

2022, 9(1): 199-214

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2022.1.199214>

Makaleler (Tema)

## MEDYATİK EĞLENCE, DİJİTAL GÖRÜNTÜ, YENİ BELGESEL: 360 DERECE VIDEO ÜZERİNE BİR İNCELEME

Sezer Ahmet KINA<sup>1</sup>

### Öz

Dijital teknik olanakların yaygınlaşması medyatik eğlence anlayışını değiştirmiştir. Yeni medya ekosistemi içerisinde belgesel yapımı, yeni katılımcı biçimler üzerinden gerçekleşmeye başlamıştır. Bu çalışmanın nesnesi olan *Ancient Invisible Cities* belgesel serisi, (i) duyuşal iletiler ve etkileşim aracılığıyla katılıma izin vermesi, (ii) fiziksel ve analog ontolojik varlıkların dijital olarak yeniden inşasını barındırması ve (iii) nesnelerin üç boyutlu taramalar aracılığıyla üç yüz altmış derecelik seyir deneyimiyle incelenmesini mümkün kılması bakımından tercih edilmiştir. Dijital görüntünün belgesel yapımındaki konumunun sorgulanması ve belgesel anlatısındaki estetik varoluşunun değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Yapılan içerik çözümlemesiyle dijital görüntünün sunduğu kusursuz temsil ve belgesel yapımının dayandığı gerçekçilik değerlendirilmiştir. Sonuç olarak anılan seyir deneyiminin klasik akış mantığının dijital görüntüyle eklemlenerek geçirdiği bir evrimi gösterdiği ve hibrit bir içerik türünü içerdiği görülmüştür.

<sup>1</sup> Sezer Ahmet KINA, Arş.Gör., Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV ve Sinema Bölümü, ORCID: 0000-0002-0814-6915, [sezerkina@gmail.com](mailto:sezerkina@gmail.com)

Makalenin Geliş Tarihi: 30.01.2022 | Makalenin Kabul Tarihi: 01.06.2022

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2022. Atif lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** medyatik eğlence, dijital görüntü, yeni belgesel, 360 derece video, sanal gerçeklik

# MEDIATIC ENTERTAINMENT, DIGITAL IMAGE, NEW DOCUMENTARY: A REVIEW OF 360 DEGREES VIDEO

## Abstract

Digital technical possibilities have changed the understanding of mediatic entertainment. Within the new media ecosystem, documentary production has begun to take place through new participatory forms. *Ancient Invisible Cities* series, which is the object of this study, has been preferred for the following reasons: (i) Allowing participation through sensory messages and interaction, (ii) digital reconstruction of physical and analog ontological assets, (iii) making it possible to examine objects with three hundred sixty degrees video viewing experience through three-dimensional scans. It has been aimed to question the digital image in documentary making and to evaluate its aesthetic existence in documentary narration. With the content analysis, the perfect representation of the digital image and the realism of the documentary production have been evaluated. Consequently, it has been seen that the viewing experience shows an evolution of the classical flow by being articulated with the digital image and includes a hybrid content type.

**Keywords:** mediatic entertainment, digital image, new documentary, 360-degree video, virtual reality

## Giriş

Toplumsal bir kurum olarak medyanın geleneksel işlevleri *webin* yeni çevrimlerinin ortaya çıkardığı ve geliştirdiği yeni medya aracılığıyla dönüşmüştür. Anılan geleneksel işlevlerden biri olan eğlence (*entertainment*) bu dönüşümle medyum ve içerik dolayimli tartışmalar kadar bu içeriklerin izlerkitle/izleyici ile olan etkileşimine dönük bir odağı da ortaya çıkarmıştır. Eğlence, tıpkı dijitalleşmenin gündelik toplumsal yaşamın içerisine günümüzdeki ölçüde girmediği, dolayısıyla her türlü işin gerçekleştirilmesinde ve ihtiyacın karşılanmasında bugünkü gibi birden fazla seçeneğin olmadığı tarihsel zaman diliminde olduğu gibi günümüzde de daraltılmış bir çerçevede değerlendirilmektedir. Dolayısıyla geleneksel medya ekosistemi içerisinde birtakım medyumlar ve içeriklerde cisimleşen seyirlik fizikî araçlara indirgenmeye devam etmektedir. Klein (2011) medyanın eğlence ve bilgi tesisi işlevinin ideolojik ortaklığını gözeterek televizyonlardaki eğlence programlarının eğitim işlevine bu çerçevede yaklaşmıştır (s. 905). McKee (2013) farklı etkileşim pratiklerine sahip kültürel sistemler olarak sanat ile eğlencenin “medyanın gücü” kesişiminde izleyicilerin yerleşik konumlarını sorgulattığını savunmuş; medyanın “eğlence mantığıyla kusursuz işlediğini” (s. 765) hatırlatmıştır. Bu durum teknoloji kullanımının eğlence içeriğinin tüketimini nasıl etkilediğinin

soruşturulduğu (Mussinelli, 2009, s. 94) ve geleneksel medyanın dijital medyanın altyapısal imkânlarını yakalamak için giriştiği çabaların odağa alındığı (Hayes ve Graybeal, 2011, s. 19) tartışmalarla sürmüştür.

Tartışmaların da gösterdiği süreklilik çerçevesinde dijital teknik olanakların ve bunun temelini oluşturan internet teknolojisi kullanımının yaygınlaşması, hem bir bütün olarak seyir üzerine kurulu medyatik eğlence anlayışının hem de bunun nesnesi olan içeriğin ve onu tüketme pratiklerinin yeni açılımlarla buluşmasını beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda ontolojik varlığıyla (i) dijitalliğin ve (ii) eğlence pratiklerinin birbirine eklemlendiği yeni bir popüler kültür alanı karşımıza çıkmaktadır. Andrew Darley'in yeni bin yılın başında yayımladığı *Visual Digital Culture* başlıklı çalışmasında "dijital eğlence" alanının popüler kültürün temel görünümünden birini ifade ettiği önermesinin ardında da öncelikle içerik, tür ve biçim bağlamı bir dönüşüme vurgu bulunmaktadır. Zira Darley (2001), video oyunları, dijital sinema, simülasyon gezileri gibi etkileşim ve deneyim temelli yeni medya ürünlerinin giderek sıradan eğlence içerikleri hâline geldiğinin yanı sıra; bu görsel dijital içeriklerin estetik karakterleriyle de öne çıktığını savunmakta ve bu içeriklerde giderek duyuusal olanın belirginleştiği bir eğilimi tespit etmektedir (s. 4).

Yeni medya araçlarının sağladığı imkânlar sayesinde dijital eğlencenin haiz olduğu bu duyu odaklı ontoloji; fiziksel eğlence deneyimlerinin dijital varyasyonları üzerine bir alanyazın ortaya çıkmasını sağlamıştır. Örneğin sanal gerçeklikle hikâye anlatımlarında ya da simülatif mekânsal deneyimlerde "tüketime teşvik için dijital içeriğe uyumlu ve anlamlı koku salımı" uygulamaları bu çerçevede genel bir tartışma düzlemini ifade etmektedir (Spence, 2021, s. 1). Yanı sıra, sinematik seyir deneyimi özelinde sinemanın yalnızca gözler ve kulaklar aracılığıyla deneyimlenmesinin diğer duyuusal yolları gölgelediğini ileri sürüp, görsel-işitsel duyuları destekleyen bir "koku sineması"nın imkânlarını sorgulayan (Jiaying, 2014, s. 113) ya da basılı kitap okumanın e-kitap okumaktan "çok daha duyuusal bir deneyim" olmasında basılı kitapların kokusunun ve sayfa seslerinin tatminkâr bir ikameye sahip olmadığını ileri süren (Spence, 2020, s. 917) tartışmalar öne çıkmaktadır. Giderek deneysellikten uzaklaşan ve tecimsel bir hizmet olarak pazarda yer bulup geniş kitlelerle buluşan çok duyuulu dijital eğlence deneyimi, metodolojik olarak da yeni açılımları zorunlu kılmaktadır. Bu anlamda geleneksel sosyal bilimsel katılımcı gözlem tekniğinden "katılımcı duyusu"nu odağına alan duyuusal etnografiye geçiş hızlanmıştır (Lynch, Howes ve French, 2020, s. 194). Tüm bunlarla birlikte salt görsel-işitsel duyulara hitap etmeye devam eden ve geleneksel medya içeriklerinin ve sanat yapıtlarının dijital teknolojik imkânlar yordamıyla geliştirildiği hibrit içerik türleri dijital eğlencenin ve yeni görsel kültür deneyiminin bir diğer eksenini oluşturmaktadır.

