



# DİJİTAL BELGESELİN KURUCU UNSURLARI BAĞLAMINDA ETKİLEŞİMLİ BELGESEL VE BELGESELÇİ

Ersan Ocak

Öz

Belgeselde dijital dönüş iki biçimde gerçekleşir. Bir biçimiyle belgesel üretim sürecindeki analog ortam ve aygıtlar yerlerini dijital ortam ve aygıtlara bırakır. En basit anlamıyla, televizüel ve sinematografik belgesel üretim süreci dijitalleşir. İkinci biçimindeyse, içinde yaşadığımız zamanın dijital ortamının sunduğu teknolojik olanaklarla belgeselde yeni anlatım tarzları geliştirilir. Klasik doğrusal anlatının dışında, internet bağlantılı bilgisayar, tablet, cep telefonu üzerinde işleyen, doğrusal olmayan anlatı tarzına sahip, dijital etkileşimli belgeseller ortaya çıkar. Bu belgesellerin sayısının yıllar içinde artması akademinin ilgisini çekmiş ve dijital etkileşimli belgeseller üzerine bir literatür oluşmuştur. Söz konusu literatür daha çok bu yeni türü tanımlama, kategorize etme, farklı alanlardaki etkilerini kavrama ve hangi alanlarda yararlanılabileceği üzerine yoğunlaşmıştır. Dijital etkileşimli belgesellerin kimler tarafından yapıldığı veya yapılacağı pek sorgulanmamıştır. Bu makalede ortaya konulan temel sorun, dijital dönüş ile öne çıkan, yeni anlatı tarzına sahip etkileşimli belgesellerin nasıl bir belgeselci tarafından yapılabileceğidir. Bu bağlamda ortaya konulan mesele, dijital dönüşün bu biçiminde, dijital etkileşimli belgeseller üreten belgeselcinin klasik doğrusal belgesel anlatısını üreten geleneksel belgesel sinemacıdan farklı bir belgeselci olduğudur. Makalenin amacı ise dijital etkileşimli belgeseller yapabilecek belgeselcinin temel özelliklerini ve konumunu tanımlamaktır. Bunu yapabilmek için yararlanılacak yöntem iki hamleli kurgulanmıştır. İlk hamlede, dijital etkileşimli belgesellere dair üretilmiş literatür içinden bu yeni belgesel türünün kurucu unsurları açığa çıkarılacaktır. Bu kurucu unsurlardan oluşan kavramsal çerçeve örneklerle berraklaştırılmaya çalışılacaktır. İkinci hamlede, bu unsurlarla işleyen bir belgeseli yapabilecek belgeselcinin sahip olması gereken özellikler ve konum ortaya konacaktır. Sonuç bölümündeysen, dijital dönüşün ikinci aşamasında, dijital etkileşimli belgeseller üreten belgeselcinin nasıl bir zihin ve perspektife sahip olduğu, olması gerektiği tartışılacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital dönüş, dijital sinema, yeni medya, dijital belgesel, etkileşimli belgesel, belgeselci

Geliş Tarihi | Received: 30.04.2022 • Kabul Tarihi | Accepted: 11.08.2022

31 Aralık 2022 Tarihinde Online Olarak Yayınlanmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi, TED Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2514-3596> • E-Posta: [ersanocak@gmail.com](mailto:ersanocak@gmail.com)

# INTERACTIVE DOCUMENTARY AND DOCUMENTARIAN WITHIN THE CONTEXT OF THE CONSTITUTIVE ELEMENTS OF DIGITAL DOCUMENTARY

## Abstract

In the field of documentary, digital turn can be elaborated in two related, but distinct forms. In one of these forms, the digital medium and apparatuses of documentary production take the place of the analog medium and apparatuses. The televisual and cinematographic linear documentary production processes and apparatuses all became digital. In the other form, within the technological affordances of our digital times, new modes of narratives have been developed. Non-linear digital interactive documentaries, in short, 'interactive documentaries', emerged. Interactive documentaries operate on computers, tablets and cellular phones by way of an Internet connection. The increasing number of interactive documentaries has taken the attention of scholars, and a literature has grown on this topic. This recent literature has mainly focused either on the definition and categorization of this new documentary genre or the effects and utilization of interactive documentaries in various fields. However, who is making or will make the digital interactive documentaries is not a frequently asked question. The primary concern of this article is to show that the documentarian who produces interactive documentaries is different from the traditional filmmaker of classical linear documentary films. Therefore, the central question of this article is simply formulated as follows: What kind of a documentarian can make interactive documentaries? The main aim of the article is to define the characteristics and position of the digital interactive documentary maker. I developed a methodological approach in two steps. For the first step, the interactive documentary's constitutive elements are revealed from the recently established literature on this issue. Therefore, a conceptual framework is set with these constitutive elements and is clarified by analyzing well-known interactive documentary examples. In the second step, concerning the revealed constitutive elements, the characteristics and position of the interactive documentary maker are addressed. In conclusion, the mindset and perspective of the interactive documentary maker are discussed.

Before obtaining the constitutive elements of interactive documentary, I briefly discuss the fundamental distinction between analog and digital mediums. After this, I put the essential constitutive elements of interactive documentaries as follows.

First, the affordances of digital mediums and apparatuses of our times make interactive documentaries possible on digital platforms and the Internet. Secondly, digital interactivity, which is the fundamental feature of digital media and apparatuses of our digital age, appears as the fundamental quality of interactive documentaries. Third, different database modes/structures are essential for interactive documentaries. The fourth constitutive element is the non-linearity

in the narrative structure of interactive documentaries. These four constitutive elements are necessary. However, we may state two more constitutive elements that advance the quality of interactive documentaries. With these two additional elements, different types of interactive documentaries may be designed and produced. The fifth constitutive element is the playfulness of interactive documentaries. The play-element not only enhances the quality of interactive documentary, but also forces the user to become a player. Lastly, the design and production of interactive documentaries necessitate an interdisciplinary approach and understanding.

Within the framework provided by the constitutive elements of interactive documentary mentioned above, I discuss the essential characteristics of the interactive documentary maker, which differentiate her/him from the traditional documentary filmmaker. Therefore, I aim to clarify the distinct new position of the interactive documentary maker. When we follow the line of constitutive elements, we can first state that the interactive documentary maker should have digital literacy and conceive cultural codes of the digital realm from a critical perspective. Within the affordances of digital interactivity, the interactive documentary maker becomes a context provider by designing a negotiation process among the system/platform on which the interactive documentary operates, the audience who becomes a user-player, and the filmmaker who is willing to renounce from her/his power as the director. Therefore, she/he is expected to become a curator open to producing in collaboration and sharing creativity in a democratic way, rather than staying as a traditional authoritarian director. The digital age enables a database mindset, both for the documentarian and the audience. With this new mindset, the documentarian may become an interactivity designer, and the audience may become a user-player. As the culmination of all these constitutive elements, the interactive documentary maker may construct non-linear narrative structures, which operate out of the teleology of catharsis, but more towards a political and ethical consciousness. In addition, an interactive documentary maker becomes a designer and works in a more interdisciplinary understanding to construct a more playful, non-linear, interactive documentary.

In summary, we may conclude three significant outcomes. An interactive documentary maker is a designer who sees traditional linear documentary, that is produced under the absolute authority of the director of classical storytelling, as a problem in the digital age. After this, an interactive documentary designer should not only have digital literacy, knowledge and experience in a critical perspective, but also seek new forms of narrative structures through the constitutive elements of digitalization. An interactive documentary designer shares the performance and responsibility of the montage act with the user-player. While the user-player becomes empowered, the interactive documentary designer becomes more avant-garde as a part of the contemporary art scene, rather than in the cinema and TV sectors.

**Keywords:** dijital turn, digital cinema, new media, dijital documentary, interactive documentary, documentarian



## Giriş

Sinemada ve televizyonda 1990'lardan bu yana dijital dönüşün etkilerini derinden yaşıyoruz. Belgesel çevrelerindeyse dijital dönüş kabaca iki biçimde yaşandı, hâlen de yaşanıyor. İlk biçimiyle belgesel üretim sürecindeki analog ortam ve aygıtlar yerlerini dijital ortam ve aygıtlara bıraktı. Dijital aygıtlar görüntü-ses kaydı ve işleme kapasiteleri açısından hızla gelişerek analog sistemlerden daha kaliteli görüntü-ses üretimi olanağı sunmaya başladılar. Görüntü-ses kaydı ve işlemedeki gelişmeler yıllar içerisinde hem televizyon analog yayın standardını hem de sinematografik kaliteyi yakaladı—hatta zaman içinde aştı. En basit anlatımla, televizüel ve sinematografik belgesel üretim süreci dijitalleşti. Özetle belgeseldeki dijital dönüşün ilk biçimi, üretimin tamamen dijital ortamda, dijital aygıtlarla yapılı hale gelmesiydi. Böylelikle klasik doğrusal işleyişe sahip belgesel filmler ve televizyon belgeselleri bugün artık tamamen dijital ortamda ve dijital aygıtlarla üretilir oldu.

Belgesel çevrelerinde dijital dönüşün diğer biçimi, içinde yaşadığımız zamanın yeni ortamının dayandığı dijital teknolojinin olanaklarının devreye sokulması sonucunda, belgeselde yeni anlatım tarzları geliştirilmesi ile gerçekleşiyor. Klasik doğrusal anlatımın dışında, artık dijital olarak yayımlanan televizyon programları ve sinema filmlerinin yanı sıra, zamanımızın dijital ortamı ve aygıtları üzerinde işleyen etkileşimli belgeseller yapılıyor. Böylece, dijital dönüşün bu biçiminde ortaya çıkan etkileşimli belgesellerle, belgesel alanı genişliyor. Bu genişlemeyi, dijital dönüşün ilk biçimindeki dijitalleşme ile geleneksel belgeselin artık dijital olarak üretilmesine ek olarak, dijital dönüşün diğer biçimiyle dijital ortamın olanakları içinden üretilen yeni anlatım tarzlarına sahip etkileşimli belgesellerin öncakilere eklenmesi olarak açıklayabiliriz.

Böyle bir genişleme, Craig Hight'ın belirttiği gibi "görece daha iyi kavranmış görsel-işitsel (analog) teknolojilerle üretilmiş, esasen sinematografik, daha az oranda ise televizüel metinlerin tartışılması ile oluşmuş belgesel kuramına ciddi bir meydan okumadır" (Hight, 2008, s. 3). Yirminci yüzyıl boyunca belgesel sinema analog teknolojiler üzerinde gelişti. Dijital teknolojilerin yükselişiyle analog ortamın ve bu ortama ait kuralların yeniden tanımlanmasının gerektiği bir aşamadayız bugün (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 4). Dijital belgesellerle hem görsel-işitsel teknolojilerin kullanımında hem de metinsel yapıda ciddi değişimler oluyor. Algoritmalar, yazılımlar, ara yüzler gibi yeni terimlerle yeniden ele alınması gereken belgesel kuramı içinde "gerçeklikle, seyirciyle—ki artık kullanıcı-oyuncu olarak adlandırılıyor—teknolojiler, belge-

selciler ve söylemler arasındaki ilişkilerde kaymalar” söz konusu (Nash, 2022, s. 2). Dahası, Nash’in çok yerinde belirttiği gibi, analog teknolojilere dayalı belgesel kuramının temelini oluşturan “temsil, tür, metinsellik ve müelliflik” gibi meseleleri yeniden gözden geçirmek gerekiyor.

Özetle, belgeselde yeni anlatım tarzlarının ortaya çıkması ile belgesel kuramının yeniden gözden geçirilmesi gerekirken, giderek daha çok üretilen etkileşimli belgesellerin kimler tarafından yapılacağı da önemli bir mesele olarak öne çıkıyor. Klasik doğrusal anlatı tarzında sinematografik veya televizüel olarak üretim yapagelen geleneksel belgeselcilerin, dijital teknolojinin olanaklarıyla doğrusal olmayan anlatı tarzı içinde, ağırlıklı internet üzerinden işleyen etkileşimli belgeseller yapabilmeleri için köklü bir zihinsel değişime açık olmaları, teknik bilgi ve becerilerini yeniden yapılandırmaları gerektiği ortada. Öte yandan, dijital teknolojilerin olanakları içinde yetişen sinemacıların yanı sıra, farklı disiplinlerden sanatçıların veya farklı alanlarda çalışan uzmanların da söz konusu etkileşimli belgesellerin üreticisi olması mümkün. Bu makalede temel sorun olarak, etkileşimli belgeseller yapacak olan belgeselcinin nasıl bir yaratıcı figür olması gerektiği üzerine gidilecektir. Yani bu makalenin amacı, etkileşimli belgeselleri yapacak belgeselcinin sahip olması gereken temel özellikleri ve konumunu ortaya koymaktır.

Bu yeni belgeselci figürün temel özelliklerini ve konumunu tanımlayabilmek için iki hamleli bir yöntemden faydalanılacaktır. İlk hamle olarak, dijital etkileşimli belgesellere dair üretilmiş literatür içinden bu yeni belgesel türünün kurucu unsurları belirlenerek kavramsal bir çerçeve oluşturulacaktır. Diğer bir deyişle, etkileşimli bir belgeseli tanımlamak için kavramsal çerçeveyi kuran—gerek şartları sağlayan—unsurlar literatür içinden sökülerek sıralanacaktır. Bu kurucu unsurlarla oluşturulan kavramsal çerçeve örneklerle berraklaştırılmaya çalışılacaktır. İkinci hamlede, oluşturulan kavramsal çerçeveyi tanımlayan kurucu unsurların karşılık geldiği ve etkileşimli belgesel yapacak belgeselcinin sahip olması gereken temel özellikler ve konum ortaya konacaktır. Sonuç bölümündeysen, dijital etkileşimli belgeseller üreten belgeselcinin nasıl bir zihin ve perspektife sahip olduğu, olması gerektiği tartışılacaktır.

## **Etkileşimli Belgesellerin Kurucu Unsurları**

Etkileşimli belgesellerin kurucu unsurlarını sıralamadan önce, analog ile dijital ortam arasındaki temel farkları hatırlamakta fayda var. Dale Hudson ve Patricia Zimmermann, birlikte kaleme aldıkları “*Thinking Through Media*” başlıklı kitapta, analog ve dijital ortamlar arasındaki temel farkları kısaca şöyle ifade ederler:

-- Analog ortamda uzmanlık bilgisine sahip kişiler erişimi kolay olmayan aygıtlarda çalışırlar. Uzmanlık bilgisine ve deneyimine sahip yetkililer dışındakiler bu aygıtlara dokunamaz. Dijital ortam ise, dokunsal olarak, herkesin kullanımına, müdahalesine potansiyel olarak açıktır. (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 3).

-- Analog ortamda üreticinin ve tüketicinin imgelere ve seslere erişebilmesi için ileri-geri sarma yapması gerekirken, dijital ortamda görsel-işitsel materyale doğrudan erişilir. Sonuç olarak, "anındalık" a dayalı bir zamansallıkla işleyen, "her zaman hazır olan" bir materyal durumu açığa çıkar. (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 3).

-- Analog ortamda olayların ardışık bir düzende sıralandığı, doğrusal ve bütünlüklü bir zaman çizgisi akışı vardır. Bir belgesel filmi—kurmacada da olduğu gibi—olayların neden-sonuç zinciri kurduğu, zaman içinde gelişerek akan, bütünlüklü tek bir yapı olarak seyredersiniz. Dijital ortamda ise anlatı akışı katmanlı bir yapıda kurulabilir. Bu katmanların her biri ayrıık nesnelere olduğundan, içeriklerini oluşturan olaylar istenirse doğrusal bir akışın dışına çıkılarak da bir araya getirilebilir. Yani doğrusal olmayan bir akış kurulabilir. Bu bağlamda "dijital ortamlardaki nesnelere akış içinde yeniden biçimlendirilebilir, karşılık verir ve değişkendir" (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 5).

