: M. Küçük) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Cohen, H. (2012). Database documentary: From authorship to authoring in remediated/remixed documentary. *Culture Unbound*, 4(1), 327-346.
https://www.academia.edu/3690176/Database_Documentary (Erişim tarihi: 08.11.24)
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.) SAGE Publications.
- Çalık Bedir, S. (2021). Oyunvari anlatılar: Nedenselliğin çöküşüyle ilintili anlatı üretimi ve tüketimi. E.A. Seçmen (Ed.), *Neo Sinema: Tekniğe ve Teknolojiye Dair Okumaların içinde* (sf. 355-373). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Dinmore, S. (2014). The real online: Database documentary in the knowledge space. *Journal of Media Practice*, 15(2), 123-132.
https://www.academia.edu/10655411/The_real_online_database_documentary_in_the_knowledge_space (Erişim tarihi: 08.11.24)
- Dovey, J. , Rose, M. (2021). Kendimizin muhteşem haritalaması: Çevrimiçi yeni belgesel biçimleri. (Çev: S. Çelik). B. Winston (Ed.), *Belgesel Sinema Kitabı içinde* (s. 686-705). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*. (Çev: P. Savaş). Can Yayınları.

- Elsaesser, T. & Hagener, M (2021). Film kuramı duyular yoluyla bir giriş.(Ahmet Gürata, Ed.; B. Soner & B. Yıldırım, Çev.) Dipnot Yayınları, Ankara.
- Erimli, A. , Özçağlayan, M. (2023). Alternatif Medya Kavramı Tartışmaları Ekseninde Türkiye’deki Ağ Tabanlı Alternatif Medya Üzerine Bir İnceleme. *Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (2), 99-118.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/dusuncevetoplum/issue/82034/1284758> (Erişim tarihi:12.10.24)
- Erkılıç, H. (2016). Dijital sinema: Yapım pratiği ve kuramsal tartışmalar üzerine. Rıdvan Şentürk (Ed.), *Dijital sinema: Kuramdan Tekniğe* (sf. 89-110). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Fenton, N. (2018). *Yeni Medya Eski Haber: Dijital Çağda Gazetecilik ve Demokrasi*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Frampton, D. (2013). Filmozofi. Sinemayı yepyeni bir tarzda anlamak için manifesto. (Çev: C. Soydemir). Metis Yayınları.
- Fullerton, T. (2008). Documentary games. In Z. Walen & L. Tayler (Eds.), *Playing the past: Nostalgia in video games and electronic literature* (pp.1-31). Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
https://static1.squarespace.com/static/5b3eb1d15ffd20967f12cded/t/5bd9dcd70ebbe80db3b60fb8/1541004512502/fullerton_documentarygames_final.pdf
(Erişim tarihi: 13.11.24)
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Doctoral dissertation, Goldsmiths, University of London).
https://research.gold.ac.uk/id/eprint/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf
(Erişim tarihi: 16.10.24)
- Hartley, J. (2002). Communication, cultural and media studies: *The key concepts* (3rd ed.). Routledge.
https://library.uniteddiversity.coop/Media_and_Free_Culture/Communication_Culture_and_Media_Studies-John_Hartley.pdf (Erişim Tarihi: 04.11.24)

- Hudson, D. (2008). Undisclosed Recipients: Database documentaries and the Internet. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 89-98.
https://www.researchgate.net/publication/249919853_Undisclosed_Recipients
(Eriřim tarihi:04.11.24)
- Huizinga, J. (2006). Homo Ludens. Oyunun toplumsal iřlevi üzerine bir deneme. (Çev: M. A. Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları.
- Jenkins, H. (2024). Cesur Yeni Medya (Çev: N. Yeğengil). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Johnson, S. (1997). Interface culture: How new technology transforms the way we create and communicate. New York: HarperCollins Publishers Inc.
- Kara, Y. U. (2014). Kimlik Oyunu. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Keane, J. (1999). Medya ve Demokrasi (Çev: H. Şahin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kılıç, L. (2019). Fotoğraf ve Sayısal Görüntü Terimleri Sözlüğü. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Kress, G. (2004). Literacy in the new media age. London: Routledge.
https://www.academia.edu/38569696/Literacy_in_the_new_Media_Age?email_work_card=view-paper (Eriřim Tarihi:01.12.24)
- Levy, P. (2005). Collective intelligence, a civisitaion: Towards a method of positive interpretation. *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 18(3/4), 189-198.
https://www.researchgate.net/publication/225478794_Collective_Intelligence_A_Civilisation_Towards_a_Method_of_Positive_Interpretation (eriřim tarihi: 16.12.24)
- Lister, M., Dovey, J. , Giddings, S. , Grant, I. , Kelly, K. (2009). New media: A critical introduction (2nd ed.) . Routledge.
https://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf
(Eriřim tarihi:15.12.24).
- Lovink, G. (2023). İnternetimizi geri almanın yolu. Platformdan kaçış. (Çev: M. Ratip.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge: MIT Press.

