

Netflix'te İnteraktif Anlatı: “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” Üzerine Bir İnceleme

Interactive Narrative on Netflix: A Review of “Struggle Against Nature: A Safari Adventure”

Şule Kurt, Dr., Bağımsız Araştırmacı,
E-posta: sulekurt69@gmail.com,
ORCID ID: 0000-0001-9789-6402
Araştırma Makalesi/Research Article

Öz

Dijital çağla birlikte anlatı paradigmasının dönüşümü, dijital ortamların yöndeşme ve ifadesel tasarım perspektifinde, interaktif ortamlar aracılığıyla bilgi aktarımı, olağan hale gelmiştir. Sayısal ortamların interaktif ve prosedürel olma özelliği, alıcı katılımına açık ve bu biçimiyle özgünleşmiş eser odaklı olmuştur. Bu şekilde dijitalleşen medya, gerçekliğe doğrudan bağlı olan belgesel filmlere form ve içerik açısından yenilikler getirmenin yanı sıra filmlerin gösterim sürecini dönüştürmüş, seyir ve öykü anlatım pratiklerini değiştirmiştir. Kullanıcılar, yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı etkileşimlilik özelliğini kullanarak öykü kurma, anlatıyı yönlendirme olanaklarına kavuşmuşlardır. Böylelikle, izleyici daha da aktif ve etkin bir duruma getirilerek, farklı deneyimler yaşaması sağlanmıştır. Öyle ki, epizotlar arasındaki esnek yapı, parçalar arasında değişiklik yapmaya, tek başına bağımsız ve anlamlı bir yapı oluşturarak kurgunun izleyici tarafından gerçekleştirilmesi konusunda avantajlar kazandırmaya başlamıştır. Bu çalışma da bu bağlamda, dijital interaktif ortamlarda anlatı yapısına örneksel bir bakış açısıyla yönelmeyi amaçlamıştır. Medya içeriklerinin kullanımına yönelik çeşitli türde film ve dizileri etkileşimli formda izleyiciye ileten Netflix'in, “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” programının; interaktif yapıda, epizodik anlatılara uygunluk gösteren, öykü örgüsünün ise sunulan ip uçlarını birleştirme tekniğine bağlı olarak yapılandırıldığı anlaşılmıştır. Çalışma, kapsamlı literatür taraması, karşılaştırmalı irdeleme ve betimsel analiz tekniği ile incelemeye tabi tutulmuştur. Bu interaktif yapıda, izleyiciye sunulan seçeneklerle ilerleyen öykünün, yapım ekibinin belirlediği hedefler doğrultusunda oluşturulduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler:

dijitalleşme, belgesel,
interaktif belgesel,
Netflix

Abstract

The transformation of the narrative paradigm with the digital age, the convergence of digital environments and from the perspective of expressive design, information transfer through interactive environments has become commonplace. The interactive and procedural feature of digital environments has been open to buyer participation and focused on the original work in this way. Digitalized media in this way has not only brought innovations in terms of form and content to documentary films that are directly connected to reality, but also has transformed the screening process of films and changed viewing and storytelling practices. By using the interactivity feature provided by new communication technologies, users have the opportunity to construct a story and direct the narrative. In this way, the audience was brought to a more active and active state and different experiences were provided. So much so that the flexible structure between the episodes started to make changes between the parts, and by creating an independent and meaningful structure on its own, it gave advantages in the realization of the editing by the audience. In this context, this study aimed to turn to the narrative structure in digital interactive environments with an exemplary point of view. Netflix's "Struggle Against Nature: Safari Adventure" program, which conveys various kinds of movies and series for the use of media content to the audience in interactive form; It has been understood that in the interactive structure, the story line, which is suitable for episodic narratives, is structured depending on the technique of combining the presented clues. The study was subjected to a comprehensive literature review, comparative analysis and descriptive analysis technique. In this interactive structure, it was concluded that the story, which proceeds with the selections presented to the audience, was created in line with the goals set by the production team.

Keywords:

digitization,
documentary,
interactive
documentary,
Netflix

Başvuru Tarihi: 18.08.2022

Yayına Kabul Tarihi: 20.12.2022

Kurt, Ş. (2022). Netflix'te interaktif anlatı: “doğaya karşı mücadele: safari macerası” üzerine bir inceleme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi (KİAD)*, (9), 251-287. DOI: 10.56676/kiad.1164043

Giriş

Sinemada öncü yapımlar, anlatı içerikleri ve yapısal işleyişleri bakımından iki temel yapı üzerinde şekillenmiştir. Bunlar, kurmaca anlatı yapısındaki yapımlar ve belgesel anlatı yapısındaki yapımlardır. Belgesel filmler, ilginin yoğun olmadığı bir tür olarak maddi ve manevi olanaksızlıklara rağmen tür, içerik, biçim, yöntem ve akım gibi gelişmelerle varlığını koruyabilmiştir. Belgesel sinema, anlam, anlatım, biçim ve içerik açısından en fazla değişime uğrayan film türleri arasında yer almıştır. Çalışma, belgesel anlatısının analog dönemden içinde bulunduğumuz dijital döneme kadar geçirdiği aşamalar ve dijital dönemde izleyiciyi farklı bir konumda ve mesafede tutan interaktif belgesel anlatısı örneği üzerinden değerlendirilme yapılmasını amaçlanmaktadır. Günümüze değin belgesel filmler, kurmaca filmlerden farklı olarak değerlendirilmiş, hedefledikleri konular, amaçlar, biçimsel özellikler ve izleyiciye sundukları seyir deneyimleri açısından ayrı bir noktada yer almışlardır. Süreç içerisinde belgesel alanı, kendi kimliğini oluşturmuş, gerçeklik temasının öncelendiği ve halkın bilinçlenmesine yönelik yapıtlarla var olan koşullar ve durumları yozlaştırmadan film yapmayı hedef edinmiştir. 1990'lı yıllardan başlayarak ve günümüze değin devam eden yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı dijital, etkileşimli yapı belgesel yapım ve anlatım tekniklerini dönüştürmüştür. Dijital gelişmelerle birlikte, multimedya ortamlarını deneyimleme olanağına kavuşan belgeselciler yeni olanaklarla oluşturulabilecek tüm film yapım biçimlerinde örnekler vermeye başlamışlardır. Belgesel filmin serüveni dış mekânlardan iç mekânlara doğru bir yönelim göstermiştir. Önceleri politik, doğa, kültürel ve toplumsal sorunlara odaklanan belgesel sinema, yaşanan çağa paralel olarak iç mekânlarda bireysel özel hayatların kamuyla paylaşılmasını olağan hale getirmiştir.

Günümüzde, sosyalleşmenin kriterlerinden biri olarak kabul gören dijital platformlar, film izleme kültüründe önemli bir yere sahiptir. Geleneksel televizyon yayıncılığı ve sinemanın izleyicisine sunduğu filmleri izlerken edilgen bir konumda olan izleyici, dijital platformların sağladığı olanaklarla kendi niteliklerine uygun içerikleri izleme, geri bildirimde bulunma gibi özelliklere sahip olarak, zamansal kısıtlama olmaksızın ekran karşısında aktif bir konum edinmiştir. Belgesel tüketicisinin seyir modellerini arttıran sinema izleme platformları daha sofistike bir seyirci kitlesini oluşturarak, filmler eğlence amacından uzaklaşarak politik, sosyal ve kültürel, bilim ve doğa serüveni, askerî, tarihî, gerçek ve suç gibi türleri ekranlarında yer vermeye başlamışlardır. Medyanın dijitalleşmesi ile belgesel türün gerçekliği temsil etme sorumluluğu “etkileşim” modlarına katkı sağlayan bir araç niteliğine bürünmüştür. Dijitalliğin önemli bir getirisi olarak, hareketsiz görüntüler, videolar, metinler, grafikler ve ses dosyalarının etkileşimli olarak izleyici / kullanıcı odaklı olması izleyiciye / kullanıcıya bilişsel ve zamansal deneyimleri bakımından katma değer sağlamaktadır. İnteraktif belgeseller, çizgisel olmayan ve izleyiciyi kullanıcıya dönüştüren yapısal özellikleriyle, hikâye yaratmanın yanı sıra kullanıcıda oyun oynuyor hissini yaratmaktadır. İnteraktif anlatının sayısal teknolojilerin gelişimine paralel olarak, internet alt yapıyla aygıtlarla işlevsel duruma gelişi ve sayısal görüntünün nümerik değerlerde ifade olanağı yaratması, bilgisayar ortamlarında işlenebilmesi ve izleme anında görüntüye müdahale etme olanağını yaratmıştır.

Teknolojik olanakların artmasıyla birlikte film yapım çekim, dağıtım süreçlerinde ilerlemeler yaşanmış, yeni anlatım biçimleri oluşmaya başlamıştır. Kurmaca filmlerde olduğu gibi belgesel filmlerde de anlatım formları yenilenmiş ve dönüşmüştür. Sinemanın alışlagelmiş klasik anlatı geleneğindeki pasif konumundan ziyade izleyici, aktif bir şekilde ekran karşısında olan, anlatı dizgesini yönlendiren ve yöneten olarak öykünün oluşturulmasında paydaş konumuna evrilmiştir. İnsanların günlük pratiklerine ekledikleri görüntü çekmek ve çektikleri görüntülerinin çeşitli platformlarda paylaşım olanaklarının artmasıyla belgesel film türüne ilişkin ilginin arttığı görülmektedir. “Hem alıcı hem yansıtıcı olma görevini üstlenen teknolojinin kendi biçimsel kurallarını geliştirmesi ve buna bağlı olarak izleyici algısını da aynı yönde dönüştürmesi kaçınılmaz bir sonuç olmuştur” (Köprü, 2009). Dijitalleşmeye bağlantılı olarak ekran ve arayüzlerin, birer anlatım alanı oluşturması, izleyicinin katılımıyla gerçekleşen bir anlayışı da beraberinde getirdiği belirlenmiştir. Yönetmenler, farklı mecralarda estetik kaygıları da önceleyerek değişik içerikler üretmeye başlamışlar ve bu mecralar da yeni algoritmalarla rekabet olgusunun artmasına olanak tanımışlardır. Beyaz perdeden televizyon belgesel anlatısına geçiş yapan, günümüzde ise; yeni medya belgeseli, interaktif belgesel (i-docs), ağ belgeseli gibi isimlerle anılan yeni bir anlatı yapısıyla buluşan belgesel anlatısı interaktif belgesel siteleri, sinema izleme platformları aracılığıyla anlatılmaktadır.

İnteraktif belgeseller, görsel-işitsel bir proje olarak tamamlayıcı, zenginleştirici öğeler sunarak, izleyicinin deneyimlerine değer katma hususunda etkili olmaktadır. Bu nedenle interaktif belgesel türü, çeşitli, kapsayıcı ve öğretici olma gibi özelliklere sahiptir. Etkileşimli özellikleri nedeniyle interaktif belgeseller (i-doc), duygusal bir atmosfer yaratarak izleyiciyi katılımcı, evrensel, sosyal ve kültürel gerçekliği yakalama düşüncesi çerçevesinde sorular ortaya koymaktadır. Kullanıcıların etkileşime girerek farklı bir perspektif oluşturmada filmin gücünü birleştirmek, interaktif belgesel filme daha kapsamlı belgeseller oluşturulmasında yarar sağlamaktadır. Teknolojik gelişmelerin sonucu olarak izleyici kitlesinin kamusal mekânlardan kendi özel alanlarına çekilmesi eğlencenin doğal yapısını değiştirmekle kalmayıp, toplumsal bağlamda yaşam biçimlerini de etkilemiştir. Raymond Williams, “duygu yapıları”nın (Williams, 1977, s. 133), ortaya çıktığı çağa uyumluluk gösteren anlam ve değer yansımalarını, kavramsallaştırmak amacıyla, tarihteki belirli olguların ayırt ediciliğini, anlamsal farklılıkları, algısal etkinliği bağlamında ele almıştır. İmlenen çağda yaşanan çoklu duygu yapıları farklı sosyal gruplar tarafından nicelik ve nitelik bakımından farklı şekilde deneyimlenebilmektedir. Pek çok çalışmanın, kırılmalı bugünün temel bir duygu yapısı olarak tanımlandığı (Anderson, 2014 ; Berlant, 2011) ve neoliberalizm akımının öngörüsü olarak başkalarıyla bağlantılı olarak “hissetme” yapısı olarak işleyen duygu yapılarına olan ilgi, yakın zamanda yeniden gündeme gelmiştir. “Sistemsal değişimlere sınırsız boyun eğme” (Highmore, 2016, s. 154), internet teknolojilerine, realite programlarına, tv’ye çoğulcu fikre yakınlık, teknolojik belirleyicilik ilkesinin dayatma güdüsü ile karakterizedir (Hearn, 2010). Fredric Jameson’ın postmodernizm ve geç kapitalizm üzerine önemli çalışmasında, sosyo-ekonomik ortama özgü düşünme ve hissetme biçimlerini tanımlamak için “kültürel mantık” kavramını kullanmıştır (Jameson, 1991). David Harvey de benzer şekilde modernite ve postmodernite kavramlarını, dönemleri karakterize eden uzam-zaman ekseninde değerlendirmiştir (Harvey, 1990).

Duygu yapılarına ilişkin kavramlar, tarihteki belirli anların, sosyo-ekonomik, politik ve kültürel koşullarından doğan ve bunların yeniden üretildiği farklı düşünme ve duygu kalıplarına nasıl sahip olduğunu açıklamaya yardımcı olurlar. Paylaşılan duygulanımlar, sosyo-politik gündemlerin içerikleri, şekillendirme, odaklandırma ve düşünülen, kabul edilen, teşvik edileni sınırlandırmaya yardımcı olurlar. Fredric Jameson'a göre duygu yapılarının ilk tezahürü edebiyatta ve diğer sanat biçimlerinde olmuştur. Benzer şekilde David Harvey, Blade Runner gibi postmodern filmlerin geç kapitalizmin uzay çağında, eşitsiz sosyo-ekonomik yapıların düşünsel yansımalarını yaratıcı medya aracılığıyla nasıl ifade edildiğini araştırmıştır. Örneğin; film araştırmacıları, yavaş sinema hareketinin can sıkıntısı ve ölü zaman atmosferleriyle nasıl ilişki kurduğunu incelemiştirler (Çağlayan, 2016 ; Schoonover, 2012).

Anlamsal yapının en üst düzeyde oluşturulabildiği interaktif sinema yapıtları, bireylerin kendi aralarındaki teknolojik etkileşimliliğin artması izleyici alışkanlıkları ve düşünce biçimlerini de değiştirmiştir. Gerçekliğe doğrudan bağlı olan belgesel filmlerin etkileşimli hikâye anlatım pratikleri yaratıcı medyanın etkisiyle dönüşmüştür. Belgesel filmin ve interaktif medyanın bir arada olduğu, tepkisel boyutta gelişen teknolojinin kullanımı pek çok tür seçiminin varlığı hızlı ve doğru kullanımla olağanlaşmış durumdadır. Dijital teknolojide yaşanan gelişmelere bağlı olarak belgesel film anlatısının gelişim süreçleri çalışmanın sorunsalını oluşturmaktadır. Netflix online sinema kanalının geniş izleyici kitlesi ve çeşitli türdeki film yelpazesine sahip oluşu doğrultusunda çalışmanın inceleme konusu belirlenmiştir. Bu düşünceden hareketle, İnsan ve doğa ilişkisi ile insanın vahşi doğa şartlarına karşı verdiği mücadeleyi konu alan, Netflix'te yayınlanan "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası" adlı interaktif belgesel (araştırmaya değer bulunmuştur) mercek altına almıştır. "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası" interaktif filmi, hayvan koruma alanında elektriklerin kesilmesi sonucu yaşananları konu almaktadır. Filmde, Bear Grylls tarafından yönlendirilen görev basamakları izleyicinin verdiği cevaplarla belirlenmekte ve hikâyenin olay örgüsü kullanıcı tarafından oluşturulmaktadır.

Televizyon ve yeni medya yayıncılığını yönlendiren bir etken olarak Netflix, sinema sanatını da etkileyerek sayısal tv yayıncılığında öncüller arasında yer almıştır. İzleme alışkanlıkları, esnek saatler ve konumsal farklılıklar ile çeşitli dijital cihazlarla kullanımı kolaylaşan ve buna ilişkin olarak da tercih edilen konuma gelen kanal, bireylerin gündelik etkinlik rutini haline gelmiştir. Netflix, ülkemiz dijital ekranlarına Ocak 2016'da katılmıştır. Abone sayısını hızla arttıran kanal, 6 Mart 2021 tarihinde İstanbul Dolmabahçe Çalışma Ofisi'nde gerçekleşen "Dijital Dünya Çalıştayı"nda Türkiye Kamu Politikaları Direktörü, Netflix'in Türkiye'deki abone sayısını 3.5 milyonun üzerinde olduğunu duyurmuştur. BluTV ve BeIN Medya gibi şirketlerin de yer aldığı çalıştayda, Netflix'in dünya genelindeki abone sayısının 20 Ocak 2021 rakamlarına göre; 203, 6 milyon olarak belirlendiği bildirilmiştir (Eroğlu, 2021). Bu çalışmanın alana katkısı, yapının hikâyeleştirilme sürecinde yarattığı sürpriz, heyecan, öfke ve sevinç vb. duygu çeşitliliği ile belgesel formun anlatı öğelerine zarar vermeden kullanıcının yaratıcı katkısını aktarabilen bir unsura dönüşebileceğini göstermesidir. İnteraktif anlatı, önerileri basit ya da karmaşık yapıda olay örgüsüne sahip olabilirler. Olay örgüsüne müdahale derecesi değişik düzeylerde olabilmektedir. Online film ve televizyon kanalı Netflix'te

yayınlanan, söz konusu “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” adlı çalışmada macerayı yönlendiren konumdaki izleyicinin, yapım sınırları dahilinde etkin olabildiği belirlenmiştir. Bu düşünceden hareketle çalışma, niteliksel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz tekniğiyle incelemeye tabi tutulmuştur.