-- Analog ortamda seyirci belgeselcinin yaptığı filme edilgen biçimde tâbiyken, dijital ortamda seyirci bağlam ile içerik arasındaki ilişkileri yeniden düzenleyebilir (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 5).

-- Analog ortamda işleyen sinemanın kamusal, televizyonun kolektif deneyimi, dijital ortamın "akıllı" aygıtlarının ekranlarında, çoğunlukla yalnızca tek bir kişi tarafından bireysel biçimde deneyimlenir (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 5).

-- Analog ortamdaki seyirciler edilgen biçimde kendilerini akışa bırakırken, dijital ortam bireyi girdi sağlamaya davet eder, hatta tasarıma bağlı olarak zorunlu kılar (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 5).

Zamanımızın dijital ortamı ve aygıtları üzerinde işleyen etkileşimli belgeseller bu farklara dayalı olarak ortaya çıkar. Dijital etkileşimli belgesellerin dijital olmaları verili kabul edildiğinden, bu belgesellere kısaca "etkileşimli belgesel" (*interactive documentary*) de denmektedir. Bu nedenle aşağıda "dijital etkileşimli belgesel" adlandırmasının yanı sıra "etkileşimli belgesel" (*interactive documentary*) terimi de aynı anlamda kullanılacaktır.

Etkileşimli belgesel şemsiye terimi altındaki dijital belgeseller çoğunlukla onları farklılaştıran nitelikleriyle adlandırılmışlardır. Sanal

gerçeklik belgeselleri (*VR documentary*) veya artırılmış gerçeklik belgeselleri (*AR documentary*) dijital ortamda tüketiciye sunulan ara yüzde kullanılan yeni aygıtların teknolojisi üzerinden adlandırılırken, etkileşimli belgeselin üretiminin temel mekanizmasını ve zihniyetini açık eden adlandırmalar da var, veri tabanı belgeseli (*database documentary*) adlandırmasında olduğu gibi. Seyircisine internette sunulmak için tasarlanan etkileşimli belgesellere web belgeseli (*webdoc* veya *web documentary*) denirken, ortamlar arası geçişle üretilen kültürel ürünlerin bir parçası olan etkileşimli belgesellere ortamlar arası geçişken belgesel (*cross-media documentary*) deniyor. Üretim sürecinde sosyal karakterlerin yanı sıra seyircilerin de birer fâile dönüşerek üretime dâhil olmasıyla işleyen etkileşimli belgesellere imeceli belgesel<sup>1</sup> (*collab-doc*) adı veriliyor. Oyun mantığı ve mekanizmaları üzerinden tasarlanmış ve seyirciyi oyun-dolu bir ilişkilenemeye davet eden etkileşimli belgeseller ise belge(sel)-oyun (*docu-game*) olarak adlandırılıyor. Bunların yanı sıra birçok başka adlandırma ile karşılaşmak da mümkün.<sup>2</sup> Tüm bu adlandırmalar, dijital ortamın ve aygıtların olanaklarıyla oluşan yeni anlatım tarzlarına dayalı, yeni belgesel biçimlerinin ortaya çıktığını tartışan bir literatürün içinde oluşmuştur (Hudson, 2008; Odorico, 2011; Aston & Gaudenzi, 2012; Cohen, 2012; Ocak, 2012). Buna koştur olarak, dijital etkileşimli belgesellerin sınıflandırılmasını farklı kurucu kategoriler üzerinden ele alan bir literatür de gelişmiştir.<sup>3</sup>

Yukarıda bir kısmını saydığım farklı adlandırmalarla birbirinden ayrılan etkileşimli belgesel türlerinin ortak paydasını oluşturan kuru-

<sup>1</sup> İngilizce *collab-doc* adlandırmasının Türkçesi olarak "imeceli belgesel"i Oktay Özel önerdi. Kendisi, yalnızca bu öneriyi yapmakla kalmadı, makalenin ilk okumasını yaparak bakış açımı genişleten sorular sordu. Direnç Erşahin ise makalenin çerçevesinin kurulmasında yöntem açısından zihnimi açan kişi oldu. Oktay Özel'e ve Direnç Erşahin'e teşekkür ederim.

<sup>2</sup> Yukarıdaki adlandırmalara şunlar eklenebilir: belgesel medyası (*docmedia*), ortamlar ötesi belgesel (*transmedia documentary*), kuşatıcı belgesel (*immersive docs*) (Nash, 2022, s. 1); ağ belgeseli (*docuweb*) (Odorico, 2011, s. 235-236); yeni medya belgeseli (*new media documentary*) (Ocak, 2012, s. 959).

<sup>3</sup> Örneğin Galloway, McAlpine ve Harris etkileşimi esas alarak, bu belgesel biçimini dört kategoride ele almayı önerir: Pasif uyarlanabilir kategori (*passive adaptive category*), aktif uyarlanabilir kategori (*active adaptive category*), kuşatıcı kategori (*immersive category*), genişleyen kategori (*expansive category*) (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007). Arnau Gifreu-Castells etkileşimli belgeselin temel özelliklerini ortaya koyar ve bu özellikleri belgeselcinin perspektifinden, söylem veya anlatı üzerinden, etkileşime girenin bakış açısından ele alarak sınıflandırma yapmayı önerir (Gifreu, 2011). Kate Nash ise merkeze etkileşimi alarak bu belgeselleri yapısal örüntülerine bağlı olarak şöyle tasnif eder: "anlatı web belgeseli" (*narrative webdoc*), "kategorisel web belgeseli" (*categorical webdoc*), "imeceli web belgeseli" (*collaborative webdoc*) (Nash, 2012).



cu unsurlarsa şöyle sıralanabilir. Bunlardan ilki, içinde yaşadığımız zamanın dijital ortamının ve aygıtlarının bize sağladığı olanaklar içinde yapılmaları ve dijital platformlarda, internette sunulmaları. Bu ilk ortak kurucu unsur içinde kendiliğinden beliren ikinci ortak kurucu unsur ise zamanımızın dijital ortamının öne çıkan temel niteliği olan "dijital etkileşimlilik" in devreye girmesi. Üçüncü ortak kurucu unsur dijital belgesellerin etkileşimli olabilmesi için kaçınılmaz biçimde veri tabanı yapıları üzerinde işlemleri. Bu unsur etkileşimli belgesel projelerinin tasarımının ve üretiminin veri tabanı türlerinin farklı olanakları içinden düşünülerek yapılması gerekliliğine işaret eder. Dördüncü ortak kurucu unsur etkileşimli belgesellerin zaman-mekân bütünlüğünün ve anlatı akışının doğrusal olmayan biçimlerde de işleyebilmesi. Bu ilk dört ortak kurucu unsur—ki sondan başlarsak, ardışık biçimde, her biri bir öncekini gerektiriyor—etkileşimli belgeseller için bir zorunluluk olarak ortaya konabilir. Yani bir belgeselin etkileşimli belgesel olarak kabul edilebilmesi için bu dört ortak kurucu unsuru içermesi gerekir. Öte yandan, bunlardan sonra sayacağım kurucu unsurlar etkileşimli belgeselin gelişmişlik seviyesini artıran ve farklı türden etkileşimli belgesellerin oluşmasını mümkün kılan kurucu unsurlar olarak görülebilir. Beşinci kurucu unsur etkileşimli belgesel projelerinin seyircisini bir oyuncuya dönüştürme yönelimi içinde olması. Bu nedenledir ki etkileşimli belgeseller oyun-dolu niteliklerle tasarlanır. Son olarak, altıncı kurucu unsur ise, etkileşimli belgesel projelerinin üretiminde genişleyen bir disiplinler arası anlayışın olması. Bu sonuncu unsur ne kadar güçlü olursa, etkileşimli belgeselin kalitesi de o kadar yükselir.

Etkileşimli belgesellerin sıraladığım bu kurucu unsurlarını tartışmaya açabilmek için öncelikle, zamanımızın yeni ortamını kapsayan geniş çerçeveli bir tanıma başvurmamız gerekir. Lev Manovich zamanımızın yeni ortamını, en geniş haliyle, "dijital ortamın kendisi, materyali ve mantıksal organizasyonu" olarak tanımlar (2002, s.37).

## **Zamanızın Dijital Ortamı**

Manovich'in tanımından hareketle, zamanımızın yeni ortamı üzerinde işleyen belgesel dediğimizde, gerçeği belgeleme niyetiyle üretilmiş belgeselin dijital olarak üretilen (dijital olarak üretilmemişse muhakkak dijitalleştirilen); dijital materyalin niteliklerinin sunduğu olanaklarla işleyen; dijital olanın işlenmesini ve organizasyonunu mümkün kılan mantıksal çerçeveleri yapısal olarak kullanan belgesel projeleri olduğunu görürüz. Sonuç olarak, zamanımızın yeni ortamı dijital teknolojinin olanakları ile kurulduğundan, bu dijital ortam üzerinde işleyen etkileşimli belgesellerin en geniş tanımı (Manovich'in yukarıdaki tanımı izlenerek)

şöyle yapılabilir:

-- İnternette sunulan web siteleri, uygulamalar veya belli platformlar üzerinde işleyen;

-- Dijital olanaklardan yararlanan ve özellikle hiper metin biçiminde, etkileşimli olarak sayfa biçimleri ve onlara ait içerik türleri arası sıçramaların, geçişlerin yapılabildiği;

-- Farklı ortamlar içinde üretilmiş farklı ifade tarzlarını (metin, fotoğraf, video, ses, infografik ve çizim, illüstrasyon, resim gibi klasik sanatların fotografik reproduksiyonları) dijital çoklu-ortam (*multimedia*) olarak bir araya getirebilen;

-- Bunları farklı format ve ara yüzlerde (sanal gerçeklik, etkileşimli yerleştirme, bilgisayar oyunu, animasyon, dijital video, vb) seyircisine sunan belgesel projelerine dijital etkileşimli belgesel diyebiliriz.

Zamanımızın dijital ortamı ve aygıtları üzerinde işleyen etkileşimli belgesellerin, sinematografik olarak üretilmiş, sinema salonlarında perdeye yansıtılan belgesel filmlere ve televizüel bir anlayışla üretilerek televizyonlarda yayınlanan belgesellere eklenmesiyle bir kez daha görsel-işitsel belgeselin kapsamı genişler. Somutlaştırarak ifade edersek burada bilgisayar, tablet ve cep telefonlarının ekranlarında işlemek üzere etkileşimli olarak tasarlanmış, internet üzerinden erişilen, dijital belgesel projelerinden bahsediyoruz.<sup>4</sup>

Bu aşamada, etkileşimli belgesel türlerinden örneklere erişilebilen iki önemli kaynağı paylaşalım. İlki, 1939 yılında, belgesel sinemanın önemli figürlerinden John Grierson tarafından kurulan, Kanada'nın kamu yayıncılığı kurumu olan NFB (*National Film Board of Canada*). NFB'nin resmi web sitesinin ana sayfasından etkileşimli (*interactive*) sekmesine geçildiğinde <<https://www.nfb.ca/interactive/>> farklı türden çok sayıda etkileşimli belgesele erişim sağlanabiliyor. Buradaki etkileşimli belgeseller, web sitelerinden erişilebilecek (*Web Experiences*), uygulama olarak indirilebilecek (*Apps*), kuşatıcı biçimde sanal gerçeklik ortamında

<sup>4</sup> Sanal gerçeklik (SG) setleri ile işleyen veya artırılmış gerçeklik (AG) olarak tasarlanmış kurmaca olmayan dijital içeriklerin neden burada sayılmadığı, neden bu makale kapsamı içine alınmadığı sorulabilir. Kuşatıcı (*immersive*) niteliği ile öne çıkan SG ve AG aygıtlarında da dijital belgesellerin karşılık bulduğu ve zamanla daha çok bulacağı ortada. Öte yandan, kuşatıcılığa dayalı farklı anlatım tarzlarına ait yeni biçimlerin halen aranmakta olduğu zamanımızda SG, AG ve benzeri yeni dijital teknolojileri bu makalenin kapsamına almak, sadeleştirerek kavramaya çalıştığımız meseleleri altından kalkamayacağımız bir karmaşıklık düzeyine taşıyabilir. Yeni anlatım tarzlarının deneysel bir aşamada olduğu SG, AG gibi görece yeni dijital teknolojileri, en azından bir süre daha, ayrıca ve kendi içinde tartışmak gerektiğini düşünüyorum.

deneyimlenebilecek (*Virtual Reality*), yere özel olarak kurulmuş yerleştirmeler olarak ziyaret edilebilecek (*Installations*)<sup>5</sup> ve sosyal medyada takip edilebilecek (*Social Media*) olarak kategorize edilmiş etkileşimli belgeseller.

İkinci önemli kaynak alan ise MIT'de (*Massachusetts Insititute of Technology*) kurulmuş olan *Open Documentary Lab*'in küratörlüğünde oluşturulmuş bir veri tabanı: "docubase" <<https://docubase.mit.edu/>>. "Dijital çağda belgeseli dönüştüren kişiler, projeler ve teknolojilerin etkileşimli olarak düzenlenmiş veri tabanı" olarak açıklanan "docubase" <<https://docubase.mit.edu/>> içinde (2022'nin ilk yarısında) dört yüzden fazla sayıda etkileşimli belgesel projesine erişmek ve bunları incelemek mümkün. Docubase veri tabanı açık uçlu olduğundan, bu sayı her geçen gün artıyor. Docubase web sitesinin hakkında bölümünde belirtildiği gibi, bu projelerin derlenmesi ile belgeselin geldiği sınırlara işaret etmekle kalınmıyor, belgeselin yeni biçimleri üzerine süren tartışma da genişletilmek isteniyor <<https://docubase.mit.edu/about/>>.

Bu iki kaynakta sunulan etkileşimli belgesellerden uygun olanlarını, tartıştığım meselelere karşılık gelen etkileşimli belgesel örnekleri olarak aşağıda kullanacağım. Böylelikle okur, yaptığım kavramsal tartışmaların pratik karşılıklarını somut biçimde takip edebilecek.

