

## GÖRMEK DEĞİŞMEKTİR: KÜLTÜREL MİRASIN EKРАН ARACILIĞI İLE ANLATIMI

Birgül TAŞDELEN<sup>1</sup>

### Öz

Her çağın bakışı, o çağın düşüncesini yansıtır. Bu yönü ile ele alındığında insanlık tarih boyunca yaptıklarıyla ve yaşadıklarıyla kendini hatırlatma noktasında sınırsız anlam ve etkilere sahip temsiller dünyası oluşturma gayreti içerisinde düşmektedir. Dolayısıyla değişik amaçlar için tasarlanmış bu temsillerin, üst düzeyde etkilediği bir kültür içinde yaşadığımızı ifade etmek yanlış olmayacaktır. Sürekli kuralları ve uzlaşımları değişen farklı temsil sistemlerinin tezahür ettiği bu imgeler ve sözcükler bize hayatı anlamlandırma açısından geniş bir bakış açısı sağlamaktadır. Bugün, her şeyi her zamankinden oldukça farklı görmekteyiz. Teknolojinin yaşam biçimlerimiz üzerindeki giderek artan etkisi ve insan duyularının algılamasının düzenlenmesinde kullanılan yeni radikal sunum araçları, dünyayı keşfetme yollarımızı hem tasvir etmeyi hem de sorgulamayı amaçlar. Bu bağlamda yeni medya teknolojileri iletişim, etkileşim ve aktarım özellikleri bakımından günceli yakalamış, sadece kullanıcıya sunum araçlarını değiştirmekle kalmamış aynı zamanda deneyimlerin üretildiği sosyal, ekonomik, politik ve kültürel ortamları da etkilemiştir. Medyadaki bilimsel uygulamalar arasında yer alan belgesel sinema da sosyal ve kültürel değişimlerle her zaman birbirine bağlı estetik ve teknolojik büyümenin aşamaları üzerine kurulu ve bunu merkez alan organik bir değişim sürecinin parçasıdır. Bu çalışmanın amacı gerçekliği izleyici hafızasıyla etkileşime geçirecek anlatsallaştıran sayısallaştırmanın, çağdaş bellek üzerindeki bazı önemli sonuçlarını teorik olarak araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda, çalışmada post-dijital durum ve dijitalleşmenin bellekle olan ilişkisi hakkında genel bir giriş yapılacak ardından ekran aracılı deneyim açıklanarak, ekran aracılı deneyimlerin izleyici üzerindeki etkilerinin izi sürülecektir.

Anahtar Kelimeler: Belgesel Sinema, Kültürel Bellek, Dijitalleşme, Ekran Aracılı Deneyim.

### SEEING IS CHANGE: EXPRESSING CULTURAL HERITAGE THROUGH THE SCREEN

#### ABSTRACT

The view of every age reflects the thought of that age. Considered from this aspect, humanity strives to create a world of representations with unlimited meaning and effects in order to remind itself of what it has done and experienced throughout history. Therefore, it would not be wrong to say that we live in a culture that is highly influenced by these representations designed for different purposes. These images and words, which manifest different representation systems with constantly changing rules and conventions, provide us with a broad perspective in terms of making sense of life. Today, we see things quite differently than ever

before. The increasing influence of technology on our lifestyles and the radical new means of presentation used in the regulation of human sensory perception aim to both depict and question the ways we explore the world. In this context, new media technologies have caught up with the current situation in terms of communication, interaction and transfer features, and have not only changed the means of presentation to the user, but also affected the social, economic, political and cultural environments in which experiences are produced. Documentary cinema, which is among the scientific applications in the media, is also part of an organic change process based on and centered on the stages of aesthetic and technological growth, which are always interconnected with social and cultural changes. The aim of this study is to theoretically investigate some of the important consequences of digitization, which narrativizes reality by interacting with the audience's memory, on contemporary memory. For this purpose, in the study, a general introduction will be made about the post-digital situation and the relationship of digitalization with memory, and then the screen-mediated experience will be explained and the effects of screen-mediated experiences on the viewer will be traced.