- Manovich, Lev. (2023).Yeni Medyanın Dili. (Çev: A.E. Pilgir) Anadolu Ajansı.
- Mousavi, S. (2023). Yeni Sosyal Medya ve Demokrasi. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Michiel, D. H. , Zimmermann, R. P. (2021). Bir açık alan olarak belgesel. (Çev: B. Demirtaş). B. Winston (Ed.), Belgesel Sinema Kitabı içinde (s. 665- 685). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Nash, K. (2018). Virtually real: Exploring VR documentary. *Studies in Documentary film*, 1282), 97-100. Full article: Virtually real: exploring VR documentary (Etkileşim tarihi: 21.11.24)
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: Analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210.
https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/818300/mod_resource/content/1/0163443711430758%20%281%29.pdf (Erişim tarihi: 28.10.24)
- Nichols, B. (2017). Belgesel Sinemaya Giriş. (Çev: D. Fontini). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Ocak, E. (2017). Gezi Direnişi'nin belgeselleri eyleyenleriyle ve tanıklarıyla birlikte nasıl yapılabilir? Veri tabanı belgeseli: Etkileşimli, katılımcı, birlikte üretime dayalı yeni medya belgeseli. *Toplum ve Bilim. (Sayı 142)*. Sf.105-132
- Ocak, E. (2022). Dijital belgeselin kurucu unsurları bağlamında etkileşimli belgesel ve belgeselci. *Sinecine*, 13(3), 05-42. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2395358> (Erişim tarihi: 28.10.24)
- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory, and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 141-157.https://www.academia.edu/3173587/Documentary_s_metamorphic_form_Webdoc_interactive_transmedia_participatory_and_beyond (Erişim tarihi: 09.11.24)
- Oskay, Ü. (1983). Kitle İletişimi Açısından Toplumsal Egemenlik ve Kültürel Donanımları. *Kurgu Dergisi*, (1), 29-100.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/kurgu/issue/59620/859052> (Erişim Tarihi: 21.12.24)

- Özçelik, Arda (2021). E.A. Seçmen (Ed.), Neo Sinema: Tekniğe ve Teknolojiye Dair Okumaların içinde (sf. 355-373). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Poster, M. (2017). Postmodern Gerçeklikler.(Çev: Ö. Aydınoglu) In F. Aydoğan (Ed.), *Yeni Medya Kuramları* (pp. 119-140). İstanbul: Der Yayınları.
- Renov, M. (2021). Sanat ve bir sanat olarak belgesel. (Çev: A. Gürata). B. Winston (Ed.), *Belgesel Sinema Kitabı* içinde (s. 650-662). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Salikov, A. (2018). Hannah Arendt, Jürgen Habermas, and Rethinking the Public Sphere in the Age of Social Media. *Russian Sociological Review*, 17(4), 88-102.<https://doi.org/10.17323/1728-192x-2018-4-88-102> (Erişim Tarihi: 14.12.24)
- Sarı, M. (2017). Belgeselde yeni ufuklar: VR (Sanal Gerçeklik) belgeselleri ve anlatım olanakları. H. Kuruoğlu, A. F. Parsa (Ed.), *Belgesel Filmde Zamanın Ruhu*. Belgesel filmde değişen anlam ve anlatım kitabı içinde (sf. 101-116). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Saunders, D. (2014). *Sinemaya Giriş Belgesel*. (Çev: A.N.Kanıyaş). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (Çev: S.Salman & Ç. Asatekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Seçmen, A. E. (2020). *Dijitalin Sineması. Tasarım ve İçeriğin Dönüşümü*. Doruk Yayınları.
- Şentürk, O., Arda, Ö. (2019). Dijital anlatıda inovatif tasarım: Docu-Game. *International Social Innovation Congress, conference paper* (sf.344-353) İstanbul,Türkiye.https://www.researchgate.net/publication/346449263_DIJITAL_ANLATIDA_INOVATIF_TASARIM_DOCU-GAME_INNOVATIVE_DESIGN_IN_DIGITAL_NARRATIVE_DOCU-GAME (Erişim tarihi. 05.11.24)
- Şentürk, R. (2016). *Dijital Sinema Kuramdan Tekniğe, İnsanart İnsan* Yayınları.