Yeni içerik türlerini ortaya çıkaran söz konusu imkânlar, yeni medyanın metinlerarasılık ve etkileşim düzlemleri üzerinden inşa edilmektedir. Bu bağlamda (i) fiziksel varlıklarıyla tüm duyuusal fonksiyonlara hitap eden mevcut veya geçmiş somut varlıkların dijital olarak yeniden üretildiği arttırılmış gerçeklik uygulamaları, (ii) var olanın ikamesinden çok tamamen yeni bir ontolojik varlığın inşa edildiği sanal gerçeklik uygulamaları geleneksel seyir deneyiminin dönüştüğü yeni dijital düzlemin teknik dayanaklarını oluşturmaktadır. Teknolojinin sinemanın teleolojik evriminin bir parçası olmadığını ama olmaya başladığını savunurken Belton (2002) da bunun yayılımı bakımından kitlesel ancak kullanımı bakımından kişisel bir medyatik eğlence olduğunu "dijital devrim" üzerinden açıklamakta ve görüntünün "plastik bir nesneye" dönüştüğü savunmaktadır (s. 100). Konvansiyonel bir tür olarak belgesel sinemanın bu çalışmada odağa alınan yeni ve dijital formunun ardında da söz konusu dönüşüm yer almaktadır. Yeni ve dijital belgesel formunun, bu çalışmanın temel analitik kavramlarını ifade eden medyatik eğlence ve dijital görüntü deneyimleriyle kesişen temelini ise izleyici katılımının yoğunluğunun, süre anlayışının esnekliğinin ve yeni ifade patikalarına yol

açılmasının endüstrinin işleyişine paralellik taşıması oluşturmaktadır. Zira endüstrinin “akıcılık ve kolaylık retorığı”ni benimsemesi eğlencenin “biçim ve içerik açısından dijital sanatların estetiğı”ne ihtiyaç duymasını beraberinde getirmektedir (Coover, 2012, s. 204).

Dijital sanat estetiğı ihtiyacı, belgesel sinemanın dizinsel doğasının fotografik yönlerden alınmasıyla ilgilidir. Oysa sinematik hareketin seyre katılım kazandırması, hem algısal hem de bilişsel süreçlerle ve daha geniş estetik stillerle ilgili bir denklemi ortaya çıkarmaktadır. Dijital sanatların harekete dayalı estetiğı, bu bağlamda “sinema ile sinemanın ardılı olarak görülen yeni medya arasında güçlü bir köprü” kurmaktadır (Gunning, 2007, s. 48). Tüm bunlarla birlikte yaşananın salt bilgisayar tabanlı dijital teknolojilerin geleneksel üretim tekniklerinin yerini almaya başlaması olarak değerlendirilmemesi gerekmekte, bunun estetik karakter üzerinde etkiler doğurduğu gözden kaçırılmaması gereken bir tartışma hattını imlemektedir. Öyle ki 1960’lı yıllarla başlayan dijital bilgi işlemlerinin gelişimi ve bunların görsel dijital eğlence üretiminde kullanımı salt belgesel sinemayı değil; bilgisayar oyunlarını, müzik videolarını, tema parkları, simülasyon gezilerini de dijital görüntü teknikleriyle buluşturmuştur. Bu geniş medyum ve yapıntı yelpazesi yeni görsel kültür deneyiminin özgül imaj formlarını ortaya çıkarmıştır.

Tarihsel seyri boyunca belgesel sinemanın yeni teknolojilerin sağladığı olanakların karşılık bulduğu bir alan olagelmesine dikkati çeken Hight (2008) geleneksel belgesel biçimlerinin dijital tabanlı araçlarla yeni bir prodüksiyon düzlemi yarattığını kabul etmekte ve bunun temelde etkileşim paydasında buluşan iki sonucu olduğunu ileri sürmektedir (s. 3): Bunlardan ilki metin – izleyici etkileşimidir. Bununla katılımın önünün açılması ve aktif izleyiciler eliyle belgesel kültürünün yaygınlaşması söz konusu olmaktadır. İkincisi ise özellikle *web* temelli üretim alanının gelişmesinin platformlar arası etkileşimi arttırmasıdır. Böylelikle hem yeni biçimlerin yön verdiği çalışmaların çoğalması hem de geleneksel belgesel metinlerin dağıtımı için yeni kanallar bulunması mümkün olmaktadır. Bu çerçevede yeni belgesel kavrayışında hem insan gözünün müdahalesiyle kayda alınan konu ve nesnelere temel anlamlarının muhafazası iddiasının zayıfladığı hem de kameranın bazı temel toplumsal göstergelerin nesnel gerçekliğini yansıtmaya yeteneğini yitirdiği inancı güçlenmiştir (Williams, 1993, s. 10). Nitekim yeni belgeselde imaj-belgelerin anlatı ve bağlamdan bağışık herhangi bir anlam içermeyeceğine dönük güçlü kabul (Bruzzi, 2006, s. 16) gerçeğı çerçeveleyen görüntüleri değil, yaratıcılıklarıyla birbiriyle rekabet eden görüntüleri ortaya çıkarmaktadır.

Yeni belgeselde yaratıcı süreci çevreleyen koşullar nihai üründen daha fazla ilgi görmektedir (Renov, 2004, s. 130). Yönetmen ile filmin nesnesi arasındaki etkileşimden izleyici ile metin arasındaki ilişkiye uzanan değer bağlamındaki bu paradigmatik dönüşümle açık bir fikir alışverişinin, tek yönlü ve didaktik bir akışın yerini aldığını göstermektedir. Yeni belgeselin içine doğan internet teknolojisinin kitleselleşmesi ve analogdan dijital ekosistemlere geçişin üretim, dağıtım ve tüketim ekseninde gerçekleşmesi, deneysel ve avangart görsel-işitsel metinler kadar doğrudan belgesel üretimini de etkisi altına almıştır (Beşlagić, 2019, s. 51-52). Dolayısıyla yeni belgeselin temsil ve anlam dizgesi, biçimi ve görüntü performansı, bununla birlikte duyuma odaklanması üzerinden yeni izleyicilik biçimleri yaratması, Darley’in (2001) ifade ettiği gibi kusursuz temsili görüntülerin ve simüle edilmiş fotoğraf gerçekçiliğinin bir saplantıya dönüşmesine yol açmıştır (s. 14). Böylece belgesel sinemanın temel dayanağını oluşturan olgusalılık ya da gerçekçilik önemli bir tartışma konusu olarak tekrar hatırlanmıştır. Oysa “yeni medya belgeseli” farklı medya ve yeni teknolojilerin etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıkması ve bu teknolojilerin sanal, arttırılmış, hiper gibi önadlarla gerçekliğin –yeniden– inşasına yönelik pratiklerle cisimleşmesinden ötürü “geleneksel belgesel üretiminin

gerçekçi temellerine tehdit oluşturmayan (...) aksine ondan daha az radikal olan” bir nitelik taşımaktadır (Borjan, 2020, s. 711).

Ortaya çıkan bu yeni durum, belgeseller dahil tüm dijital yapıntıların süreç odaklı olması ve akış ağları içinde kendi özdüşünümsel ontolojik nitelikleriyle varlık göstermesi gerekliliğini beraberinde getirmektedir (Marchessault ve Lord, 2007, s. 22-23). Böylece bu yapıntıların iş, akış ağlarının belirleyici bir güç, izleyicinin ise etkileşim aracılığıyla üretime katılması mümkün olacak ve sonuçta ortaya çıkan ürün tarihsel temellere sahip ve temsilden ziyade iletişimle ilgili bir nitelik taşıyacaktır (Cubitt, 2007, s. 314). Dijital ontolojinin, görüntü özelinde analog formun sayısallaştırılmasından ibaret olmadığı, esasında “bir varlık ve bilinç kipinin diğerine dönüşümünü” içerdiği (Cubitt, 2007, s. 305), dolayısıyla söz konusu dönüşümün salt film ya da pelikülün yerini çok değişkenli veri yapılarının almasına indirgenmemesi, esasında görüntüye dair üretim ve erişim bağlamında teknik ve toplumsal bir paradigma değişiminin yaşandığının göz önüne alınması gerektiği düşünüldüğünde yeni medya belgeselleri; dijitalin geçici ve/veya uçucu doğasının önüne set çeken, arşivleyerek bu geçiciliği reddeden ve boşlukları dolduran bir imkâna sahip olmaktadır.