**Keywords:** Documentary Cinema, Cultural Memory, Digitalization, Screen-Mediated Experience.

## GİRİŞ

Foucault, "Bilginin Arkeolojisi" adlı kitabında arşivin belirli bir zamanda ve yerde bir toplumsal sitemle ilgili neyin söylenebileceği, düşünülebileceği ve bilinebileceği konusunda yön veren bir araç olarak ivme kazandığını ifade etmektedir (2011). Genel olarak ele alındığında Foucault belgelenen geçmişin, günümüzün ilişkileriyle nasıl etkileşime girdiğine ve bu ilişkilerin nasıl yapılandırıldığına dikkat çekmektedir. Anılar kararlar üzerinde etkilidir ve kişinin geçmişe dair anlayışları üzerinden bugünü deneyimlenmesini sağlar. Bowker'ın (2005: 15) ifadesiyle "Hatırlamak, şimdiki zamanı belirli bir şekilde çerçevelemenin bir yoludur." der. Buna göre, toplumsal belleği oluşturmanın işleyişine ilişkin araştırmalar, toplulukların geçmişe dair kavramları kullanarak bugünü nasıl anlamlandırdıkları konusunda önemli iç görüler sağlayabilmektedir. Kökeni on dokuzuncu yüzyılın sonlarında Fransız ve Alman sosyolojisinden gelen kolektif hafıza kavramı, en belirgin şekilde Durkheim'ın öğrencisi Maurice Halbwachs tarafından kuramsallaştırılmıştır. Halbwachs (1925, akt. Heux vd., 2022) kolektif hafızayı bir grubun ortak geçmişinden kaynaklanan anılar olarak tanımlamakta ve genel olarak hayat hikayemizin tarihin bir parçası olduğunu öne sürmektedir. Dolayısıyla kolektif hafıza, sosyal hatırlama biçimlerinin dinamik doğasını vurgulamaktadır. Olaylar ve karakterlerin referans

çerçeveleri içerisinde deneyimlenen kollektif hafıza bireyler tarafından çeşitli şekillerde benimsenmektedir.

Birey ile toplum ve geçmiş ile bugün arasındaki ilişkiyi inceleyen bir dizi hafıza ürününün (resim, fotoğraf, albüm, video gibi) her biri aslında zaman içindeki deneyimimizi organize eden aktif bir hatırlama/hatırlatma pratikleridir. Yaşanmış deneyimin fiziksel ve sanal dünyanın bir karışımından kaynaklandığı hissini ortaya koyan birtakım beceriler kültürel hafıza çalışmalarını etkilemektedir (Gambarato vd., 2022). Görmek kendi hızını ve buradılığı yansıtan algısal anları ima eder, kişinin şimdiki zaman algısını ve bilincini destekleyerek kişinin bilincini destekleyen bir olgudur. Bu algıya ek olarak ekranlar, aracın varlık sınırını aşmak için algısal çabalar gerektiren heterotopik bir alan olarak melezleştirilmiş gerçeklik deneyimine katkıda bulunur. Görme duyusunun odağındaki kayma algılara dair yeni içgörüler ortaya çıkarırken, geçmişe ait yaşanmışlıklarla ilgili duyular televizyon ve bilgisayar aracılığıyla beslenen bu melez ortamlarda izleyici için süreksizlik deneyimini de yaşatmaktadır. Gerçeğin sanalla aktarımı gerçekle kurulacak temas noktaların çoğalmasına katkıda bulunmaktadır. Kültürel mirasın ekrana dayalı yönelimi diğer bir ifadeyle anlatı dokusu içindeki görüntülerin kurgusal gerçeklikle geçmişe tanıklık etmesi somut olarak hissedilen algıya dayalı durumları tetiklemektedir. Bilgisayar ekranından görmek yalnızca algıyı şekillendirmez, aynı zamanda izleyicilerin bir durumun, olayın ya da kişisel anlatıların öznel zaman algısını da deneyimlemenin nasıl bir his olduğunu anlamalarına yardımcı olmaktadır. Gelişen çevrimiçi platform sistemlerin kurgusal doğasında var olan estetik olanaklar, izleyiciyi anlatıya katılmaya ve sanki kendilerine ait bir zaman ve uzamda yer alıyormuş gibi görüntülerin varlığını hissetmeye çağırılmaktadır. Anlatım, görüntülerin yeniden sunulduğu bir alan olmanın ötesinde, yeniden çerçevelenen bir yer haline gelmektedir. Bu durum kurgusal anlatıların özünde var olan içeriği görme ve okuma pratiklerinden kaynaklanan deneyimsel boyutu gözden kaçırmadan, görüş kapsamının genişletilmesine katkı sağlamaktadır (Daković, 2021, s. 3).