## Dijital Etkileşimlilik

Şimdi etkileşimli belgeselin ikinci ortak kurucu unsuru olan "dijital etkileşimlilik"e geçelim. Judith Aston ve Sandra Gaudenzi'nin, alanının kurucu metinlerinden biri olarak, çokça başvurulan makalelerindeki "etkileşimli belgesel" tanımını hatırlayalım: "'Gerçeği' belgelemek niyeti ile yola çıkan ve bu niyeti gerçekleştirmek için dijital etkileşimli teknoloji-

<sup>5</sup> Burada söz edilen "yerleştirmeler" çağdaş sanatçılar tarafından üretilen ve çağdaş sanat mekânlarında tüketilen kurmaca olmayan içeriğe dayalı etkileşimli projelerdir. Bu bağlamda sözü edilen etkileşimli belgesel projeleri, bugüne kadar belgesel film üreten, sinematografik veya televizüel bir dil ile çalışan belgeselcilerin yanı sıra, farklı sanat alanlarından gelen sanatçıların da (ya da farklı uzmanlık alanlarından gelen profesyonellerin de) üretimlerini kapsıyor. Bu bağlamda etkileşimli belgesel projeleri internet ortamında bilgisayar, tablet ve cep telefonlarının yanı sıra galerilerde, müzelerde veya özel olarak düzenlenmiş mekânlarda etkileşimli yerleştirmeler biçiminde de ziyaretçisine sunulabiliyor. Bu etkileşimli yerleştirmeler o mekânda deneyimlenmek üzere tasarlandıklarından çoğunlukla kendi içinde, kapalı sistemler olarak çalışıyor. Yani diğer etkileşimli belgeseller gibi internet üzerinden erişilebilir olmayabiliyorlar. Etkileşimli belgeselin çağdaş sanat alanına bir saçılması olarak düşünülebilecek, kurmaca olmayan anlatılara dayanan bu çağdaş sanat projeleri de metnin kapsamı dışında tutulmuştur. Karşımıza çoğunlukla etkileşimli yerleştirmeler biçiminde çıkan bu kurmaca-olmayan içerikli etkileşimli çağdaş sanat işleri ayrıca tartışılmayı hak eden genişlikte başka bir konu.

den faydalanan her proje etkileşimli belgesel olarak düşünülebilir" (Astun & Gaudenzi, 2012, s. 125-126). Bu tanımında belgeseli tanımlayan temel edim olarak "'gerçeği' belgeleme" sabit ve esas olarak alınmış, bunu yaparken kullanılacak üretim araçları ve yöntemlerinin hesaba katması, sunulacağı ortamın sahip olması gereken temel nitelik olarak ise "dijital etkileşimlilik"e işaret edilmiştir. Sonuç olarak, etkileşimli belgesellerin ikinci temel kurucu unsuru, dijital dönüşle beraber zamanımız yeni ortamının ve aygıtlarının ortak niteliği haline gelen "dijital etkileşimlilik"tir (McMillan, 2006, s. 205).

Baştan uyaralım, etkileşimlilik bir mesele olarak dijital dönüşün çok öncesine giden bir tarihselliğe sahip. Yani, bu metnin içeriği ve temel meselesi gereği her ne kadar etkileşimin dijital haliyle ilgileniyor olsak da şunun farkında olmalıyız: Dijital etkileşim üzerinden tartıştığımız meselelerin dijital öncesinde de var olan biçimleri bulunabilir (McMillan, 2006, s. 206). Ayrıca, "dijital etkileşim"i tartışırken, bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojilerinin iç içe geçtiği internete bağlı bilgisayar, tablet ve cep telefonu üzerinde işleyen dijital belgeseller ile bu metni sınırlandırıyorum. Son olarak şunu da vurgulamak isterim: Etkileşimli belgesel literatüründe, etkileşim ve etkileşimliliğin tanımlanmasından daha çok, nasıl işlediği ile etkileri ve sonuçları tartışılıyor.<sup>6</sup> Örneğin Kate Nash 2004 yılında yayınlanan makalesinde, etkileşimliliğin tanımını yapmak yerine, etkileşimliliği dijital belgesel bağlamında, var olan belgesel ve yeni medya çalışmaları üzerine düşünme biçimleriyle ele alır. Analizinde etkileşimliliğin teknolojik, ilişkisel ve deneyimsel boyutlarının tartışılacağına tesbit eder. Söz konusu boyutlardan bakıldığında sorulan temel soruları ise sırasıyla şöyle formüle eder: "Seyirci belgesel içeriğiyle ilişki içinde ne yapabilir? Seyirciye nasıl sesleniliyor ve seyirci nasıl konumlandırılıyor? Seyirci ne deneyimliyor?" (Nash, 2014, s. 51). Nash bu sorulara yol açan üç boyuta, dördüncü bir boyut olarak, "söylem"i ekler. Böylelikle bir fâil olarak kullanıcıya dönüşen seyirci ile belgeselin hâkim sesini tasarlayan belgeselci arasındaki ilişkiyi sorgular (Nash, 2014, s. 51).

<sup>6</sup> Sally J. McMillan, etkileşimlilik araştırmalarının üç geleneği olduğunu tesbit ediyor. Bu gelenekleri insan-insan etkileşimi, insan-belge etkileşimi, insan-sistem etkileşimi olarak adlandırıyor. Sonrada, bu etkileşim geleneklerinin her birini zamanımızın yeni dijital ortamı öncesinde ve içinde aldıkları biçimler üzerinden inceliyor (McMillan, 2006). Öte yandan daha makalesinin başlangıcında şunu da açıkça ifade ediyor: "Etkileşimlilik, genellikle, yeni medyanın temel karakteristiklerinden biri olarak düşünülür. Fakat yeni medyanın etkileşimli olduğunu söylemek yeterli değil. Önemli olan onu etkileşimli yapanın ne olduğu. Ayrıca şunun da farkında olmalıyız ki etkileşimlilik farklı bağlamlardaki farklı kişiler için farklı anlamlara gelir" (McMillan, 2006, s. 205).

Nash, sekiz yıl sonra 2022 yılında yayınladığı kitabında ise dijital etkileşimliliği bu sefer performans perspektifinden kavramsallaştırır.<sup>7</sup> Etkileşimli belgesel literatüründe etkileşim “ilişkisellik, süreç, dâhil olma, deneyim, söylem, yorum ve eylem üzerinden düşünüşülürken, performans üzerine oluşmuş kuramsal çerçeve eylem, süreç, dâhil olma ve duygulanımı birbirine bağlar” (Nash, 2022, s. 9). Bu bağlamda, dijital belgeseldeki etkileşimlilik ile performans arasında bir titreşimden söz etmek mümkün. Nash, bu titreşimden hareketle, etkileşimliliği performans üzerinden ele alarak iki düşünce ortaya atar: Performansı “yaratıcı süreç içinde farklı fâiller arasındaki bir müzakere olarak” ve “(kendinin) sunum(u) için bir fırsat olarak” düşünmek. Bu iki düşüncenin etkileşimin sağlayacağı değerler üzerine eleştirel bir araştırma için farklı perspektifler sunabileceğini iddia eder (Nash, 2022, s. 9). Nash’in bize önerdiği bu perspektifler üzerinden gidersek, sözünü ettiği müzakere içinde olan farklı fâilleri, dijital teknolojik olanaklar sunan altyapılar, sistemler, yazılımlar; yeni anlatı tarzlarının sağladığı olanaklar içinde seyirciden kullanıcıya-oyuncuya dönüşen özneler, sosyal aktörler; dijital belgesel pratikleri içinde yeni anlatım tarzları arayan belgeselciler, tasarımcılar olarak düşünebiliriz. Bu fâillerin her birinin diğerleriyle girdiği etkileşim içinde kendilerini sunma konusunda yeni fırsatlar ortaya çıkacağı da açıktır.

Dijital etkileşimlilik, ağırlıklı olarak internet üzerinde, dijital aygıtlarda yapılan her seçmeye anında karşılık veren, arkada işleyen dijital altyapı ve sistemlere; önde ekranda beliren ara yüz tasarımına; arkadaki

<sup>7</sup> Marsha Kinder 2002 yılında yayınladığı makalesinde, yeni dijital ortam üzerinden çokça tartışılan etkileşimliliği Bunuel sineması özelinde, dijital öncesine taşımıştır. Burada dijital etkileşimli belgesel öncesine ait bir sinemacıyı tartışmasına rağmen Kinder’a referans vermeyizden nedeni, etkileşimliliği performans üzerinden tartışırken zihin açıcı bir yaklaşım ortaya koymasıdır. Makalesinde kullandığı temel terimleri berraklaştırırken etkileşimliliğin kimi kuramcılar tarafından (varılacak nihai durumdaki haz olarak) fetişleştirilmesinin, kimileri tarafından da (kurgulanmış bir aldatmaca olarak) şeytanleştirilmesinin önüne geçmek için, kavramı performans üzerinden düşünmeyi önerir. Kinder’a göre, anlatıların kullanıcı ve oyuncusunu bir icracı (*performer*) olarak görmek gerekir. Sesini ya da çalgı aletini kullanan müzisyen bir besteyi ya da oyuncu bir eserdeki rolünü icra ederken kendi kişisel özelliklerini icrasına dâhil eder ve yaşadığı deneyim bir anı olarak belleğindeki veri tabanına kaydedilir. Eserin başka kullanıcılar veya oyuncular tarafından yapılan icraları da aynı veri tabanında kayıt altına alınır. Artık bir sonraki icra yalnızca metin tarafından belirlenemez. Metnin yanı sıra, anlatının kullanıcı ve okuyucusunun kendisine ve başkalarına ait en geniş performans repertuarı tarafından da belirlenir. Tam bu noktada, esas derdi dijital ortam öncesine ait olan Bunuel’in sinemasını tartışmak olan Kinder, “etkileşimi öne çıkaran yeni dijital ortam ve onun eleştirel söylemi üzerine düşünmenin, daha önceki ortamlarda üretilmiş anlatı biçimlerinin ayırt edici etkileşim potansiyellerini yeniden düşünürken bizi cesaretlendireceğini” iddia eder (Kinder, 2002, s. 4-6).

sistemle öndeki ara yüzü bir araya getiren etkileşim tasarımına dayanır. Buradaki etkileşim sahne sanatları seyircisinin tepkisinden de sinema veya televizyon izleyicisinin durumundan da farklıdır. Sahne sanatlarında (herhangi bir tiyatro oyunu ya da konserdeki) seyircinin karşısındaki performansa verdiği tepki anlık ve kısmen öngörülemezdir (Hudson & Zimmermann, 2015, s. 4). Sinema seyircisi veya televizyon izleyicisi ise etkileşimden çok, edilgen bir tâbi olma ilişkisi içinde, kendini görsel-ışitsel anlatı biçiminin akışına bırakır. Akışa içkin belli dramatik uyarılara (sinema salonunun kamusal alanı içinde topluca ya da televizyonun evcil ortamında kolektif izleme içinde) tepki verir. Dijital belgesellerde ise, öznenin seyirciden çok bir kullanıcıya, hatta ara yüz, etkileşim ve deneyim tasarımına bağlı olarak bir oyuncuya dönüşmesi beklenir. Söz konusu öznenin kullanıcı-oyuncu olarak, çoğunlukla duraklamalar biçiminde kendisine sunulan aralıklarda, bir altküme oluşturan olasılıklar arasından sisteme bir girdi oluşturmak için, bireysel olarak ya açık seçenekler arasından bir tercih yapması ya da kapalı olasılıklar içinden şansına denk gelenle akışı sürdürmesi beklenir.

Dijital teknolojilerle birlikte gelişen ve çoğalan hikâye anlatma teknikleri içinde "etkileşimlilik" in anlamı genişler, kullanımı değişir. "Artık seyirci-kullanıcı basitçe durağan bir metni aktive etmekle kalmaz, etkileşime girerek metni birlikte yaratmaya, deneyimini tanımlayan seçimler yapmaya başlar" <<https://momentsofinnovation.mit.edu/interactive>>. Oyundan çok şey ödünç alınır. Seyirci kullanıcıya, zamanla da kullanıcı oyuncuya dönüşür. Burada dikkat edilmesi gereken husus, dijital etkileşimlilikle seyirci-kullanıcı-oyuncu konumlarının tarihsel olarak kronolojik bir anlayışa dayalı, doğrusal bir gelişme çizgisinin ötesine geçtiğinin farkında olmaktır. Bugün dijital etkileşimliliğe girişen öznenin içinde olduğu durum, seyirci-kullanıcı-oyuncu konumlarının geçişken biçimde bir arada olduğu, öznenin bu konumların her biri veya bileşimleri içinde bir fâil olarak var olduğudur. Yani etkileşimli belgeselin seyirci-kullanıcı-oyuncu öznesi, dijital ortamın ve aygıtların ona sağladığı dijital etkileşim olanakları içinde, belgesel sinema seyircisinden ve televizyon belgeseli izleyicisinden daha farklı bir deneyim yaşar.

Etkileşimliliğin dijital hâli ile katılımcılık ve işbirliği bir arada işlemeye başlar. Temel düzeyde, etkileşimli belgeselde öznenin etkileşime girmek için etkin rol alması, harekete geçmesi, etkileşimli biçimde tasarlanmış olan dijital belgeselin üstünde çalıştığı sistemin de buna tepki olarak karşılık vermesi gerekir. Sonuçta, dijital ortamda etkileşim söz konusu olunca, katılım ile işbirliği ve etkileşim birbirlerini gerektirir. Etkileşimlilik, dijital öncesi dönemlerde olduğu gibi, özneyi okuyucu olarak metinsel dünyaya doğru çekerken; dijital etkileşimlilik halinde, dijital

belgeselin üzerinde işle(n)diği sistemin sağladığı katılımcılık ve işbirliği olanakları sayesinde, seyirci-kullanıcı-oyuncu özne üretici olarak yöneldiği dünyayı kurma olanağına kavuşur <<https://momentsofinnovation.mit.edu/interactive>>.

Öte yandan dijital etkileşimlilik belgeselin dijital üretimini (ya da dijitalleştirilmesini) gerektirse de, salt dijital olarak üretilmiş bir belgeselin internete yüklenmesi onu kendiliğinden etkileşimli belgesel kılmaz. Bu durumda karşımıza çıkan şey, daha basite indirgeyerek söyleyecek olursak, dijital olarak çekilmiş bir belgeselin (ya da analog bir belgesel filmin dijitalleştirilerek) internet ortamına göçmesi ve bu ortamda doğrusal ve bütünlüklü olarak seyredilebilir hâle gelmesidir. Kimi zaman bu belgesellere web belgeseli dense de, bu durum basitçe web belgeseli teriminin yanlış kullanımıdır. Web belgeseli dediğimizde, sinema perdesi veya televizyon yerine bilgisayar, tablet veya cep telefonu gibi aygıtların ekranları için tasarlanmış; internet altyapısı üzerinden eriştiğimiz; bu ortam ve altyapının niceliksel ve niteliksel özelliklerini dikkate alarak dijital olarak üretilmiş; en düşük seviyede de olsa dijital etkileşimlilik barındıran belgeseller kast edilir.

Dijital belgeselerde “etkileşimlilik” dijital olanakların sağladığı farklı anlatım tarzlarının tasarlanmasında etkileşimin merkeze alınmasıyla mümkün olur. İnternette sunulan bu projeler hangi aygıtın ekranında etkileşime açık hâle geleceğine bağlı olarak tasarlanırlar. Bilgisayar monitörü, tablet yüzeyi ve cep telefonu ekranıyla kurduğumuz etkileşim biçimlerinin farkları tasarım süreçlerinde hep akılda tutulur.<sup>8</sup> Bu aygıtların her biriyle geliştirdiğimiz veya geliştirebileceğimiz duyuşsal ve bilişsel kapasite, tasarımı biçimlendiren temel unsurlar olarak hesaba katılır. Her bir aygıtlarla girdiğimiz bedensel ve mekânsal ilişki de etkileşimin tasarlanmasında önemlidir. Sonuç olarak tüm bu tasarım bileşenleri hipermetine dayalı katman (sayfa, çerçeve) sığramaları ve içerik geçişlerinin olasılığına dayalı olarak bir araya getirilir ve tasarım çerçevesi kurulur.