Işığa duyarlı ve çoğaltılabilir filmin ya da pelikülün belirlenimindeki analog görüntü yerine vektör ya da *raster* tipinde veri yapılarına sahip olan dolayısıyla piksel sayısı, renk miktarı, renk derinliği, renk alanına göre biçimlenen dijital görüntü her ne kadar yukarıda anıldığı türden paradigmatik bir dönüşümün varlığını imlese de dijital görüntünün kiteselleştiği araçlar –ki bunlara sinema perdesi ve tüm “kara ayna”lar (*Black Mirror*) dahildir– kısa, anlık ve uçucu bir seyir sunmaktadır. Böylece filme ya da peliküle yapılacak seyir ve montaj da dahil olmak üzere fiziki müdahale, yerini, elle tutulamayan ancak depolanabilir yazılımsal veya donanımsal disklerden okunan görüntüye sadece bu disk üzerinden yapılabilecek müdahaleye bırakmaktadır. Dijital görüntünün hem üretiminde ve muhafazasında hem de gösteriminde ve yeniden organizasyonunda fiziki temasın ortadan kalkması onun uçucu niteliğini vurgulamaktadır. Yeni medya belgeselleri ise doğrudan dijital görüntünün bir anlatı bağlamında yeniden üretimi üzerine kurulu olduğundan ve izleyici etkileşimine izin verdiğinden bunun önüne geçebilmektedir. Bu durum dijital medya ekosistemi içerisinde belgesel film yapımının yeni katılımcı üretim biçimleri üzerinden gerçekleşmesini olanaklı kılarak tarih-ötesi mutlak bir ufku karşımıza çıkarmaktadır (MacDougall, 2020, s. 1).

Bu çalışmada da BBC’nin *Ancient Invisible Cities* (AIC, Bartlett ve Thompson, 2018) serisinin anılan türden bir ufka sahip olduğu önermesi benimsenmektedir. Serinin (i) duyuşal iletiler ve etkileşim aracılığıyla katılıma izin vermesi, (ii) fiziksel ve analog ontolojik varlıkların dijital olarak yeniden inşasını barındırmasıyla tarih-ötesi bir yaklaşıma sahip olması, (iii) geleneksel belgesel yapımı teknikleri dışında nesnelere üç boyutlu taramalar aracılığıyla üç yüz altmış derecelik seyir deneyimiyle incelenmesini mümkün kılması; süreç odaklı ve iletişimsel bir yeni medya belgeseli niteliği taşıdığını göstermektedir. Tüm bunlardan hareketle seride yeni teknolojik altyapıyla mevcut tarihî gerçekliğin alternatif bir ifadesi aranmakta ve dijital görüntünün Kim’in (2021a) söylediği gibi, geleneksel belgesel ve avangart sinema ile çağdaş sanat ve yeni medya arasında kesişim kurma (s. 195-196) çabasındaki kilit rolü açığa çıkmaktadır. Çalışmada dijital görüntünün (i) belgesel yapımındaki konumunun sorgulanması ve (ii) belgesel anlatısındaki estetik varoluşunun değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda yapılacak içerik çözümlemesi, hem dijital görüntünün sunduğu kusursuz temsilin hem de belgesel yapımının dayandığı gerçekçiliğin değerlendirilmesini mümkün kılarak dijital seyir deneyiminin niteliklerinin derinlemesine tartışılmasına olanak sağlayacaktır.

## Kapsam ve Tasarım

2018 yılında BBC stüdyolarında ScanLAB Projesi kapsamında hazırlanarak izleyiciyle buluşan, klasik dönem tarihçisi Dr. Michael Scott tarafından hazırlanıp sunulan, yönetmenliğini Renny Bartlett ile Andrew Thompson'ın üstlendiği *A/C* serisi üç büyük antik kentin tarihî ve sembolik yapılarını merkeze alan bir anlatı sunmaktadır. Süreleri elli ile altmış dakika arasında değişen ve sırasıyla Kahire'nin, Atina'nın ve İstanbul'un antik ve klasik dönem mimarî yapılarının anlatıldığı, bununla birlikte birtakım tarihsel anekdotların yanal eklenmeleriyle hikâyelerin kurulduğu üç epizotluk seri; konvansiyonel belgesel üretim teknikleriyle hazırlanmıştır. Bununla birlikte her epizotta odağa alınan sembolik yapıların üç boyutlu taraması yapılarak bu yapıların üç yüz altmış derece açıyla sunucu tarafından seyredildiği bir finale yer verilmiştir. Televizyon üzerinden izleyicilerle buluşan epizotların söz konusu etkileşimli final bölümleri, internet ortamından sanal gerçeklik gözlükleriyle izlenilebilecek yaklaşık dörder dakikalık videolar hâlinde yayınlanmıştır.

Büyük Gize Piramitleri, Atina Akropolis'i ve Ayasofya'nın yer aldığı söz konusu videolarda bu yapılar; hem açıklayıcı perforeler ve grafik metinler hem de izleyicinin tercihlerine göre şekillenen kör noktasız bir mekânsal deneyimle tanıtılmaktadır. Seri boyunca her bir epizot özelinde bu videolara konu edilen yapıların da içinde olduğu, bununla birlikte artık var olmayan veya kalıntıları bulunan tarihî yapıların üç boyutlu yeniden inşaları da anlatıya dahil edilmektedir. Bu bağlamda Kahire epizodunda Sakkara'da inşa edilen ve Büyük Gize Piramidi'ne ilham veren Zoser Piramidi incelenmekte, Büyük Gize Sfenksi'nin hangi firavunu temsil ettiğini belirlemek için heykellerin üç boyutlu yüzey analizleri yapılmakta, eski bir Rum Ortodoks kilisesinin altında yer alan Roma Kalesi araştırılmaktadır. Atina Akropolis'inde Partenon'un kuzeyinde yer alan ve Athena ile Poseidon'a adanan Erehteyon Tapınağı incelenmekte, kölelerin çalıştırıldığı gümüş madeni bölgesi Laurion ziyaret edilmekte, Yunan filosunun Perslerle savaştığı Salamis'in izi sürülmektedir. Tarih boyunca defalarca yıkılan ve yeniden inşa edilen İstanbul'da Ayasofya'nın katedral hâli, Hipodrom, Büyük Saray, Bukoleon Sarayı yeniden canlandırılmakta; sarnıçlar, su kemerleri, Kapalı Çarşı, Süleymaniye Camii ziyaret edilmektedir.

*A/C* serisi, tüm bunlardan hareketle biçimsel olarak iki öncül üzerinden ifade edilebilecek bir nitelik dizgesi barındırmaktadır. Bunlardan ilki seride konvansiyonel belgesel yapımda kullanılan teknik araçların ve tercih edilen içerik akışının dijital teknolojik altyapıyla desteklendiği üç boyutlu yapıntılardır ancak bunlar anlatıda salt çeperde kalan ve anlatılan hikâyenin görselleştirilmesi konusunda destek sunan tali bir işlev görmektedir. İkinci öncül ise serinin esasında geleneksel bir medyum olarak televizyon için hazırlanan, dolayısıyla bir platform tabanlı olmadan etkileşime izin vermeyip tek yönlü bir akış barındıran içeriğinin sanal gerçeklik teknolojisi kullanımıyla geliştirilmesidir. Böylelikle izleyiciye internet ortamında, sanal gerçeklik seyir deneyimine uygun teknik altyapısı bulunan bir sosyal ağ olan YouTube üzerinden haricen sunulmasıdır.