### **Post-Dijital Durum ve Belleğin Platformlaştırılması**

Hibritleşmiş iletişim teknolojilerinin etkisiyle yirmi birinci yüzyıl, ağa bağlı ekran görüntülerinin her yerde bulunduğu, içerik ve anlamın hiçbir zaman sabit kalmadığı ve tekrarlama-çoğaltma gücünün zafer kazandığı bir çağdır. Dijitalleşme çağdaş dünyanın her köşesine derinden dokunduğu için kendimizi post-dijital bir durumda bulmaktayız. Parlak ve yeni olmak yerine Jörrisen'in de (2017, akt. Macgilchrist, 2021) ifade ettiği gibi, "dijital olanı miselyum olarak düşünebiliriz: Gerçek organizma geniş, görünmez, birbirine bağlı, yeraltı bağlantılarından oluşmaktadır". Dolayısıyla miselyumu, analog ve dijital ikilemler arasındaki bölünmeler yerine teknolojilerin bir araya getirilebildiği dünya olarak tanımlamak mümkündür. Postdijital terimde, analog olanla dijital algoritmayı birbirinden ayırmak yerine, her iki kavramın metodolojilerini ve kriterlerini birlikte kullanmak terimin daha kapsamlı bir olgu olarak analiz edilmesine katkı sağlayacaktır (Cramer and Jandric, 2021). Post-dijital kavram olarak Negroponte'nin 'Being Digital' (1995) adlı kitabı ve 'Beyond Digital' (1998) adlı makalesi ile ortaya çıkmıştır. Post-dijital dijitalin reddi olarak değil, dijitalin insanın dünya hakkındaki düşüncelerinde köklü değişikliklere yol açtığı yaratıcı bir eylemdir. Özellikle sosyal bilimlerde kavram, çağdaş toplumdaki dijitalin hegemonyasına meydan okumak için kullanılmaktadır. Medya direnişi yeni bir olgu olmamasına rağmen, özellikle koronavirüs salgınından sonra çevrimiçi faaliyetler ve teknolojik gelişmeler aracılığıyla sürekli bağlantıda olma durumu 2020 yılında dünya genelinde rekor seviyelere ulaştı (Kemp, 2020) ve bu durum yirmi birinci yüzyıl sonlarında ortaya çıkan yeni teknoloji ve kültürel söylemler nedeniyle asimilasyon ve tüketime dayalı modernist paradigmaları gölgesinde bıraktı (Campos, 218). Hegomanik yaklaşımlara meydan okuyan post-dijital uygulamalar kolektif işbirlikleri ve kendin yap yöntemleriyle katılımcı bir biçim almakta ve geleneksel olarak merkezden seyirciye giden hiyerarşik içerik üretiminden ziyade, teknolojinin sınırsız potansiyeli ile keşfetmeye, yeniliğe ve beklenmedik olana dayanmaktadır. Sosyal medya mantığıyla birleştirildiğinde post-dijital uygulamalardan biri olan platformlar (Van Dijck ve Poell, 2014:5), internet üzerinden gerçekleştirilecek çeşitli sosyal, politik ve ekonomik faaliyetlere olanak sağlayan bir süreç olarak düşünülmektedir. Platformlaştırma, web üzerinde dağıtılan, üretilen içeriğin programlanabilirliği üzerinde düşünmenin bir yolu haline gelmektedir. Van Dijck ve Poell programlanabilirliği, ağ bağlantılı bir çağda sosyal medya içeriğinin

düzenlenmesi olarak tanımlarken, kurgusal ve estetik yapının deneyimsel gerçekliğin duyuları ve duyguları aktif olarak aktarma becerisiyle şimdiden geleceğe doğru ilerleyen zaman mefhumunun geri döndürülemez okunun yönünü alt üst ettiğini ifade etmektedir.