Sonuç olarak dijital etkileşimlilik, içinde yaşadığımız zamanların dijital ortamında ve aygıtlarında öne çıkan temel unsurlardan biridir. Zamanımızın bireyleri internet altyapısına dayalı çalışan bilgisayar, tablet ve cep telefonlarında temelde aynı edimi tekrar ederler: Kullandıkları aygıtın ekranında işlettikleri yazılım ve uygulamalarda sunulan almasıklar

<sup>8</sup> Bilgisayarın görece geniş ekranında daha çok fare-klavye kullanarak; tablet yüzeyinde dokunmatik kalem veya parmaklarımızı kullanarak; cep telefonu ekranında ise çoğunlukla işaret parmağımızı (yanı sıra baş ve orta parmaklarımızı) kullanarak geliştirdiğimiz jest repertuarı içinde ekranda yönümüzü belirler, tercihlerimizi yaparız. İşte bu farkların tümü, dijital belgeselin etkileşim tasarım ilkelerinin belirlenmesinde hesaba katılır.

arasından kendilerine en uygun olanı, akıllarına en çok yatanı aramak, bulmak ve seçerek aktive etmek. Dijital etkileşimli belgeseller söz konusu olduğunda bu durum temel edim olarak geçerli olmakla birlikte bir adım öteye geçilir: Günümüzün öznesi, seyirci-kullanıcı-oyuncu olarak, etkileşime girdiği anlatı dünyasının ortak kurucusu haline gelir. Dijital belgesellerin ortak kurucu unsurlarının üçüncüsü olan veri tabanı yapıları üzerinde işleme kaçınılmaz olarak bu aşamada devreye girer.

## Veri Tabanı Yapıları

Dijital etkileşimde veri tabanı yapılarının rolünü anlayabilmek için öncelikle veri tabanını burada ne anlamda kullandığımızı kısaca tanımlayalım. Bilgisayar biliminde veri tabanı verinin yapılandırılmış biçimde toplanmış halidir (Manovich, 2002, s. 194). Bu yapılandırılmış biçim içinde toplanmış olan veri, veri tabanının türüne bağlı olarak belli biçimlerde depolanır, düzenlenir; belli parametrelere göre filtrelenebilir, dizilebilir; belli komutlarla yapılandırılabilir, içinde arama yapılabilir (Nash, 2022, s. 18). Manovich, veri tabanının sağladığı bu olanaklarla veri üzerinden yaşanan deneyimin bir anlatı okumaktan veya film seyretmekten çok farklı olduğunu belirtir (Manovich, 2002, s. 194). Okunan kitaptaki veya seyredilen filmdeki anlatı "kaçınılmazlık, bütünlük, tekillik içinde kendini ortaya koyarken, veri tabanı olumsuzluğa, almaşıklara ve inşa sürecine dikkatinizi çeker" (Nash, 2022, s. 18). Erwin Panofsky nasıl doğrusal perspektifi modern çağın sembolik formu olarak görüyorsa, Lev Manovich de veri tabanının bilgisayar çağının sembolik formu olarak "kendimize ve dünyaya dair deneyimimizi yapılandırmanın yeni bir yolu" olduğunu iddia eder (Manovich, 2002, s. 194). Öte yandan "kültürel bir form olarak veri tabanının dünyayı madde listeleri olarak temsil ettiğini ve bu listeyi düzenlemeyi reddettiğini" belirttikten sonra klasik anlatının, bunun tersi bir hamleyle, görünüşte düzensiz olan maddeler (olaylar) arasında neden-sonuç ilişkisine bağlı bir düzenleme kurduğunun altını çizer. Sonuç olarak Manovich'e göre, "veri tabanı ve (klasik) anlatı doğal düşmanlardır" ve insanlığın temel edimlerinden biri olan dünyayı anlamlandırma gayreti üzerine birbirleriyle yarış halindedirler (Manovich, 2002, s. 199). Katherine Hayles ise, Manovich'in veri tabanı ve anlatı arasında kurduğu karşıt ve rekabetçi anlayışı aşmak üzere, veri tabanını ikâme edecek daha kapsamlı bir kavram olan "olanak mekânı" nı önerir (Hayles, 2005). Anlatıya dair farklı kuramlardan yararlanarak ürettiği bu kavram, bilgisayar biliminde kullanılan anlamıyla veri tabanının veri ile kurduğu ilişkiyi epistemolojik olarak aşan, çok daha geniş bir tanıma sahiptir. Böylelikle, basılı olarak yayınlanan edebiyatın yanı sıra ortaya çıkan elektronik yayınlarda ve bu metnin esas konusu olan dijital belgesellerdeki farklı anlatı biçimlerine dair hem epistemolojik kategorilerin hem de bunların



ontolojik izdüşümlerinin tartışılması olanaklı hale gelir. Hayles'in olanak mekânı kavramıyla, anlatıyı veri tabanının doğal düşmanı olarak düşünmek yerine, onunla "birlikte evrimleşen eşi" olarak düşünebilir oluruz (Hayles, 2005). Bu bağlamda Nash, klasik anlatıyı yeniden üreten veri tabanı yapılarının yanı sıra anlatı olmayan (*non-narrative*) veri tabanı belgesel türleri tanımlar. Klasik anlatı yapısını yeniden üreten veri tabanı belgesellerini şöyle sınıflandırır: Klasik anlatı yapısını veri tabanı biçiminde kurulan arşiv ile güçlendiren; çatallanan anlatı patikaları kuran; paralel anlatılarla işleyen; modüler anlatılara dayanan dijital etkileşimli belgeseller (Nash, 2022, s. 27-32). Anlatı-olmayan etkileşimli belgesel türlerini ise, kullanılan veri tabanı tipleri üzerinden şöyle adlandırır: Veri tabanındaki verilerin kategorileri üzerinden işleyen "kategorik veri tabanı"na dayalı; köksap (*rhizome*) oluşumlarının ve yeniden oluşumlarının her yönlü bağlantılarıyla işleyen "mozaik veri tabanı"na dayalı; uygulanımsal bilişlerle işleyen "poetik veri tabanı"na dayalı dijital etkileşimli belgeseller (Nash, 2022, s. 32-37).

İster klasik anlatıya dayalı ister anlatı-olmayan yapıda olsun, seyircinin dijital belgeselle etkileşime geçebilmesi için gerçeğe dayalı bir anlatının kayıt altına alınmış—ya da farklı tekniklerle üretilmiş—olası bileşenleri almaşıklar halinde seyirciye sunulmalıdır. İşte bu olası bileşenlerin hepsi veri tabanı yapıları içinde saklanır ve kodlanır. Böylelikle seyirci, kullandığı aygıtın etkileşimlilik repertuarı içinde tasarlanarak kendisine sunulmuş anlatı almaşıkları arasından kendi dizgesini kurarak (ya da kurmadan rast gele) tercihler yapar. Yapılan her tercih etkileşimin belli bir anlatı katmanından almaşıklar arasından seçilen bir anlatı katmanına sığırması ve belli bir anlatı içeriğinden seçilen anlatı almaşığı içeriğine geçilmesi ile sonuçlanır. Etkileşimli belgesel alanının önde gelen belgeselcilerinden biri olan Katerina Cizek'in New York Times arşiviyle işbirliği yaparak gerçekleştirdiği ve NFB'nin uzun yıllar sürdürdüğü *Higgrise* projesinin bir parçası olan *The Short History of Higgrise* belgeselinin açılışı, proje için kullanılan veri tabanı yapısının görselleştirilmesi ve açıklanması<sup>9</sup> açısından dikkate değer bir örnektir <[https://www.nfb.ca/interactive/a\\_short\\_history\\_of\\_the\\_higgrise](https://www.nfb.ca/interactive/a_short_history_of_the_higgrise)>. Açılıştta, yüksek yapıların dünyadaki 2500 yıllık tarihini sosyal eşitlik açısından ele alan bu etkile-

<sup>9</sup> Bu açıklama bir kez oynuyor. Projeyi, aynı bilgisayarda ikinci kere çalıştırdığınızda, veri tabanı görselleştirmesi ve açıklamasına erişmek mümkün değil. Eğer görselleştirme ve açıklamaya tekrar erişmek isterseniz, internet tarayıcınızın ön belleğini temizlemeniz gerekecektir. Ya da <<https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>> adresinde projenin NY Times altyapısı üzerinde işleyen ara yüz tasarımında, ekranda solda görünen "?" [INSTRUCTIONS] düğmesine basarak bu görselleştirme-açıklamaya tekrar tekrar erişebilirsiniz.

şimli belgeselin işlettiği veri tabanının grafik temsili görülürken, belgeselin etkileşimliliğine dair üst-sesten şu metni dinleriz:

*To watch the film just lean back and relax. At any time, click down to dig deeper and get the facts. Dig deeper and deeper, click and drag your mouse. At any time click up and the film resumes back on its tracks. —* Filmi seyretmek için sadece arkana yaslan ve rahatla. Dilediğin zaman daha derine inmek için aşağıya tıkla ve olgulara ulaş. Derine, daha derine in, tıkla ve fareni sürükle. Dilediğin zaman yukarıya tıkla ve film kaldığı yerden sürsün.

Açıklama metninden de anlaşılacağı üzere, seyirci dünyadaki yüksek binaların sosyal eşitlik açısından tarihini aktaran dört kısa belgeselin tümünü alışılageldiği doğrusal hikâye anlatım tarzı içinden, oturduğu yerde sırtını yaslayarak rahatça seyredebilir. Ama isterse, yaslandığı rahat yerden bir parça kıpırdar ve ekrandaki oynatma çubuğunun altındaki keşfet okuna tıklayarak filmin akışını kesintiye uğratar. Artık konu hakkında farklı türden görsel-işitsel materyallere ve bu materyallerin barındırdığı malûmata ve olgusal bilgilere ulaşmak mümkündür. Bir kullanıcı olarak seyirci farklı imlerle gösterilen ve basit yönergeler taşıyan görsel belirteçlere tıklayabilir; bir oyuncu gibi belli görsel belirteçleri fareyle tutup sürükleyebilir. Sürükleme sonucunda ortaya çıkan unsurları çoğaltmak isterse sürüklemeyi tekrar edebilir. Seyirci-kullanıcı-oyuncu çerçevesinin yukarısındaki "filme geri dön" yukarı okuna tıkladığındaysa film kesintiye uğradığı yerden doğrusal akışını sürdürür.

Dijital veri tabanlarının farklı amaçlar için yapılandırılmış farklı niteliklere ve kapasitelere sahip türleri (hiyerarşik, network, ilişkisel, nesne tabanlı)<sup>10</sup> var. Etkileşimli belgeselci, ilk olarak, yapacağı dijital belgeselin anlatı yapısı ve bu yapı içinde seyircisiyle kuracağı etkileşim biçimiyle tutarlılık gösteren niteliklere sahip veri tabanı türünü seçer. Bundan sonra kurulacak anlatı ve etkileşim biçimine uygun veri tabanı tasarımı, inşası ve yönetimi ayrı ayrı işlerdir. Dijital öncesi analog dönemden başlayarak sinemacılar çektikleri görüntüleri tasnif ettikleri çekim kaydı tablosu (*shooting log sheet*) denilen dökümleri kullanagelirler. Bu tablolar çekime dair niceliksel ve niteliksel verilerin kategorize edildiği düzenli dökümlerdir. Bu tablolar vasıtasıyla, bir yandan anlatı yapısının ve biçiminin hangi görüntülerle-seslerle kurulacağını bir veri dökümü oluşturulur, diğer yandan çekimin ve montajın zaman-emek ekonomisi etkin ve verimli hale getirilir. Bu görsel-işitsel materyal veri tabloları bugünün gelişkin ve çeşitlilik gösteren dijital veri tabanlarının görece basit

<sup>10</sup> Bu veri tabanı türlerine dair fikir sahibi olabilmek için Manovich'in "Database as Symbolic Form" (1999, s. 81) metnine bakabilirsiniz.

analog karşılıklarıdır.<sup>11</sup> Tersinden söylersek, zamanımızda etkileşimli belgesel yapmaya yönelik bir belgeselci analog görüntülerin tasnif edildiği bu veri tablolarını aşan bir çeşitlilik ve kapasite ile karşı karşıyadır. Bu anlamda etkileşimli belgeselci, analog döneme kıyasla, görsel-işitsel veriye dair daha geniş olanaklara sahiptir. Öte yandan, bu geniş olanakların ortaya çıkardığı karmaşıklık nedeniyle de daha farklı meslek gruplarıyla çalışmayı öğrenmesi ve daha karmaşık veri yönetim süreçleriyle baş etmesi gerekir.

Kate Nash, etkileşimli belgesellerde bir kültürel form olarak veri tabanının iki arzuyu barındırdığını ortaya koyar. İlki "belgeselin örgütlenmesinde (klasik) anlatının egemen kip olmasından kaçınma arzusu"-dur. İkincisi ise, ilkinin bağlı biçimde, "çok sesliliği teşvik etme arzusu" (Nash, 2022, s. 17). Diğer bir deyişle, veri tabanını farklı seslerin kendini ifade edebildiği bir olanak mekânı olarak kullanma arzusu. Patricia Zimmermann'ın çok sesli olarak nitelediği yeni medya belgeselinin çok sesliliğinin Barok kökeni, dijital veri tabanı yapılarıyla olanaklı hale gelir. Tek sesli ve tek argümanlı bir belgesel anlayışından çok sesliliğe geçilmesinin yanı sıra "çok sayıda strateji, çok sayıda teknoloji, çok sayıda ara yüz, ve çok sayıda yineleme (iterasyon)" de mümkün olur (Zimmerman, 2018 Yaz, s. 9). Veri tabanı yapıları sayesinde etkileşimli belgeseller klasik anlatı yapısının "tek müellifi, tek sesli, tekil olarak kapatılmış" belgesel anlayışının dışına çıkabilirken, "bilgi ve deneyim için de yeni mimarilerin icadı" mümkün hâle gelir (Zimmerman, 2018 Yaz, s. 10).

Buraya kadar tartıştığımızı örneklerle somutlaştırmaya çalışalım. Eğer seyirci, yalnızca kendine sunulan anlatı almaşıkları arasında bir seçim yapmakla kalmayacak, bir kullanıcıya dönüşerek kendisi de belgeselin görsel-işitsel veri tabanına materyal ekleyebilir olsun isteniyorsa, açık yapılı bir veri tabanı kullanılmalıdır. Böylelikle seyirci bir kullanıcıya, hatta oyuncuya dönüşerek hem kendi hikâyesini belgesele dâhil edebilir hem de kendinden sonraki seyirci-kullanıcı-oyuncu özneler için

<sup>11</sup> Lev Manovich, Peter Greenaway'ı ve Dziga Vertov'u yirminci yüzyılın önde gelen "veri tabanı sinemacıları" (*database filmmakers*) olarak ele alır (Manovich, 2002, s. 209). Dziga Vertov'un "Kameralı Adam" (*A Man with a Movie Camera*, 1929) filminin ise "modern medya sanatları içinde en önemli veri tabanı hayali olduğunu" iddia eder (Manovich, 2002, s. 210). Bu belgesel film içinde, film yapım sürecine dair, öz-yansıtımsal görüntüler kullanılır. Bu görüntüler arasında, filmin montajcısı Elizaveta Svilova'nın film çekiminin ham materyalini seyredip parçalarına ayırdığını; her bir parçanın içeriğine dair notlar aldığını; sonra da bir dolabın kare gözlerine tek tek yerleştirdiğini görürüz (Manovich, 2002, s. 210). İşte bu görüntülerde Svilova'nın yaptığı performans tam da analog dönemin basit veri tabanı tasarımı ve inşasına karşılık gelir. Eşit kare gözlere ayrılmış (iki boyutlu matris görünümündeki) dolap ise analog veri tabanının fiziki karşılığıdır.

almaşıkları çoğaltabilir. Ancak, yalnızca açık yapılı veri tabanının sunulması yetmez. Seyirci-kullanıcı-oyuncunun açık yapılı veri tabanının tüm olanaklarını kullanabilmesi için belgeselcinin ona belgeselin işbirliği içinde üretilecek içeriğine dair bir çerçeve, bu içeriğe dair üretilmiş materyali yerleştirebileceği bir ara yüz ve bunların işlendiği dijital veri tabanını da kapsayan bir altyapı sunması gerekir. Bu duruma iyi bir örnek, Arap Baharı sürecinde Mısır'da yaşananların fâilleri tarafından anlatılabilmesi için üretilmiş bir platform olan *18 days in Egypt* etkileşimli imece belgeselidir (*collab-doc*) <<https://docubase.mit.edu/project/18-days-in-egypt/>>.<sup>12</sup> Seyirci-kullanıcı-oyuncu özneler, belgeselin içeriğine katkı sağlayan katılımcılar olarak, bu katkıyı yapabilecekleri ara yüzü, altyapıyı ve çerçeveyi onlara sunan yönetmen-tasarımcı ile işbirliği içinde belgeselin üretimini gerçekleştirirler. Kendileri için tasarlanmış ara yüzler aracılığıyla, belgesel projesinin açık veri tabanına farklı tür materyaller eklerler. Bu materyallerin içeriklerini tanımlarlar. *18 days in Egypt* imece belgeseli, açık veri tabanı yapısı ile—potansiyel olarak—sürekli biçimde yeniden üretim ve genişleme kapasitesine sahiptir.