Sanal gerçeklik uygulamalarıyla üretilen içerikler; yeni kurgusal ortamlar yaratmasının (Dikmen, 2021, s. 33) yanı sıra, bunların genelde sinematik üretimin tümüne, özelde ise belgesel sinemaya uygulanması; alanyazında "sentetik görme" olarak ifade edilen (Kim, 2021b) ve simüle edilmiş bir dünyada hem var olmadan (bedensiz olarak) hem de devingen bir duyusallık içinde yön kontrol etme özgürlüğüyle gerçekleşen bir görme pratiğini içermektedir (Kim, 2021b, s. 321). Bu bağlamda sanal gerçekliğin insanî yardım uygulamalarında kullanılarak "uzaktan ve birlikte acı çekme yanılması" yarattığı (Irom, 2021, s. 8) ya da insanların ölen yakınlarının avatarlarıyla etkileşim kurma deneyimi yaşamaları sağlanarak yas tedavisinde

terapötik amaçlarla kullanıldığı (Pizzoli vd., 2021, s. 1, 4; Stein, 2021, s. 8-9) uygulamalar yaygınlaşmaya başlamaktadır. Etik ve estetik görünümünün yanı sıra her bir deneyim özelinde sanal gerçeklik metinlerinin içerik ve kullanıcı arasındaki ilişkiye göre değişkenlik taşıması, metodolojik olarak esnek ve çoklu bir kavrayışı gerektirmektedir. Bu doğrultuda yapılacak bu çalışmada niteliksel içerik çözümlemesinin de (oto-)etnografik referanslar barındırması ihtimali veya gereği ortaya çıkmaktadır.

Öyle ki, çalışmada *AIC* serisinin üç epizodunun oluşturduğu araştırma evreni üzerinden amaca yönelik örneklemeyle epizotların ekini oluşturan sanal gerçeklik videoları incelenmektedir. Videoların çözümleme birimi olarak seçilen tüm görsel-işitsel içeriği, çalışmanın yürütücüsünün sosyal ve kültürel bağlamı içerisinde keşfedeceği ve açıklayacağı anlamlarla değerlendirilecektir. Dolayısıyla bahsi geçen (oto-)etnografik referanslar, hem içerik çözümlemesine zaten içkin olan bağlamsal temellerden (Neuman, 2014, s. 472) hem de sanal gerçeklik deneyimlerinin her bir izleyici özelinde açığa çıkan özgül niteliğinden kaynaklanmaktadır. Çalışma için formüle edilecek araştırma sorularının da buna uygun olması gerekmektedir.

*AIC* serisinin sanal gerçeklik teknolojisiyle yapılandırılan video eklerinin öncelikli olarak anlatı yapılarının inşası nasıl gerçekleşmektedir, temel öğeler olarak karşımıza ne çıkmaktadır? Anlatıda (i) klasik belgesel yapımındaki toplumsal bir değişim, bilgilendirme, fark yaratma gibi hedef, amaç ve imkânlar (Glynne, 2011, s. 23), (ii) genel kabul görmüş anlatıcı, bakış açısı ve görsel-işitsel yardımcıları gibi bileşenler, (iii) hikâyeleştirme nasıl yer bulmaktadır, ortaya çıkan dijital görüntünün tamamıyla yeni ve eşsiz bir deneyim sunduğu söylenebilir mi, yoksa hibrit bir süreklilik deneyiminden mi bahsedilmektedir? Bu bağlamda dijital görüntü teknolojilerinin kullanıldığı yeni medya belgesellerinde esasında gerçekçi paradigma içinden imajlarla hazırlanan hareketli görüntü kurgusunun yarattığı yeni varlık ve bilinç kipi nasıl açıklanabilmektedir? Gerçekçi paradigmanın boşluklarını doldurma iddiasında olan dijital görüntünün uçuculuğu, özellikle belgesel türü ekseninde açığa çıkan arşivleme işleviyle sönmülenebilir midir, bu noktada başka ne tür yapım stratejilerinin benimsenmesi gerekmektedir ve metinlere kitlesel erişimin nasıl seyredeceği öngörülmektedir?

## Bulgular ve Tartışma

2018 yılının sonlarında YouTube'a yüklenen ve günümüze kadar yaklaşık iki buçuk milyon kez izlenen *AIC* serisinin üç yüz altmış derece video ekleri; belgesel elemanları, seyir deneyimi, etkileşim ve hikâyeleştirme temaları üzerinden incelenebilir özellikler taşımaktadır. Sanal gerçeklik altyapısıyla hazırlanan videoların anlatı yapılarında öne çıkan konvansiyonel belgesel akışı temel belgesel elemanlarıyla desteklenmekte; bununla birlikte söz konusu elemanların ve akışın teknik altyapı sayesinde etkileşimsel kullanımına izin verildiği görülmektedir. Bu durum metinlerde tarihsel, toplumsal ve kültürel bir bilgilendirme amacının ve yapı itibarıyla anlatısal bir fark yaratma imkânının öne çıktığını göstermektedir. Videolara konvansiyonel akışın vazgeçilmez elemanı olarak anlatıcının eklenmesi hikâyelerin perforeler aracılığıyla seslendirildiği ve böylece sanal gerçeklik deneyiminin de söz konusu hikâyelerle yönlendirildiği bir durumu ortaya çıkarmaktadır. Böylece söz konusu deneyimin klasik akış mantığının dijital görüntüyle eklenerek geçirdiği bir evrimi gösterdiği ve hibrit bir içerik türünü içerdiği değerlendirilmektedir. Bu durum hem metnin ontolojisine hem de izleyici bakımından metin ile etkileşime dair seyir esnasında ve sonrasında ortaya çıkacak bilinç kipinin temsil ve iletişim bağlamında değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Böylelikle yeni

medya belgeselleri ve onun içeriğinin ontolojik görünümü üzerine hem uçuculuk ve arşivleme hem de yapım ve erişim stratejileri bağlamında paradigmatik tartışmaları geliştirebilmek mümkün gözükmektedir.

## Eski ses, yeni hitap ve akış içinde görüntü

Bruzzi (2006) performatif ve doğası gereği akışkan olduğunu savunduğu yeni belgesel yapısı içerisinde öne çıkan yorumlayıcı paradigmanın; manzara, açı ve odağın yanı sıra ses ve kelimeleri vazgeçilmez kıldığını (s. 6) ve özellikle “imajlarla buluşan perforelerin oldukça önemli bir ilişkisellik inşa ettiğini” (s. 11) savunmaktadır. Burada yapılan her seçimin esasında metnin çerçevelediği iletileri belirginleştirmesi *AIC'nin* üç yüz altmış derece videolarında da takip edilebilen bir içerik niteliğini ifade etmektedir. Nichols'ün (1994) alanyazında görece erken bir dönemde yeni belgesel biçiminin performatifliğini yönlendirici olmasından, gözleme izin vermesinden ve etkileşim imkânı sunmasından hareketle açıklaması (s. 95) bu paradigmatik değişimin dijital görüntülerle, sanal gerçeklik içerisinde ve üç yüz altmış derece seyir deneyimiyle sürdürüğü bir tarihsel aksın varlığına işaret etmektedir. Öyle ki *AIC* videolarındaki görsel öğeler olarak kör noktası ve çekim açısı olmadan yer bulan üç yüz altmış derece görüntüler, bunlara eşlik bilgilendirici grafik metinler; işitsel olarak bu metinlerin ana çizgilerini belirlediği perfore akışı ve tüm bunlara eşlik eden epik türde müzikler bulunmaktadır. Bunlar metin ve izleyici arasında Harvey'in (2012) etkileşimli belgeseller için belirttiği gibi ortak bir anlam inşasını, döngüsellik ve aktif izlemeyi (s. 191-192) mümkün kılmaktadır.

Bir anlatıcının, onun cisimleştiği sesin, daha özelden ise perforenin *AIC* videolarındaki varlığı hem konvansiyonel biçimden alınan bir mirası ve sürekliliği imlemekte hem de kullanım pratiği bakımından yenilik arz etmektedir. Zira *AIC* videolarındaki perforenin işlevi belgeselin nesnesine, o nesneden hareketle daraltılan konuya ve o konudan çıkartılan hikâyeye dair izleyiciyi bilgilendirmenin yanı sıra belgeselin görsel evreninde akış içerisinde olan kameranın hareketlerine, dolayısıyla izleyicinin mekândaki seyrine dair bir rehberlik de yürütmektedir. Buna göre Kahire epizodunda “Keops Piramidi'nin kalbi” Büyük Salon'da başlayıp seremonik geçiş yolu üzerinden Kral Odası'na uzanan aks takip edilirken tüm bunların bilgisi anlatıcı tarafından aktarılmakta; anılan seyir “[sanal] fiziksel katılıma” (Ducasse vd., 2020, s. 2) dönüşmektedir. Burada izleyicinin katılımı, belgeselin akışında perforenin işaret ettiği dijital görüntülerin her açıdan seyirindeki özgürlüğünden kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte bu seyir her ne kadar tüm açılardan nesneye bakma fırsatı sunsa da o nesnenin görünümü kameranın o anki konumuyla sınırlanmaktadır.