Ses ve video akışı yapan ağ bağlantılı platform hizmetlerinin müzik, film, belgesel ve dizi gibi kültürel üretimlerin teknolojik mimarisinde etkili bir rol oynamaktadır. Nieborg ve Helmond'un (2018) Facebook'un Messenger aracılığıyla platform gücünü nasıl işlevsel hale getirdiğini inceledikleri çalışmalarında, platformların ayrı nesnelere değil, yeni bir yönetim mimarisine sahip iç içe geçmiş aygıtlar olarak geliştiğini savunmaktadır. Post-dijital veri tabanı belgesel çerçevesinde de işlemektedir ve dolayısıyla türün geleneksel montajına ve postmodern estetiğine karşı çıkmaktadır. Güney Kaliforniya Üniversitesi Annenberg İletişim Merkezi'nde Marsha Kinder tarafından üretilen Tracing adlı etkileşimli bir transmedya yazılımının veri tabanı belgeselden ilham alarak, 'dijital medya ve çevrimiçi platformların öğelerini' birleştirerek Los Angeles'ın tarihi Ambassador Hotel'ini yeniden anlatmıştır. Ziyaretçiler yalnızca yakında yıkılacak olan otelde dolaşır filmin doğrusal olmayan anlatımını keşfetmekle kalmıyor, aynı zamanda odaları sinematik görüntülerle dolduran üç farklı seçeneği seçerek kendi hikayelerini de yaratabiliyorlar. Belgesel yapımlar veritabanı olarak çevrimiçi ortama taşındığında, etkileşimli işlevleri aracılığıyla izleyicileri kısmen işbirliğine dayalı bir ilişkiye davet eder. İzleyicinin seçimine göre belgesel metni oluşturma ve içerik gönderme veya içeriğe itiraz etme yeteneği anlamına gelen etkileşimli tüketim, geleneksel olanın hiyerarşik yapısını bozar. Verileri yeniden sıralama ve etkili bir şekilde yeniden düzenleme şansı, çevrimiçi belgesel için önemli bir farktır. Kullanıcıların içerik paylaşması ya da mevcut içeriğe itiraz etme davranışı daha yüksek düzeyde bir etkileşimlilik sunmaktadır. Belgesel ile çevrimiçi anlatı arasındaki ilişki kolay bir ilişki değildir ve bu konudaki endişe belki de kültürel formlarımızdaki doğrusallık fikrine bağlı kalma arzumuzun bir göstergesi olmaktadır.

Hoskins (2018: 9), kolektif hafıza kavramının doğası gereği kitle iletişim araçlarıyla bağlantılı olduğunu "yerleşik medya ve kolektif hafıza simbiyotiktir" ifadesiyle belirtmektedir. Geleneksel medya yayıncılığında izleyici olarak tanımlanan

kolektif, bir temsilin ortak tüketimiyle tanımlanıyordu: hafızaya hem homojenlik katan hem de istikrar sağlayan bir durumdu. Oysa dijital çağda, 'çokluğun hafızası' seyretmekten türetilmemekte, daha çok katılım yoluyla yapılmaktadır. Hiper bağlantı yoluyla oluşturulan heterojen, anlık ve dağınık topluluklar, sürekli bir oluşum içinde düzenlenen, yeniden düzenlenen, beğenilen ve değiştirilen içeriklerin üretildiği ortamlar içerisinde kendilerini bulmaktadır.

Anlatı ve veri tabanının karşıt terimler olarak değil, simbiyotik bir ilişki içinde var olduğu düşünülmesi gerektiğini vurgulayan Levy, kolektif belleğin dijital platformlarla bütünleşmesinin nihai hedef olduğunu belirtmektedir (1998, 111). Henry Jenkins çalışmasında (2006, 159) Levy'nin teorisinden geniş ölçüde yararlanarak “Kollektif zeka bir topluluğun üretken kapasitesini genişletir. Çünkü kişileri hafızalarının sınırlamalarından kurtarır ve grubun daha geniş bir zihinsel yaşam içerisinde hareket etmesini sağlar” demektedir. Bu, belgesel için çok önemli bir noktadır, çünkü hafızanın gerçek zamanlı olarak kolektif bir sosyal süreç haline geldiği anlamına gelmektedir. Bu durum, yerler ve insanlar arasında yeni bağlantılar kurmanın, doğrusal hikaye anlatımının ötesinde bir genişlemeyi göstermektedir. Estetiğin tematik olarak teknolojik ortamlarla buluşması, insanların deneyimleme yollarını uzay ve zaman bağlamında değiştirerek, melezleşmiş alanları yeniden yaratır ve haritalandırır.

Akıllı hikaye anlatımı bu nedenle daha açık uçlu, keşfedici, eğlenceli ve süreç odaklıdır (Schleser, 2022). Bernard Stiegler (2010), insan ve teknolojinin iç içe geçmesini vurgulayan teknogenetik adı verilen bir hafıza teorisi geliştirmiştir. Stiegler, insan hafızasının birincil, ikincil ve üçüncül olmak üzere üçe ayrıldığını ifade etmektedir. Birinci hafıza, duyularımız aracılığıyla aldığımız ham, işlenmemiş verilerdir. İkinci hafıza, deneyimlerimizin bizim üzerimizdeki etkilerini yani anıları ifade eder. Üçüncü hafıza ise, kitaplar, bilgisayarlar ve diğer teknolojiler gibi anılarımızı depolamak ve geri çağırmak için kullandığımız harici depolama ve geri alma sistemleridir. Ancak Stiegler'e göre üçüncü hafıza, birincil ve ikincil hafızadan önce gelir. Üçüncü hafıza, birinci ve ikinci hafızanın anlaşılabilirliği ve yorumlanabilirliği çerçeveyi ve bağlamı sağlar. Başka bir deyişle, etrafımızdaki dünyada var olan kültürel ve teknolojik hafıza biçimleri, bireysel anılarımız ve