Belgesel Film Anlatısı

Sinemanın ilk yıllarında hikâye anlatısı, eş zamanlı, hareketli görüntülerin kaydedilip izleyiciye sunulmasından ibarettir. Belgesel Sinemanın ilk filmlerinde hikâye, olay örgüsü, karakter betimlemeleri yer almamıştır. Belgesel niteliği taşıyan *Trenin Gara Girişi* (L'arrivée d'un train en gare”, Fabrikalardan Çıkış “La Sortie des Usines”, Bahçıvanın Sulanışı (L'Arroseur Arrosé, 1895) gibi sinemanın ilk örnekleri, insanların gündelik hayatlarından alınmış görüntü ve komik türdeki filmlerden oluşmaktadır. “Bahçıvanın Sulanışı” adlı filmin komedi filmlerinin bir arketipi olduğu belirtilmektedir (Kracauer, 1965, s. 30-31). “Bahçıvanın Sulanışı” (L'Arroseur arrosé) adlı film, sinemanın ilk zamanlarında öykü anlatma düşüncesinin gelişmediğini gösteren bir örnektir. Zamanla farklı birçok görüntünün birleştirilmesiyle birlikte sinemanın sanatsal bir ifade aracı anlayışının idraki ile klasik anlatı geleneğinin temelini oluşturduğu gözlenmektedir. Sinematograf aygıtının icadı ile birlikte tek mekânlık tiyatral uzamından çıkan sinema, bağımsız bir sanat olma yolunda ilerlemiştir.

Sinema tarihi boyunca farklı film yapım tekniklerinin kullanımı bazen de birlikte kullanımı belgesel ve kurmaca sinemadaki gruplandırmaya ilişkin belirsizlikler yaratmıştır. Bu bağlamda, belgeselin gerçekliği yaratmadaki gücü ve kurmacanın hayali olayları içerdiği anlaşılmaktadır. Belgesel film de anlatım aracı olarak, imgesel filmde olduğu gibi, drammatizasyonu zaman zaman kullandığı gözlemlenmektedir.

Drammatizasyon, belgesel filmde kamera ve kurgu kodlamaları ile oyuncu drammatizasyonu, müzikal drammatizasyon film anlatısının içeriksel temeldeki özelliklerini oluşturmaktadır. Sanatsal gereklilik olarak estetik ve kurguda, Non-fiction (yapıntı/kurmaca olmayan) olayların anlatılıp, hareketli resimlerin filme aktarıldığı, görüntülerin amacının bilgi vermek ve eleştirel bakış açısı geliştirmek şeklinde tanımlanmıştır (Öngören, 1991, s. 161). Günümüzde belgeselin, imgesel filmle çakışması ve belgeselin salt bilgiyle, eğitsel olma yolundaki hedefi görsel anlamda yarattığı yoğunluğun drammatizasyona etki ettiği gözlemlenmektedir. Bu durumun, belgesel filmin içeriksel özüne olumsuz yansıdığına işaret etmektedir (Elmacı, 2011, s. 46-47).

Kurmaca anlatıda “imge”, “belgesel” filmde “belge” esas alınmaktadır. ‘Belge’ belgesel sinemacının yaratmadığı, ondan önce var olan/olmuş söz, yazı, resim, mekân ya da olaydır (Aytekin, 2011, s. 82). Humphrey Jennings, Bolesław Matuszewski, Gheorghe Marinescu gibi belgesel filmin öncüleri sıradan insanların gündelik yaşamlarına dair filmler yapmışlardır. 1907 yılından itibaren tüm ünlü yönetmenler kurmaca film yapmaya yönelmişlerdir. Kurmaca filmlerin, izleyicinin ilgisini çekmesi üzerine Méliès, Edwin S.Porter gibi sinemacılar anlatının ağır bastığı filmler yapmaya yönelmişlerdir. Bu süreçte kameraya bakmak tabu olarak kabul görülürken sinemanın araçsal etkileşimleri,

dramatik anlatım unsurları olarak kabul edilmiş ve karakter psikolojisinin yaratılması ile de kurmaca, sinema evrenine dahil olmuştur (Gunning, 2000, s. 233).

Belgesel filmin temelinde gerçeğin bilgisini taşımak ve yorumlamak geleneği ve anlatabileceği en üst düzeyde gerçeklik vaadi bulunmaktadır. İmgesel filmde “düş ya da hayal” ürününden yorum yapılırken belgesel filmde “belge” öncül konumda esas alınmaktadır. Belgesel film yönetmeninin yaratıcı yorumu ile yapıt, gerçeklik anlayışının sanatsal bağlamda değerlendirilmesiyle ilintili olmuştur. Walter Benjamin, filmin yanılmacı doğasının kurgu sonucunda gerçekleştiğini belirtmiştir. Kameranın gerçekliği parçalayarak kaydettiği görüntüler, bir aygıt tarafından üretilmiş bir gerçekliğin sonucudur” (Oluk, 2008, s.152). Salt gerçeklik ancak yönetmenin sübjektif katkısıyla oluşturulmaktadır. Belgesel filmde dramatik öykü zorunluluğunun olmayışı, doğaya, insana, mekâna ilişkin her türlü ögenin konu olarak seçilebilmesine örnektir. “Kurmaca sinemada yönetmen, belli bir senaryoya bağlı kalarak, öykünün canlandırılmasını öngörürken, belgeselde sonu bilinmeyen, sınırsız bir yaşamın canlandırılması amaçlanmaktadır” (Ulutak, 1988, s. 91).

Sinema sanatının içeriğinde yer alan davranışsal öğeler; iletildiği mesaj ile çekimlerin bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Bu gerçekliğin oluşturulmasında sinema sanatı ile hikâye anlatıcılığının ilişkisi tabiidir. Belge sinemacılığının bu yöntemin dışında yaşamın süregelen gerçekliğine tanıklık etme olgusu vardır. Bu tanıklıkta baş rolü yönetmen üstlenmektedir. Kurmaca-fiction kavramıyla birlikte, mise-en-scene’in oluşturulmasında ses, müzik efektlerinin yanısıra sinematografik gerçekler kurgunun eşliğinde hikâyelendirmeyi biçimlendirmektedir. Günümüzde artık birçok belgesel türünün hikâye anlatım alanına dahil olduğu görülmektedir (Çekiç, 2007, s. 2).

“Televizyon” İle Belgeselin Dönüşümü

50’li yıllardan itibaren televizyonun, iletişim endüstrisindeki dönüştürücü rolü, belgesel filmcilerin yapıtlarını geniş kitlelere ulaştırma eğilimini desteklemiştir. Video ve kablolu yayın, özel ilgileri olan izleyicilere ulaştırılmıştır. Belgesel film, her türlü televizyon, uydu, kablolu yayın, video, bilgisayar ve gelişen kayıt sistemleriyle yeni kazanımlar elde etmiş ve belgeselciler daha geniş kitlelere filmlerini tanıtmaya olanağı elde etmişlerdir. Belgesel sinemanın en önemli özelliği olan derinlemesine araştırmacılığın televizyon mecrası içine girmesiyle zamanla belgesel yapıt biçimlerinde büyük değişikliklere gidilmesine neden olmuştur. Televizyon için iş yapan yapımcılar ve yönetmenler, belgesel filmlerinde bilimsel anlayış ve sanatsal estetiğini ikinci plana atmak zorunda kalmışlardır. Eğlendirmenin ön plana çıktığı, sanatsal değerler yerine televizyonun kurallarının ön planda olduğu bir tür oluşmuştur. Televizyonun başat ilkesi olan eğlendirme işlevini yerine getirmeyen belgeseller ise zamanla yayınlardan alınmış, bazı televizyon kanallarında gece kuşaklarında verilmeye başlanmıştır (Pembecioğlu ve Arık, 2009, s. 153).

Televizyon belgeseli, parçalı anlatımın gereği olarak, farklı metinleri bir arada toplama özelliğine sahiptir. Televizyonun yayın planının ve akışının zamansal farklılıkları

anlatıyı etkileyen etmenler arasında yer almaktadır. Bu nedenle, televizyon için üretilen belgesel filmler, seri bölümler halinde kendi içinde bağımsız olan ancak genel olarak diğer bölümlerle tematik olarak ortak noktası bulunan ve belli bir devamlılığı olan bir anlatı formudur (Öztürk, 2014). Bilgi ve haber vermek, eğitmek, eğlendirmek amacı güden televizyon yayın sistemini benimseyen kuruluşlar, yayın akışları içerisinde belgesel film türüne yer vermektedirler. Tecimsel modelin içinde var olmak isteyen kuruluşların kâr amacı önceliği nedeniyle eğlence programlarına yönelmişlerdir. Kamu hizmeti ya da tecimsel amaçlı kurumların belgesel film ve türlerine yaklaşımları da farklılık göstermektedir. İngiliz BBC kanalı, özerk yapısıyla yayınladığı çok sayıda belgesel filmin konusunu toplumsal temelli olarak seçmiştir. ABD televizyon kuruluşları ise; bu tür filmleri İngiltere’den satın almaktadır.

60’lı yıllarda taşınılabılır hale gelen kameralar, farklı akımların doğmasına neden olmuştur. İlk örneklerini 1922-24 yılları arasında Dziga Vertov’un çevirdiği filmlerin temelini oluşturan “Sinema-Gerçek” (Cinéma Vérité) akımı, bir grup Fransız yönetmenin öncülüğüyle yeniden yorumlanmıştır. Geleneksel sinema kuralları dışında, biçimsel yaklaşımlardan uzak, gerçeği olduğu gibi gözler önüne sermeyi amaçlayan sinema-gerçek filmlerinde taşınabilir araç-gereç, canlı yayın ile eşlemeli seslendirmelerin kullanıldığı bir çekim yöntemini kullanmayı benimsemiştir. Bu akım, film yapımcısının gözlemci olarak muhabir rolünü üstlendiği, önceden tasarlanmış bir senaryo olmadan, dekor yerine doğal mekanların kullanıldığı film yapımcısının ayrıca kurgucu olarak görev aldığı bir süreçten oluşmaktadır. “Cinéma Vérité”de müzik, ışık, kostüm gibi anlatıyı yönlendiren olgulardan kaçınılmıştır.

Aynı zaman diliminde; pratik ses, görüntü kayıt cihazlarının ortaya çıkması belgesel film yönetmenlerini farklı estetik içerikleriyle filmlerini izleyiciye sunmalarını sağlamıştır. Kaotik siyasal ve toplumsal olayların etkisiyle sanatçıların bireysel özelliklerinin ortaya çıktığı belgesel film yapımı, 70’li yıllarla birlikte, bireylerin kendilerini ifade ettiği en önemli araçlardan biri olmuştur. Süreç içerisinde televizyon, belgesel türüne destek çıkararak anlatım biçimlerinin değişim göstermesine neden olmuştur. Belgeseller, soğuk nesnel yapısından uzaklaşarak izleyicinin istekleri doğrultusunda dinamik, sürekli ve sıcak özellikler yansıtmaya yönelmiştir. 1980’li yıllardaki video teknolojisinin gelişmesiyle belgesel film, kimlikler döneminin yansımaları yaşamıştır. Yukarıda değinilen tüm teknolojik gelişmeler belgesel filmin gelişiminde etkili olmuştur. Bu döneme egemen olan diğer değişimler, finans ve dağıtım alanında yaşanmıştır.

Video sanatının dijitalleşmesi ve film yapım unsurlarının dönüşmesi, kurmaca ve belgesel anlatıların biçimsel olarak birbirlerine yaklaştırmıştır. “Gerçek olmayan” öğelerin belgesel filmlerde kullanılması belgesel anlatı formunun kurmacanın alanına yaklaşmasına neden olurken; teknolojik değişimler ve olanaklarla bağlantılı olarak kurmaca estetiği de belgesel estetiğine yakın bir yerde konumlanmaya başlamıştır (Kolker, 2010, s. 17). Kurmacanın belgesel belgeselin de kurmacaya yöneldiği bu alanda, iki alana ait farklı özelliklerin bir arada kullanıldığı “melez” bir oluşum ortaya çıkmıştır. Film yapımcıları, izleyicinin dikkatini çekebilmek adına kod ve uzlaşım yöntemlerini gerçek yaşamlardan alınan öyküyü, yani kurmaca film yapım yöntem ve uygulamalarını

kullanmayı uygun görürken, kurmaca film yapım yöntemleri de seçtiği hayali öykülerle izleyiciyi inandırmak için belgesel sinemanın gerçekliğe ait kod ve uzlaşım yöntemlerini seçmeyi yeğlemiştir. Schrader, gerçek ya da gerçekçi olmak adına seçilen, yani gerçeklik ile kurmaca arasındaki bu durumu anlatının yorgunluğuna bağlamıştır. Özgün bir öykü anlatmanın olanaksız hale geldiği ve geleneksel öykü anlatımının izleyicinin ilgisini cezbetmekte yetersiz kaldığı günümüzde, “karşı-anlatıların” geniş kitlelerce benimsendiği gözlemlenmektedir (Gürata, 2009).

20. yüzyılın ikinci yarısından günümüze kadar olan zaman diliminde televizyon, belgesel filmin var olan ve olası biçimlerini belirleyen en önemli kitle iletişim araçlarından olmuştur. Yayıncılıkta her geçen gün artarak devam eden ticarileşme eğilimleri, dramatik özellikleriyle ön plana çıkan belgesel türlere ilişkin anlatı formlarının da artmasına yol açmıştır. Televizyonda program akışlarında rastlanan, melez formların varlığı, kamusal yayıncılık söylemindeki demokratik anlayışın ve karma bir kamu anlayışının yaratılmasına örnek oluşturmuştur (Bondebjerg, 1996, s. 29 ; Bruzzi, 2000, s. 45). Belgesel yapımlarının artık hem eğlendirme hem de fazla sayıda izleyiciyi ekran karşısına çekmek gibi bir zorunluluğu vardır. Böyle bir zorunluluk, bazı yazarlar tarafından ‘televizyon belgeseli’ olarak da nitelendirilen belgesel türlerini ortaya çıkarmıştır (Corner, 1995). Son zamanlarda ortaya çıkan, dolaysız sinema (direct cinema) ve sinema gerçek (cinéma vérité) gibi iki önemli belgesel biçimini içeren gözlemci (observational) ve açıklayıcı (expository) belgesellerin, niteliklerini de bir arada bulundurduğu gözlenmiştir.

Bu yeni tecimsel anlatı formları her iki biçimin de en ilgi çekici taraflarını yansıtmaktadır. Melezleşmiş belgeseller kullanılan teknik, anlatım tarzı, hedef izleyici ve amaçları bakımından değerlendirilmektedir. “Fly on the Wall” tarzı yapımlar, aktörlerinin günlük hayattaki eylemlerinden farksız bir biçimde kamera karşısında rol yaptıkları dizi belgesel olarak adlandırılan (docu-soaps) belgesellerdir: Biri Bizi Gözetliyor, Ünlüler Çiftliği, Biz Evleniyoruz, Akademi Türkiye gibi ülkemizde özellikle gençlerin ilgisini çeken programlar olarak belirlenmektedir. Refleksif belgeseller ise, öznellik ögesi oldukça yüksek olan belgesel program türüdür. Birinci Şahıs Belgeseller, BBC2’nin bir projesi olan ve sıradan bir yaşam süren insanların duygu ve düşüncelerine yer veren “Video Nation” en önemli örneklerindedir (Carpentier, 2003). Nichols, realite programların postmodern estetiğinin önemli bir parçası olmasından kaynaklanan çok parçalı, heterojen bir yapıda olduğunu belirtmiştir (Nichols, 1994). Bu programlar suç ve şiddet işleme olasılığını, toplumsal içeriğinden bağımsız olarak sunmaktadır. Programları izleyen kişilerde şiddete maruz kalma ve suçun mağduru olma korkusu oluşturabileceği öngörülmüştür.