İzleyicinin kameranın konumuna göre anlık ve açısız seyri, anlatıcının ise nesneye dair eş anlı olarak sunduğu bilgilendirici metinleri, perforenin yanı sıra akış aksının önüne ve arkasına olmak üzere yüz seksen derecelik açıyla iki farklı yere yerleştirilen grafik metin görüntüleriyle desteklenmektedir. Böylece izleyici her ne kadar kendi iradesine göre ve kameranın konumunun kısıtlayıcılığında bir görsel seyir hâlinde olsa da, sesi takip edemediği noktada bu grafik metinlerle karşılaşmaktadır. Dolayısıyla anlatıcı sadece belgeselin nesnesini, konusunu ve hikâyesini aktaran konumundan çıkmakta; izleyiciye akış anındaki deneyimini anlatan, tanıtan ve ona dair bilgi sunan bir misyon üstlenmektedir. Bu durumun *AIC* videolarında iki farklı görünümü bulunmaktadır. İlki, metinlerin bilgiyi dikte eden veya bilgilendirme işlevini geri plana düşürmeyen akışı; ikincisi ise, sanal gerçeklik deneyiminin sıradışılığına verilen katkıdır. Bu sıradışılık epizotlarda çeşitli biçimlerde, hikâyeye de paralellik arz edecek biçimde takip edilebilmektedir.

Metinlerde bahsi edilen bilgilendirme işlevi, üç örnek özelinde de belirgin görünüm barındırmakta, ancak sırasıyla İstanbul epizodunda incelenen Ayasofya ile Kahire epizodunda incelenen Keops Piramidi



anlatımları, hikâyeleştirmenin minimal düzeyde olduğu ve daha çok niceliksel bilgilerin sıralandığı bir içerik barındırdığından yoğun grafik metin kullanımı ve buna eşlik eden perforeler içermektedir. Bu bağlamda yaklaşık dört bin beş yüz yıl önce inşa edilip Antik Dünya'dan günümüze kalan, altı milyon ton ağırlıkta iki milyonu aşkın taşın kullanıldığı Keops Piramidi'nin dokuz metre yüksekliği ve kırk beş metre uzunluğu bulunan dar seremonik geçiş yolu veya firavunun mumyalanmış bedeninin hırsızlarca soyulduğu ve beş yüz mil öteden getirildiği kanıtlanan masif granit taşların zarar gördüğü Kral Odası bu içerikler aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Ayasofya videosunun ise başlı başına yapının tarihçesine, mimarisine, estetiğine ve günümüzdeki konumuna odaklandığından görsel ve işitsel belgesel elemanları tarafından yoğun bir bilgi içeriğine sahip olduğu görülmektedir.

Havadan bir görüntüyle Sultanahmet Meydanı'nın tarihi yarımada, boğaza, Haliç'e ve Galata'ya hâkim konumunun yanı sıra "İstanbul'un kalbi ve Ayasofya'nın evi" niteliğinin serimiyle açılan video, kameranın Ayasofya'ya doğru gerçekleştirdiği seyirle sürmekte ve yapının bin beş yüz yıl önce Bizanslılar tarafından inşa edilip dokuz yüz yıl boyunca dünyanın en büyük katedrali olma özelliğini sürdürdüğü perforeler ve grafik metinlerle aktarılmaktadır. İmparatorluğun dört bir yanından getirilen renkli mermerlerin ve on bin metrekareye yakın altın mozaiğin süslediği yapının henüz müze olarak kullanıldığı bir dönemde alınan görüntülere 1453'te camiye çevrilmesiyle eklenen mihrap ve minber gibi kısımlara dair bilgiler eşlik etmektedir. Bu çerçevede bu iki mimarî öğenin İslamiyet'teki işlevleri anlatılmaktadır. Mihrabın üzerinden yükselen kamera, önce yapıdaki Apsis çeyrek kubbesinde yer alan Meryem ve İsa tasvirlerine, sonra büyük kubbeye yönelmektedir. Yerden elli beş metre yüksekte olan, Serafım meleği desenli dört pandantif tarafından taşınan ve otuz metrenin üzerinde çapı olan büyük kubbenin üzerine çıkarak sonlanan video, yapının birçok doğal felaket ve siyasal dönüşüme tanıklık eden ve Antik İstanbul'un varlığını gösteren "tacın üzerinde bir mücevher" gibi durduğu bilgisiyle kapanmaktadır.

Klasik belgeselin izleyiciye yönelik bilgi-yoğun ve dolayısıyla yapılandırıcı niteliği (Vaughan, 1999, s. 82); A/C videolarındaki gibi hem klasik elemanların yer aldığı hem de bu elemanların ortaya konulan yeni metne göre yapılandırıldığı bir durum yarattığından bir bütünlük varsayımının inşası kaçınılmaz olmaktadır (Coover, 2012, s. 205). Sözü edilen inşa da hem Keops Piramidi'nin ve Ayasofya'nın bilgisinin izleyiciye sunulduğu yukarıdaki örneklerde olduğu gibi doğrudan hem de sanal gerçeklik deneyiminin sıradışılığına verilen katkılarla şekillenmektedir. Bu bağlamda anlatıcının Kahire epizodunda Kral Odası'na varmadan önce yüksekliği bir metreye düşen alçak tavanlı yolda izleyiciye kafasını çarpmaması için "eğil!" talimatı vermesi, benzer biçimde Yeraltı Odası'nda izleyiciye yukarı bakarak mimarî kusursuzluğu görebileceğini söylemesi, yine Atina epizodunda Erehteyon Tapınağı'nın asimetric yapısını izleyiciye gösterebilmek için yapının üzerine çıkan kamera hareketlerine paralel anlatım dili ya da İstanbul epizodunda Ayasofya'nın ana kubbesinin altında sıralanan pandantifler üzerinde yer alan dört Serafım meleğinin sadece birinin yüzünün açık olduğunu kamera kubbeye yükseldiği sırada anlatıp izleyiciye "görebiliyor musunuz?" sorusunu yönelterek anlatması izleyicinin sanal gerçeklik üzerinden mekânsal deneyiminde yönlendirici bir işlevi ortaya çıkarmaktadır. Bu durum klasik bir belgesel ögesi olarak perforenin, hem anlatının kendisine hem de izleyiciye yönelik yeni bir tür hitabını göstermektedir. Bu hitabın görüntünün akış içinde izleyiciye kameranın konumuyla sınırlı durumu bağlamındaki esnekliği ise videoların duraklatılması hâlinde bile akış hâlinde olduğu gibi mekâna uygun olarak nesneye yakınlaşıp uzaklaşmaya izin vermesi biçiminde görünmektedir. Bu durumda kurgusal seyir dursa da izleyicinin sanal gerçeklik deneyimi sürebilmektedir.

*A/C* videolarındaki görüntü deneyiminin bahsi edilen sıradışı niteliğine dair bir diğer görünümü de incelenen yapıların hikâyenin akışına göre hem anlık farklı bölgelerinde bulunulması hem de metinlerin genelinde bilginin estetize edilmesidir. Bu çerçevede Kahire epizodunda Büyük Salon'dan Kral Odası'na süren yolculuğun izleyicinin başını çarpmaması için yapılan ikazlardan da anlaşılacağı üzere gerçekçi olması ve fizikî mekân içindeymiş gibi seyretmesi durumu Kral Odası'nda yerini odanın duvarlarından geçilerek milyonlarca blok taşın oluşturduğu piramidin merkezine gidildiği ve Kraliçe Odası ile Yeraltı Odası'nın ziyaret edildiği bir seyre bırakmaktadır. Aynı epizot, Keops Piramidi'nin hâlâ çözülemeyen birçok sır barındıran bir dünya harikası olduğu ancak bu belgeselle artık "sanal dünyanın da gerçek bir harikası"na dönüştüğü bilgisini dışarıdan ve üstten genel bir görüntü odağında ve çalan epik müziğin kadansa ulaştığı bir kısım ile vererek final yapmaktadır. Bu durum Atina epizodunun açılışında izleyicinin o an itibarıyla "Atina'nın kalbinde yer alan kutsal tepedeki Akropolis'in üzerinde uçtuğu" bilgisinin paylaşımında da görülmektedir.