deneyimlerimiz için şablonlar sağlar. Bu nedenle üçüncül hafıza, birincil ve ikincil hafızanın temelini oluşturur. Stiegler'e (2010: 67) göre, "İnsan hafızası başlangıçta dışsallaştırılmıştır, bu da başından itibaren teknik olduğu anlamına gelir". Bu açıdan bakıldığında teknoloji ve özne sürekli olarak bir oluş sürecine dahil olmaktadır. Google'ın mühendislik direktörü John Gianandrea'nın ifade ettiği gibi, "Google'da 'Einstein' kelimesini arattığınızda, size Einstein hakkında neyin önemli olduğunu anlatılmaya çalışılmaz; biz size insanlığın ne aradığını anlatmaya çalışırız" diyerek sistemin zekasını belirleyen şeyin kullanıcıların sistem içerisindeki yönelimleri olduğunu vurgulamaktadır (Esposito, 2022 :12–13). Hagedoorn (2013) ve Assmann (2010) da insanların aktif ve pasif hatırlama ve unutmalarına ilişkin düşüncelerinden hareketle ve geleneksel tek taraflı hafıza aracılığının aksine, gelişmiş dolaşım ve erişilebilirliğin kültürel hafızaya dinamik ve etkileşimli bir bakış açısı sunduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla sürekli detaylandırılan arayüzler ve işlevsellikler, eski malzemenin web üzerinde dolaşımını kolaylaştırmakta, böylece geçmişin temsillerine aracılık etmektedir.

### **Ekran Aracılığıyla Kullanıcı Deneyimini Şekillendirmek**

Dijital çağda izleyici ile üretici arasındaki ayırım giderek bulanıklaşmakta, içerik çevrimiçi ortama taşındıkça izleyicilerin de konumları değişmekte, belgesel film yapımlarında önemli roller (üretir, dağıtır ve finanse eder) oynayabilmektedir. Web 2.0 teknolojisi, kolektif olarak toplumun oluşturmaya katkı sağlamaktadır. İnsanları çevrimiçinde bir araya getiren belgeseller yalnızca filmleri desteklemekle kalmamakta, sosyal ve politik değişim oluşturmada, hayran takiplerinin organize edilmesinde etkili olmaktadır. Doğrusal bir anlatımda, belgesel yapımcısı izleyicinin farklı içerik dizileri arasında dolaşmasına izin vermez ve kontrol kendisindedir. Başlangıcı, ortası ve sonu olan doğrusal bir anlatımdan farklı olarak etkileşimli ve akıllı hikaye anlatımına odaklanan belgeseller ise esnektir ve izleyiciye çeşitli yolları seçme ve yeniden sıralama hakkı verir.

Dijital medya ve çevrimiçi platformların birleşik unsurlarını kullanan veritabanı belgeseli, belgesel öykü anlatımının nispeten yeni bir biçimidir. Veritabanı belgeselciliği, izleyici katılımının ve etkileşiminin ortaya çıkışıyla bağlantılıdır.

TAŞDELEN, Birgül (2024). Görmek Değişmektir: Kültürel Mirasın Ekran Aracılığı İle Anlatımı. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (1), 576-588.

McGoff (2021) dijital ortamların olanak kıldığı görsel-işitsel içeriğin sonsuz akışını, “Sinemada film izlemenin sözde toplumsal deneyimi yerine, her şeyin merkezciil olarak bilgisayara, cep telefonuna veya TV ekranına yönlendirdiği özel odalarımızın ‘bağlamsal monokültürüne’ sahibiz” şeklinde açıklamaktadır.

“Cultivating Pasadena: From Roses to Redevelopment” isimli çalışmada (2005), Pasadena isimli şehrin 19. yüzyılın sonlarından günümüze kadar olan gelişim görsel olarak dramatize edilmektedir. Etkileşimli bir zaman makinesi işlevi gören çalışma, aynı mekanın onlarca yıl arayla çekilmiş eski ve modern görüntüleri içermektedir. Katalog ve interaktif DVD-ROM ile birlikte yeniden fotoğraf sergisi olarak sunulan bu proje, güncel ve arşivsel görüntüler arasında karşılaştırmalar yapmanın yanı sıra kullanıcıya şehrin tarihi veya sivil kimliği hakkında bilgi sunarken, Claire Bogaard, Janet Akosua Edge gibi tarihçileri de dinlemeye olanak sağlamaktadır.