- Tekin, N. (2016, Ocak 19). Derrida ve Joyce: Yapısökümün Yapısökümü. Birikim.<https://birikimdergisi.com/guncel/7460/derrida-ve-joyce-yapisokumun-yapisokumu>(Erişim tarihi: 25.12.24)
- Ulutak, N. (1988). *Belgesel sinemanın temel özellikleri ve tarih felsefesi açısından belgesel sinemada gerçeklik*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uygun, Z.M. (2021). E.A. Seçmen (Ed.), Neo Sinema: Tekniğe ve Teknolojiye Dair Okumaların içinde (sf. 335-352). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Yengin, D. , & Bayrak, T. (2018). Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları.
- Whitelaw, M. (2002). Playing games with reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary. Catalog essay for Halfeti: Only Fish Shall Visit by Brogan Bumt. Exhibited at Artspace, Sydney, 19 September- 12 October 2002. <https://mtchl.net/playing-games-with-reality-only-fish-shall-visit-and-interactive-documentary/> (Erişim tarihi: 27.12.14)
- Wintonick, P. (2021). Dokümedya (Docmedia) için yeni platformlar: “başka türde bir manifesto”. (Çev: G. Kurt). B. Winston (Ed.), Belgesel Sinema Kitabı içinde (s.706-719). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yanık, H. (2016). Yapısöküm üzerine birkaç not. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR)*, 1(2), sf. 91-98. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/285594> (Erişim Tarihi: 19.10.24)
- Yıldırım, A. , Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zafra, N. (2022). From film to Web 2.0: Transmedia as a distribution model for political documentary. *Francis in Studies in Documentary Film*. <https://normanzafra.wordpress.com/2022/11/20/documentary-and-transmedia/> (erişim tarihi: 16.10.24)
- Yengin, D. (2012). Editör. Yeni Medya ve... Anahtar Kitaplar.
- Zengin, F. (2016). Dijital Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi. Rıdvan Şentürk (Ed.), Dijital sinema: Kuramdan Tekniğe (sf. 185-216). İstanbul: İnsan Yayınları.

Zimmermann, P. (2014). *Transmedya hikâyeciliği*. Ed. Süleyman K., Duygu, A. , Aşina G. Selçuk üniversitesi iletişim fakültesi. İletişimde yeni teknolojiler: Transmedya hikâyeciliği çalıştayı içinde: Sf.19-26. Çizgi Kitabevi.

http – 1 : <https://sozluk.gov.tr/?ara=SANAL> (Erişim tarihi: 19.10.24)

http – 2: <https://sozluk.gov.tr/?ara=s%C3%BCrd%C3%BCr%C3%BClebilir> (Erişim tarihi: (10.10.24)

http - 3 : <https://docubase.mit.edu/project/quipu-project/> (Erişim tarihi: 15.11.24)

http - 4: <https://submarinechannel.com/> (Erişim tarihi: 12.10.24)

http – 5: <https://www.sinemabergama.com/> (Erişim tarihi: 15.01.25)

http-6: <https://analytics.google.com/analytics/web/> (Erişim tarihi: 06.02.25)