Metinlerdeki gerçekçi teknolojik altyapının gerçek mekânların üç boyutlu taramalarının yapılmasına dayanması, güçlü bir grafik kullanımının yanı sıra odağa ve hikâyeye uygun olarak görüntülerin yapılandırılmasının da gerekli olduğunu göstermektedir. Buna göre her üç epizotta da incelenen yapıların aydınlatıldığı güncel teknik ekipmanların yer yer kaldırıldığı yer yer de blur efektiyle örtüldüğü görülmektedir. Bu durum anlatının söz konusu yapıların güncel değil tarihsel işlevlerine odaklanmasından kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte izleyicinin seyir deneyiminin niteliği arttırılmaya çalışılmaktadır. Bu kapsamda özellikle Ayasofya videosunda o dönem yapının müze olarak kullanılmasından da ötürü oldukça yoğun bir ziyaretçi trafiğine sahip olmasından son derece incelikli bir görüntü ve ses konfigürasyonu gerçekleştirilmiş görülmektedir. Bahsi geçen inceliğin yapısal olarak gerekli olduğu bir diğer bileşeni de genelde bir bütün olarak yapımın kendisi, özeldir ise hikâyeleştirme oluşturmaktadır. Metinlerin teknik yönü izleyicinin erişimini ve yeni medya belgeselinin gelecek projeksiyonunu göz ardı etmemeyi gerektirmektedir.

## Yapım, erişim, gelecek

Yeni belgesel, biçimi ve içeriği itibarıyla "hikâye anlatımı"nın ve "argüman sunumu"nun konvansiyonel belgeselden daha güçlü hâle geldiği "bilimsel ve sanatsal" bir nitelik taşımaktadır (Coover, 2012, s. 204). Yapılan vurgu gerçeklik teknolojisinde yeni medya temelli yaşanan bilimsel gelişmelerin ortaya çıkardığı dijital görüntünün ontolojik varlığının sanatsal kaygılar taşımasından kaynaklanmaktadır. Temsil biçiminin artık sayısız denebilecek farklılık göstermesi, öznel gözlem ve düşüncenin önemini arttırmaktadır. Bu yüzden sanal gerçeklikle desteklenen üç yüz altmış derece seyir deneyiminin biricikliği de eski biçim üzerinde yeninin yaratıcılığının savunulduğu, dijital derinlikle katılımın kolaylaştırıldığı bir düzlemi ortaya çıkarmasından gelmektedir. Her ne kadar Darley (2001) gibi teorisyenler dijital görüntünün ontolojik bir "yüzey oyunu kültürü"nü açığa çıkardığını eleştirse de çağdaş görüntü üretiminde kullanılan dijital tekniklerin biçimsel bir iyileştirmeyi beraberinde getirdiğini de savunmaktadır (s. 129). Bu savununun ardında yatan nedenlerden biri de şüphesiz bu yeni ve kompakt yapım biçiminin hikâye deneyimini farklılaştıran işlev taşıması olmaktadır. Bu kapsamda *A/C* videolarının içerdiği hikâyelerin tıpkı klasik belgesel anlatı yapısında olduğu metni taşıyan ve ona yön veren bir konumunun olduğu takip edilebilmektedir.

*A/C* videolarının her birinde hikâyenin anlatıya kattığı ivme görülebilmektedir ancak Atina epizodu, Akropolis gibi mevcudiyetinin doğrudan ilişkilendirildiği mitoloji referanslarıyla yüklü bir bölgeye ve yapılar bütününe odaklandığından akış tamamıyla hikâye etrafında gerçekleşmektedir. Bu bağlamda izleyicinin açılışa karşı

karşıya olduğu görüntü “Atina’nın kalbinde yer alan kutsal tepedeki Akropolis’in üzerinde uçtuğu” bilgisiyle ve yapıların üzerindeki bilgilendirici grafik metinlerle şekillenmekte ve odak Partenon’un gölgesinde konumlanan Erehteyon Tapınağı’nın asimetrikliğini de içeren bir dizi mimarî ayrıntısına kaynaklık eden mitolojik hikâyeler üzerinde akmaktadır. Akış dahilinde önce bir duvar içi yol alışla Erehteyon’un üzerindeki sundurmada yer alan sütun heykeller incelenmektedir. Atina’nın mitolojik kurucularının mezarlarının üzerinden iki bin beş yüz yıldır kenti izlemeyi sürdüren bu altı kadının ardından tapınağın çatısında kasten bırakılan boşluklara geçilmektedir. Boşluklar tapınağın salonunun üzerinde konumlanmakta, salon ise Zeus’un fırlattığı yıldırımla Erectheus’u mağlup ettiği yarığa gölge oluşturmaktadır.

Atina epizodunda Denizler Tanrısı Poseidon ile Bilgelik Tanrıçası Athena arasındaki savaşın da mahalli olan Erehteyon’un hikâyesi; Athena’nın diktiği zeytin ağacıyla savaşı kazandığı ve kentin adını ondan aldığı bilgisiyle sürmekte ve Atina’nın zengin antik tarihinin kalıcı bir anıtı olan bu yapının benzersiz şeklinin bahsi geçen kutsal antik mitolojilerin anısını korumak için tasarlanmasından ileri geldiği bilgisiyle kapanmaktadır. Dolayısıyla klasik anlatı yapısında atılan düğüme karşılık gelen Erehteyon’un asimetrik diziliminin neden olduğu sorusu, finalde çözümlenmektedir. Atina epizodundaki bu doğrusal ve klasik yapı, serinin diğer epizotlarında benzer açıklıkta takip edilememektedir. Özellikle Ayasofya’nın sadece mimarî yapısına ve tarihsel süreç içerisindeki mevcudiyetine odaklanan İstanbul epizodu, yalnızca Sultanahmet Meydanı’nda başlayan ve Ayasofya’nın kubbesinin üzerinde biten devinimiyle bir çizgisel seyir ortaya koymaktadır. Kahire epizodu ise Keops Piramidi içerisinde izleyici bilgilendiren akışını, yapının bilinmeyenleriyle destekleyerek hikâye öğelerine yer vermektedir.

Epizotta ziyarete kapalı Yeraltı Odası’nın boşluğuna yapılan odak, finale kadar sürmektedir. Buna göre amacı bugüne kadar tam olarak anlaşılammış söz konusu boşluğun, yapının geri kalanının aksine zemin seviyesinin çok altındaki anakaradan kazılarak elde edilen hacmi, duvarlarının da pürüzlü ve düzensiz oluşuyla bir tamamlanmamış süreci işaret etmektedir. Anlatıcının dikkati çektiği bu unsur, odada bulunan üç metrelik kuyunun on beş metrelik dar bir tünele çıkmasıyla sürmekte, üzerinde bulunan milyonlarca taşın ağırlığını yüzyıllardır taşıyan bu tünelin, yapının genelinde bulunan koridor, oda ve tünel elemanlarının tümünün kesin bir biçimde kuzey-güney aksında uzandığının kanıtı olduğu görülmektedir. Hikâyenin bir iz sürme biçiminde kurgulanmasında şüphesiz kullanılan teknik altyapının, yani sanal gerçekliğin ve üç yüz altmış derece video teknolojisinin etkisi bulunmaktadır. Bu durum anılan altyapının kullanımını, bu altyapıyla üretilmiş metinlere erişimi ve tüm bu üretim sürecinin geleceğini dikkate almayı gerektirmektedir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin genelde sinematik üretim, özelde ise belgesel yapımında geniş yer bulmaya başlaması, kurgusal olmayan bir yapım pratiğinin de mümkün olduğunu göstermeye başlaması bakımından önemlidir (Kim, 2021b, s. 322). Bu, söz konusu teknolojinin sadece belgesel alanında kullanılmasının dahi açıklaması olabilecek bir durum arz etmektedir. İzleyicinin kendisini saran anlatıya girmesi ve bunun dolayımında bir mevcudiyet hissetmesi, sanal gerçekliğin ve onun vücut bulduğu üç yüz altmış derece video deneyiminin oldukça efektif bir pratiği içermesini sağlamaktadır. Bununla birlikte tüm bu teknolojik altyapının üretimi, üretim için gereken araçların maliyeti, araçları kullanabilecek okuryazarlık işlevinin zorunluluğu ve son olarak ortaya konulan ürünün erişilebilirliği önemli soru işaretleri oluşturmaktadır. Ayrıca görüntünün uçucu doğasının yerleşik olduğu dijital ontoloji içerisinde arşivlemenin tek ve yeterli bir çözüm olup olmadığı, hatırlanması gereken bir diğer soruya işaret etmektedir. Anlatıların tek düze değil alternatifli, tek taraflı değil etkileşimli olduğu bir dijital görüntü dizgesinin esasında sınırlı bir alternatifliğe ve etkileşim alanına sahip olması gözden kaçırılmaması gereken bir durumdur. Aksi hâlde Cubitt’in (2007) ifade ettiği

gibi karşımızdakinin bir pazar içerisinde tüketicilerin kullanımına sunulan bir ürün olduğunu, dolayısıyla ideolojik bir varlık savunusuna sahip olduğunu gözden kaçırmak tehlikesiyle karşı kalacağımız güçlü bir ihtimali imlemektedir (s. 308).