Veritabanının kültürel bir form olarak potansiyelini gösteren bir diğer örneklerden biri USC Shoah Vakfı Görsel Tarih Arşivi'dir (2023). Bu görsel arşiv, toplamda yaklaşık 100.000 saatlik 53.000'den fazla video arşivini barındırmaktadır. Her röportaj videosu kullanıcılarına belirli parametrelere dayalı yapılandırılmış bir sorgu dili (SQL) modülü sunarak, olay tanıklarının aranmasına olanak tanımaktadır. Kullanıcılar yalnızca anlatıları dinlemek yerine, belirli konuları veya temaları arayarak, yapısal kalıpları, sapmaları gözlemleyerek ve tanıklıklarda tasvir edilen karakterler, olaylar ve ortamlar arasında yeni ilişkiler keşfederek gerçeklik olarak deneyimlenen anlatıları algısal yaşamlarında tamamen birleştirirler. Akışlı veritabanlı platformların etkisi ve izleyicilerle etkileşimi (içeriğin küratörlüğü ve seçimi gibi) kültürel belleği şekillendirmede temel bir rol oynamaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte arşivler ve veritabanları artık bir mirasın pasif koruyucuları olarak görülmemekte, bunun yerine aktif hafıza araçları olarak görülmektedir (Van Alphen, 2017 :74). Böylece, ağ ve belirginlik etkileri, yayın platformlarının içeriği şekillendirme konumunu pekiştirir, orijinal yapımların oluşturulmasına katkı sağlar ve bu da neyin kamu bilincinde kalacağını veya neyin kaybolacağını belirler. Belgesel geleneğini de içinde barındıran çok sesli anlatımlar, katılımcı hareketlerin ve toplum temelli medya kolektiflerinin ortak tarihlerinden yararlanmaktadır. Yeni medya belgesellerinde bir



şehir, bir mahalle, bir ev, hatta bir oda bile bir etkileşimler, karşılaşmalar, ritimler ve çağrışımlar kümesinden oluşur. Mekan, zaman ve insanlara ilişkin anlatılar çok seslidir ve anlam katmanları barındırır. Morris-Suzuki (2005)'ye göre geçmişi tarih kitaplarından öğrenirken, artık ortak geçmişlerimiz hakkındaki temel tarihsel bilgi kaynaklarımız olarak internete ve sosyal medyaya giderek daha fazla yöneliyoruz. Dolayısıyla kullanıcılar sadece yeni kaynaklara yönelmekle kalmaz, aynı zamanda yukarıdan aşağıya, tek sesli ve kurumsal anlatıların aksine, ağ bağlantılı katılım yoluyla çeşitli dijital medya içeriği biçimleriyle ve deneyimsel etkileşimlerimiz yoluyla yeniden yorumlanan ve bir araya getirilen kolektif anılara geçişi sağlamaktadır. Los Angeles'ın tarihini ve bugününü yeni medya çerçevesinde yeniden çerçeveleyen "The Global Remake" teknolojinin sınırsız potansiyeli sayesinde tekrardan ziyade araştırma ve keşfetmeye dayalı olan bir anlatımla kullanıcılara zaman algısını deneyimleme hissi yaratır. Özellikle, insanların hafıza pratiklerine aracılık ederek, kolaylaştıran ve şekillendiren algoritmalar, kullanıcıların başka bir bölgeye geçiş anında, geçmişle etkileşime geçmenin veriye dayalı modlarını ortaya çıkarmaktadır. Kullanıcıların dijital medya içeriğiyle nasıl etkileşim kurduğunu ve bunlara nasıl katıldığını düşünmek, kolektif hatırlamanın demokratikleştiğine ve neyin hatırlanacağına ilişkin seçimlerin giderek kullanıcının özerkliğine bırakıldığı bir durumdur. Olay veya olgunun hafızasını toplamak ve biçimlendirmek için ortak bir çerçeve olarak anımsatıcı teknolojinin benimsenmesi, "geçmişe dair yeni bir bakış açısı" ve "ortak değerlere ve özlemlere dayalı" algıların etkili bir şekilde hissedilmesini tetiklemektedir (Rigney, 2018: 373). Bir anlatı olarak teknoloji, geçmişin maddi izleri olarak tanımlanan kolektif hafıza ile tasvir ettiği durum arasındaki ilişkiye aracılık ederek, izleme deneyimi referansıyla duygu ve düşüncelere ayrıcalıklı erişim sağlama, yaşayanların bakış açılarını geçici olarak benimseme, geçmişle özdeşleşme ve bir amaç uğruna harekete geçme olanağı sunmaktadır.