Dijital Gelişmeler Bağlamında Belgesel Anlatımı

90’lı yıllarda World Wide Web’in (www) dünyaya yayılması, çekim ve sonrasında kullanılan ekipmanlara ulaşılabilirlik parametrelerini arttırmış, ucuz, kolay ve hızlı erişim, sinemayı tekeli yapıdan çıkararak kitlelerin üretim sürecine katılabileceği demokratik bir yapıya dönüştürmüştür. Belgeselcilerin, anlatım çeşitliliği üzerinde çalışmalarını arttırdıkları ve filmlerin dağıtımında daha az maliyetle karşılaşıldığına tanık olunmuştur. Web ortamında gerçekleşen belgesel projeler, gerçekliğin aktarımında yeni

iletişim ortamının özelliklerini de kullanarak daha geniş kitlelere hitap edebilmişlerdir. Webin yeni medya ortamı olarak izleyicilerine sağladığı etkileşimlilik sayesinde, alıcılar mesajlaşma özelliğinin yanısıra katılımcı bir role de sahip olmuşlardır. Video-8, Mini-DV gibi teknolojiler ile DVD'ye veya sabit diske doğrudan kayıt yapılması ve dijital video düzenleme teknolojisinin varlığı da üretim koşullarının değişmesine neden olmuştur.

Belgesel filmlerin nitelik ve nicelik anlamda başarı kazandığı bu dönem, modern yaşamın pek çok alanında dijital teknoloji ile temelden değişimin yaşandığı, görüntü manipülasyonunun ve oluşumunun sınırsız elde edilebildiği bu ortamda belgesel sinemanın ana ilkesi olan gerçekçiliğin yansıtılması sorunlar yaratmıştır. Teknolojik gelişmelerle, kişisel filmlerin ortaya çıktığı bu süreçte toplumsal hareketlerin yoğun olarak yaşanması belgesel filmlerin dönüşümüne neden olmuştur. İfade özgürlüğünün yükseldiği bu dönemde belgesel film, kendi geçmişini eleştirel yaklaşımla değerlendirir olmuştur. Gözlemci tür (Cinéma Vérité) için, Michael Chanan “belgesel dilindeki nesnellik duygusunun demode olduğunu, ancak yönetmenin film içindeki öznel, kişisel kimliğinin öne sürüldüğünün altını çizmiştir” (Chanan, 2007, s. 241).

Geleneksel ve dijital belgesellerin ortak noktası gerçekçilik olgusunun ekrana aktarılmasıdır. Anlatımsal farklar, kullanılan araç ve yöntemler doğrultusunda dijital formdaki belgeseller de değişiklik göstermektedir. Yeni medya belgeselleri, geleneksel belgesellerle aynı amaç doğrultusundadır ancak asıl ayırıcı etken doğrusal anlatımdan çizgisel olmayan anlatıya geçiş ve farklı medya araçları ile arayüzlerdir. Belgesel yapımcılığını büyük ölçüde etkileyen bir diğer teknolojik yenilik ise 1970'lerde başlayıp, 1980'lerde geniş kitlelere ulaşan kablolu yayın ve sonrasında uydu televizyon kanal yayıncılığı olmuştur. Kablolu yayın teknolojisi, çok sayıda özel ilgi ve uzmanlık alanlarını izleyicilere ulaştırarak çocuk, spor kanalları, ev bakım ve tüm süreç yeniliklerine ilişkin farklı seçenekler sunmuştur. Entelektüel konularda yayın yapan (bilim, tarih, doğa, kültür vs...) belgesel kanalları da bu süreçte yayına girmiştir. Özetle, belgesel yapımlar daha önce olmadığı kadar geniş kitlelerce izlenmeye başlamıştır (Ellis, 2006, s. 260).

Dijital teknolojilerin sağladığı multimedya ortamları hareketsiz görüntü ve videoların, grafik ve ses dosyalarının etkileşimli kullanımına olanak sağlamaktadır. Etkileşimli yapılar sayesinde multimedya ortamlarında filmlerin kurgulanması kolaylaşmakta ve belgeselciler kurgu açısından doğrusal olmayan (non-linear) düzende çalışmalar yapabilmektedirler. Ses ve görsel verilerin dijital bir biçimde sabit disklere kaydedilmesiyle, görüntüler, grafikler, videolar, müzikler ve sesler bilgisayarda doğrusal olmayan XpressPro, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, iMovie, Avid gibi yazılım programlarıyla düzenlenebilmektedir (Seckinger ve Jacobsen, 1997). Seckinger ve Jacobsen, doğrusal olmayan, kurgu yapmaya imkân sağlayan programlara yaygın olarak ve bilgisayar teknolojisine kolay ulaşılır olmasının belgesel üretmenin yolunu açtığını bildirmişlerdir. YouTube, Netflix, BluTv gibi platformlar belgesel film yapımcı ve yönetmenler için önemli paylaşım mecraları haline gelmiştir.

Sayısal sinemanın hem teknolojik hem de estetiğine ilişkin yapısı interaktif tasarım açısından önemli bir temel oluşturmaktadır. Geçmişte görüntülerin kamera aracılığıyla

elde edilmesi ve sonrasında kurgulanmasından oluşmaktayken günümüzde bu sistem tamamıyla bir animasyona dönüşmüştür. Dijital görüntülerin üretimi esnasında her türlü esnek yapının oluştuğu gözlemlenmektedir (Jenkins, 2004 , s. 253).

Dijitalleşen medya ile küçük ekranlardan izleyicisine ulaşan sinema, etkileşimli olarak deneyimlenen bir mecraya dönüşmüş, belgesel film yapım pratiklerini de bu yönde değiştirmiştir. Dijital ortamlarda üretilen interaktif belgesel (i-docs), diğer araçsal ortamlarda oluşturulmuş türüne özgü olarak ve mevcut dönemlerin ayırt edici nitelikleriyle var olmaktadır. İnteraktif belgeseller, etkileşimli ve doğrusal olmayan biçimleri, yeni yaşam pratiklerinin nüansları ve karmaşıklıklarıyla izleyiciye heyecan verici deneyimler sunmaktadır. Herşeyin bir arayüz üzerinden anlatıldığı, izleyicinin katılımcıya dönüştüğü anlayışla, belgesel sinema biçimsel anlamda farklı bir boyut kazanmıştır. Bu bağlamda yeni medyanın, “sınırsız iletişim olanakları, kişiselleştirebilme, yöndeşme, ağ erişimi, etkileşimlilik, kitlesizleştirme, eş zamansızlık gibi kavramları” (Altunay, 2012, s. 14-41), dijital dünyanın yarattığı kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Belgesel filmler yeni medya ortamlarının sağladığı olanaklarla arayüz ortamında tasarlanmaya başlanmıştır. Dijital ortamlar yoluyla arayüz ve ekranlarda tasarlanan belgeseller “interaktif belgesel”, “yeni medya belgeseli”, “etkileşimli belgesel”, “web belgeseli” ve “doğrusal olmayan” belgeseller olarak adlandırılmaktadır. Bireylerin gündelik yaşamında karşılaştığı dijital ortam pratiklerinde etkileşimlilik özelliğinin sonucu olan görsel içeriklerin üretimi ve tüketimi de doğru orantılı olarak değişmiştir. Dijital yayıncılık, televizyon yayıncılığı için çok önemli bir dönüm noktası olmuştur. Yayın kalitesinin artması, kanal sayısının fazlaşması, yayıncılığın hızla kolaylaşması sayısallaşma sayesinde olmuştur. Öncelikle televizyon yayıncılığı, televizyon vericileri aracılığıyla gerçekleştirilirken daha sonra uydu aracılığıyla ve kablolu televizyon bağlantıları ile evlerin içine kadar gelmiştir. İnternetin hayatımızın her alanına girmesinden sonra televizyon yayınları internet ağı yoluyla izleyicilerin hizmetine sunulmuştur. Televizyon kanallarının IP sistemler değiştirilerek bir telekomünikasyon ağından son kullanan kişiye iletilmesi, televizyonu yalnızca yayınları elde eden bir araç olmaktan ziyade interaktif olarak çok işlevli bir araç durumuna getirmiştir.

Sayısal teknolojinin yayıncılıkta uygulanmaya başlaması, geleneksel medya teknolojilerinin yeni medya platformlarına geçiş yaparak telekomünikasyon, bilgisayar ve internet bazlı sistemlerin ve yayıncılığın karşılıklı olarak yöndeşmesi ile olmuştur. Dijital teknoloji ile telekomünikasyon ve enformasyon alanında yaşanan yöndeşme televizyon yayıncılığının da yapısını dönüştürmüş, televizyonunun etkileşimli bir özellik kazanmasına yol açmıştır. Edilgen konumdaki medyanın yanında etkileşimlilik özelliğini sağlayan internet, video, 3D grafik vb. diğer platformlarla birlikte etkileşimli televizyon yayıncılığının oluşması televizyon standartlarında teknolojik ivmelenmeye neden olmuştur (Bachmayer, Lugmayr ve Kotsis, 2010). Televizyon programları, etkileşimli olarak yapılandırılıp kullanıcıların bireysel tercihleri doğrultusunda yönlendirilmektedir (Damassio, Celia ve Andre, 2004, s. 142). Yöndeşme ve sayısallaşma, geleneksel medya ortamlarının dönüşümüne ve yeni iletişim platformlarının ortaya çıkmasına, iletişim alanlarının tümleşik bir yapıda konumlanmasına olanak sağlamıştır.

Etkileşimli televizyon izleyicilerine, internete bağlanma, kamera etkinliği oluşturma, VoD (Video on Demand) isteğe bağlı video abone hizmetiyle “izle-öde” biçiminde işleyen hizmeti sağlamaktadır. Kablolu televizyon veya telekomünikasyon televizyon içerik sağlayıcılarının çoğunluğu VoD sistemlerinin yanı sıra “izlediğin kadar öde” (izleyici filmi satın alır veya bir televizyon programını seçebilir) seçeneği sunmaktadır. Bu sayede dijital arşivdeki filmler veya programlar içerik sağlayıcı firmanın kullanıcılara kiraladığı DVR (Digital Video Recorder) Dijital Video Kayıt cihazlarına ileriki bir zamanda izlemek üzere kaydedilmektedir. İnternet televizyonculuğu da video on demand sistemini abonelik yoluyla izleyicilere ulaştırmaktadır.

Netflix'in VoD akış servisi, abonelerine bilgisayar ya da cep telefonlarından web sitesi veya Netflix yazılımı aracılığıyla video indirmek zorunluluğu olmaksızın televizyon dizileri ile film ve interaktif filmlerini bu platformdan yayınlanmasına olanak sağlamıştır (Falcone, 2008). Mobil cihazların geniş kitleler tarafından benimsenmesi izleyici alışkanlıklarını ve beklentilerini temelden değiştirmiştir. Kullanıcılar, mekân ve zamana bağlı olan seçim özgürlüklerini kullanarak internet içerikli tüm cihazlardan yayın, içerik, oyun vb. yapımlara kolaylıkla ulaşmaktadırlar. Dijital platformlardan, izleyicinin interaktif kurguya müdahale etmesine olanak sağlayan etkileşimli filmler ile televizyon kumandası yardımıyla seçeneklere tuşlama yaparak verilen yanıtlar filmin ilerleyişini ve yeni bir anlatının oluşmasını sağlamaktadır. Çalışma, izleyicinin Netflix platformuna cep telefonu, internet alt yapılı televizyon, tablet ve bilgisayarlarından film izleme pratiklerini gerçekleştirebildiğini belirlemektedir. Netflix ayrıca diğer dijital platformlarda olduğu gibi durdurma, ileriye, geriye alma gibi algoritmalarla kişiselleştirme özelliklerini izleyiciye sunmaktadır.

Etkileşimli Belgesel Anlatısı

Aristoteles, Poetika adlı yapıtında, öykü anlatım biçimlerinden Epos ve Tragedyayı, zaman ve mekân temelinde karşılaştırdığı gözlemlenmiştir. Tragedyalarda belirli bir zaman aralığında olaylar, bir ya da daha çok bileşenlerle anlatılarken, Epos'da belirli bir zaman diliminde ortak noktası olmayan anlatılar sıralanmaktadır (Aristoteles, 1987, s. 69-71). Epos anlatısı eş zamanlı olarak pek çok olayı anlatabilmektedir. Antik çağlardan beri, tragedyaaların doğrusal anlatıya benzerliği, doğrusal olmayan anlatı örneklerinde ise, yapısal bağlamda interaktif film ile benzer özellikler gösteren Epos türü yazılımların varlığı dikkat çekmektedir. İnteraktif belgesel anlatısında çizgisel olmamak ya da doğrusal olmamak, izleyicinin deneyimleyeceği hikâyenin tüm bileşenlerini bir yapımcı/yönetmen tarafından önceden oluşturulmasıyla ilintilidir. İnteraktif filmlerde Aristocu dramatik yapının olmayışı, sekanslar arasında sıçramalı bir anlatım yapısının gereği olarak hikâyeler arasında geçiş sağlanabilmektedir. Diğer türlere göre ayırıcı bir özelliğe sahip olan belgesel (documentary) sözcüğü, kurgusal olmayan (non-fiction) film yapımına ilişkin bir anlatım türünü ifade etmektedir. İnteraktif belgeselin giriş-gelişme-sonuç şeklinde doğrusal bir yapıya sahip olmaması nedeniyle, olayların sıralanışı da eğriler çizerek ilerlemesine yol açmaktadır.

Küreselleşen internet ağı, kullanım alanını genişleten ve zamanı kısaltan bir etkiye

sahiptir. Egemen teknolojik yapının bu dönüştürücü etkisi, bireyin sosyal yaşamını zaman ve mekân bağlamında bertaraf etmiştir. Yeni Medyanın görsel içeriklerden oluşumundan hareketle, izleyicinin/kullanıcı/katılımcı algılama edimi, Freud'un (1953, s.293), bilişsel psikolojisi teorisinde, teknolojik olarak üretilen dışsal, görsel olgularla uygunluk göstermektedir. Amerikalı psikolog Edward Titchener, doğadaki soyut fikirleri, psikoloji ders kitabında şöyle belirtmiştir: “Önerinin soyut bir fikir, bir tür kompozit fotoğraf olduğu düşüncesinden hareketle, zihinsel gerçeklikte bir resmin, birçok özel algı ya da düşüncenin üst üste gelmesiyle, ortak öğeleri bulanıklaştırdığını göstermiştir” (Titchener, 1915, s. 114). Dilbilimci George Lakoff, “akıl yürütmenin oluşması, otomatik tabanlı süreçlerde (görüntülerin üst üste bindirilerek, taranması) kullanıldığını belirtmiştir (Lakoff, 1986, s. 149). Psikolog Philip Johnson-Laird, mantıksal akıl yürütmenin görsel model tarama işlemi olduğunu ileri sürmüştür. Belirtilen tüm bu yaklaşımlar, televizyon ve bilgisayar grafiklerinin ortaya çıkmasıyla gündemde yerini almış ve değerlendirilmiştir (Laird, 1983 ; Manovich, 2001). İnsanın anlama ve algılama biçimleri farklı anlamları ortaya çıkaran parçalı bir hikâye yapısına sahiptir (Mulvey, 2000, s. 46).

Görsel algının zihinsel ve bilişsel birleştirici olgusu, etkileşimli medyanın temellerini oluşturan insan düşüncesinin birleşim sürecini içermektedir. Görüntü ya da bilginin yansımaları, problemin zihinsel süreçlerini çözme, algılama ve ilişkilendirme, bağlantıyı izleyerek, yeni bir sayfaya ilerleyerek, yeni bir seçim seçerek veya yeni bir sahneyi seçmekle eşitlenmiş olmaktadır. Bir görüntüye bakmadan ve zihinsel olarak diğer resimlerle kendi özel birikimlerimizi takip etmeden önce, resme tıklamamız öngörülmektedir. Fransız Filozof, Louis Althusser'in “sorgulama” kavramının güncellenmiş bir versiyonu olarak okunabilen, aslında “Başkalarının zihin yapısını kendi hatalarımızla karıştırmamızın oluşturulmasına yöneliktir (Althusser, 1971 ; Manovich, 2001). İnteraktif medya ortamları, başkasının zihinsel yapısıyla özdeş bir durumu amaçlamaktadır. Geleneksel sinema, izleyicisinden film kahramanını taklit etmeye yönlendirirken, yeni medya tasarımcısı, zihinsel ve bilişsel yörüngesinin izlenmesini amaçlamaktadır. Lister ve arkadaşları, “Yeni medya: Eleştirel bir giriş (New Media: A Critical Introduction) adlı kitabında dijitallik, interaktiflik, hipermetinsel, sanal, ağsal ve simülasyon kavramlarının en önemli katma değerleri olduğunu vurgulamışlardır (Lister, Dovey, Diddings, Grant ve Kelly, 2009, s. 13).