Alternatifin ve etkileşimin –kolayca gözüküyor olsa da– yukarıda anıldığı gibi sınırlarının oluşu, uçuculuğun esasında bir yok oluş süreci olarak değil de karşı karşıya kalınan teknolojik varlığa dair yeterli düzeyde bilince sahip olmamak biçiminde açıklanmasını zorunlu kılmaktadır. Bu durumda arşivlemenin yanı sıra deneyimin bizzat kendisi de olası bir yok oluş karşısında geliştirilebilecek stratejiler arasında yerini almaktadır. *A/C* videolarının görsel niteliği, videoların erişime sunuldukları ağa erişimin yanı sıra bir aracı aygıtın varlığını da gerekli kılmaktadır. Buna göre arttırılmış gerçeklik gözlüğü ve gözlüğe uyumlu bir taşınabilir elektronik cihaz olmaksızın metnin hedeflediği ve gerektirdiği seyrin gerçekleşmesi imkân dahilinden çıkmaktadır. Bu durum içeriğin ve onu var kılan teknolojinin demokratik niteliğine dair henüz olgunlaşmış bir tarihsel çizgide olunmadığını göstermektedir. Dolayısıyla söz konusu teknolojinin kullanımının yaygınlaşmasının ve konvansiyonel biçim ve türlerin yer yer ikame edildiği yer yer hibrit niteliğin ortakları olduğu yapımların geleceğine dair belirleyici olanın da temelde bu çizginin durumu olacağı dikkate alınmalıdır. Aksi hâlde metinlerin uçucu niteliğinin somutlaştığı veya somutlaşacağı bir görünüm de medyatik eğlencenin söz konusu yeni biçiminin kitlelilikten uzak, aristokratik bir deneyim hâline gelmesiyle, yani erişilemez olmasıyla ilgili olacaktır.

Tüm bunlarla birlikte sanal gerçeklik teknolojisinin ve üç yüz altmış derece seyir deneyiminin giderek hem medya alanının hem diğer tecimsel faaliyet alanlarının farklı aktörleri tarafından kullanılmaya başlanması; içerik üretimi kadar erişim aygıtlarının başında gelen gözlüklerin de çeşitlenmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla sürecin önce şimdi olduğu gibi konvansiyonel biçime, içeriğe ve erişim kanallarına entegre olarak ilerleyeceği, zamanla kendi özgün mevcudiyetinin daha da belirginleşeceği öngörülebilmektedir. Dijital yöndeşmenin ve geleneksel iletişim araçları sonrası kurmaca fikrinin bu evrimi; Hansen'in (2001) savunduğu gibi dijital görüntünün gerçekçiliğe bir tehdidi olarak mı süreceği, yoksa kökten yeni bir anlayışı mı doğuracağı sorularıyla şekillenecektir (s. 54). *A/C* videolarının makinesel görme ve insan algısı ilişkisine, dolayısıyla algının yeniden şekillenmesine getirdiği açılım; perspektifin genişlediği ve uzamın dokunmatikleştiği dijital görüntü niteliklerini ortaya koyması bakımından önem taşımaktadır. Bu nitelikler de yeni belgesel dolayımında medyatik eğlencenin dönüşmekte olan durumunu serimlemektedir.

## Sonuç

Tamamlayıcı bir estetik figür olarak dijital görüntünün artık sadece bir teknik arayüzü değil, işlenen bir veriyi ifade etmesi; imgenin hiç olmadığı kadar tam bir esnekliğe ulaşmasını sağlamaktadır. Bunda veriyi hesaplayanın bilgisayar, görüntüleri toplumsal ve kültürel bağlama göre anlamlandırmanın ise beşerî izleyici olduğu denklemi belirleyicilik taşımaktadır. Zira insanın sanal cismi imgeyle bütünleşmesine olanak sağlamakta, bu yakınsama günümüz medya deneyiminin temel niteliğini oluşturmaktadır. Tüm bunlarla birlikte *A/C* videolarında olduğu gibi yeni teknolojilerin kullanımıyla kurgusal ya da olgu temelli içerikler üretmenin ve bu içeriklerin izleyiciyle buluşmasının; o teknolojilere sahip olmakla ve onları kullanabilecek imkâna ve yetkinliğe sahip olmakla mümkün olduğu gerçeği değişmezliğini muhafaza etmektedir.

*A/C* videolarının medyatik eğlence, dijital görüntü ve yeni belgesel temaları etrafında incelendiği bu çalışmada çağdaş görsel kültür içinde varlığını dijital teknolojiye borçlu olan sanal gerçekliğin ve üç yüz altmış derece videonun sahip olduğu estetik dizgenin; belgesel üretimi bağlamında konvansiyonel olandan yeni olana uzanan bir süreklilik içinde yeni biçim ve türlerin eklenmesine, değişmesine ve melezleşmesine yol açan tecimsel bir başarı örneği olduğunun gözden kaçırılmaması gerekmektedir. Çünkü görüntünün dijital yeniden üretilebilirliği her ne kadar sınırsızlık halesiyle çevrili olsa da görüntü işleme ve görüntü birleştirme denkleminde bir standardizasyonu ve tekrarın poetikasını barındırmayı sürdürmektedir. Bu bağlamda *A/C* videolarının anlatı yapılarının inşasının konvansiyonel belgesel elemanlarının (da) yer aldığı, seyir deneyiminin biricikleştiği, etkileşimin temel alındığı ve hikâyeleştirmenin kullanıldığı bir yordamla gerçekleştirildiği görülmektedir.

Çalışmada *A/C* videolarından hareketle üç yüz altmış derece metinlerdeki gerçeklik algısının ve sınırsız kadrajın belirleyiciliğinin, konvansiyonel belgesel akışının temel belgesel elemanlarıyla desteklendiği ve bu akışın en öne çıkan elemanı olan anlatıcının, perforeler aracılığıyla hikâyelerin temel aktarıcısı olduğu görülmüştür. Bir anlatıcının varlığı hem konvansiyonel biçimden alınan bir mirasın sürekliliğini hem de kullanım pratiği bakımından açığa çıkan yenilik alternatiflerini göstermiştir. Burada özellikle perforenin didaktik bir bilgilendirmeden çok sanal mekânsal seyre yönelik bir rehberlik yürütmesi belirleyici olmuştur. Sanal gerçeklik deneyiminin bu şekilde yönlendirilmesi üç yüz altmış derece mekân algısının klasik akış mantığının dijital görüntüyle eklenerek geçirdiği evrimi göstermiş ve hibrit bir içerik türünü karşımıza çıkarmıştır. Bunda şüphesiz belgesel elemanlarının ve akışın teknik altyapı sayesinde etkileşimsel kullanımına izin verilmesi belirleyici olmuştur. Dolayısıyla konvansiyonel belgesel yapımından bilinen toplumsal, siyasal, kültürel değişim hedefleri; bu hedeflere paralel bilgilendirme amaçları ve konu ve içerik bakımından muadillerinden fark yaratma imkânları *A/C* videolarında da gözlenmiştir.