## SONUÇ

Kültürel bellek aktarımı ne kadar çeşitlenirse kültürün bıraktığı etki o kadar güçlenir. Geçmiş, veri tabanlarındaki bütünleştirme yoluyla bugüne çöker. Veri bankalarında ne kadar çok bellek saklarsak, geçmiş o kadar çok şimdiki zamanın yörüngesine nüfus eder ve ekrana çağrılmaya hazır hale gelir (Huysen, 1995: 253). Dijital çağ, geleceği

nasıl hayal ettiğimiz üzerinde derin etkiler yaratırken, geçmiş izleri nasıl hatırlayacağımızı ve onlarla nasıl yüzleşeceğimizi şekillendirmede de aynı derecede önemlidir. Bu, çok sayıda dijital cihaz ve platformun yeni kaynaklar olarak kullanılmasından ziyade, onların daha akılda kalıcı deneyimler ve etkileşimli imkanları ortaya çıkarma yeteneği ile ilgilidir. Artık her kullanıcı, dijital miras platformları aracılığıyla geçmiş bir olay, kişi ya da nesneye dair anlatılara katılmaya, hatırlamaya ve dijital anlatılar aracılığıyla da düşünmeye sevk edilmektedir. Dijital girişimlerinden birisi olan veri tabanı belgeseller, dijital miras girişimlerinin çok modlu platformlar ve sosyal medya uygulamaları aracılığıyla eski eserlerle etkileşimi kolaylaştırmakta ve paylaşılan hafıza süreçlerini değiştirmektedir. Belgeselde yeni anlatım tarzlarının ortaya çıkması, daha fazla sesle, daha fazla katılımı, daha fazla çağrışımla ve hatırlamanın daha demokratikleştirilmiş versiyonlarıyla karşılaşma anlamına gelmektedir. Geleneksel olanın doğrusal yapıları bozduğu, mekansallık ve ilişkiselliğin vurgulandığı veritabanı belgeselinde çoklu ortamlar, etkileşimli bir varlık hissi yaratmakta ve bu da geçmiş olaylar ve bu olayları kayıt altına alan insanlar arasında ilişkiyi aktif olarak şekillendirmektedir. Çoğalan algortimik teknolojilerle hafıza ve hatırlama şeklimiz kaçınılmaz olarak daha fazla iç içe geçmektedir. Geleneksel arşivin seçilmesi, sınıflandırılması, saklanması ve korunması bir dizi kurum (kütüphaneler, üniversiteler, müzeler, ulusal arşivler) tarafından gerçekleştirilirken, teknoloji güdümlü dijital belgeseller kültürün tarihini anlatırken olup biteni açıklamakla kalmıyor, toplumların şimdiki zamanla yüzleşmesine rehberlik edebilecek derslerle de donatılıyor. Anlatı ile veri tabanı arasındaki ilişkinin temeli, tanıklıkları tek tek dinlerken fark edilmeyebilecek bağlantıları ortaya çıkarma yeteneğinde yatmaktadır. Veritabanı aracılığıyla kullanıcılar arama sonuçlarındaki anlatı bölümlerini yeniden karıştırıp melezleştirerek kendi anlatı projelerini oluşturabilmektedirler. Anlatıyı etkileme ve şekillendirme şimdiki zamanın olmadığı bir varoluşu ima eder. Todd Presner (2016: 198), Franco Moretti'nin 'uzaktan okuma' kavramından yararlanarak görme ve hissetme yaklaşımını şu şekilde tanımlamaktadır: "Mesafe perspektifi, yakınlık perspektifine göre daha farklı şeyleri görmemizi sağlar. 'Uzaktan okuma' ölçekle yüzleşerek, metinlerin yakın okumasında fark edilemeyen yapıların, kalıpların ve eğilimlerin ortaya çıkarılmasına yardımcı olur."

TAŞDELEN, Birgül (2024). Görmek Değişmektir: Kültürel Mirasın Ekran Aracılığı İle Anlatımı. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (1), 576-588.

Sonuç olarak, çalışmada dijital platformlar aracılığıyla geçmişi şimdide yeniden inşa etmenin ve geleceğe taşımanın bilinçli ve dinamik süreçlerine işaret edilmektedir. Dijital hafıza kolektif hafızanın sonunu getirmemektedir. Aksine dijital belleğin, dinamik toplulukların katılımıyla çoklu medya tarafından aracılık edilen ve geliştirilen bir süreç olarak kavranması gerekmektedir.