Açık veri tabanı üzerine kurulmuş dijital etkileşimli belgeseller katılımcı kipte, belgeselci ile seyircinin birlikte üretimine açık belgesellerken, kapalı yapıda veri tabanı ile işleyen etkileşimli belgesellerde seyirci ancak yönetmenin kendisine sunduğu anlatı almaşıkları arasından tercihler yapabilir. Diğer bir deyişle, kapalı veri tabanı belgeselleri bireylerin işbirliğiyle filmin materyaline katkıda bulunmasına kapalı olmakla birlikte, seyirci-kullanıcı-oyuncu özneye halen belli almaşıklar arasında tercihler yapma, farklı anlatı sekansları kurma olanağı sunar. Kapalı veri tabanı üzerine tasarlanmış bir dijital belgesel olarak, belgesel sinemanın kendisi üzerine yapılmış *Capturing Reality* etkileşimli veri tabanı belgeseli, bu anlamda iyi bir örnektir <[https://www.nfb.ca/interactive/capturing\\_reality/](https://www.nfb.ca/interactive/capturing_reality/)>. Pepita Ferrari 2008 yılında, belgesel film yapmak üzerine, ağırlıklı olarak Kuzey ve Güney Amerika'nın önde gelen belgesel sinemacılarıyla gerçekleştirdiği mülâkatlara dayanan, uzun metraj bir belgesel yapar. Çekimlere katılan belgesel sinemacılara—veri tabanı belgeselinin açılış sahnesinde de belirttiği gibi— "belgesel nedir," "neden yapılır," "yönetmenler belgesel fikrini nereden bulurlar," "belgeseller hakikati temsil eder mi" gibi sorular sorar. Albert Maysles, Errol Morris, Nick Broomfield, Patricio Guzmán gibi tanınmış otuz sekiz bel-

<sup>12</sup> Bu etkileşimli belgesel için docubase veri tabanı içindeki genel bilgilendirmeye göz atarsanız, işbirliği (*collaboration*), birlikte yaratım (*co-creation*), katılımcı (*participatory*) niteliklerinin hepsinin birden sayıldığını görebilirsiniz. Bu nitelikler etkileşimli imece belgeselleri için bazen birlikte, bazen de—ince ayrımlarına rağmen—birbiri yerine kullanılabilir <<https://docubase.mit.edu/project/18-days-in-egypt/>>.

gesel sinemacıyla yaptığı seksen saati bulan mülâkat kaydından filmin içeriğini ve biçimini oluşturur. Uzun metraj belgesellerin hemen hepsinde olduğu gibi, yaptığı çekimlerin çok az bir kısmıyla filmini montajlayıp kapatır.<sup>13</sup> Ferrari uzun metraj belgesel filminde kullandığı ve kullanamadığı çekim materyalini farklı temalar altında sınıflandırarak 163 video klip tanımlar. Bu kliplerin yer aldığı etkileşimli veri tabanı belgeselini aynı adla NFB'nin web sayfasında ve bir uygulama olarak internette yayınlar. Böylelikle, çoğunlukla olduğu gibi, yönetmenin veya bir kurumun arşivinde kapalı olarak kalacak birçok anlamlı anlatı, seyirci-kullanıcı-oyuncu özneler için web sayfası veya uygulama ara yüzünden erişilebilir olur. Seyirci-kullanıcı-oyuncu özne, ara yüzde dolaşırken yapacağı tercihlere bağlı olarak, ya bir yönetmenin belgesel film yapmaya dair farklı konulardaki düşüncelerini ya da belgesel film üzerine belli bir konu hakkında farklı yönetmenlerin düşüncelerini seyredebileceği bir akışla karşılaşır. Benzer bir başka kapalı veri tabanı belgeseli ise tablette işlemek üzere tasarlanmış olan *Making Movie History-A Portrait in 61 Parts* projesidir <[https://www.nfb.ca/interactive/making\\_movie\\_history/](https://www.nfb.ca/interactive/making_movie_history/)>. Bu etkileşimli belgesel projesi de, yine kapalı bir veri tabanı tasarımı içinde, NFB'de çalışmış 61 sanatçı, şair figürün anlatılarına dayanmaktadır.

Bu noktada, Stuart Dinmore'un etkileşimli belgeselin ortak kurucu unsurlarından biri olan veri tabanı yapıları üzerine dile getirdiği iki hususa dikkat çekelim. İlk olarak, veri tabanları içinde farklı biçimlerde tutulan "ayrık arşiv materyalleri" alışageldiğimiz sinema ve televizyon belgesellerinin bütünlük anlatılarından farklı bir anlatı yapısıyla karşılaşmamızı mümkün kılar. Alışageldiğimiz sinematografik veya televizüel belgesellerde anlatı bütünlük bir akış halindedir. Montajda oluşturulduğu haliyle parçalar birbirine ya kesmelerle yapııştırılmış, ulanmış ya da videografik bir efektle veya geçişle birbirlerine bağlanmışlardır. Bu nedenle ritmik bir akışa sahip, bütünlük tek bir yapı olarak algılanırlar. Oysa etkileşimli veri tabanı belgeselleri bir arşivin ayrık tanımlı parçaları görünümünde karşımıza çıkarlar (Dinmore, 2014, s. 123). Bir arşivdeki gibi kategorize edilmiş bu ayrık materyaller genellikle belli konu veya temalara dayalı tasnif edilmiş parçalar (fragmanlar) halinde bize sunulurlar. İşte karşımızda duran bu arşiv düzeni görünümündeki yapı se-

<sup>13</sup> Belgesel sinemada çok sık görülen bir durum olarak çekilen materyalin çok az bir oranı kullanılarak film kurgulanır. Kurgulanan filmin toplam süresinin, yapılan tüm çekimlerin süresine oranına "çekim oranı" denir. Kurmaca sinemada, endüstri standardı olarak, çekim oranı 1:6 - 1:10 arası kabul edilir. Yani bir saatlik bir kurmaca film altı ile on saatlik çekimden kurgulanır. Bu oran belgesel sinemada 1:100 gibi bir orana çıkabilir. Örneğin, Pepita Ferrari'nin *Capturing Reality: The Art of Documentary* (2008) adlı bir buçuk saatlik belgesel filmi seksen saatlik çekimden üretilmiştir.

yirciyi kullanıcıya, oyuncuya dönüştüren temel dinamik olarak iş görür. Seyirci, ilk adımda, ayrık materyallerden oluşan bu arşivin kategorizasyon ve tasnif dizgesini kavrama gayretine girer. İkinci adımda ise, veri tabanının üzerinde çalıştığı platformun sağladığı etkileşim araçlarının kendisine sunduğu edimsel olanaklarla, bu ayrık materyalleri bir araya getirmenin farklı biçimlerini arar, keşfeder (Dinmore, 2014, s. 123). Sonuç olarak, Hart Cohen'in de belirttiği gibi, "veri tabanı platformları çok farklı formatlarda belgesellerin ortaya çıkmasını sağlayarak belgesel biçiminde bir devrime yol açabilir" (Cohen, 2012, s. 328).

### **Doğrusal-Olmayan Anlatı**

Etkileşimli belgeselin dördüncü kurucu unsuru anlatı akışının doğrusal olmayan biçimde kurulabilmesidir. Sinematografik görsel-işitsel düzenlemeyle yapılan belgesel filmler de, televizüel anlayışla yapılmış belgeseller de büyük oranda klasik doğrusal anlatı kalıbı içinde işlerler. Yani, kronolojik biçimde akan zaman-mekânda, olayların neden-sonuç ilişkisine dayalı biçimde birbirine bağlandığı, sosyal karakterin yaşamındaki değişimi, kendindeki dönüşümü izleriz. Tarihsel olarak tiyatrodan ve edebiyattan ödünç alınmış biçimiyle giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan klasik anlatı, üç perdeli senaryo yapısı içinde, belgesel film veya televizyon belgeseli için de aynı biçimde çalışır. Belgeselin kurulum sahnelerinde sosyal karakterin içine düştüğü temel çatışmayı barındıran olayları, bu olayların geçtiği zamanı-mekânı tanırız. Çatışmanın geriliminin artmasıyla yükselen anlatı zirvede düğümlenir. Bu düğümün çözülümüyle de finale varırız. Düğümün çözülümü sosyal karakterde dönüşümü açığa çıkarırken, seyircinin de bir katarsis (arınma) yaşamasını sağlar. Neden-sonuç zincirleri içinde kurulan bütünlüklü anlatının temel ereği zaten seyircinin hem zihinsel hem de duygusal bir arınma yaşamasının sağlanmasıdır. Neden-sonuç zincirleri yapısal olarak ne kadar güçlü kurulursa, seyirci de o kadar yüksek seviyede zihinsel ve duygusal bir arınmayla rahatlar. Daha açık ifade edersek, neden-sonuç zincirlerinin gücü ve finaldeki çözülümü seyircinin aklında herhangi bir şüphe bırakmayarak zihinsel bir berraklığa kavuşmasını sağlarken, olayın düğümlenmesi sürecinde neden-sonuç ilişkisi zinciri içindeki gerilimle duyguları yükselen seyirci çözülümle beraber duygularının boşalması ile hafifler, ferahlar.

Etkileşimli belgesellerde ise anlatı, neden-sonuç ilişkilerine bağlı olarak kronolojik biçimde akmak ve bütünlüklü tek bir yapı kurmak zorunda değildir. Yani, yukarıda açıkladığımız klasik anlatı yapısı üzerin-

den tasarlanması gerekmez.<sup>14</sup> Etkileşimli belgesellerin klasik bütünlüklü tek bir doğrusal anlatının dışına çıkabilmesi, dijital ortamın farklı teknolojik olanaklarından, bu ortamdaki ara yüz, etkileşim ve deneyim tasarımı anlayışından, belgeselcinin ve seyircinin geleneksel konumlarındaki ontolojik değişimden kaynaklanır. Şimdi bunları tek tek açıklayalım.

Etkileşimli belgesellerin üzerinde işlediği dijital ortamda veriye—belgeseldeki her bir anlatı parçasına—doğrudan erişmek mümkündür. Analog ortamda herhangi bir anlatı parçasına erişmek için kayıtlı olduğu ortamda ileri geri hareket etmeniz, gidip gelmeniz gerekirken, dijital ortamda geçici veya kalıcı belleklerde depolanan, veri tabanlarında kodlanmış olarak hazır bulunan anlatı parçalarına doğrudan erişilir. Böylelikle, dijital ortamda kendi içinde bütünlüklü anlatı parçaları ayrıık yapılar biçiminde, doğrudan ve anında erişilebilir halde hazır beklerler. Sonuç olarak, etkileşimli belgesellerin doğrusal olmayan anlatı yapıları içinde işleyebilmelerinin ilk koşulu dijital ortamda bir veri olarak her bir anlatı parçasına doğrudan ve anında erişme olanağı ile sağlanır. İkinci olarak etkileşimli belgesellerde, belgesel filmdeki veya televizyon belgeselindeki kadrajın yerini ara yüz, kadraj kompozisyonunun yerini ara yüz tasarımı alır. Belgesel filmde ve televizyon belgeselinde her bir kadraj kendisinden öncekinin sonucu, kendisinden sonrakinin nedeni olarak içeriğe, kompozisyona sahip ve bütünlüklü tek bir doğrusal anlatı kurmayı hedefler. Etkileşimli belgeselde ise ara yüz tasarımı içinde belgeselin anlatı parçaları açık biçimde bir arada veya yarı-açık biçimde kategorilere bölünmüş listeler, kümeler, yığınlar halinde seyirciye sunulur. Seyircinin, bir kullanıcı—hatta ara yüz tasarımına bağlı olarak bir oyuncu—gibi davranarak bu anlatı parçalarının içerikleri üzerinden meseleyi kavrama gayretine girmesi beklenir. Etkileşim ve deneyim tasarımı sayesinde de seyircinin ara yüzün barındırdığı montaj aracının olanakları ve kısıtları içinde, anlatı parçaları arasında öngördüğü ilişkilere bağlı seçimler yapması, edimsel olarak seçtiği anlatı parçalarını bir araya getirmesi, kendi an-

<sup>14</sup> Klasik anlatı modeli toplumsal ve kültürel alanda köklü arızalar yaratan bileşenlere sahiptir. Arıza yaratagelmış temel bileşenlerinden biri olan “kahraman” meselesini, Ursula Le Guin “Çuval Kuramı ve Kurgu” başlıklı denemesinde şöyle ele alır: “Roman temelde gayri kahramanca bir hikâye türüdür. Elbette Kahraman’ın ellerine de düşmüştür sıklıkla, çünkü Kahraman’ın hükümran tabiatı ve denetlenmesi imkânsız içgüdüğü her şeyi ele geçirip yönetmesini gerektirir; bir yandan da, yönettiği şeyi öldürmeye yönelik denetimi imkânsız içgüdüşünü denetim altında tutabilmek için buyruklar ve kanunlar yayınlr. Dolayısıyla, kendi borazancıbaşları olan Yasa Koyucular aracılığıyla buyurmuştur ki: Bir, anlatı dediğin ok gibi, mızrak gibi şuradan başlayıp dosdoğru şuraya gider ve TAK! Hedefini vurur (hedef de düşüp ölür); iki, roman da dâhil olmak üzere anlatının temel konusu çatışmadır; ve üç, içinde Kahraman yoksa, hikâye beş para etmez” (Le Guin, 2017, s. 62).

latı sekansını kurması beklenir (yukarıda aktardığım *Capturing Reality* ve *Making Movie History-A Portrait in 61 Parts* etkileşimli belgesellerinde olduğu gibi). Bu durum, etkileşim ve deneyim tasarımına bağlı olarak, doğrusal anlatının içinde akıştan çıkma ve ilgili başka anlatı parçalarını seyretme, inceleme, sorgulama biçiminde de olabilir. Bu bağlamda, Kate-rina Cizek'in *The Short History of Highrise* etkileşimli belgesel projesinin açılış sahnesini yeniden okuyalım:

-- Bu projenin etkileşimli belgesellerin ilk örneklerinden biri olması nedeniyle, söz konusu açılış sahnesi pedagojik bir sahnedir. Seyirciyi arkasına yaslanarak seyretmeye alışkın olduğu sinematografik veya televizüel belgesellerden farklı bir belgeselle karşı karşıya olduğu yönünde uyarır. Bu bağlamda seyirciye, bu belgeselle nasıl farklı biçimlerde etki-leşime girebileceğini, nasıl bir kullanıcı ve oyuncu haline gelebileceğinin malûmatını aktarır.