Değişimin, bilgilendirmenin ve yapı itibarıyla anlatısal bir fark yaratma imkânının hem metnin ontolojisine hem de izleyicinin seyrine dair temsil ve iletişim dolayımında ortaya yeni bir bilinç kipi çıkarması; bir diğer ifadeyle dijital görüntünün analog olanın yerine çok değişkenli veri yapılarının ikamesinden ziyade üretim ve erişim bağlamında teknik ve toplumsal ölçekte bir yenilik getirmesi, yeni medya belgesellerinin, içeriğin ontolojik boyutları üzerine paradigmatik bir açılım geliştirilmesine imkân sağladığını göstermektedir. Bunun videolardaki karşılığı salt belgeselin nesnesinin, konusunun ve hikâyesinin aktarılmasıyla yetinilmemesi; izleyiciye akış anındaki deneyiminin anlatılması ve tanıtılması görevinin benimsenmesidir. Nitekim bu durum *A/C* videolarında yer yer bilgilendirme işlevinin geri plana düşürülmediği akışlarla, yer yer sanal gerçeklik deneyiminin sıradışılığına verilen katkılarla takip edilmiştir. Bunda yeni belgeselin gerçeklik teknolojisinde, yeni medya temelli yaşanan bilimsel gelişmelerin ortaya çıkardığı dijital görüntünün ontolojik varlığının sanatsal kaygılarından kaynaklanan niteliği belirgin olmuştur.

Sonuç olarak *A/C*, çağdaş görüntü üretiminde kullanılan dijital tekniklerin salt biçimsel değil izleyici odaklı bir iyileştirmeyi de beraberinde getirdiğini ortaya koymaktadır. Üç yüz altmış derece videoların kompakt çıktılar olması, temsil biçiminin sayısız niteliğini kolaylıkla gösterdiğinden medyatik eğlence deneyimini de farklılaştırmaktadır. Öznel gözlemlerin ve düşüncelerin bu deneyim üzerindeki belirleyiciliği, fizikselden simgesele dönen bir ontolojinin tüm boşlukları doldurduğu, uçuculuğun tamamen iradî olduğu, medyanın öznelere nesnel dünyayı temsil etmeyip anlattığı merkeziz bir ağ düzlemini ortaya çıkarmaktadır. Böylece tüm dijital görüntülerin Metaverse gibi refleksif ve birbiriyle ilişkili olduğu alternatif ağlar oluşturması, ileriye dönük yapılacak bir projeksiyonda kesinkes karşılaşılabilecek bir evreni ifade etmektedir. Dolayısıyla medyatik

eğlence pratiklerinin, dijital görüntü uygulamalarının ve yeni belgesel biçimlerinin bu evrenler üzerinden sorgulanması; sonraki araştırmalara yönelik en kayda değer öneri olacaktır.

## Kaynakça

- Bartlett, R. ve Thompson, A. (Yönetmen). (2018). *Ancient Invisible Cities* [Belgesel]. İngiltere: BBC.
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution. *October*, 100, 99–114. doi: 10.1162/016228702320218411
- Bešliagić, L. (2019). Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary. *AM Journal of Art and Media Studies*, 20, 51–60. doi: 10.25038/am.v0i20.323
- Borjan, E. (2020). Challenges of Documentary in the Age of New Media. *Filozofska Istraživanja*, 40(4), 699–711. doi: 10.21464/fi40403
- Bruzzi, S. (2006). *New Documentary*. Londra: Routledge.
- Coover, R. (2012). Visual Research and the New Documentary. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 203–214, doi: 10.1386/sdf.6.2.203\_1
- Cubitt, S. (2007). Precepts for Digital Artwork. J. Marchessault ve S. Lord (Ed.), içinde, *Fluid Screens, Expanded Cinema* (s. 304–319). Toronto: University of Toronto.
- Darley, A. (2001). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Londra: Routledge.
- Dikmen, E. Ş. (2021). Sanal Gerçeklik Platformlarında Dijital Öykü Anlatımı ve 360 Video Teknolojisi. *Proceedings of the 18th International Symposium Communication in the Millennium*, 33.
- Ducasse, J., Kljun, M., ve Čopič Pucihar, K. (2020). Interactive Web Documentaries: A Case Study of Audience Reception and User Engagement on iOtok. *International Journal of Human-Computer Interaction, Online First*, 1–28. doi: 10.1080/10447318.2020.1757255
- Glynne, A. (2011). *Belgeseller: ... nasıl yapılır, nasıl dağıtılır* (Z. M. Oğur ve N. I. Çeper, Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Gunning, T. (2007). Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality. *differences*, 18(1), 29–52. doi: 10.1215/10407391-2006-022
- Hansen, M. B. N. (2001.) Seeing with the Body: The Digital Image in Postphotography. *Diacritics*, 31(4), 54–84. doi: 10.1353/dia.2004.0003
- Harvey, K. (2012). 'Walk-In Documentary': New Paradigms for Game-Based Interactive Storytelling and Experiential Conflict Mediation. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 189–202. doi: 10.1386/sdf.6.2.189\_1

- Hayes, J., ve Graybeal, G. (2011). Synergizing Traditional Media and the Social Web for Monetization: A Modified Media Micropayment Model. *Journal of Media Business Studies*, 8(2), 19–44. doi: 10.1080/16522354.2011.11073
- Hight, C. (2008). The field of Digital Documentary: A Challenge to Documentary Theorists. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 3–7. doi: 10.1386/sdf.2.1.3\_2
- Irom B. (2021) Virtual Reality and Celebrity Humanitarianism: Rashida Jones in Lebanon. *Media, Culture & Society, Online First*, 1–17. doi: 10.1177/01634437211022725
- Jiaying, S. (2014). An Olfactory Cinema: Smelling Perfume. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 8(1), 113–127. doi: 10.2478/ausfm-2014-0029
- Kim, J. (2021a). Post-verite Turns: Mapping Twenty-First-Century Korean Documentary Cinema. *Korea Journal*, 61(3), 188–222. doi: 10.25024/kj.2021.61.3.188
- Kim, J. (2021b). Synthetic Vision in Virtual Reality Documentaries. *Film-Philosophy*, 25(3), 321–345. doi: 10.3366/film.2021.0178
- Klein, B. (2011). Entertaining Ideas: Social Issues in Entertainment Television. *Media, Culture & Society*, 33(6), 905–921. doi: 10.1177/0163443711411008
- Lynch, E., Howes, D. ve French, M. (2020). A Touch of Luck and a “Real Taste of Vegas”: A Sensory Ethnography of the Montreal Casino. *The Senses and Society*, 15(2), 192–215. doi: 10.1080/17458927.2020.1773641
- MacDougall, D. (2020). Seven Types of Collaboration. *Studies in Documentary Film, Online First*, 1–20. doi: 10.1080/17503280.2020.1854150
- McKee, A. (2013). The Power of Art, the Power of Entertainment. *Media, Culture & Society*, 35(6), 759–770. doi: 10.1177/0163443713491518
- Mussinelli, C. (2009). Digital Generation: Overview of Cultural and Entertainment Content Usage in Italy. *Publishing Research Quarterly*, 25(2), 94–100. doi: 10.1007/s12109-009-9112-4
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nitel ve Nicel Yaklaşımlar* (S. Özge, Çev.). Ankara: Yayın Odası.
- Nichols, B. (1994) *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Indianapolis: Indiana University.
- Pizzoli, S. F. M., Monzani, D., Vergani, L., Sanchini, V., ve Mazzocco, K. (2021). From Virtual to Real Healing: A Critical Overview of the Therapeutic Use of Virtual Reality to Cope with Mourning. *Current Psychology, Online First*, 1–8. doi: 10.1007/s12144-021-02158-9
- Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota.

- Spence, C. (2020). The Multisensory Experience of Handling and Reading Books. *Multisensory Research*, 33, 902–928. doi: 10.1163/22134808-bja10015
- Spence, C. (2021). Scenting Entertainment: Virtual Reality Storytelling, Theme Park Rides, Gambling, and Video-Gaming. *i-Perception*, 12(4), 1–26. doi: 10.1177/20416695211034538
- Stein, J.-P. (2021). Conjuring up the Departed in Virtual Reality: The Good, the Bad, and the Potentially Ugly. *Psychology of Popular Media*, 10(4), 505–510. doi: 10.1037/ppm0000315
- Vaughan, D. (1999). *For Documentary*. Los Angeles: University of California.
- Williams, L. (1993). Mirrors without Memories: Truth, History, and the New Documentary. *Film Quarterly*, 46(3), 9–21. doi: 10.2307/1212899