Yeni medyanın etkileşimlilik ve yöndeşme özellikleri sayesinde ekran ve arayüzler izleme mecrası olmaktan çıkmış ve anlatının kurulduğu alanlar haline gelmiştir. Castells'e göre çizgisel olmayan (non-linear) anlatı, geleneksel belgesel dünyasında bir sorun olarak görülmekteyken dijitalleşmenin ağsal yayılımıyla bu yeni anlatsal yapı, bireyin yaratıcı dünyasında anlam olgusunun inşasına yönelik bir değer olarak nitelendirilir olmuştur. Etkileşimli anlatı örnekleri, görsel-işitsel çalışmaların bütünleyici ve çoklu unsurlar sunmasına ve seyircinin kişisel deneyimlerine değer kazandırması üzerinde etkinlik sağlamaktadır. Bu nedenle, interaktif belgesel türü çok daha çeşitli, kullanışlı, çağdaş ve kapsayıcı olma özelliğine sahiptir. Belgesel sinemada yönetmen, anlamın en etkin oluşturulabileceği perspektifle yola çıkmaktadır. Nitekim belgesel filmin ve interaktif medya çalışmalarının ortak noktası da aynıdır. Kullanıcıların araçla katılımını ilerletmek için etkileşime girme eğilimiyle bir görüngen sağlamada filmin etkisini birleştirmek,

interaktif belgesel filme daha etkin ve anlamlı belgeseller kazandırmaktadır (Castells, 2011). Yeni medyanın kullanıcı oluşumlu bu özellikleri geleneksel ve yeni ayırımında bizlere yol gösterici niteliktedir.

Dzigo Vertov'un ‘Kamera-Göz’ isimli belgesel gerçekliği ile çekilen “Kamerallı Adam” filmi; kamera ile insan gözünün benzerliği, gerçekliklerin insan gözünden kaçsa da kameradan kaçamayacağını kanıtlamaktadır. Vertov, kurmacanın insanı gerçeklikten uzaklaştırdığı öngörüsüyle paralel kurguyu kullanmayı denemiş, ekranda yansıyan kadraj bölümlenmesi, değişik dans ve müzik kombinasyonlarıyla devam ederek salondaki izleyicilerin görüntüleriyle birlikte paralel kurgu ile sunulmuştur. Kullanılan tripod, adeta dans eden insan hissi yaratmıştır. Bu durum giriş-gelişme-sonuç şeklinde ilerleyen klasik anlatı formuna yönelik olarak izleyiciye farkındalık yaşatma etkisi olarak değerlendirilmektedir. “Vertov filmde, senaryoyu, oyunculuğu, dekor-kostüm ve makyajı dışarıda tutarak, izleyiciyi zihinsel tembelliğe sürükleyen sinematografik yapıyı ortadan kaldırmıştır” (Parkan, 2017, s. 16). Ekranın karelere bölünerek, tek bir anlatıyı birden fazla öngörüyle ya da birden fazla anlatının eşzamanlı olarak anlatılması en çok deneyimlenen yöntemler arasında yer almaktadır. Jean-Luc Godard'ın “İki Numara” (1975) ve “Burada ve Başka Yerde” (1976) filmleri, “Woodstock” (Wadleigh, 1970) belgesel çalışması ve Mike Figgis'in “Timecode” (2000) filmi de bu tür denemelere örnektir.

Ekranı birden fazla görüntülerle bölerek, görüntü ile grafiksel öğeleri aynı karede gösterme gibi bazı mekânsal kurgu denemeleri avangart filmlerde de denenmiştir (Stam, 2000, s. 323). Farklı karelerin yan yana gelmesi ile oluşturulan mekânsal kurgu denemeleri, birden fazla anlatıyı eşzamanlı olarak sunmaya yöneliktir. Bu tür çalışmalar, en başta bilgisayar aracılığıyla olmak üzere interaktif platformlarda ve sinemada da kullanıldığını göstermektedir (Tudor, 2008). Kameranın arkasındaki göz, anlatıya karar veren bir mekanizma olarak değerlendirildiğinde, kadrajın değişik şekillerde yorumlanabildiği gibi, farklı yönetmenler tarafından başka üsluplarda ele alınabilmektedir. İnteraktif (etkileşimli) belgesellerde de tasarımcılar, arayüzü bir kadraj görevi olarak görmektedirler. Tüm belgesel anlatılarda konular aynı, ancak kullanılan yöntem ve teknoloji farklılık göstermektedir. Laurel, Aristoteles'in “Poetika”'sından hareketle, “interaktif biçimin poetikası”na (poetics of the interactive form) ulaşmayı hedeflemiştir (Laurel, 2003, s. 564).

Laurel'e göre, interaktif sistemin temel bileşeni olarak arayüz tasarımının, mantık ve algı prensiplerine uygun olarak tasarlanması gerektiğini belirtmiştir. Olayların temsili üzerine kurulu tiyatrodaki izleyici sahne ile karşı karşıyayken, interaktif yapılarda arayüzde görülen sisteme dayalı işleyiş bir bütün olarak yansıtılamamaktadır. Anlatının işleyişi, sanal eylemlerin ve performansların sonuna ilişkindir. İnteraktif sistemler anlatı doğrutusunda belli eylemlerin gerçekleştirilmesine ve izleyicinin bu eylemlere odaklanmasını öngörmektedir. Özetle, hem tiyatral hem de interaktif sistemlerin içeriğindeki temel bileşken eyleme dayalı yeni bir gerçeklik oluşturmaya ilişkindir (Laurel, 2001, s. 109-110).

İnteraktif yapıya uygunluk gösteren epizodik anlatıların gelişim süreci, hikâye

örgüsünde verilen ipuçlarını toplama şeklindedir. Anlatıyı yönlendiren merak, sürpriz ve gerilim etkilerini yaratan zamansal gömülmedir. Gerilim hissi etkileşime dirençli durumdadır. Kullanıcılar, kendi seçtikleri eylemlerin kodlarını biliyorlarsa, belirsizlik hissi de kaybolmaktadır. Çalışmada ele alınan Netflix'in "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası" adlı interaktif filmi, epizotlardan oluşan, izleyiciyi seçenekleri belirleyen, anlatıyı yönlendiren bir oyuncu/kullanıcı kimliğinde belirlemektedir. Vahşi doğaya karşı verilen mücadeleye ortak olan izleyici aynı zamanda anlatının yönlendireni konumundadır.

İnteraktif bir belgeselin "etkileşim" özelliği çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlardan oluşmaktadır. İzleyiciler fiziksel ortamlarında belgesele katılabilmektedirler (Harvey, 2012, s. 190). Katılımcı stratejilerin artması, izleyiciyi yaratan, yönlendiren ve ortak çalışan konumuna yükseltmiş, belgesel filmin estetik formlarında da bir yenilenmeyi gerekli kılmıştır. Harvey'e göre; yapısal anlamda interaktif belgeselin temel unsurları; yetkili ses, üretim felsefesi ve protokolü, ses veya görüntü alma koşuludur. Ontolojik olarak, etkileşimli belgesel türü geleneksel belgeselden dört farklı karakteristik özelliklerle farklılaşmaktadır; yazarlık (authorship); interaktif belgeselde bir ya da daha fazla ekibin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Doğrusalsızlık (non-linearity) birden fazla hikâyeye, eşzamanlı olarak izlenebilmektedir. Geleneksel anlatıdaki giriş, gelişme ve sonuç bölümleri interaktif belgeselerde izleyiciye bırakılmaktadır. Bölümler geriye ya da ileriye doğru kurgulanabilmektedir. Bu durumda izleyiciler, istedikleri içerikleri tercih ederek hikâyeyi oluşturma olanaklarına sahiptirler. Pasif izleyici konumundan aktif kullanıcıya dönüşümde, geleneksel türdeki kurmaca olmayan belgeselden farklı olarak izleyici, içerik ve yapıya ilişkin seçimlerini interaktif belgeselin dönüşüme uğrayan arayüzler sayesinde oluşturulan sekanslarla hikâyenin oluşumuna katkı sağlamaktadır. Gerçeğin yorumuna ilişkin beklentiler, geleneksel belgeseldeki yönetmen ve yaratıcı ekibin gerçeklik yaratımı ile interaktif belgeselerde oluşturulan filmin ana temasına uygun olarak ilerleyen kültürel, sosyal gerçeği yakalama fikri etrafında hedeflenen hikâyeye oluşturulmaktadır (Harvey, 2012, s. 191-192).

Etkileşimli belgeseller, önemli bütçelerde ve alanında uzman tasarımcılar tarafından üretilmektedir. Bunlar arasında, Kanada Ulusal Film Kurulu, The New York Times ve Sundance Enstitüsü'nün New Frontier Lab'ı gibi gerçeklere dayalı içeriklere odaklanan kurumlar, büyük bütçeli prodüksiyonlarının yanı sıra sanatsal ve akademik projelere yer vermektedirler. Geniş ölçekli ve yoğun teknoloji kullanımı gerektiren diğer yapımlar MIT gibi teknolojik odaklı kurumlar tarafından Open Doc Lab'larda gerçekleştirilmektedir (Kaufman, 2013). Yapılan araştırmalar, etkileşimli belgesellere genç izleyiciler ile dijital kültüre yeni dahil olanların ulaştığını göstermiştir. Araştırmalar aynı zamanda, teknolojiye yatkın "Y kuşağı", tasarımcılar, programcılar, film endüstrisi profesyonelleri, film yapımcılarının interaktif belgeselleri ilginç bulduklarını göstermektedir; 2016'da yapılan bir araştırmada etkileşimli bir belgesel yapım projesi için dört yıllık bir süre boyunca 300.000 izleyicinin katılımı başarı olarak değerlendirilmekteyken, projeye dahil olanlardan bir kısım kullanıcının, beş dakikadan az süre ile web sitelerine kısa ziyaretler yapanlarla sınırlı olduğunu da kanıtlamıştır. Araştırmaya katılan denekler, yeni bir ortam olarak, etkileşimli medyada geleneksel belgesellerden farklı içerik ve teknolojik temelli interaktif belgesellerle nasıl ve ne kadar süreyle etkileşimde bulunacaklarından

emin olmadıklarını öne sürmüşlerdir (Nash, 2014). İnteraktif belgesellerin sabit sürelerinin olmayışı yapılan eleştirel yaklaşımlar arasında yer almıştır. Değerlendirme sonucunda; interaktif belgeseller, "dijital hikâye anlatımı deneyimleri ekseninde gelişen", "akademik, yaratıcı ve kültürel" bir dünyanın ötesinde, ana akım izleyici tabanını henüz oluşturamadığını göstermiştir (Cucinelli, 2018).

İnteraktif ortamların çalışma prensiplerine ilişkin olarak farklı organizasyon yapıları önerilmiştir ([Inc], 1989 ; Mok, 1996; Kristof, 1995 ; Meadows, 2002 ; Miller, 2004). Bu yapılar gerçekte "ideal" şemalar sunarken, interaktif anlatılara ilişkin belirlenmiş şemalar anlatı özelliklerine ilişkin değişiklik göstermektedir. İnteraktif formdaki bir film anlatısı birden fazla interaktif yapı ile birlikte kullanılabilir. Genel bir bakış açısı öngörmek gerekirse, öne çıkan üç interaktif organizasyon yapısı bulunmaktadır. Ağaç yapısı (tree structure), ağ yapısı (network structure) ve akış yapısı (flow structure). Çalışmaya en uygun interaktif anlatı şeması ağ yapılı, anlatı birimleri arasında herhangi bir sıralanma düzeninin olmaması yanısıra, bir başlangıç noktasının bulunmaması ve birimler (epizot) arasında geçişlerin çift yönlü oluşu, interaktif ortamlar için uyum göstermektedir. Kurmaca bir interaktif belgeselin gerekliliği belli bir başlangıç noktasının olması, anlatı birimleri arasında geçişlerin kısıtlı olması ve belli bir sona doğru yönlendirilmiş olmasını gerektirmektedir. Buna karşın başlangıç ile sonu bağlayan bir ana güzergâhın varlığı ne kadar fazla seçenekler sunsa ve anlatı birimlerine tekrar dönüşü sağlasa da sonunda interaktif yapıdaki anlatı bir sona ulaşmaktadır. Sıralanan tüm özellikleri yerine getiren "yönlendirilmiş ağ yapısı"dır. Epizodik yapıdaki çizgisel olmayan anlatı şeklinde parçalar arasında geçişlerin olabildiği sıçramalar şeklinde ilerlemektedir.

Brecht'inci Yaklaşımla İnteraktif Anlatı

Brecht'in epik tiyatro anlayışı, interaktif anlatıya yakın ancak geleneksel anlatı yapısına karşı duran bir tutum sergilemiştir. Epik anlatı, izleyiciyi neden-sonuç ilişkisine bağlı, yanlısamaya iten gerçekçi tiyatro düşüncesinin karşısında, yanlısamacı yönü yok edilmiş, gerçekliği göstermeyi hedefleyen, aktif bir eylemin gerçekleştirilmesine ilişkindir. İzleyicinin gözlemci olduğu bu anlatıda, oyunlar episodlar halinde sunulmakta ve bunlar arasındaki neden-sonuç bağının kurulumu tamamıyla izleyiciye bırakılmaktadır. Episodlarda müzik efekti de kullanılmaktadır. Merak ögesi olabildiğince yok edilmektedir. Tarihselleştirme aracı, izleyicinin oyunla mesafesine ilişkindir. Oyunun geçmişte ya da gelecekte ya da başka bir toplumda geçmesi olasıdır. Şimdiki zamanın kullanılması ve özdeşleşme olgusunun kurulması, eleştirel ya da yoruma ilişkin görüşün kurulmasına yöneliktir. İnteraktif anlatı örneklerinin kurulmasına ilişkin benzerliklerin görüldüğü epik tiyatro araçlarında izleyiciyle her anlamda dinamik bir ilişki içerisinde olunması gerektirir. Bu araçların bir tiyatro eserinin oluşabilmesinde farklı yaratıcı disiplinlerden oluşması olgusunun gerekliliğidir. Metin, oyunculuk, müzik, ışık, dekor gibi her bir aracın amacına uygun olarak işlenmesi izleyicide beklenen etkinin olumlamasına yöneliktir. Asıl hedef; izleyicinin varlığını yok eden dramatik tiyatro/klasik anlatının yarattığı kendisine dayatılmış öykünün kahramanı düşünüp ortak tavır sergileyen, oyunun içinde kendini hissetmeyen gözlenmeye davet edilen pasif, sorgulamayan, yaşam kesitinden sunulan bir öyküyü izliyor olan bir izleyicinin karşısında sorgulayan, uyanık, dinamik, üretken,

bilimsel görüşe yatkın, yeni hedeflere açık olan bir kitle hedeflenmektedir. Klasik anlatıda var olan karakterle özdeşleşme olgusu, epik tiyatro anlatısında yabancılaştırma olarak karşılık bulmaktadır.

Walter Benjamin, Brecht'in epik tiyatrosunu, dramatik işleyişi bağlamında, Aristo tarafından formüle edilmiş tiyatronun karşısında konumlandırmıştır. Nasıl ki, Riemann Öklidci olmayan bir geometriyi ortaya koyduysa, Brecht de kendi tiyatrosunda "Aristotelesci-olmayan" bir dramaturji ortaya koymaktadır. Riemann geometri kavramını açıklarken paraleller aksiyomunu reddettiyse, Brecht de Aristotelesci katharsis olgusunu, yani kahramanın yaşamını yöneten hayali duygulardan oluşmasını reddetmiştir (Benjamin, 2011, s. 31). Bu anlayış, izleyicinin sahnede temsil edilen olaylar örgüsüne doğrudan bir müdahalesini içermese de düşünsel düzlemde metnin izleyiciyi pasif algılayan konumundan aktif bir katılımcı olarak ekran karşısında anlatıyı kurmasını ve dinamik olarak anlatıda yer alması beklenmektedir. Marie-Laure Ryan, interaktif (etkileşimli) anlatılarda, olay örgüsünün kurulma biçimlerini ve bu olay örgülerinin (plot) etkileşimli anlatılarda öngördüğü izleyici/kullanıcı katılımlarını incelediği makalesinde, üç ana tip plot belirlemiştir: Epik, dramatik ve epizodik (Ryan, 2008, s. 23-33).

Epik anlatılar (plot), kahramanının keşif ve mücadelesine dayanan, güncel insan ilişkilerinin fiziksel ve görece davranışlarından oluşmaktadır. Dramatik anlatılar; insan ilişkilerinin karmaşık yapılarına dayanır. Anlatıda başlangıç noktasından sonuca doğru ilerleyen bir seyir özelliği mevcuttur. Epizodik anlatılarda, temel motivasyon, merak duygusudur. Anlatının çözüm pratiklerinin ortaya çıkmaması gizemin çözülebilmeye yöneliktir (Ryan, 2008).