-- Seyirciye, arkasına yaslı o rahat halinden vazgeçmesi hâlinde gerçekleri katmanlı biçimde, derinlemesine nasıl keşfedebileceğini gösterir. Yani seyirciyi arkasına yaslı, pasif, edilgen halinden dik oturmaya ve aktif hale geçerek akışa müdahale etmeye davet eder. Seyircinin si-nema salonunda öğrendiği temel davranış normu koltuğunda arkasına yaslanarak kendisini sessizce, doğrusal filmik akışa bırakmasıdır. Şimdi kendisine bunun tersini yapması, aldığı sinema salonu terbiyesinden (ya da ev konforu içinde televizyon seyretme alışkanlığının rahatlığından) vazgeçmesi önerilmektedir. Alışageldiği davranış biçiminin tersine bir hareketlenme ile dik oturup kendini bıraktığı filmik akışa karşı ayık hale gelmesi ve konuyla ilgili farklı malûmatlar içeren katmanlı, derinlemesi-ne anlatılara erişmek için akışı kesintiye uğratmasının mümkün olduğu söylenmektedir.

-- Eğer seyirci yaslandığı yerden dikelir ve aktif biçimde filmin doğrusal akışını kesintiye uğratma kararını verirse, yeni veri ve malû-matlar içeren anlatılarla karşılaşır. Bu karşılaşma, akışını kesintiye uğ-rattığı filmin seyrettiği bölümünü yeniden anlamlandırmakla kalmaz, filmin geri kalanında da kendisine önerilen—kulağına demonik bir çağrı gibi fısıldanan, artık gözüne daha fazla görünen—aktif seyretme rejimi-ni sürekli gözden geçirmesini, düşünmesini, duyumsamasını sağlar.

-- Seyirciliğinin yanı sıra kullanıcı ve oyuncu olmaya başlayan özne, filmin anlatısını yeniden üretebildiğini fark eder, etkin bir fâile dönüştüğünü hisseder. Kendi seyirci-kullanıcı-oyuncu konumunu aynı etkileşimli belgesel projesiyle karşılaşan diğer öznelerden farklı kurma olasılığı ortaya çıkar.



Son olarak, seyircinin ve belgeselcinin ontolojik konumlarını geleneksel belgeselin dayandığı doğrusal, bütünlüklü anlatı yapısı ve etkileşimli belgeselin doğrusal olmayan anlatı tasarımı üzerinden ayrı ayrı ele alalım. Geleneksel belgeselin üretiminde işleyen klasik model, seyircinin zihinsel berraklığa kavuşması ve duygusal boşalma yaşaması ereğiyle kurgulanan, neden-sonuç zincirleriyle sıkı sıkı örülmüş bütünlüklü bir anlatı yapısı inşa etmeye dayanır. Her bir sahne bir öncekinin sonucu, bir sonrakinin nedeni olarak işler. Bu yapıyı belgeselci kurar, seyirci edilgen biçimde izler. Bu durum seyircinin ve belgeselcinin klasik anlatıdaki ontolojik konumlarıdır. Bu anlatı modelinde—belgesel dijital aygıtlarla üretilmiş olsa dahi—seyircinin dijital ortamda hazır bekleyen herhangi bir anlatı parçasına erişimi ve müdahale hakkı yoktur. Seyirci, yalnızca belgeselci tarafından klasik anlatı modeli anlayışı içinde bir araya getirilmiş bütünlük yapıyı izleyebilir. Dijital dönüşün ilk biçiminde—belgesel üretim ortamının ve aygıtlarının dijitalleşmesi sürecinde—bu klasik anlatı yapısı korunmuş, geleneksel belgesellerin üretimi dijital olarak sürdürülmüştür.

Dijitalleşmenin diğer biçiminde ise, dijital ortamın kendine has olanakları içinden farklı anlatım tarzlarının ortaya çıkması, anlatı parçalarının neden-sonuç ilişkisi gerektirmeden—hatta herhangi bir parçadan başlayarak—olumsal biçimde birbirlerine eklenmesi ile doğrusal olmayan anlatı tasarımına sahip etkileşimli belgeseller orataya çıkmıştır. Yani, bir giriş, gelişme, sonuç dizilimi olmaksızın, "arınma ereği olarak önceden kurulmuş neden-sonuç güzergâhı dışında, doğrusal olmayan, rizomatik bir yaratı" mümkün hâle gelir (Sanchez-Lopez, Perez-Rodriguez, & Fandos-Igado, 2020, s. 6). Özetle, seyirci aktif bir kullanıcıya, hatta oyuncuya dönüşerek bir fâil haline gelirken, belgeselci de bütünlüklü anlatıyı tümüyle kuran kişiden seyircisini kendisiyle birlikte üretime davet eden bir "bağlam sağlayıcı"ya dönüşür (Daniel, 2012, s. 217). Florian Talhofer, doğrusal olmayan işleyişe sahip etkileşimliliğin belgeselciyi seyircisine belli bir bakış açısı dayatmaktan özgürleştireceğini iddia eder (aktaran Aston ve Gaudenzi, 2012, s. 133). Tersinden söylersek, belgeselci kendi otoriter konumundan ve üretim iktidarından feragat ettiğinde kendi de özgürleşecektir.

Etkileşimli belgesellerin anlatı akışının doğrusal olmayan biçimde kurulmasının güncel örneklerden biri Alisa Lebow'un *Filming Revolution* etkileşimli belgeselidir <<https://www.filmingrevolution.org/>>. Arap Baharı'nın bir parçası olarak Mısır'da yaşanan toplumsal olayların ardından otuz kadar Mısır'lı belgesel filmci, arşivci, aktivist ve sanatçıyla yapılan mülâkatlara dayanan bu etkileşimli belgesel, Alisa Lebow tarafından bir "çevrimiçi etkileşimli veri tabanı belgeseli" olarak tanımlanır (Lebow,

2016, s. 278). Belgesel, çekim materyalinin içinden çıkarılmış temalara göre kategorize edilmiştir. Etkileşim tasarımı ise kümelenmiş dizilimler (*constellations*) biçiminde örgütlenmiştir. Seyirci, bu "etkileşimli dijital arşiv projesi" içinde, Mısırlı belgeselcilerin yaşanan toplumsal olaylara dair belgesel yapmak konusunda birbirinden farklı tavırları, film projelerine dair kimi durumlarda kesişen kimi durumlarda apayrı düşen görüşleri arasında yaratılmış tematik bağlarla karşılaşır. Ama hiçbir durumda bu belli düzeyde benzer veya farklı tavırlar, görüşler tek bir anlatıya indirgenmez (Lebow, 2016, s. 281). Açılış ekranının sağ yanında temalar bir liste halinde sıralanırken, ekranın geri kalanı koyu bir gece karanlığında samanyolunun görüntüsü gibidir. Seyirciden "çok vektörlü, çok anlamlı akademik bir web sitesi"ni okuyan bir araştırmacı gibi davranması, bu yolla belgeselin içeriğini keşfetme ve yeniden üretme gayreti göstermesi beklenir (Lebow, 2016, s. 285). Araştırmacı-okur olarak bir kullanıcıya-oyuncuya dönüşen seyirci faresiyle herhangi bir noktanın üzerine gittiğinde, karşısına kümelenmiş bir dizilim çıkar. Her bir dizilim ona tıklayarak içine girmesini, ilişkisellikleri keşfetmesini önerir. Seçeceği her dizilim, 2011'de Mısır'da yaşanan toplumsal olaylar sonrası, Mısırlı belgeselcilerin yaşanan olaylara dair film yapma pratikleri üzerine düşüncelerini barındıran "düzenlenmiş diyalog"lardan (*curated dialogues*) oluşur (Lebow, 2016, s. 278). Bu ilişkiselliklerin tüketilmesi çok zor görünmekle birlikte, her bir araştırmacı-okur (kullanıcı-oyuncu) kendi okumasını yapacağından, yazardan bağımsız olarak eser araştırmacı-okuyucuları tarafından sürekli yeniden üretilir. Deleuze ve Guattari'nin Fransa'daki 1968 Mayıs olaylarını "saf olay" (*pure event*) olarak tanımlarken belirttikleri gibi, bu tür olayların ne geleneksel mekanizmalarla açıklanması ne de nedensel bağlantılara indirgenmesi mümkün değildir (aktaran Lebow, 2016, s. 281). Lebow, bu etkileşimli belgeselinde içerik ve biçim arasında bir tutarlılık ve uyum ararken, tasarladığı belgesel "doğrusal olmayan, hiyerarşik olmayan, zamansal-mekânsal açık uçlu" nitelikleri ile Mısır'daki toplumsal olayların "açık-uçlu, anıtsal olana karşıt, rizomatik yapısı"yla hizalanır (Lebow, 2016, s. 291).

Buraya kadar tartışageldiğim kurucu unsurlar, metnin başlangıcında da belirttiğim gibi, etkileşimli belgesellerin ortak kurucu unsurlarıdır. Yani, bir dijital belgeseli etkileşimli olarak niteleyebilmemiz için bu unsurların tümünü barındırması gerekir. Aşağıda ele alacağım kurucu unsurlar ise zorunlu olmamakla birlikte, farklı etkileşimli belgesel biçimlerinin tasarlanmasına yarayan ve içerik-tasarım kalitesini artıran kurucu unsurlar olarak görülebilir.

## Oyun-Doluluk

Zamanımızda oyun daha önce olduğundan çok daha yoğun biçimde tüm yaş gruplarını kuşatmakla kalmıyor, yaşamın her alanına yayılma eğilimi de gösteriyor. Bu bağlamda, etkileşimli belgesellerde de oyun unsuru (*play element*) öne çıkıyor. Giderek genişleyen bir oyun literatürü olmakla birlikte, burada oyun üzerine temel kavramların oluşmasında çok önemli bir eser olan Johan Huizinga'nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* başlıklı kitabı üzerinden tartışmayı yürüteceğim.

Eğer etkileşimli belgesel tam da Huizinga'nın çerçevesini çizdiği biçimiyle "oyun unsuru" barındıracak biçimde tasarlanırsa, seyirci-kullanıcı oyuncuya dönüşür ve "oyun-dolu" deneyimler yaşar. Buradaki ilk kritik aşama, etkileşimli belgeselin hem içerik yönetimi hem de ara yüz ve etkileşim tasarımıyla seyircisini oyun çemberine davet etmesidir. Oyun çemberine girme davetini kabul ettiği anda seyirci-kullanıcı bir oyuncuya dönüşür. Abel Ségrétin ve Samuel Bollendorf tarafından gerçekleştirilmiş olan *Journey to the End of Coal* belge(sel)-oyunu, Beijing Tren Garı'nda bir sahne ile açılır <<http://www.samuel-bollendorff.com/en/voyage-au-bout-du-charbon/>>. <sup>15</sup> Birçok bilgisayar ve video oyununda olduğu gibi size oyun senaryosu sunulur: Çin'deki sağlıklı, çevreye zararlı ve iş güvenliği olmayan kömür havzalarına yolculuk yapacak bir araştırmacı gazeteci olduğunuz bildirilir. Oyuna başladığınız an tren hareket eder ve siz yola çıkmış olursunuz. Huizinga'nın kavramlarıyla söyleyecek olursak, "oyun çemberi"ne dâhil olarak oyunun kurallarını kabul etmiş, "oyun dünyası"ndaki rolünüzle bu çember içinde yerinizi almış olursunuz (Huizinga, 2010).

Belge(sel)-oyun türündeki etkileşimli belgesellerin Huizinga'nın kurduğu kavramsal çerçeveden taşıdığı tek husus oyunun "ciddi-olmayışı" meselesidir. Huizinga'ya göre, oyun sıradan hayatın dışında, ciddiyeti olmayan (*non-serious*) bir durumdur ve oyuncu bunun farkındadır. Öte yandan, oyun oyuncuyu yoğun biçimde ve tümüyle içine çeker. Belgeselin temel niteliklerinden birinin "itidal" (*sobriety*)<sup>16</sup> olması nedeniyle

<sup>15</sup> Bu belge(sel)-oyun da, birçok başka etkileşimli belgesel gibi, Adobe Flash kullanılarak tasarlanmış ve kodlanmıştı. 2021 yılının sonunda Adobe firması Flash için "ömür sonu" (*end of life*) kararı verdi. Bu nedenle bu belge-oyuna ne yazık ki doğrudan erişim kalmadı. *Journey to the End of Coal* belge(sel)-oyununa dair elimizdeki en ayrıntılı veri dökümü şu adrestedir: <<https://docubase.mit.edu/project/journey-to-the-end-of-coal/>>. Buradaki anlatı yazarın geçmiş deneyimine dayanmaktadır. Hali hazırda işleyen belge(sel)-oyunlar olmakla birlikte, *Journey to the End of Coal* belge(sel)-oyunu burada yürüttüğümüz tartışma açısından çok güçlü bir tarihsel örnektir. Bugün erişebileceğiniz belge(sel)-oyunlar için docubase veri tabanında tarama yapabilirsiniz: <<https://docubase.mit.edu/?s=docu-game>>.

<sup>16</sup> Seyirci bir belgesel film seyredecek olduğunda, filmin ele aldığı meselenin tarihsel

belge(sel)-oyuna dâhil olan özne, oyunu kuran anlatı parçalarının gerçek hayattan alınmış olduğu bilgisiyle, "ciddi-olmama" durumuna geçemez. Oyunun onu yoğun biçimde ve tümüyle içine çekmesi de mümkün değildir çünkü gerçeklik içinde hareket ediyor ve karar veriyor olması özneyi ayık ve mesafeli tutar. Böylelikle, artık oyun dünyasının kurmacası içinde kaybolması ve kendini oyuna kaptırması da mümkün değildir. *Journey to the End of Coal* belge(sel)-oyununda, oyuncu-özne kömür havzalarına vardığında, doğrudan maden sahasına mı gideceği yoksa maden işçilerinin yaşadığı yoksulluk mahallelerini mi gezeceği konusunda bir karar vermek durumunda kalır. Kendisine bir tercih yapması için sunulan iki almaşık da gerçek kişilerle, bu kişilerin hayatlarına dair bir karşılaşma sunacağından, buradaki seçme politik ve etik olarak ciddiyetini korur. Kısacası, etkileşimli belgeseller oyun literatüründe "ciddi oyunlar" (*serious games*) olarak adlandırılan gruba benzer biçimde, hayatın gerçekliğinden kopmadan, oyuncuların ele alınan meselenin farklı veçhelerini keşfetmelerini ve politik bilinç geliştirmelerini mümkün kılar.