### Kaynakça

Assmann, Aleida (2010). Canon and Archive: The Dynamics of Cultural Memory between Remembering and Forgetting, (Editörler), Astrid Erll and Angsar Nünning. A Companion to Cultural Memory Studies, Berlin: Walter de Gruyter GmbH & CO, ss.97-107.

Bowker, Geoffrey C. (2005). Memory Practices in the Sciences, Cambridge: MIT Press.

Campos, Emilio Adasme. "4.5 Post-Digital Music and 'Subtechnological' ideas in Chilean Electronic Music Practices", [https://scholar.cholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:veOjqJXdQ8gJ:scholar.google.com/+\"4.5+Postdigital+music+and+\"subtechnological\"ideas+in+chilean+electronic+music+practices](https://scholar.cholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:veOjqJXdQ8gJ:scholar.google.com/+\), Erişim Tarihi: 06.01.20024

Cramer, Florian and Jandrić, Peter (2021). "Postdigital: A Term That Sucks But is Useful", Postdigital Science and Education, 1-24.

Daković, Nevena (2021). "Digital Turn—Memory Studies", The IPSI Transactions Internet Research, 17(2), p. 2–7.

Esposito, Elena (2022). Artificial Communication, Cambridge: MIT Press.

Foucault, Michel. (2011). Bilginin Arkeolojisi, (Çev: Veli Urhan), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

TAŞDELEN, Birgül (2024). Görmek Değişmektir: Kültürel Mirasın Ekran Aracılığı İle Anlatımı. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (1), 576-588.

Gambarato, Renira Rampazzo; Heuman, Johannes and Lindberg, Yiva (2022). “Streaming Media and the Dynamics of Remembering and Forgetting: The Chernobyl Case”, *Memory Studies*, 15, p.271–286.

Hagedoorn, Berber (2013). “Television as a Hybrid Repertoire Of Memory: New Dynamic Practices of Cultural Memory in The Multi-Platform Era”, *VIEW, Journal of European Television History and Culture*, 2(3), p.52-64.

Heux, Lucrece; Rathbone, Clare; Gensburger, Sarah; Clifford, Rebecca and Souchay, Celine (2023). “Collective Memory and Autobiographical Memory: Perspectives From the Humanities and Cognitive Sciences”, *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 14(3).

Hoskins, Andrew (2017). *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*, New York: Routledge.

Huysen, Andreas (1995). *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*. London: Routledge.

Jenkins, Henry and Deuze, Mark (2008). “Convergence Culture”, *Convergence*, 14(1), p.5-12.

Kinder, Marsha and Comella, Rosemary (2005). *Cultivating Pasadena: From Roses to Redevelopment*, <https://comellablog.wordpress.com/labyrinth-portfolio/>, Erişim Tarihi: 15.01.2024

Lévy, Pierre (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Perseus Publishing.

Nieborg, David B. and Helmond, Anne (2019). “The Political Economy of Facebook’s Platformization in the Mobile Ecosystem: Facebook Messenger as A Platform Instance”, *Media, Culture & Society*, 41(2), p.196-218.

Macgilchrist, Felicitas (2021). “Theories of Postdigital Heterogeneity: Implications for Research on Education and Datafication”, *Postdigital Science and Education*, 3(3), p.660-667.

TAŞDELEN, Birgöl (2024). Görmek Değişmektir: Kültürel Mirasın Ekran Aracılığı İle Anlatımı. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (1), 576-588.

McGoff, Jessica (2021). "Screening Room: On Digital Film Festivals", Vimeo. Accessed 20.

Morris-Suzuki, Tessa (2005). The Past within us: Media, Memory, History, Verso.

Presner, Todd (2016). "The ethics of the algorithm: Close and distant listening to the Shoah Foundation Visual History Archive", Probing the ethics of Holocaust Culture, 175-202.

Rigney, Ann (2018). "Remembering Hope: Transnational Activism Beyond the Traumatic", Memory Studies, 11(3), p.368-380.

Schleser, Max (2022). "Smart storytelling", Studies in Documentary Film, 16(2), p.97-113.

Van Alphen, Ernst (2017). The Decline of Narrative and the Rise of the Archive, (Editörler) Hanna meretoja and Colin Davis. Storytelling And Ethics: Literature, Visual Arts and the Power Of Narrative, New York: Routledge, p.68-83.

Van Dijck, Jose and Poell, Thomas (2013). "Understanding Social Media Logic", Media and Communication, 1(1), p.2-14.

Visual History Archive (2023). "USC Shoah Foundation Visual History Archive", <https://sfi.usc.edu/what-we-do/collections>, Erişim Tarihi: 12.12.2023.