Teknolojik gelişmelerle egemenliği ellerinde bulunduranların duygusal değişimlerin işlevini toplumsal anlamda değiştirdiği gerçektir. İzleyicinin özdeşleşme olmaksızın, çıkarları doğrultusunda sergilenen yapıta karşı duygusal yönelim ve öz eleştiri mekanizmasıyla uyum içinde olması amaçlanmalıdır. i-docs, gerçeklere dayalı hikâye anlatımının dijital ortamdaki etkileşimli, doğrusal olmayan yapısıyla interaktif bir iletişimi ön plana çıkarmaya çalışmaktadır. i-docs'un geleneksel türlerden farklı olduğu nokta, kullanıcının arayüzler aracılığıyla daha geniş zihinsel, duygusal anlamların ortaya çıktığı epizodik içeriklerle etkileşime girmeleridir. Kullanıcılar, bilgisayar tarafından oluşturulan sanal dünyada, gerçek dünyayla benzer şekilde etkileşime dil (anlatı) ve beden aracılığıyla dahil olmaktadır. Arayüzler, tüm uygulamalarla GDI araçlarını ve metaforlarını kullanabilir özelliğe sahiptirler. Bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiş olan tüm görüntü ve karakterler gerçeğinden daha gerçek olarak ekrana yansımaktadır. Ekrana yansıyan gerçeklik olgusu, kullanıcıyı izleneye kolaylıkla dahil edebilmektedir.

Arayüz estetikli interaktif belgeselin sanatsal özelliğini öne çıkaracak yönetmen rolündeki katılımcılar, belgeselin anlatısı üzerinde önemli yetkilere sahip olmaktadır. Sistemde tasarlanmış araçlarla, fiziksel eylemler, sembolik performanslar dijital tabanlı bir menüden seçilerek gerçekleştirilmektedir. Öncelikle, izleyicinin filmde anlatılan hikâyede, bir sonraki bölümün kilidini açmak için ona sunulan görevler ile hikâyenin konusu arasında tematik bir ilişki kurması gerekmektedir. Yaşadığı gerçek dünyada

geleceğini sorgulayan birey, bir izleyici olarak olup biteni izlerken, makine ile kurulan iletişimi esnasında yeniden üretilen bir hikâyeye kendi kararlarıyla odaklanmaktadır. Gerçek yaşamda kaderine razı olan insan, pasif olmaktan kurtularak oluşturduğu interaktif hikâyeye gerçek yaşamın sınırlarından kurtularak, kodlanmış öğelerle makul bir hikâye oluşturmaktadır. Kullanıcının etkileşimli anlatıdaki hedefi; yaşam simülasyonununa uygun olarak ilerlemektedir.

Oyuncu/kullanıcı hayal gücünün zihinsel inşa ve tefekkürüne katılımıyla film / oyunun hedeflerini gömülme yaşayarak gerçekleştirmektedir. Kullanıcının hedefe ulaşma ile ilgili belirli bir hedefi vardır, bu durum dijital anlatılarda dalma, gömülme gibi terimlerle adlandırılmaktadır. Daldırma ya da benzeri kullanımlar, 'kendini bir şekilde dünyadan ayrı olarak tanımlayan bir alana girme hissi' olarak anlaşılabilir. Destansı, epik olay örgüsü, bir kahramanın maceralarına odaklanır; epik anlatıdaki kahraman, "koruyucu, yiğit, azimli kişiliklerini ortaya çıkaran üstün nitelikli varlıklar" olarak onurlu işlere imza attıkları bilinen varlık ya da bireylerdir. Olağanüstü olaylara, insan düşmanlarına, canavarlara veya doğanın güçlerine karşı savaşırlar. Her başarı, kahramanın görkemli başarılarına eklenerek kahramanın yücelmesine katkıda bulunur, hikâye birbiri ardına sonsuza kadar genişletilebilir. Epik anlatılar fiziksel eylemlere ve kahramanı harekete geçmeye motive eden olaylar dizisinden oluşmaktadır.

Vladimir Propp, anlatının temel öğesinin işlevsellik olduğunu belirterek, örnek bir masalın konusunda "kötü adam" arketipi zarar verme amaçlı, söz konusu ailenin prensesini kaçırmak; kahraman, aileye yardım etmek üzere gönderilir, bir dizi mücadele eylemlerinden sonra, görevi yerine getirir ve prensesin ailesi tarafından ödüllendirilir. Kahraman, göndericinin sadık hizmetkârı konumundadır. Bu olay örgüsü boyunca, kişisel ilişkilerde hiçbir değişim süreci yaşanmaz. Kahraman, kötü adama karşı savaşır, taraflar arasında kimse yer değiştirmez ve mutlu bir son olarak kahraman ile prenses evlenip, sonsuza kadar mutlu yaşarlar (Propp, 1968). Söz konusu çalışmada Bear; anlatının "kahramanı" konumundadır. Kendisine yöneltilecek hedefleri tamamlamakla görevlendirilmiş, insanlığa hizmet etmek amacıyla karşılaştığı tüm zorlukların üstesinden gelerek görevini bir "kahraman" olarak tamamlamış ve kullanıcı da kahramana yol gösteren konumunda yer almıştır.

Yöntem

Betimsel yönetime göre gerçekleştirilen bu çalışmada, yeni medyanın sağladığı kazanımlar bağlamında etkileşimlilik, yöndeşme ile interaktif filmin taşıdığı potansiyel kullanım irdelenmiştir. Belirlenen konuya yönelik geniş kaynakça ve literatür taramasının ardından incelemeye tabi tutulan interaktif belgesel örneği, ayrıntılı gözlem ve izleme deneyimiyle birlikte niteliksel araştırma yöntemi olarak betimsel analiz tekniğine tabi tutulmuştur.

"Doğaya Karşı Mücadelede Safari Macerası" İncelemesi

Toplumsal değişimler, teknolojik gelişmeler sonucu televizyon, sinema ve ilerleyen süreçte internet ortamları için yaratılan anlatılar farklı yorumlamalara neden olmuştur.

Baudrillard'a göre; günümüzde "sinemanın, giderek, gerçeğin kusursuz görüntülerini sunduğunu ve bu kusursuzluğu da tüm sıradanlığı, gerçekçiliği, tüm çıplaklığı ve can sıkıcılığıyla yeniden ürettiğini görmekteyiz" (Baudrillard, 2012, s. 73-74). Lev Manovich'e göre, "bilgisayar medyası, geleneksel sinemada gözleendiği gibi standart bir dil arayışından ziyade; kullanım, teknik ve olası gelişmelere odaklanmıştır" (Manovich, 2018, s. 63). Günümüzde, ses, görüntü, veri ve bilginin dolaşımının internet ve sayısal teknolojilerle hızla arttığı gözlemlenmektedir. Dönüşen medyanın oluşumunu sağlayan siber iletişim araçları yaşamsal dinamikleri de değiştirmeye başlamıştır. Teknolojik aygıtla etkileşime giren kullanıcılar interaktif belgesellerde hikâyenin oluşturulmasında önemli katkı sağlayan birer yönetmen statüsüne sahip olmuşlardır. İnteraktif filmlerin, işlevselliği açısından sinema salonlarında toplu olarak izlenememesi, bireysel bir aktivite olarak düşünülmesi ve bu yönde tasarlanmış olduğunu kanıtlamaktadır (Miller, 2004, s. 57). Mekânsal anlamda özgür, demokratik bir yapıya kavuşan dijital izleyici kitlesi, gündelik rutin işlerinden arta kalan zamanda interaktif belgesellerin araştırmacı, eğitici, bilimsel içerik yapısıyla özdeşleşmektedir. İnteraktif belgeseller, doğrusal olmayan biçimleri, uzam-zaman ayrımı kullanıcıda çok parçalı bir yapıda tek bir hikâye oluşturma deneyimi sunmaktadır (Harris, 2016). Arayüz aracılığıyla ve veri tabanı ile etkileşime giren kullanıcılar, kendi istedikleri içeriklerin peşinden gidebilme ayrıcalığını yaşayıp farklı hikâyeler oluşturabilmektedirler.

Dijital ortamdaki hikâye anlatım örnekleri, dizinsel ferdi faaliyetin ağ aracılığıyla birbirine bağlanmasını öngören ve hikâyenin genelinde doğrusal olan ya da olmayan sahne, epizot ya da seçeneklerden oluşmaktadır. Seçim yapma özgürlüğü, aynı zamanda en basit formları da anımsatan etkileşimli programlardır (Hageböling, 2012). Daly, sinema anlatımında interaktif olarak yeni gelişmelere olanak tanıyan, ağ temelli yeni medya özelliklerini benimsediğini ileri sürmüştür (Daly, 2010, s. 177). Daly, klasik izleyici rolünün kaybolmasına işaret ederek gösterinin oyuna dönüştüğünü vurgulamaktadır (Daly, 2010). Aktarılan düşünce, Deleuze'ün hareket ve zaman imgesinden yola çıkan sinema yerine artık metinler arası geçişkenliği öngören, izleyici/kullanıcı sinemasına dönüşen sinema 3.0'ı desteklemektedir. Sinema 3.0, sinemada var olan değişmeyen sanat eseri yerine, medya etkileşimini destekleyen ve bu etkileşimden haz duyan izleyici/katılımcı sinemasına dönüştüğünü ifade etmektedir. Bu yapıyla birlikte kullanıcı, yeni anlatım olanaklarına kavuşmuş ve aktif bir konuma erişmiştir. Bauman, modern çağın bugünkü durumunu postmodernizm kavramı yerine, akışkan modernite kavramını kullanarak, irdelemiştir. Bauman'ın ifade ettiği modernizm sonrası yaşanan gerçeklik olgusuna ilişkin akışkanlık durumu; hız, hareketlilik, dinamizm ile karakterize olmuştur. Bu durum bireylerin tüketmeye ve üretmeye ilişkin değişimleri gündelik yaşamdaki toplumsal yaşamın bireyselliğe indirindiği bir ortamı ifade etmektedir (Bauman, 2017, s. 27). Dijitalleşmenin sonucu olarak mekânsal değişikliklerin bireylerin seçim yapma özgürlüğünü de güçlendirmektedir.

Günümüzde, internet teknolojilerine ilişkin web 1.0, 2.0, 3.0 olan gelişme evreleri sinemanın üretimden başlayarak hikâyelerine kadar her aşamasında etkin rol oynamıştır. 3.0 aşaması yeni medyayla birlikte sanal ya da gerçek olanın etkileşime geçirildiği, insanların sanal dünyadaki faaliyetleriyle gerçek dünyadaki olaylar üzerine etki

yaratılabildiği, "benliğiyle varlığını kanıtlayabildiği, buradayım" diyebildiği bir dönemdir (Wang, 2012). Daly, "Geleceğin Sineması" başlıklı eserde Peter Weibel'in etkileşimli sinemayı "NöroSinema" olarak adlandırdığını belirtir: "Gözün artık dünyayı anlamak için yeterli olmadığını ve bu nedenle de "beyin"le yer değiştirdiğini belirtmektedir." Daly, insan gözünün kameranın yarattığı işlevsel algıyla senkronize bir göz olduğunu, sinemanın, günümüzde de izleyicinin bilişsel yetisinin (cognition) dijital mantık ile senkronize olması gerektiğini savunmaktadır (Daly, 2010, s. 86). Dijital aygıtla birebir etkileşimde olan birey, fiziksel uzuvlarını kullanarak yaşama dair beşerî tüm faaliyetlerini gerçekleştirmektedir.

İncelenen etkileşimli belgesel çalışmasında; en kısa zaman zarfında yerine getirilmesi gereken üç görev bulunmaktadır: Hayvan koruma alanının kuzeyinde başıboş aslanı bularak, bölgedeki insanları tehlikeden uzaklaştırmak, güneyde bambuyu yırtıcı hayvanlardan korumak ve doğuda bulunan vahşi yaşam alanına elektrik sağlayan ancak devre dışı olan hidroelektrik santralinin onarılması gerekmektedir. Bear; tüm bu görevleri yerine getirmek üzere çağrılmıştır. Bu bağlamda izleyicinin, Bear'ın yönelttiği sorulara, makul seçenekleri belirleyerek, kaçan hayvanların koruma alanına kazandırılması için uğraş vermesi gerekmektedir. Kullanıcılar, belirtilen süre içinde seçimlerini yapmazlarsa otomatik seçim gerçekleşmektedir. Seçimler hikâye anlatımına yön vermektedir. Yapılan seçeneklerle filmin süresi uzayabilmekte ya da kısalabilmektedir. Filmde doğanın çeşitli zorlu şartlarına ilişkin olarak, bireylerin bu zorlu şartlara dirençli ve güçlü olmalarına yönelik Bear tarafından verilen öneriler yer almaktadır. Denizlerdeki plastik atıkların zararından bahsedilerek doğayı korumanın önemi üzerine eğitsel bilgiler de filmde yer almaktadır. Müzik, anlatım ve ritim filmin anlatımını desteklemektedir. Aslanın avlanması etabında, film geriye dönük sekanslarla oyunun yinelenmesine neden olabilmektedir. Seçeneklerin doğru olarak verilmesi filmin olay örgüsünün kurulmasını önemli ölçüde etkilemektedir. Aslanın bulunmasına ilişkin tekrar eden uygulamalar, epizotlar arasında uyumsuzluk yaratarak bir yandan da kullanıcının oyuna yabancılaşmasına neden olabilmektedir.

Film süresince doğanın muhteşem görüntüleri yanı sıra olası coğrafik değişkenlikleri; dev dalgalar, vahşi doğa, sarp kayalıklar izleyiciye yansıtılmaktadır. Doğanın mücadele dolu yönüyle yaşam savaşı veren Bear, hayatta kalabilmek ve vahşi doğayla savaşabilmek, güçlü kalabilmek için protein, vitamin kaynağı olan yiyecekleri yediği, dev fillerle yaklaştığı, güçlü aslanla mücadele ettiği, yüksek kayalıklar arasında gerilen iple geçişini sağladığı görülmektedir. İzleyici tüm bu olumsuz şartlar üzerinde düşünmeye sevk edilmektedir. Epik anlatı türü olarak, kahraman rolündeki Bear, fiziksel özellik ve yeteneklerini öne çıkarmaktadır. Epik anlatılar, temelde kahramanın maceralarını anlatan seyahat hikâyeleridir. "Deus Ex:The Fall" video örneğinde olduğu gibi, epik yapıya sahip interaktif bir oyunda oyunculara derin duygular uyandıran, sistem tarafından yaratılmış karakterleri deneyimlemek, nispeten çalışmamıza yapısal açıdan uygunluk sağlamaktadır (Stern, 2021). Epizodik anlatıların popülaritesi video oyunlarındaki biçimsel işleyiş, bilgisayarların grafik özelliklerine ilişkindir. 3D grafik motorlarının, ekranı pozisyona göre uyarılma ve oyuncunun sanal ortamdaki yeteneğini, etkileşimli ortamlardaki hareketi simüle etmekte yarar sağlamaktadır. Dijital ortamların

yaratığı somutlaştırılmış deneyim, kullanıcıda uzamsal bir gömülme yaratmaktadır.

Dijital film endüstrisinin gelişimi, online platformlar aracılığıyla önemli bir boyut kazanmıştır. Bu platformların en etkili ve en yaygın olanı Netflix, hem televizyon hem de film endüstrisi için yeni projelere, bağımsız sinemacı ve yönetmenlere ekonomik destek sağlayarak ciddi yatırımlar gerçekleştirmiştir. Bu bağlamda çalışmada Netflix'in interaktif programı “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” incelemeye değer görülmüştür. Netflix, ilk defa 2015'te “Minecraft: Story Mode” ile interaktif film macerasına başlamış ve 2018'de ilk interaktif dizisi olan Black Mirror: Bandersnatch'in yarattığı ilginin ardından, başrolünde Bear Grylls'in yer aldığı “You vs. Wild” interaktif dizisini ekranlarına taşımıştır. Çalışma konumuzun temelini oluşturan, 16 Şubat 2021 tarihinde izleyici karşısına çıkan “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” adlı interaktif belgesel filmi yayına alınmıştır. Ben Simms'in yönetmenliğinde kullanıcıların, maceranın akışını kendilerinin belirlediği, interaktif belgeselin süresi 45 dakikadır, ancak seçenklere verilen yanıtlarla filmin süresi uzayabilmekte ya da kısayabilmektedir. Oyun olarak da değerlendirilebilecek bu program, kullanıcıyı merak ve heyecan duygusuyla sonuca ulaşmasını sağlamaktadır. Tüm görevlerin yerin getirilmesi izleyicinin hedefidir. Yanlış yapılan seçenek ya da tutarsız olan seçeneklerle kullanıcı sınanmakta ve görevler tekrar edebilmektedir. Filmin çeşitli alternatif sonları bulunmaktadır. İzleyici seçimleri doğrultusunda film en başa dönebilmekte ya da geriye gidebilmektedir. Filmin süresi, ilerleme aşamaları ve sonu tamamen izleyici odaklı planlanmıştır. Böylelikle, kullanıcılar kendi özgün sinema deneyimlerini yaşayabilmektedirler.