## Disiplinler Arası Anlayış

Etkileşimli belgesellerin kalitesini artıran bir diğer kurucu unsur disiplinler arası anlayıştır. Bu anlayışın etkileşimli belgeselin hem eleştirel olarak akademik lüteratür içinde tartışılmasında hem de belgesel üretim sürecinde önemli bir yeri vardır. Önce eleştirel tartışma içinde süren disiplinler arası anlayış ile başlayalım. Akademik tartışma alanı içinde giderek yükselen etkileşimli belgesel araştırmalarına belgesel çalışmaları, kültürel çalışmalar, medya ve iletişim çalışmaları, yeni medya çalışmaları, dijital sanat, sibernetik, psikoloji, yazılım çalışmaları, insan-bilgisayar etkileşimi, görsel iletişim tasarımı gibi birçok farklı çalışma alanından katılım artarak sürmektedir (Nash, 2022, s. 12-13). Yukarıda sayılan çalışma alanlarının hepsi ya zaten disiplinler arası nitelikte ya da çok sayıda alt disiplin barındıran çok disiplinli alanlardır. Öte yandan, etkileşimli belgeseli kuran unsurların farklı boyutlarının farklı disiplinlere konu olması, belgesel çalışmaları alanının kendisinin etkileşimli belgeseli tatminkâr düzeyde çalışabilmek için başka disiplinlerin bilgi birikimi, yöntemlerine ve kavram setlerini ihtiyaç duyduğunu açıkça ortaya koyar. Buna bağlı olarak, dinamik bir akış içinde olan ve sürekli değişim

---

gerçekliğiyle, onun görsel-işitsel temsili arasında bir salınım geçmeyi beklentiler. Bu beklenti, belgesel seyircisini —tıpkı bilim, ekonomi, tıp, eğitim politikası gibi alanlarda olduğu gibi—tarihsel ve toplumsal dünya ile "söylemleri" (*discourses of sobriety*) üzerinden ilişki kurmaya, belgeseli ciddiye alarak seyretmeye yöneltir (Nichols, 2001, s. 39; Nichols, 2017, s. 57-58). Burada, Bill Nichols'ın kullandığı *sobriety* sözcüğünün Türkçede ciddiyet anlamının yanı sıra, ağırbaşlılık, itidal, ayıklık, süsüzlük, gösterişsizlik anlamları da vardır ki bunlar da belgesel deyince akla gelen niteliklerdir.

göstererek genişleyen etkileşimli belgesel alanının analizinde ve eleştirel değerlendirmesinde, "açık ve disiplinler arası bir süreç" gerektiği aşikârdır (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 129).

Tersinden söyleyecek olursak, bugün üniversitelerde etkileşimli belgesel gibi alanlarla doğrudan ilgili olan bölümler giderek disiplinler arası bir yönelime ve kadro yapısına evriliyorlar. Buna iyi bir örnek görsel iletişim tasarımı bölümüdür. Bugün görsel iletişim tasarımı bölümlerinde ara yüz tasarımı, etkileşim tasarımı, deneyim tasarımı önemli müfredat bileşenleri ve uzmanlık alanları olarak öne çıkıyor. Bu bölümler sürekli kendilerini yenileyerek, yeni uzmanlık alanları ortaya çıktıkça müfredatlarını güncelliyor, ders içeriklerini gözden geçiriyorlar. Öte yandan, görsel iletişim tasarımı bölümlerindeki kadrolar farklı disiplinlerden akademisyenlerin bir araya gelmesi ile kuruluyor. Böylelikle ara yüz tasarımı, etkileşim tasarımı, deneyim tasarımı alanlarındaki dersler de yayınlar da daha çok disiplinler arası nitelik kazanıyorlar.

Etkileşimli belgeselin üretim alanında ise uzmanlıklar arası bir geçişkenlik gerekliliği her geçen gün daha fazla hissediliyor. Etkileşimli belgeselin hem gereksindiği görsel-işitsel tasarım seviyesinin yüksek olması hem de çalıştığı sistem üzerinde verimli biçimde işleyebilmesi için farklı alanlarda çalışan uzmanların bir araya gelmesi ve "ortak bir dil" içinden birbirleriyle görüşmeleri, anlaşmaları gerekiyor (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 130). Bu ortak dilin kurulması farklı mesleki uzmanlıklardan gelenlerin farklı formasyonlar içinde yetişmiş olmaları, farklı biçimlerde iş yapma alışkanlıklarına sahip olmaları ve farklı iş süreçleri içinde çalışmalarını nedeniyle pek kolay olmuyor. Bu bağlamda "tasarım odaklı düşünme" (*design thinking*) gibi yordamların günümüzde çok ilgi görmesi doğal. Gerçekten de farklı uzmanlıkların ortak bir düşünme biçiminde ve ortak bir iş yapma yordamında anlaşmaları halinde, farklı uzmanların bir arada çalışmasıyla nitelikli bir etkileşimli belgeselin tasarım ve üretimi mümkün olabiliyor.

Sonuç olarak, etkileşimli belgesel üzerine yapılan akademik araştırmaların disiplinler arası bir anlayışla yürütülmesi çalışma nesnesinin doğasından kaynaklanırken, etkileşimli belgesel üretiminin yüksek nitelikli olabilmesi de farklı uzmanların ortak bir dil içinde iletişim kurmaları, ortak yordamlarda işlerini yapmaları sayesinde mümkün olacaktır. Tabii ki ideal olan araştırma ve üretimin iç içe geçmesi, birlikte yürütülebilmesidir.

Buraya kadar, etkileşimli belgeselin kurucu unsurlarını tartışarak genel bir bağlam kurmaya çalıştım. Etkileşimli belgesele dair ortaya atılmış terimleri ve öne çıkan kavramsal tartışmaları belli bir örüntü içinde

bir araya getirmeye gayret ettim. Tüm bunları da yaygın biçimde bilinen etkileşimli belgesel örnekleriyle okuyucu için daha anlaşılır kılmaya uğraştım. Hem kavramsal tartışmada hem örnekleri ele alırken, etkileşimli belgeselle birlikte, bilindik haliyle üretici olarak yönetmenin ve tüketici olarak seyircinin bu özelliklerinin ve konumlarının değişimini hissettirmeye çalıştım. Aşağıda ise, bu bölümün geniş kapsamının bize sağladığı genel analize dayalı bilgi çerçevesinden hareketle, etkileşimli belgesel yapan zamanımız belgeselcisini farklılaştıran temel özellikleri ve yeni konumunu eleştirel biçimde tartışmaya açacağım.

## **Etkileşimli Belgeseller Yapan Zamanımız Belgeselcinin Temel Özellikleri Ve Yeni Konumu**

Şu soruyla başlayalım: Neden bir belgeselci etkileşimli belgesel yapsın? Yukarıdaki tartışmalara referansla bu soru kendi içinde çoğaltılabilir. Belgesel film yönetmeni olarak neden klasik anlatının doğrusallığı içinde, bir bütünlüğü inşa etmenin tüm denetimini ve gücünü elinde tutmaktan vazgeçsin? Seyircisini meseleye dâhil etmek ve onunla işbirliği içinde ele aldığı meselenin gerektirdiği görsel-işitsel ve dijital altyapı tasarımı için neden fazladan uğraşsın? Bu esnada şimdiye kadar birlikte çalışmadığı farklı alanlardan sanatçılarla, tasarımcılarla, uzmanlarla (yazılımcılar, mühendisler, vb) bir araya gelmek zorunda kalsın? Üstelik bu sanatçılar, tasarımcılar, uzmanlarla birlikte çalışmasını olanaklı kılacak ortak bir dil tam anlamıyla henüz oluşmamış ve oturmamışken.

Denebilir ki bazı meseleler, olaylar, olgular belgeselcinin klasik anlatı kalıbı içinde kapatamayacağı bir doğaya sahiptir. Örneğin Arap Baharı, Gezi Direnişi gibi yakın zamanlı yeni toplumsal olayların belgeselini—özellikle fâilleri açısından—klasik anlatı kalıbı içinde bütünlüklü ve kapatılmış olarak yapmak tatminkâr olmayabilir (Lebow, 2016; Ocak, 2017(a); Ocak, 2017(b)). Ya da Pepita Ferrari'nin *Capturing Reality* (2008) adlı, bir buçuk saatlik uzun metraj belgeselini tamamladığında deneyimlediği buruk hissin giderilmesi arzulanabilir. Belgeselciler arasında çok yaygın olan bu buruk his, tamamlanan her belgesel film sonrasında arşivde kalmış saatlerce görsel-işitsel materyalin kullanılamamış olmasından ve ileride hiç kimse tarafından görülmeme ihtimalinden kaynaklanır. Belgeselcinin aklı hep arşivinde kalan kullanılamamış görsel-işitsel materyaldedir. Ferrari, tam da bu nedenle arşivdeki materyali gün yüzüne çıkarmak, farklı amaç ve işlevlerle de kullanabilmek için aynı adla bir de etkileşimli veri tabanı belgeseli yapmıştır. Gerekçeler çoğaltılabilir...

Bu noktada aklımıza ilk gelen etkileşimli belgesel neden yapılsın sorusunu bir kenara bırakıp bu makalenin esas sorusuna, meselesine dönelim. Yani etkileşimli belgesel yapmak isteyen belgeselciyi ele alalım.

Bu belgeselcinin sahip olması gereken temel özellikleri ve yeni konumunu tartışalım. Bunu yapmak için de metnin ilk bölümünde tartıştığımız kurucu unsurlarla oluşturduğumuz çerçeveye dönerek, etkileşimli belgesel yapacak belgeselcinin özelliklerini ve konumunu ortaya koyalım.

Hayatımızı kuşatan dijital bir çağda yaşıyoruz ve dijital kültür kodları hayatımızın her alanına dolanıyor. Konu etkileşimli belgeselci olduğuna göre, böyle bir çağda onun dijital kültür kodlarını eleştirel biçimde kavramış olması yeterli midir? Bu soruya kolayca olumlu yanıt veremiyoruz çünkü etkileşimli belgeselcinin hayatın akışını, ritmini anlayabilmesi için dijital ortam ve aygıtlara dair okur-yazarlığının belli bir seviyenin üstünde olması; üzerine belgesel yaptığı konular kadar, belgesel üretiminde kullandığı dijital aygıtları politik, etik, estetik (videografik, televizüel veya sinematografik anlamda) alanlarda da değerlendirebilmesi ve ona göre kullanması; internette yayınlanacak bir belgeselin dijital üretim sürecine hâkim olması; bu belgeseli dijital etkileşimli olarak yapmasının nedenini ve gerekçesini meşru biçimde ortaya koyabilmesi gerekiyor. İşte tüm bu zorunluluklar, etkileşimli belgesel yapacak olan belgeselcinin dijital okur-yazarlık, dijital kültür, dijital üretim ve benzeri alanlardaki temel bilgilenmeyi görsel-işitsel anlatım açısından öğrenmesi ve içselleştirmesini gerektiriyor. Hayli ideal bir etkileşimli belgeselci portresi çizdiğimin farkındayım.

Öte yandan, şu da bir gerçek: Her yeni ortam özellikle sanatçılara yeni anlatım tarzları üretme olanağıyla gelir. Yeninin peşindeki sanatçılardan biri olarak belgeselci de tarihsel dünyanın meselelerine kendi konumundan bir tavır koymak, önemsemediği meseleyi kendince ifade etmek, görsel-işitsel olarak dile getirmek ister. Bu süreçte elindeki anlatım tarzlarının yeterli olmadığı durumlarda yeni anlatım tarzlarının peşinden koşar, onlarla deneyler yapar. Dijital ortamın öne çıkan temel niteliği olan etkileşimliliği kullanarak belgeseller yapmak tam da bu arayışa karşılık gelebilir. Buradaki temel sorun, hatta tehlike, meselenin esasının kullanılan ortamın yeniliğinin albenisine yenik düşmesi olabilir. Tersinden söylersek, etkileşimli belgeselci dijital yeterlilik elde ederken, bunu içselleştirirken dijital etkileşim saplantısına düşebilir. Etkileşimli belgeselin sağladığı yeni anlatım tarzlarının yeniliği ters teperek onun açığa çıkarmak istediği anlatımı örtebilir. Özetle, dijital çağda etkileşimli belgesel yapmak isteyen belgeselcinin konumuna dair ilk sonucumuz dijital okur-yazarlık ve dijital kültür kodlarına dair yeterli bilgilenme ve içselleştirmenin gerekliliği kadar, dijital çağın kendisini de eleştirel bir ayıklık içinde yaşama ve deneyimlemedir.

Ortak kurucu unsur olarak dijital etkileşimliliği ele aldığımızda, etkileşim tasarımını yürüten kişi olarak belgeselcinin hangi özelliklere ve

nasıl bir konuma sahip olması gerektiği de önemli bir soru(n)dur. Burada belgeselcinin özelliklerinden çok konumu öne çıkar. Dijital etkileşimlilikle birlikte, etkileşimli belgeselin üzerinde işlediği sistem, kullanıcı-oyuncuya dönüşen seyirci ve mutlak kurucu gücünden feragat eden belgeselci arasında bir müzâkere başlar. Her bir tarafın performans gücü ve kalitesi oranında katıldığı bu müzâkerede, belgeselciyi bekleyen esas karar, ne oranda ve nasıl geri çekileceğidir. Etkileşim tasarımını yürüten kişi olarak, öznel varlığını ne kadar geri çekebileceği, müzâkere için sunduğu sistem altyapısının nitelikleri ve kullanıcı-oyuncuya sağladığı olanaklar ölçüsünde kurgulanmış diyaloglardır. Yani, geleneksel yönetmen-yazar konumundan demokratik anlayışla çalışan bir küratör olmaya, içeriğin birlikte üretildiği ve yaratıcılığın bölüşüldüğü bir konuma geçmeyi öğrenmek ve becerebilmek durumundadır (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 132).

Bunu yapmayı becermelidir çünkü etkileşimli belgesel klasik anlatı kalıbı içinde işleyen geleneksel belgeselden tam da burada ayrılmaya başlar. Yani etkileşimli belgeselci, klasik anlatı kalıbı içinde kendi sesinin seyircide yankılanmasını isteyen belgesel yönetmeninden ve onun klasik anlatısından kaçınma arzusunun politik motiflerine dayalı olarak oluşturduğu çok perspektifli, çok katmanlı yapı içinde seyirciden kullanıcı-oyuncuya dönüşenlerin çok sesliliğini açığa çıkarmak isteyen bağlam sağlayıcı yönetmen konumuna geçer. Ama yanlış anlaşılmasın: Etkileşimli belgesel yapan belgeselci, kendisinin temel sanatçı niteliği olan yaratıcılığından vaz geçmez, vaz geçmesi de gerekmez. Etkileşimli belgeselde belgeselcinin vaz geçtiği sadece tek sesli anlatıyı kuran mutlak yönetmen konumudur. Bunun yerine yaratıcılığını ara yüz, etkileşim ve deneyim tasarımının müzâkere kurucu gücüyle ortaya koyar.

Etkileşimli belgesellerin doğrusal olmayan anlatı üretme kapasiteleri, anlatı parçaları (fragmanlar) barındıran veri tabanı yapılarına dayalı olarak almaşıklar üretebilmelerinden kaynaklanır. Buna bağlı olarak etkileşimli belgesel yapacak bir belgeselcinin sahip olması gereken üçüncü, ama belki de en önemli düşünsel ve bişışsel özelliğe geliyoruz: "Veri tabanı zihni." Bunun önkoşulu ise, öncelikle klasik anlatının doğrusallığı dışında, doğrusal olmayan bir anlatı anlayışının mümkün olduğunu, hatta anlatı-olmayanın (*non-narrative*) da belgesel için anlamlı olabileceğinin kavramasıdır. Etkileşimli belgesel, seyircinin arınması ereğiyle değil, kullanıcı-oyuncu olarak bir fâil hâline gelen seyircinin kendi anlatı dünyasını kurmaya yönelmesi ile işlediği için, etkileşimli belgesel yapacak belgeselcinin veri tabanı yapılarını doğru biçimde seçmek, tasarlamak ve yönetmek için gerekli uzmanlarla işbirliği içinde çalışması gerekir. Söz konusu işbirliğinde belgeselcinin yönetmen olarak iktidarını işbirliği içinde olduklarıyla paylaşması bir zorunluluktur. Bel-



geselcinin disiplinler arası çalışmaya açıklığı tam da bu noktada önem kazanır. Farklı sanatçı, tasarımcı ve uzmanlarla birlikte karar verebilme süreçlerini yürütme becerisi geliştirmesi gerekir. Zamanımızın öznesinin fâilleşmeye davet edilmesinin en güçlü yolu oyun çemberine dâhil olmaya çağırılması olduğundan, etkileşimli belgesel yapacak belgeselcinin oyun-dolu bir dünya kurmaya gayret etmesi onun konumunu güçlendirir. Öte yandan, buraya kadar anlattıklarımın da anlaşılacağı üzere, etkileşimli belgesel yapmak zorlu bir süreçtir. Bunun için bu süreci de oyun-dolu hale getirmek, belgeselci başta olmak üzere, tüm taraflar için en iyi tercih olacaktır...