İncelemeye tabi tutulan film, Bear Grylls'in vahşi bir aslan tarafından kovalanırkenki görüntüleriyle başlamaktadır. Senaryonun izleyiciye yöneltilen görevler doğrultusunda ilerleyeceği anlaşılan film, “hayatta kalma”nın sansasyonel bir versiyonunu izleyicilere sunmaktadır. Tavsiye edilen örnekler, aşırı dramatize edilmiş tehlikeler eşliğinde izleyiciye aktarılıyor olmasıdır. Vahşi doğanın koşullarına uygun beslenme, ilkel yaşam tarzına ilişkin davranışlarla erkek arketipinin varlığı dikkat çekmektedir. Toplanan meyve ve bitkiler, hayatta kalma adına yapılan avlanma ve hatta kapana kısırılmış hayvanlar; timsah ve yılanla boğuşmak ve onlardan başarıyla kurtulmak, adeta “hayatta kalma eğitimi” üzerine izleyicilere ders verir niteliktedir. “Dual Survival” dizisindeki, “Swamped” bölümünde Dave Canterbury, ortağı Cody'den ayrılıp, bataklıkta tek başına bir timsahı avlaması gibi çalışmada kahramanın, her türlü böcek, sürüngen ve yabani yiyeceklerle beslendiğini, Grylls'in yılan ve aslanla girdiği mücadelelerin, cesaret gerektiren işlerin sonunda korkusuz ve güçlü olmak, kahraman vasfına erişmek duygusu bulunmaktadır.

Cesaretli, kahramanlık miti, Batı tarihinde en önemli vazgeçilmez hikâyelerinin ana temalarından olmuştur. Popüleritesi yüksek olan bu hikâyelerin ortak noktası kahramanlarının erkek olmasıdır. Erkeğe ilişkin yapılan bu hikâyelerde ana unsur; başarıya ulaşmanın erkek cinsiyetine ilişkin oluşudur (Sancar, 2008, s. 56). Kahramanlık ve cesaret timsali öykülerin kahramanları anlatılarda nasıl var olduklarını, başarılarının temel özelliklerini yansıtır. Survivor programlarına benzer görüntülerin yer aldığı “Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” adlı programda erkeklik imajının abartılı bir eleştirisi olarak ataerkil sistemin dayattığı kodlarla, erkek cinsinin kadınlara göre fiziksel

farklılıklarını, zorluklarla kolaylıkla baş ettikleri yansıtılmıştır. Bu anlayışa paralel olarak erkeklerin yönetmek ve egemen olmak için yaratıldığı görüşüyle, toplumsal sistemlerin ve rollerin belirlenmesinde bu anlayışın üstünlük gösterdiği belirgindir (Berkday, 1998, s. 36).

Televizyon ve diğer yapım türleri, toplumsal cinsiyete ilişkin baskın düşünce ve davranış kalıplarını yeniden üretmede ve sunmada etkin bir kitle iletişim aracı konumundadır. Yapımda, erkekliği bir toplumsal cinsiyet olarak yeniden yapılandırma alanı olarak temsil edip, homofobi, ırkçılık ve cinsiyetçilik üzerine kurulu güç dinamiklerini vurguladığı düşünülmektedir. Toplumsal ve kültürel geçmişe değin erkeklik söylemlerinin yinelenildiği alan olarak medya belirleyici bir araç niteliğindedir. Var olan ataerkil yapının ve söylemlerinin cinsiyetçi tv program ve içerikleri toplumsal cinsiyet rollerinin belirleyiciliğini günlük yaşam pratiklerine eklenerek yeniden üretmektedir. Bilimsel yaklaşımla, cinsiyet revizyonunun daha nüanslı nitel bir analiz üzerine oluşturulması gerekmektedir. Medyadaki çağdaş yaşamın sunumu, toplumsal cinsiyet kavramının aileden başlayarak birey üzerinde etkisini belirgin kılmaktadır. Gündelik yaşam pratiklerinde "erkek" ve "kadın" olarak davranış beklentisi bireyin kendi rolünü belirlemede ön koşul olarak değerlendirilmektedir (Giddens, 2000, s. 102). Medya ve bileşenlerinde rastlanan cinsiyete özgü gerçekleştirilen roller, her iki cinsin de fiziksel, biyolojik, psikolojik boyutta irdelenerek hayata geçirilmesi öneri olarak önem taşımaktadır.

Çalışmada, filmin kahramanı Grylls'in erkek fiziksel gücünün ve sağlam fiziksel bir yapının gereği olarak dinamik, sportif, güç simgesine ilişkin hal ve hareketleri; öyküsel anlam boyutunda uygunluk gösterse de kitlesel araçlarda yayına girmesiyle eleştirel anlamda, toplum tarafından belirlenmiş erkek kodlarına uygun şekilde davranılması ve toplum içerisinde iktidara sahip olunması gerektiğine ilişkin bir ispat niteliğindedir. Bu tür yapımların dönüştürücü etkisi düşünüldüğünde, erkeklerin güçlü, her zaman sağlam ve dayanıklı olma hususunda iddialı olmaya çalışması gerekmekte bu nedenle de kendisinin hem cinsleri arasında kurulan ilişkilerinde güç gösterisi ve rekabetin önemini de yükseltmektedir. Filmde baskın bir maskülen bireyin yaşamının sergilenmesi modern dünyada yeri olmayan sert bir adama dair bir belge sunmaktadır. Erkeklik imajını tek seviyeye indirgeyen, fiziksel olarak stereotipik cinsiyet rolünü imleyen Grylls'in, doğaya hükmeden erkek tasvirini gerçekleştirdiği gözlemlenmiştir. İzleyiciler interaktif bir belgeselde asla kendilerini erkek olarak kanıtlamak zorunda değillerdir, hikâye kentleşmiş, sanayi sonrası dünyada, bu tarzda tasvir edilen erkek gücü ve dayanıklılığına ilişkin önceliğin yaratılması toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yöneliktir. Erkek temsillerinin daha kültürel, sosyal ve toplumcu bağlamda irdelenerek sunulması gerekmektedir. Cinsiyet farklılığının hayatta kalma olgusunda ayırt edici bir unsur olarak sunulması kullanıcılar açısından da negatif bir alan oluşturmaktadır. Hegemonik erkeklik kavramının tek tip bir erkek modeli üzerinden temsiliyeti şiddet içeren baskıcı bir yapının oluşmasını da incelemektedir.

Tablo-1: Filmin Akış Seçkisi

SORULAR	SEÇENEK 1	SEÇENEK 2	SEÇENEK 3
Üç görevden Hangisi önceliğiniz?	Aslanı bulmak	Elektriği Onarmak	Babunu Bulmak
Enerji Toplamam için ne yemeliyim?	Tarla Kurdu	Natal Meyve	
Thimba (Babun)'y1 Çitadan nasıl korurum?	Kendine Çek	Korkut	
Thimba'ya Nasıl Ulaşırım?	Uçuruma Tırman	Yüz	Sal Yap
Şimdiki Hedefimiz Ne Olsun?	Aslanı Bul	Elektriği Getir	
Nehri Geçmek için ne yapmalıyım?	Tutun	Kendini Akıntıya Bırak	
Sülük Buldum, Ne yapayım	Yut	Çiğne	
Aslanı Nasıl Avlarım?	Yem Ol	Eti Kullan	

Aslanla nasıl savaşıyorum?	Ağaca Çık	Pikabın Altına gir	
Filleri Bulmak için ne yapmalıyım?	Hattı Kullan	Aşağı İn	

“Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası” adlı interaktif belgesele; izleyiciler, sunulan seçeneklere kendi benimsedikleri seçimleriyle katılım sağlamaktadırlar. Yukarıda bahsettiğimiz filmin üç hedefinden, izleyicinin uygun gördüğü ilk seçenektan başlaması filmin belirleyiciliğini öne çıkarmaktadır. Filmin uzaması ya da hedeflenen zamanda sona ermesi belirlenen seçeneklerle doğrudan ilintilidir. Seçeneklerde izleyicinin hafızasını yoklayan bilgiler, tekrar edilerek filmin ilerleyişinde rol oynamaktadır. Böylelikle filmde izleyicinin uyanık, dikkatli, aktif, oyunun içinde ve oyuna sadık kalmaları istenmektedir. Senaryonun yapısal kuruluşu, sekans bitimlerinde başa dönme seçeneğini de içermektedir. Videonun duraklatılması ve epizotlardaki seçeneklere verilen yanıtlar değiştirilip tekrar oyuna devam sağlanabilmektedir.

Bulgular

Günümüze değin farklı yaklaşımlarla varlığını sürdüren belgesel sinema, toplumsal, siyasal, sanatsal ve teknolojik gelişmelerden etkilenmiştir. Belgesel filmlerin gerçek mekânlarda gerçek kişilerle film yapma özelliği diğer film türlerinden ayrılmaktadır. Nichols’a göre kurmaca anlatıda gerçeklik, dünyanın gerçekmiş gibi görünmesini sağlarken; belgeselde gerçeklik, tarihsel geçmişe dayanan bir görüşün inandırıcı olmasını öngörür” (Nichols, 2010 ; Ertürk, 2012, s. 38). Bu yönüyle belgeseller gerçek mekân ve gerçek olayların içerisinde yer alan kişilerin hikâyelerini konu almaktadır. Kurmaca yapıdaki filmlerden farklı olarak belgesel filmler, izleyicide yanılsama yaratacak hiçbir unsur oluşturmamaktadır. Gözlem, belgeselin yol gösterici gücüdür ve belgesel film yönetmeninin tarafsızlık yanılsaması onun türsel ögesini oluşturur (Kolker, 2009, s. 279). Kurmaca anlatı türü olarak dramatik yapılar birbiriyle sıkı neden-sonuç ilişkisine bağlanan olaylar dizisinden oluşmaktadır.

Dramatik yapıdaki filmler, çekim, mizansen, diyalog, ses, müzik, kurgu vb. film öğelerinden oluşmaktadır. Filmin bu öğeleri bütüncül bir bağlam oluşturmaktadır. Herhangi bir ögenin değişikliği ya da yokluğu filmin anlatı yapısını bozabilmektedir. Özetle, dramatik filmlerin temel yapısal özellikleri dış müdahalelere dirençli olmalarıdır (Bordwell, 1985, s. 206). Dramatik filmlerin interaktif olarak ancak çizgisel özelliklerle sunulduğunda farklı öykü çeşitliliğinin yarattığı birleşememe olgusu, izleyicinin yaratıcılık vasfını zedelemektedir. Kurmaca filmlerde izleyicinin kahramanla katharsisi öyküye bağlanmasını buna ilişkin olarak izleme ediminde edilgen bir konumda yer almasını oluşturmaktadır. İnteraktif filmlerde ise; izleyiciler olay örgüsünü izleme sırasında belirlediklerinden aktif olma durumları dramatik yapıdaki filmlere göre daha yüksek olmaktadır. Filmdeki karakterle kurulan güçlü duygusal bağ ve oluşturulmaya

çalışılan zihinsel öykü oluşturma süreci, dramatik yapıların gerçeklik olgusunun yaratıldığı kurmaca olmayan anlatı türü olarak belgesel filmlere karşı üstünlük sağlamaktadır. Brechtçi film teorisi neden-sonuç ilişkisini çok daha parçalı bir yapıyla sunmaktadır. Epizotlar arasındaki esnek yapı, parçalar arasında değişiklik yapmaya, tek başına bağımsız ve anlamlı bir yapı oluşturarak kurgunun izleyici tarafından gerçekleştirilmesi konusunda avantajlar sağlamaktadır. Brechtien filmlerde; izleyicinin oyuncuyla özdeşleşme olgusu yabancılaştırma olarak karşılık buluyor olması izleyicilerin herhangi bir yanılsama olmadan olay dizgisini dışarıdan bir göz olarak, aslolan gerçeğin farkına varabilmesini sağlamaktadır.

İnteraktif belgeseller, çizgisel olmayan ve izleyiciyi kullanıcıya dönüştüren yapısal özellikleriyle, hikâye yaratmanın yanı sıra kullanıcıda oyun oynuyor hissi oluşturmaktadır. Sayısal teknolojinin sağladığı etkileşimlilik, yöndeşme, eş zamanlılık gibi unsurlar analog teknolojiden ayrılmaktadır. Geleneksel ve dijital belgesellerin ortak noktası gerçekçilik olgusunun ekrana aktarılmasıdır. Anlatımsal farklar, kullanılan araç ve yöntemler doğrultusunda dijital formdaki belgeseller de yeni iletişim teknolojilerinin yapımlarına uyum göstermiştir. Yeni medya belgeselleri, geleneksel belgesellerle aynı amaç doğrultusunda ancak asıl ayırıcı etken doğrusal anlatımdan çizgisel olmayan anlatıya geçiş ve farklı medya araçları ile arayüzlerdir. Dijitalleşmeye bağlantılı olarak ekran ve arayüzlerin, birer anlatım alanı oluşturması, izleyicinin katılımıyla gerçekleşen bir anlayışı da beraberinde getirmektedir.

Geleneksel belgeseldeki gerçekliğin sunumu müdahale olmadan sunulurken, interaktif anlatıdaki gerçeklik olgusu ise arayüz estetiği bağlamında değerlendirilmektedir. Yönetmenin geleneksel film anlayışındaki yerinin sınırları, interaktif ortamlarda izleyici tarafından belirlendiği bir yaklaşım almıştır. Buna bağlı olarak yönetmenler, farklı mecralarda estetik kaygıları da önceleyerek değişik içerikler üretmeye başlamışlar ve bu mecralar aynı zamanda yeni algoritmalarla rekabet olgusunun artmasına olanak tanımıştır. Bu çalışmada izleyicinin, anlatı yapısı olarak Brechtçi film teorisine uygun dijital teknolojinin sunduğu etkileşimlilik, sayısallaşma, yöndeşme gibi olanakları değerlendirebilen, interaktif eylem sürecinde etkin ve bağımsız olabildiği, yaratıcılığını sergileyebildiği, filmin heyecan, öğrenme, süreklilik öğelerini eğlenerek etkileşimli yöntemle deneyimleyebildiği anlaşılmıştır. İnteraktif yapıya uygunluk gösteren epizodik anlatıların gelişim süreci, hikâye örgüsünde verilen ipuçlarını toplama şeklindedir. Anlatıyı yönlendiren merak, sürpriz ve gerilim etkilerini yaratan zamansal gömülmedir.

Yeni medyaya paralel olarak gelişen postmodernizmin dinamiği görsel imgelerin varsıllığından beslenmektedir. Sistemsel değişkenliğin sonucu olarak ortaya çıkan değerlerin dijital görsel yeni araçlarla sunulması yolu postmodern geleneğin bir parçası haline gelmiştir. Gerçeğin yansımalarının simüle edilmesi de değerlerin temsili açısından önemli bir yönü temsil etmektedir.

Bu bağlamda söz konusu çalışmanın yapısal geleneksel televizyon yayıncılığı ve sinemanın izleyicisine sunduğu filmleri izlerken edilgen bir konumda olan izleyici, dijital platformların sağladığı olanaklarla kendi niteliklerine uygun içerikleri izleme, geri

bildirimde bulunma gibi özelliklere sahip olarak, zamanlama kısıtlama olmaksızın ekran karşısında aktif bir konum edinmektedir.

Dijitallik, hareketsiz görüntülerin, videoların, metinlerin, grafiklerin ve ses dosyalarının etkileşimli olarak izleyici/kullanıcı odaklı olmasını sağlamaktadır. Yeni medyanın yöndeşme özelliği, televizyon yayıncılığının yapısını dönüştürerek, televizyonun etkileşimli bir özellik kazanmasına yol açmıştır. Etkileşimli televizyon izleyicilerine, internete bağlanma, kamera etkinliği oluşturma, VoD (Video on Demand) isteğe bağlı video abone hizmetiyle “izle-öde” biçiminde işleyen hizmeti sağlamaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Belgesel sinemanın en önemli özelliklerinden olan anı kayda alma yöntemi interaktif belgeselde arayüz estetiği ile gerçekleştirilmiş olan sanal gerçeklik olgusuyla izleyiciye sunulmaktadır. Dolayısıyla zaman kavramı da gerçekliğini yitirmektedir. Yaşanılan anın gerçekliği tekrardan yaratılmaktadır. Başka bir deyişle gerçekliğin yerini hiper gerçeklik almaktadır. Stüdyo ortamında yeniden tasarlanıp gerçekleştirilen kurmaca dünya, günümüzde dijital ortamlarda üretilmektedir. Dijital dünyanın sağladığı olanaklarla daha kolay ulaşılabilir hale gelen anlatı pratikleri geniş kitleler tarafından özümsemeye ve yaygın iletişim platformlarında görsel-ışitsel bağlamda anlatı formuna dönüşmüştür. Hikâyeler etkileşimli yapı sayesinde küresel alanda paylaşılır hale gelmiştir.

Popüler kültür, toplumsal anlamda ürettiği daldırma, gizlilik, sürpriz, esneklik ve geçicilik kavramları ile varlığını arttırarak devam ettirmektedir. Bununla birlikte, popüler kültürün yarattığı geçicilik olgusu, interaktif belgeselin coşkulu atmosferinde kurulan ve yeniden üretilen güncel yaşamın güvencesizlik koşullarını dönüştürerek, sürecin olumlu bir şekilde yaşanmasına olanak sağlamaktadır. Popüler kültürün ürettiği yaşam pratikleri duygu yapılarına ilişkindir. Örneğin, yaşamın yarattığı istikrarsızlık yerine interaktif anlatıdaki açılır pencereler, bireyin yaşamına esneklik sağlamaktadır; belirsizliği yaşamak yerine, sürprizler yaratmaktadır. Bu bağlamda, gerçek hayatın tüm olumsuzlukları interaktif belgesellerle, bireyde olumlama hissi yaratmaktadır. Yapılan sınırlı araştırmalar doğrultusunda, dijital teknoloji sinema sanatına önemli yenilikler sağlasa da interaktif uygulamalara yönelik yeterince ilginin oluşmadığı görülmüştür. Gösterime girmiş interaktif filmlerde ticari başarısızlıklar yaşanması sonucunda yeni denemelere gidilmemiştir. Gerek anlatı yapısının kurgu ve uygulamasında yaşanılan sorunlar gerekse interaktif filmlerin gösterim biçimlerinde yaşanan belirsizlikler nedeniyle film türüne gereken ilginin oluşmadığı izlenmiştir. İnteraktif film uygulamalarının izleyici ile oluşturduğu farklı bir ilişkinin kurulmasına gereksinim duyulmuş, anlatıların dış müdahalelere açık izleyiciyi aktif konuma getiren ve anlatının izleyiciyi bilgilendiren, düşündürülen özellikleri barındırması yönünde çalışmalar yapılmıştır.

Etkileşimli anlatılarda epizotlar arasındaki bağlamın, filmin başından itibaren gösterilmesi izleyicilerin izleme eylemi esnasında filmin hangi noktasında bulunulduklarının birden fazla yöntemle öğrenebiliyor olmaları, daha doğrusu izleyicilerin “çok fazla” işlev gücüne sahip olmaları, kurmaca filmleri güçlü kılan temel özellikler ile çelişmektedir.

Uygulama sırasında, bir anlatıdan diğerine geçişler yapıldığından, epizotik yapının gereği olarak filmlerin dış müdahalelere daha yatkın oldukları deneyimle kanıtlanmaktadır. Brecht estetiğini benimseyen filmlerin, izleyicilerin filmle ilişkisi göz önünde alındığında, interaktif filmlere çok daha yakın bir oluşum gösterdikleri bilinmektedir. Brechtien filmlerin neden-sonuç ilişkilerindeki esnekliği ile interaktif anlatıların başlangıç ve sona ilişkin kesintili ve farklı seçenekler sunan anlatı yapıları eş değerde görülmüştür. Epizodik yapıdaki interaktif filmler ağ yapısının tüm alternatiflerine uygunluk göstermektedir.

Özellikle son yıllarda interaktif belgeseller, dijitalleşmenin yarattığı hızlı dönüşümler ve gelişmelere bağlı olarak dijital çağa ayak uydurmaya çalışan yapımcı ve yönetmenlerin ilgisini çekmektedir. Günümüzde, belgesel türüne ilginin küresel anlamda artış gösterdiği bilinmektedir. Değişen aktarım araçları ve dağıtım kanallarının etkisi, ilginin boyutunun artacağı izlenimini yartamaktadır. Televizyon yayının başladığı yıllardan itibaren izleyicinin önemi merkezi bir öneme sahip olmuştur. Televizyon-izleyici etkileşiminin değerlendirilmesine ilişkin olarak ortaya çıktığı zamandan itibaren tek yönlü bir yapısal özelliğin varlığı dikkat çekmiştir. Dijital teknolojilerin kullanıcı etkileşimiyle sağlanan yapısal özelliği de dönüşmüştür. İnternetin varlığına bağlı olarak yakınsama yoluyla diğer iletişim araçlarındaki etki televizyonda da görülmüştür. Günümüzde tv yalnızca tv alıcılarıyla değil, bilgisayar ekranları ve mobil cihazlarla da izlenir olmuştur. İnternetin yaygınlaşması ve OTT (Over-The-Top) internet temelli medya servis platformlarının yaygınlaşmasına paralel olarak izleyicilerin tüketim pratikleri de değişiklik göstermiştir. Son yıllarda, televizyonun internet ile etkileşimini sağlayan dijital platformlar kitlesel bir önem teşkil etmektedir. Yeni nesil tv yayıncılığının küresel mümessillerinden biri olan Netflix, küresel boyutta başarısını arttırmasıyla ülkemizde de Puhu TV, Blu Tv gibi platformların açılmasına ön ayak olmuştur.

İnternetin zaman ve mekândan bağımsız olarak kullanılabilir hale gelmesi, belgesel filmlere erişimi de kolaylaştırmaktadır. Vimeo, Google Video, Youtube gibi dijital aktarım araçlarıyla başlayan süreç interaktif ortamda gerçekleştirilen film siteleri, festivaller, platformlar aracılığıyla yeni belgesel türünün tanıtımında önemli rol oynamaktadır. Belgesel türünün demokrasi ve kültür bağlamında önemli rol oynadığı, teknolojik ve teknik donanımlar sayesinde yaratıcı fırsatların izleyiciyle buluşturulması, farklı kanallar aracılığıyla yeni belgesel türünün karakteristik özelliklerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Netflix, BluTv, Mubi, Exxen, Gain, PuhuTV, Disney Plus gibi sinema izleme platformlarının seyir edimini yaygınlaştırması, izleyicinin belgesele katılım sağlamasını teşvik etmektedir. İktidara ilişkin denetim ve sansür gibi demokratik olma ilkesine zarar sağlasa da bu mecralar özgür, ilkel, eşitlikçi ve demokratik bir araç olma iddialarını sürdürmektedirler. Çeşitli türdeki yapımların yelpazesine sahip olan Netflix, kullanıcılara sunduğu içeriklerle seçim yapmaya yönelmektedir. Kullanıcılar, algoritmik önerilerle tür, iletişim ve bağlantı şekilleri hususunda biçimlendirilmektedir. Platform bünyesindeki katalog aracılığıyla üye profilin beğenileri doğrultusunda tür seçki listeleri ekrana sunulmaktadır. Araştırmacı yönetmenler ve belgesel çeken herkes, dijitalleşme sağladığı ekonomik, erişimi kolay olan uygulamalar sayesinde kendini ifade etme ve kitlelere ulaşma şansını yakalamakta ve ana akım medyada yer almayan gerçek insan hikâyeleri, sözü geçen platformlarda yayınlanmakta ve izleyiciler de bu sayede izleme,

öğrenme, katılma, yorum yapma olanağına kavuşmaktadırlar.

Dijital çağda benimsenmekte olan yeni belgesel sinema anlayışının, geleneksele oranla tecimsel yönelimin ön planda olduğu bir popüler kültür ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yönüyle belgeselin toplumsal hafızayı kurma, yapılandırma potansiyeli zayıflamaktadır. Ticari kaygılar doğrultusunda yayına alınan yapımlar belgesel sinemanın “gerçeklik bilgisi”nin izleyiciye aktarılmasında işlevinin zarar görebileceği inancını doğurmaktadır. Belgesel sinemanın, toplumu düşündüren, bilgilendiren, dönüştüren yapısının aksine seçilen türlerin üye kazandırmaya yönelik, kâr odaklı içerik üretim anlayışı, belgesel sinemanın gerçeklik bağlamındaki rolünü de zedelemektedir. Bilimsel türdeki belgesel film örnekleri yanı sıra popüler kültürün öncelendiği yapımların da yer aldığı kanalda, hazcılığın belirginleştiği, bireysel düzleme indirgenen içeriklere rastlanılmaktadır. Belgesel sinema, enformatik gücün en etkili kullanıldığı yapımlar olarak bilinmektedir. İçerik olarak bilimsel ancak sonuçları itibarıyla toplumsal bir tür olan belgesel sinema, küresel boyutta bir dijital platform olan Netflix'in içerik üretim anlayışının hedef kitle belirleme yöntemlerini kitlesel dönüştürücü etkisi bağlamında değerlendirilmeye gereksinim duyduğu görülmektedir. Geleneksel belgesel izleyicisi klasik tv yayıncılığında pasif konumda yer alırken, dijital yayıncılık anlayışının platform aracılığıyla sağladığı olanaklarla aktif konumda yer almıştır.

Dijital platformların gündelik hayata girmesiyle birlikte ekran karşısında geçirilen zamanın artmasına neden olan yeni bir izleme pratiğinin yaygınlaştığı düşünülmektedir. Netflix dijital bir seyir alanı olarak; teknik boyutta 4 K görüntü ve surround, atmosfer ses kalitesiyle izleme olanağı, popüler dizi ve filmlere ulaşım olanağı, reklam arası içermeyen, tek bölümlü anlatılar, fonksiyonel kullanım, dublaj-alt yazı seçenekleri, vizyona girmiş yapımlara hızlı erişim, gereksiz sahne tekrarlarına maruz kalmadan ilerleyen bir akış, duraklama yapılmadan tüketilebilir dinamik yapı, ileri ve geri sarma, çevrim içi-dışı kullanım, etken olma hazzı, özgür yer ve zaman ayrıcalığı gibi tanımlamalarla etkinliğini sürdürmektedir. Bireyin merkezde konumlandığı bir yapı olarak Netflix ve diğer türdeşleri, boş zamanın metalaştığı, izleyicilere sosyalleşip kültürel bir aktivitenin yapıldığı ortamı sunmaktadırlar. Kitlesel anlamda yaşanan deneyim, biriciklik yanılması sunmasına rağmen boş zaman etkinliğini standardize etmektedir. Son yıllarda interaktif yapımlara yer veren Netflix, dramatik interaktif anlatı ve interaktif belgesel anlatılarını da abonelerine sunmaktadır.

İnteraktif anlatıların yapısal belirleyici özelliklerine sahip olan epik anlatılar, süregelen ilginç olaylarla kullanıcıya hareketli hikâyeler anlatan, günlük yaşamın zorluklarına karşı dikkatlerini dağıtan, eğlendiren, heyecanlandıran, araştıran, sorgulayan olarak ve karakterlerin serüvenine sürüklenerek oyuncuyu güçlü, benmerkezci duygularla yönlendiren bir kahraman olarak, hatta oyuncunun kahramanla güçlü bir şekilde özdeşleşmesi ya da yabancılaşması sonucunda ekran karşısında kendisini yaşatabilmektedir. Filmde kullanıcı, aktifliğinin sonucu olarak duygusal hakimiyetinin keyifli bir kombinasyonunu, bir oyuna dahil olarak, hedefin formülünü bulmakla keyif aldığı anlar yaşamaktadır. Anlatı oyunları ve hikâyelerinin olay örgüsünü yaratan olarak, kurgulanan karakterleri ve onu bekleyen görevleri belirlemek en güç ve en eğlenceli olan

durumdur. Bununla birlikte, şimdiki inşa etme biçimleri de dahil olmak üzere, interaktif belgesellerin zamansallıkları da yeni ve deneysel niteliktedir. Çalışma kapsamında izleyicinin iletişim araçları karşısında aktif ya da pasif olma durumuyla ilintili olarak çalışılan interaktif kurgu örneğindeki izleyen, tercih yapan konumunda yer alarak alışılmadık dışında alternatif bir seyir deneyimi yaşamaktadır. İnteraktif filmler, izleyicide adeta puzzle yapma hissini de uyandırmaktadır. İzleyici, filmde, kahramanın başına gelenlerden sorumlu olduğu bir deneyim yaşamaktadır. Çalışma ayrıca, Deleuze'ün hareket ve zaman imgesinden yola çıkan sinema yerine artık metinler arası geçişkenliği öngören, izleyici/kullanıcı sinemasına dönüşen sinema 3.0'ı desteklemektedir.

İncelemeye tabi tutulan çalışmada; günlük yaşantısından farklı olarak birey, filme dahil olurken realite programlarını andıran görüntülerle karşı karşıya kalmıştır. Hayatta kalma içgüdüsünün gereği olarak filmin kahramanı Grylls, vahşi ormanlar, yırtıcı hayvanlar, dondurucu soğukluktaki nehir ve dağlar ya da tam tersi şartlardaki iklim koşullarına karşı verilen zorlu yaşamsal mücadelede önemli rol almaktadır. Kritik zamanlar ve baskı altında kalınan durumlarda hızlı ve doğru karar vermenin, sakin ruh halinde kalmanın önemli ve dönüştürücü bir rol oynadığını hatırlatmaktadır. Doğaya özgü tüm yaşamsal zorlukların ancak planlı ve istekli çalışmalarla aşılabileceği düşüncesi ana fikir olarak anlatıya yansımaktadır. Yaban ortamında barınma, beslenme ve korunmaya ilişkin tavsiyelerde bulunan sunucu, görev sorumluluklarını yerine getirirken ilk yardım, yüzme, dalış, tırmanma gibi yaşamsal önem arz eden faaliyetler üzerine de bilgi vermektedir. Yabanda ateş yakma, tuzak kurma, avlanma gibi yaşamsal faaliyetlerin karşılanmasına dair örneklerin yer aldığı filmde sporcu, eğitmen, asker kimliğine bağlı olarak Grylls, kendi bilgi ve deneyimlerini de aktarmaktadır. Doğada medeniyetten uzak olunan bir bölgede, yanında bıçak, matara, pala, halat vb. doğa koşullarına uygun ulaşım aracı ve özel giysiler bulunduran Grylls, iklim şartlarını gözeterek, bitki örtüsü, buzul, çöl, akarsuları coğrafik yön olgusuyla yorumlayarak görevin yerine getirilmesi aşamalarını sıralamaktadır. Geleneksel belgeselde anlatıcının rolü, yönetmenin belirlediği bakış açısıyla, mekânın algılanması ve yorumlanması ve yalnızca bir kişinin perspektifiyle izleyiciye aktarılması yönündedir. Çalışmada ise sunucu, interaktif anlatının işlem basamaklarını izleyici ile paylaşarak, yapılan yardım ve yönlendirmenin akılcılık, doğruluk perspektifinde oluşturulmasını beklemektedir. İnteraktif belgesel anlatısının geçtiği yer ve zaman, sunucu Bear Grylls eşliğinde bir mekândan başka bir mekâna geçebilmektedir. Filmin zamansal anlamdaki kurgusal işlevi, kullanıcı tarafından gerçekleştirilmektedir.

Anlatıcının işlevselliğini geniş bir ölçekte kullandığı, izleyicinin sunucuyu yönlendirdiği belirlenmiştir. "Asla Pes Etme" betimsel tekrar vurgusu, Bear tarafından izleyiciye sunulan bir motto niteliğindedir. Ağ temelli yapı ve alternatifleri, film yaratıcıları tarafından kurulması en zorlu yapılarıdır, ancak yeni anlatı formları kurma konusunda diğer organizasyon yapılarına göre üstün nitelikler sunmaktadır.

Çalışma kapsamında ayrıca, izleyiciye yönlendirilen tüm soru seçkileri tablolaştırılarak tercihlere ilişkin bulgular tablo bağlamında irdelenmiştir. Bu bağlamda filmin süresi 45 dakika olarak belirlenmiş olsa da tercihler dahilinde bu süre azalmakta ya da artmaktadır. İzleyici geriye dönük olarak tercihini değiştirip farklı tercihler

belirleyebilmektedir. Saptanan tercihlere yönelik olarak film başa dönebilmekte ve film dizgesi devam etmektedir. Yapılan tercihler doğrultusunda film, tekrara düşerek yenilenmektedir. İzleyicinin oyun oynuyor hissini yaşadığı program, çeşitli duygu deneyimlerinin de oluştuğu farklı bir etkileşim yaratmaktadır.

Sonuç olarak, Netflix'in benzer platformlar arasında küresel pazarda önemli ölçüde yükselmesinin nedenleri, öngörü içeren bir platform olarak anılması değil, bireyselleşmeye ve mobiliteye ilişkin uygun bir tasarım sunmasıdır. Kullanıcılar, farklı mecralardan, kendi beğenileri doğrultusundaki içeriklere yapay zekâ algoritmaları sayesinde ulaşım sağlayabilmektedir. "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası", Netflix'e üye olan tüm izleyicilere farklı bir deneyim olanağı sunmakta ve platformun interaktif belgesel tür bağlamında kendi kurumsal kimliğini ve işlevselliğini gündeme getirmektedir.

Extended Abstract

Cinema started with the examples of documentary films produced by the Lumière Brothers with limited technical team and equipment. In this context, the first documentaries consisted of an audio-visual recording. The number of works in the fiction genre has always been higher than other non-fiction genres until today. The narrative cinema phenomenon, which started with Méliès, has led filmmakers and directors to make films in this genre due to people's interest in the fiction genre. The inexhaustible desire of human beings to seek and question the reality is shown as the reason for the interest of the fiction genre. Documentary films, as a genre in which there is no intense interest, have survived with developments such as genre, content, form, method and trend, despite material and moral impossibilities. Critics have generally focused on two approaches since the beginning of the history of cinema. On the one hand, fictional films whose primary purpose is to entertain, and on the other hand, documentaries whose main purpose is to inform. Film productions are based on fiction or real events, and the work of French film pioneers Méliès and the Lumière Brothers.