## SONUÇ

Bu makalenin meselesi klasik doğrusal belgesel ile etkileşimli belgeseli karşıt kıyarak her birinin faziletini diğeriyle kıyaslamak, bunları bir biriyile çarpıştırmak değil (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 129). Aksine, etkileşimli belgeseli farkları üzerinden düşünerek içinde yaşadığımız zamanların dijital ortamında ne tür olanaklara kavuştuğumuzun farkına varmayı, bu olanaklarla neler yapabileceğimiz üzerine yoğunlaşmayı öneriyorum.

Günümüz dünyasında onu anlamlandırma çabasının keskin sonuçlara ve doğrulara ulaşması giderek daha zorlaşmış durumda. Gündelik hayatımız içinde bireysel olarak uğraşmamız gereken olgular, olaylardan tutun, küresel ısınma gibi dünya üzerindeki canlı-cansız tüm varlıkları bağlayan olgulara, olaylara kadar tüm meseleler çok katmanlı, çok boyutlu. Bu katmanlar ve boyutlar arasındaki çoklu ve karmaşık ilişkiler dünyayı kavramayı daha da zor hale getiriyor. Modern zihniyetten devraldığımız kesinlik arzusu hala canlı; bütünlük içinde anlama ve doğru çözümü üretme amacından tamamen vaz geçmiş değiliz. Ancak bunların zorluklarının hatta yer yer imkânsızlığının da giderek daha fazla farkına varıyoruz. Evet, muhakkak bir şeyler yapılmalı, yeni bakış açıları, yaklaşımlar, yollar denenmeli. Ama bunun için de öncelikle durumu ve sorunu anlamaya çaba göstermek gerekli. Giderek tek bir doğru, tek bir gerçeklik olmadığını daha derinden hissediyor, "hakikat" söyleminin problemlili doğası ve epistemolojisi üzerine daha eleştirel düşünmenin gerekliliğini duyumsuyoruz.

Bugünkü yaşam pratiğimiz içindeki bilişsel durumumuz da, bilimin bilgi, belgeselin gerçeklik anlayışı da değişiyor, değişmek zorunda kalıyor. Olanaklar, olasılıklar içinde ilişkiselliklere yöneliyoruz. İşte tam bu noktada, etkileşimli belgeselin temel önerilerinden biri olarak, problemi tanımlayan sanatçının tek sesliliğinden, seyircinin bir fâile dönüşerek üreteceği çok sesliliğin beraberinde getireceği çoklu gerçeklikler, çoklu perspektifler önem kazanıyor.

Öte yandan şunun da farkındayız, etkileşimli belgesel ile olanaklı hale gelen güç ilişkilerindeki kaymaların ne seyirciyi kendiliğinden bir kullanıcıya, oyuncuya dönüştüreceğinin bir garantisi var, ne de kullanıcıyı, oyuncuyu güçlü kılarak yaşadığı dünyayı yeniden anlamladırmasını, sorugulamasını sağlayacağını kesinliği. Hatta soruyu olumsuz bir yaklaşımla şöyle sorabiliriz: Neden seyirci, seyircilik gibi rahat bir konumu terk edip kendini zorlasın? Ya da kurucu bir konumdan, olumsuz bir yaklaşımla, soruyu şöyle de formüle edebiliriz: Seyircinin rahat koltuğunda dikilerek etkileşimi başlatmak üzere hamle yapmasını nasıl sağlayabiliriz?<sup>17</sup>

Madalyonun diğer yüzünde de şöyle bir gerçek söz konusu: Analog zamanlarda oluşturulmuş veri, malûmat ve bilginin dijitalleştirilmesine kültürel miras perspektifinden çok önem veriyoruz. Giderek artan oranlarda dijital olarak üretilen veri, malûmat ve bilginin düzenlenerek arşivlenmesi de bir o kadar önemli görülüyor. Ortaya çıkan ve her geçen gün genişleyen bu yığına "büyük veri" adı veriliyor. Büyük veri, kimileri için dünyada politik, ekonomik sorunların ve sosyal eşitsizliklerin çözülmesi için çok önemli bir araç iken, kimileri için tüketim kültürünün derinleştirilmesi için çok ciddi bir fırsat. Bu olgunun politik, ekonomik, sosyal anlamlarının açılmasının belgeselde karşılık bulma biçimlerinden biri de etkileşimli veri görselleştirme belgeselleri (Nash, 2022, s. 2; Ocak, 2021). Dijital verinin, malûmatın, bilginin düzenli olarak biriktirilmesi ile ortaya çıkan arşivler, etkileşimli belgeseller için veri tabanı yapıları üzerinden doğrusal olmayan anlatıların kurulmasında temel modellerden biri olarak karşımıza çıkıyor. Bu arşiv yapılarının bellekle kurduğu ilişki de etkileşimli belgeselde üzerine düşünülmesi gereken önemli bir konu (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 129). Büyük verinin yükselişiyle çoğalan etkileşimli veri görselleştirme belgesellerinin söylemine olduğu kadar, etkileşimli belgesellerde arşiv-bellek ilişkisinin nasıl kurgulandığı hususuna da şüpheli bakışımızı korumalı ve eleştirel sorgulama gücümüzü

<sup>17</sup> Soruyu böyle sormak daha yapıcı, daha kurucu. BBC'nin çoklu-platform yöneticisi olan Nick Cohen de benzer bir olumlayıcı yaklaşımla, seyircinin TV program yapımcısı veya yönetmenin gözlerinden dünyayı görmeyi sürdürmektense, aktif katılım biçimlerinin nasıl kurulabileceği üzerine çalışıyor. Seyircileri katılıma yönlendirmenin en güç problemlerden biri olduğunun farkında olarak, "kişilerin duygularını tetiklemek, onlara kişisel bir kazanç sunmak, kendini ifade fırsatı vermek ve herkes için daha iyi olana çekmek gibi güçlü motivasyon itkileri yaratmaya çalışıyor" (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 131). Bunlar üzerine uğraşırken, internet üzerindeki katılım dengesizliğine dair üretilmiş "90-9-1 ilkesi"ni de görmezden gelmiyor. Bu ilkeye göre internetteki katılımın yalnızca %1'i içerik üretimi, %9'u üretilmiş içeriğin düzenlenmesi veya düzenlenmesi iken, halen %90'ı aktif herhangi bir katkı koymaksızın içeriğin tüketilmesinden oluşuyor (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 131).

canlı tutmalıyız.

Artık dijital dönüşün ikinci biçiminde olduğumuz ve dijital kültür giderek gündelik hayatımız içinde bakış açımıza, yapma-etme biçimlerimize, alışkanlıklarımıza sızdığı, sindiği ve iyice yerleştiği için bundan sonra tüm belgesellerin etkileşimli olarak yapılacağı varsayımında bulunmak naiflik olur. Doğrusu bu arzulanır bir şey de değil. Klasik anlatıya dayalı geleneksel, doğrusal belgeseller yine yapılmaya devam ederken etkileşimli belgesellerle daha fazla karşılaşacağız muhtemelen.

Sonuç olarak, buraya kadar yaptığımız tartışma üzerinden düşünecek olursak, etkileşimli belegeselin yapılmasının üç temel önkoşulu olduğunu ileri sürebiliriz. İlki, klasik anlatı kalıbı üzerinden yapılan, yönetmenin mutlak iktidarında tek sesli biçimde, doğrusal işleyişli, kapatılmış bir yapıya sahip belgeseli sorunlu bulan, sorunsallaştıran türden bir belgeselciye ihtiyaç var. İkincisi, bu sorunların farkındaki belgeselcinin zamanımızın dijital ortamı ve aygıtlarına dair okur-yazarlığı, bilgi ve deneyim birikimi ile bu ortam ve aygıtların dijital olanakları içinden bakma gücü ve yapma arzusunun olması gerekiyor. Şüphesiz, belgeselcinin böyle bir güç ve arzuya sahip olması, yapacağı her belgeseli etkileşimli yapmasını zorunlu kılmaz. Aksine kendisinden beklenen tam da bu ayrım üzerine bir farkındalık geliştirmesidir. Üçüncü önkoşul ise, ele alınacak meselenin klasik anlatı kalıbı içine kapatılamayacak derecede kapsamlı ve katmanlı olmasıdır. Bu üç önkoşulun varlığı durumunda, metnin ilk bölümünde tartıştığımız zorunlu dört ortak kurucu unsur gerçekleştirilebilir olur. Üretilcek olan belgeselin etkileşimli olması ancak böylece karşılık bulur. Yapılacak etkileşimli belgeselin özgünleşmesini ve kalitesinin yüksekliğini ise diğer kurucu unsurlar belirleyecektir.

Etkileşimli belgesel esasen montaj ediminin belli bir düzey ve biçimde yönetmenle seyirci arasında paylaşılması olarak da görülebilir. Diğer bir deyişle, etkileşimli belgeselde seyircinin montaj edimi ile açığa çıkan kurucu güce kavuşması söz konusudur. Bu durum, uzun süredir avangart sanat akımları ve güncel sanat örnekleri için de geçerli. Diğer bir deyişle, etkileşimli belgesel yapan belgeselci avangart bir tutum içinde, sinema ve televizyondan çok güncel sanat anlayışına yakınlaşma eğilimindedir. Bunun somut örnekleri ise galeri, müze ve özel mekânlarda karşımıza çıkan, kurmaca olmayan bir içerikle, yerleştirme (*installation*) biçiminde üretilmiş çağdaş sanat işleridir—ki bunlar ayrı bir tartışma konusu olarak başka bir yazının konusudur.

Etkileşimli belgeselcinin avangart anlayıştaki çağdaş sanatçıya yakınlığına benzer başka bir konumu, tasarımcı ile yakınlığında görülür. Etkileşimli belgesel yapımında disiplinler arası bilgi birikimi ve uzman-

lıklar arası bir çalışma programı gerekir. Zamanımızda bunları mümkün kılan yöntem ve yordam olarak tasarım odaklı düşünme (*design thinking*) öne çıkıyor. Bu nedenle, etkileşimli belgeselci tasarımcı gibi düşünebildiği ve yapıp edebildiği oranda nitelikli bir etkileşimli belgesel üretebilir oluyor.

Son olarak, etkileşimli belgeselde “bölüşülen katılım mantığı” güdülmesinin gerekmediğine dikkat çekenler de var (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 132). Bunun yerine, her bir etkileşimli belgeselde belgeselci ile seyirci arasında yaratıcı bir gerilim aranmasına, müellifliğin kaçınılmaz olarak taraflar arasında farklı konumlarda oluşabileceğine vurgu yapılıyor. Bu konumların geleneksel müktedir yönetmen konumundan taraflar arasındaki ilişkinin “küratöryel” bir denge içinde yürütülmesine kadar geniş bir spektrumda olabileceği söyleniyor (Aston & Gaudenzi, 2012, s. 132). Sonuç olarak, etkileşimli belgesel yapacak bir belgeselcinin, sinema ve televizyon kanonları içinde yerleşikleşmiş yönetmen konumundan ziyade avangart anlayışta bir çağdaş sanatçı, tasarımcı gibi düşünen bir üretici ve küratöryel yöntemleri kullanan bir yürütücü gibi davranması, yapması-etmesi gerekiyor.

### **Kaynakça**

Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive Documentary: Setting the Field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139.

Cohen, H. (2012). Database Documentary: From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 4, 327-346. DOI: <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.124327>

Daniel, S. (2012). On Politics and Aesthetics: A Case Study of ‘Public Secrets’ and ‘Blood Sugar’. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 215-227.

Dinmore, S. (2014). The Real Online: Database Documentary in the Knowledge Space. *Journal of Media Practice*, 15(2), 123-132. DOI: <https://doi.org/10.1080/14682753.2014.960765>

Galloway, D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a Working Model of Interactive Documentary. *Journal of Media*, 8(3), 325-3339. DOI: 10.1386/jmpr.8.3.325\_1

Gifreu, A. (2011). The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre. *McLuhan Galaxy Conference Proceedings*. McLuhan Galaxy Conference.

Hayles, N. K. (2005). Narrating Bits: Encounters between Humans and Intelligent Machines. *Comparative Critical Studies*, 2(2), 165-190. DOI: <https://doi.org/10.3366/ccs.2005.2.2.165>

Hudson, D. (2008). Undisclosed Recipients: Database Documentaries and the Internet. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 89-98.

Hudson, D., & Zimmermann, P. R. (2015). *Thinking Through Digital Media: Transnational Environments and Locative Places*. Palgrave Macmillan.

Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay). Ayrıntı.

Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2-15.

Le Guin, U. K. (2017). *Kadınlar, Rüyalar, Ejderhalar*. Metis.

Lebow, A. (2016). Seeing Revolution Non-Linearly: [www.filmrevolution.org](http://www.filmrevolution.org). *Visual Anthropology*, 29(3), 278-295. DOI: 10.1080/08949468.2016.1154751

Manovich, L. (1999). Database as Symbolic Form. *Convergence*, 5(2), 80-99.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.

McMillan, S. J. (2006). Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems. L. A. Lievrouw, & S. Livingstone (Ed.), *The Handbook of New Media* (s. 205-229). Sage.

Nash, K. (2012). Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. DOI: 10.1177/0163443711430758

Nash, K. (2014). Clicking on the World: Documentary Representation and Interactivity. C. Hight, K. Nash, & C. Summerhayes (Ed.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses* (s. 50-66). Palgrave Macmillan.

Nash, K. (2022). *Interactive Documentary: Theory and Debate*. Routledge.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.

Nichols, B. (2017). *Belgesel Sinemaya Giriş*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Ocak, E. (2012). New Forms of Documentary Filmmaking within New Media. *AVANCA/CINEMA 2012, International Conference* (s. 1169-1175). Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

Ocak, E. (2017(a)). Gezi Direnişi'nin Belgeselleri Nasıl Yapılacak? Kavramsal Bir Çerçeve Denemesi. *Toplum ve Bilim*, 140, 155-180.

Ocak, E. (2017(b)). Gezi Direnişi'nin Belgeselleri Eyleyenleriyle ve Tanıklarıyla Birlikte Nasıl Yapılabilir? Veritabanı Belgeseli: Etkileşimli, Katılımcı, Birlikte Üretime Dayalı Yeni Medya Belgeseli. *Toplum ve Bilim*, 142, 105-132.

Ocak, E. (2021). A Critical Inquiry on Data Visualization Based Interactive Documentary: "The Fallen of World War II" as an example. *AVANCA/CINEMA 2021, International Conference* (s. 366-370). Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

Odorico, S. (2011). Documentary on the Web between Realism and Interaction. A Case Study: From Zero—People Rebuilding Life after the Emergency (2009). *Studies in Documentary Film*, 5(2-3), 235-246. DOI: 10.1386/sdf.5.2-3.235\_1

Sanchez-Lopez, I., Perez-Rodriguez, A., & Fandos-Igado, M. (2020). The Explosion of Digital Storytelling: Creator's Perspective and Creative Processes on New Narrative Forms. *Heliyon*, 6(9), 1-10. DOI: 10.1016/j.heliyon.2020.e04809

Zimmerman, P. (2018 Yaz). Thirty Speculations Toward a Polyp-honic Model for New Media Documentary. *alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 15, 9-15. <http://www.alphavillejournal.com/Issue15/HTML/ArticleZimmermann.html> adresinden alındı.