Behavioral elements in the content of cinema art; The message conveyed by the cinema is formed by bringing the shots together. The relationship between the art of cinema and storytelling is natural in the creation of this reality. Apart from this method of documentary filmmaking, there is the phenomenon of witnessing the ongoing reality of life. The director plays the leading role in this testimony. However, in the creation of mise-en-scene, together with the concept of fiction-fiction, besides sound and musical effects, cinematographic facts shape the storytelling accompanied by fiction. Today, it is seen that many documentary genres are included in the field of storytelling.

Computer screens, interfaces and digitalized media tools, which have become an indispensable part of human life due to the acceleration in information and communication technologies in the 21st century, have been included in daily life practices. Digitalized media has transformed the screening process of documentary films that are directly connected to reality, and has changed the practices of watching movies and storytelling. In the cinema, which is in the artistic arena of contemporary life, individuals who have

escaped from traditional boundaries have gained the opportunity to tell and direct the narrative by using the interactive feature of new communication technologies. In this context, Netflix's "Struggle Against Nature: Safari Adventure" program, which transmits various kinds of movies and series to the audience in an interactive form, was found worthy of investigation.

With the introduction of in-depth research, which is the most important feature of documentary cinema, into the television medium, it has led to major changes in the form of documentary production over time. Producers and directors working for television have had to put their scientific understanding and artistic aesthetics in the background in their documentary films. A genre has emerged in which entertainment comes to the fore and the rules of television are at the forefront instead of the rules of art. Documentaries that did not serve the entertainment function, which is the main principle of television, were taken from broadcasts over time and even started to be given to night generations.

From the second half of the 20th century to the present, television has been one of the most important mass media tools in determining the existing and possible forms of documentary film. Increasing commercialization trends in broadcasting have led to an increase in documentary genres that stand out with their dramatic features. The existence of hybrid forms seen in program streams on television sets an example for the creation of a democratic understanding and a mixed public understanding in the public broadcasting discourse (Bondebjerg, 1996, s. 29; Bruzzi, 2000, s. 8-45) Documentary productions now have an obligation to both entertain and attract more viewers to the screen. Such a necessity has created hybrid documentary genres, which are also described as 'television documentaries' by some authors (Corner, 1995).

Film shooting, which directly affects the styles of directors with technological developments, with the formation of production techniques, the development of image, sound and recording technologies, the change and diversification of screening areas have also carried the understanding of documentary film to a different dimension. The development of new media channels has also transformed the production, distribution and screening paradigms of documentary films. With the effect of digitalization, the screens and interfaces have created a narrative space, and new algorithms have brought an understanding that is realized with the participation of the audience. It is understood that, unlike the conventional classical narrative tradition of cinema, the audience is actively in front of the screen, directing and directing the narrative system and being a stakeholder of the story.

The globalized internet network, within the possibilities provided by the digitalized new media, has an effect that expands the area of use and shortens time. The transformative effect of the dominant technological structure has eliminated the social life of the individual in the context of time and space. The fictional world, which was redesigned and realized in a studio environment, is produced in digital environments today. According to Baudrillard; Today, "we see that cinema increasingly presents the perfect images of reality and reproduces this perfection with all its mediocrity, realism,

all its nakedness and boredom" (Baudrillard, 2012, s. 73-74).

In this context, the concepts of new media such as "unlimited communication possibilities, customization, convergence, network access, interactivity, demassification, asynchrony" Altunay, (2012, s.14-41) appear as concepts created by the digital world. Thanks to these features of the new media, documentary films have begun to be designed in an interface environment with the opportunities provided by the new media environments. Documentaries designed on interfaces and screens through digital media are called 'interactive documentary', 'new media documentary', 'interactive documentary', 'web documentary' and 'non-linear' documentaries. The production and consumption of visual content, which is the result of the interactive feature of the digital media practices that individuals encounter in their daily lives, has also started to change in direct proportion. In summary, the film production practices of the directors and the viewing styles of the audience have also evolved.

In interactive documentaries, designers see the interface as a framing function. In all documentary narratives, the subjects are the same, but the method and technology used differ. Brecht's understanding of epic theater also showed an attitude that was close to interactive narrative but opposed to the traditional narrative structure. There is a need for an active action that aims to show the real reality, whose illusory aspect is destroyed, in the face of the realistic theater idea that is dependent on the cause-effect relationship and pushes the audience to illusion. In short, a role in which the audience is an observer and takes on the ability to judge is aimed. In this narrative, the plays are presented to the audience in episodes and the establishment of the cause-effect link between them is entirely left to the audience.

In the study that was examined; The interactive documentary film "Struggle Against Nature: Safari Adventure" brought to the screen a new film directed by Ben Simms, in which users can determine the course of the adventure themselves. The duration of the program is 45 minutes, but the duration of the movie can be extended with the options given to the questions. The audience / user / player simultaneously determines the goals of Bear in the multimedia environment. The film has several alternate endings. The movie can go back to the beginning or go backwards in line with the audience's choices. The total duration and progress or end of the movie is completely audience-oriented. Thus, users/players can experience their own unique cinematic experiences.

This study has been examined with the descriptive analysis technique, which is one of the qualitative research methods. In the production hosted by Bear Grylls, it was concluded that the story, which proceeds with the selections presented to the audience, was created in line with the goals set by the production team. In the study that was examined; Unlike his daily life, while watching the movie, the individual is faced with images resembling reality programs from time to time. The idea that all the vital difficulties peculiar to nature can only be overcome with planned and willing works is reflected in the narrative as the main idea. The audience decides on the formation of the story in line with their own point of view. Disclosure at the end and beginning of each

episode is an indication that the film will end with the achievement of its goals. In the role of the user of the film, it is the most difficult and most entertaining situation to find a delightful combination of egocentric emotions as a result of activity, to find the formula of the goal, to identify the fictional characters and their awaiting tasks, as the plotters of narrative games and stories, by being involved in a game. However, the temporalities of interactive documentaries, including the way they construct the present, are also new and experimental. Its non-linear forms and space-time separation provide the user with the experience of creating a single story in a multi-part structure (Harris, 2016).

Etik Beyanı: Yazar çalışmanın, etik kurul izni gerektirmeyen çalışmalar arasında yer aldığını beyan etmektedir. Yazar, aksi bir durumun tespiti halinde Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi'nin hiçbir sorumluluğu olmadığını kabul eder.

Yazar Katkıları: Yazarın katkı oranı %100'dür.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar: Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Althusser, L. (1971). *Ideology and ideological state apparatuses*. New York: Monthly Review Press.
- Altunay, A. (2012). *Yeni medya ve..* D. Yengin. (Ed.), *Kes-kopyala-yapıştır: Bir sanat yüzeyi olarak ekran* (s. 14-41) içinde. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Anderson, B. (2014). *Encounting affect: capacities, apparatuses, conditions*. Durham: Ashgate.
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. İstanbul: Ray Yayınları.
- Aytekin, H. (2011). *Belgesel sinemamıza milat seçmek, belgesel sinema 2009 – 2010*. İstanbul: BSB Yayınları.
- Bachmayer S., Lugmayr A. & Kotsis G. (2010). Convergence of collaborative web Approaches and Interactive TV program formats. *International Journal of Web information systems*, 6(1), 74-94.
- Baudrillard, J. (2012). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır,Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan modernite* (S.O. Çavuş, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Benjamin, W. (2011). *Brecht'i anlamak* (H. Barışcan ve G. Işısağ, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

- Berktaş, F. (1998). *Yeni bir yurttaşlık anlayışına doğru*. Göğüş, Z. (Ed.), Kadınlar olmadan asla (s. 30-40) içinde. İstanbul: Sabah Kitapları.
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. Durham: N:C: Duke University Press.
- Bondebjerg, I. (1996,01Ocak). 'Public discourse/ private fascination: hbyridization in 'true-life-story' genres', media, culture and society. *Sage Journals*, (pp. 29).
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film (1. Bs.)*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bruzzi, S. (2000). *New documentary: a critical introduction*. London: Routledge.
- Carpentier, N. (2003). XThe BBC's video nation as a participatory media practiceZ. *International Journal of Cultural Studies*, 6(4), 425-447.
- Castells, A.G. (2011). *The interactive documentary. Definition proposal and basic features of the new emerging genre*. M. Ciastellardi, C. M. de Almeida, C. A. Scolari. (Eds.), McLuhan galaxy conference understanding media proceedings (pp. 354-364) in. Barsełona: Book-Print S.L.
- Chanan, M. (2007). *The politics of documentary*. London: BFI Publishing.
- Corner, J. (1995). *Television forms and public address*. London: Edward Arnold.
- Cucinelli, G.R.V. (2018). Interactive documentaries and the connected viewer experience: conversations with Katerina Cizek; Brett Gaylor; Jeff Soyk & Florian Thalsofer. *First Monday Peer Reviewed Journal on the Internet*, 23(5), 3-15. Erişim adresi: <http://firstmonday.org>
- Çağlayan, O. E. (2016). The aesthetics of boredom: slow cinema and virtues of the long take in once upon a time in anatolia. New York: *Berghahn Journal*, 10(1), 63-85.
- Çekiç, S. K. (2007). Sinema sanatı ve öyküleme. İstanbul: *Littera Edebiyat Yazıları Dergisi*, 2, 2-7. Erişim adresi: http://www.littera.hacettepe.edu.tr/TURKCE/21_cilt/cekic.pdf
- Daly, M. (2010). Cinema 3.0: the interactive image. *Cinema Journal*, 50, 81-98. Erişim adresi: <http://www.jstor.org/stable/40962838>
- Damasio C, Celia, Q & Andre F (2004). Interactive television usage and applications: The Portuguese Case – Study. *Computers & Graphics*, 28, 139-148.
- Ellis Jack C., M. B. (2006). *A new history of documentary film*. New York: The Continuum International Publishing Group.
- Elmacı, T. (2011). *Belgeselde çoğalan imge buharlaşan anlam*. İstanbul: BSB Yayınları.

- Erođlu, Ö. (2021, 23 Kasım). “Netflix, Türkiye’deki abone sayısını açıkladı.” Erişim adresi: <http://donanimhaber.com>
- Ertürk, E. M. (2012). *2000 Sonrası Türk sineması’nda yeni bir eğilim: belgesel kurmaca etkileşimi*. Erişim adresi: <https://www.tsa.org.tr>
- Falcone, J. (2008, 09 Mayıs). *Netflix watch now:missing too much popular content*. Erişim adresi: <https://cnet.com>
- Freud, S. (1953). *Standard edition of the complete psychological works*. London: Hogarth Press.
- Gunning, T. (2000). *The cinema of attraction:Early Film, its spectateur, and the avant-garde*. R. Stam ve T. Miller (Eds.), *Film and theory: An anthology* (p.220-295) içinde. Oxford:Blackwell.
- Gürata, A. (2009). *Yeni anlatılar*. Erişim adresi: <http://arsiv.taraf.com.tr/yazilar/ahmet-gurata/yeni-anlatilar/6579>
- Hagebölling, H. (2012). *Interactive dramaturgies: new approaches in multimedia content and design*. Berlin: Springer.
- Harris, E. (2016). *Introducing i-docs to geography: exploring interactive documentary’s nonlinear imaginaries*. Goldsmiths University of London. Erişim adresi: www.resaerchgate.net
- Harvey, D. L. (1990). *The condition of postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Harvey, K. (2012). “Walk in documentary”: *new paradigms for gamebased interactive storytelling and experiential conflict mediation studies in documentary film*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Hearn, A. (2010). Structuring feeling: Web 2.0, online ranking and rating and the digital “reputation” economy. *Ephemera Theory & politics in Organizations*, 10(3/4), 421-438. Erişim adresi: <http://ephemerajournal.org>
- Highmore, B. (2016, 1 Mart). Formations of feelings, constellations of things. *Cultural Studies Review*, 22(1), 144-167.
- Inc, A. C. (1989). *HyperCard stack design guidelines*. Massachusetts:Addison-Wesley Publishing Company.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. New York:Verso.
- Jenkins, Henry. (2004). The Work of Theory in the Age of Digital Transformation. Toby Miller & Robert Stam (Ed.), *A Companion to film theory* (pp.134-161) in.

Massachusetts and Oxford: Blackwell Publishers.

- Kaufman, A. (2013, 24 Haziran). *Transmedia Documentaries are Sexy, But Who's Watching?*, *Indiewire*, Erişim adresi: <https://www.indiewire.com>
- Kolker, R. (2009). *Film, biçim ve kültür* (F. Ertınaz, A. Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunalı ve E. Yılmaz, Çev.). Ankara: DeKi Yayınevi.
- Kolker, R. P. (2010). *Değişen bakış: çağdaş uluslararası sinema* (E.Yılmaz, Çev.) Ankara: DeKi Yayınevi.
- Köprü, M. (2009). Bazın'ın dijital kameraları Eisenstein'in bilgisayar efektlerine karşı: geleneksel kuramların bakışıyla yeni film teknolojileri. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 7(1-2),49-79.
- Kracauer, S. (1965). *Theory of film: the redemption of physical reality*. New York: Oxford University Press.
- Kristof, R. & Satran, A. (1995). *Interactivity by design*. California: Adobe Press.
- Laird, J. (1983). *Mental models. Towards a cognitive science of language, inference and consciousness*. London: Cambridge University Press.
- Lakoff, G. (1986). *Cognitive linguistics*. London: Cambridge University Press.
- Laurel, B. (2001). *Computers as Theatre, Reading Digital Culture*. D. Trend Malden (Ed.). Oxford: Blackwell Publishers.
- Laurel, B. (2003). *The six elements and casual relations among them*. N. Wardrip-Fruin & N. Monfort (Eds.), *The new media reader* (pp. 14-22) içinde. New York: The MIT Press.
- Lister, M. & Dovey, J. (2009). *New media a critical introduction*. New York: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. London: MIT Press.
- Manovich, L. (2018). "Alan kay ve evrensel medya makinesi" yeni medya kuramları (C. Arslan, Çev.) İstanbul: Der Yayınları.
- Meadows, M. S. (2002). *Pause Effect*. Indianapolis: New Riders Press.
- Miller, C. H. (2004). *Digital storytelling. a creator's guide to interactive Entertainment*. Oxford: Focal Press.
- Mok, C. (1996). *Designing business; multiple media, multiple disciplines*. California: Adobe Press.

- Mulvey, L. (2000). *Yurttaş kane* (A. Taşçıoğlu ve D. Varol, Çev.) İstanbul: Om Yayınları.
- Nash, K. (2014). Strategies of interaction, questions of meaning: an audience study of the NFBs Bear 71. *Studies in documentary film*, 8(3), 221-234.
- Nichols, B. (1994). *Blurred boundaries*. Bloomington:Indiana University Press.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to documentary* (Second Edition). Bloomington: Indiana University Press.
- Oluk, A. (2008). *Klasik anlatı sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Öngören, S. G. (1991). *Belgesel filmin yapısal gelişimi ve Türkiye 'ye yansımaları*. İstanbul: Der Yayınları.
- Öztürk, G. Ç. (2014). *Belgesel filmin anlatı yapısının mecraya bağlı değişimi*. Ö. İpek. (Ed.), *Tanıklar sineması* (ss. 108-133) içinde, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Parkan, M. (2017). *Sinema estetiği ve godard*. İstanbul: Kozmos Yayınları.
- Pembecioğlu, N. ve Arık, M. B. (2009). *Popüler kültür ve belgesel tüketimi*. M. B. Arık (Ed.), *Belgesel film üstüne yazılar* (ss. 150-162) içinde. Ankara: Nobel Yayınları.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folk tale*. Austin: University of Texas Press.
- Ryan, M. L. (2008, 26 Kasım). *Interactive narrative, plot types, and interpersonal Relations*. Erişim adresi: <https://www.neliufpe.com.br/wpcontent/uploads/2014/02/02.pdf>
- Sancar, S. S. (2008). *Erkeklik: imkansız iktidar*. İstanbul: Metis.
- Schoonover, K. (2012). Wastrels of times: slow cinema's laboring body, the political spectator, and the queer. *Framework*, 53(1), 65-78. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/41552300>
- Seckinger B. & Jacobsen. J. (1997). *Love, death, and videotape: silverlake life*. C. Holmlund & C. Fuchs (Eds.), *Between the sheets, in the streets, visible evidence series* (pp.39-200) içinde. Minneapolis:Minnesota University Press.
- Stam, R. (2000). *Film theory: an introduction*. Massachussets Oxford: Blackwell Publishers.
- Stern, A. & Mateas, M. (2003). *Façade: an experiment in building a fully-realized Interactive drama, Interactive story*. Erişim Adresi: <http://www.interactivestory.net/download>
- Titchener, E. (1915). *A beginner's psychology*. New York:Macmillan.
- Tudor, D. (2008). The eye of the frog: questions of space in films using digital processes. *Cinema Journal*, 48(1), 90-110.

Ulutak, N. (1988). *Belgesel sinemanın temel özellikleri ve tarih felsefesi açısından belgesel sinemada gerçeklik*. Erişim adresi: <https://earsiv.anadolu.edu.tr>

Wang, S. (2012, 25 Eylül). *Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0: What does it all mean and where is it all going?*. Erişim adresi: <https://bridgesandtangents.wordpress.com>

Williams, R. (1977). *Marxism and literature*. Oxford:Oxford University Press.