



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

**DİJİTALLEŞME İLE BELGESEL FİLMİN TÜRSEL VE
ANLATISAL DÖNÜŞÜMLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

FATİH ERTEKİN

Tez Danışmanı

DR. ÖĞR. ÜYESİ ARIF YILDIRIM

ÇANAKKALE – 2023



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

**DİJİTALLEŞME İLE BELGESEL FİLMİN TÜRSSEL VE ANLATISAL
DÖNÜŞÜMLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

FATİH ERTEKİN

Tez Danışmanı

DR. ÖĞR. ÜYESİ ARİF YILDIRIM

ÇANAKKALE – 2023



T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



İsim SOYİSMİ tarafından Prof. Dr. İsim SOYİSMİ yönetiminde [ve Doç. Dr. İsim SOYİSMİ ikinci danışmanlığında (eğer mevcutsa)] hazırlanan ve .././20.. tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**Tezin Adı**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Anabilim/Anasanat Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS/DOKTORA/SANATTA YETERLİK TEZİ** olarak oy birliği/oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Prof. Dr. İsim SOYİSMİ

(Danışman)

Doç. Dr. İsim SOYİSMİ

Dr. Öğr. Üyesi İsim SOYİSMİ

.....

.....

.....

Tez No :

Tez Savunma Tarihi : .././20..

.....
İSİM SOYİSMİ

Enstitü Müdürü

.././20..

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

(İmza)

Fatih ERTEKİN

(Tarih) .././20..

TEŐEKKÜR

Küllerinden doğurduđu bir ulusu, ‘‘Hayatta en hakiki mürşit ilimdir.’’ sözleriyle bilimin ışığına emanet eden, hayatımın her alanında yoluma ışık tutan, ülkemizin kurucu Ulu Önderi Mustafa Kemal ATATÜRK başta olmak üzere, bu tezin gerçekleştirilmesinde, yüksek lisansa başladığım günden itibaren benden bir an olsun yardımını, tecrübesini ve hoşgörüsünü esirgemeyen, saygı değer danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Arif YILDIRIM’a, hayatımın her evresinde bana destek olan canım anneme ve hayatımın her noktasında yanımda olan, hayata karşı motivasyon kaynađım sevgili Gözde TEKİN’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Fatih ERTEKİN
Çanakkale, Ocak 2023

ÖZET

DİJİTALLEŞME İLE BELGESEL FİLMİN TÜRSSEL VE ANLATISAL DÖNÜŞÜMLERİNİN İNCELENMESİ

Fatih Ertekin

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Arif YILDIRIM

04/01/2023, 170

Sinema, ortaya çıktığı yıllardan itibaren gerçekliği anlatma ve kurmaca hikayeler üretme şeklinde iki farklı yöne ayrılmıştır. Kurmaca sinema, zamanla bir endüstriye dönüşürken, yapısal ve biçimsel anlamda kurmaca sinemadan tamamen farklı bir formda olan belgesel sinema da kendine has özellikleriyle farklı bir formun içerisinde zaman içerisinde gelişim göstermiştir. Öte yandan, sinemanın ortaya çıktığı ilk yıllarda Lumiere Kardeşlerin ortaya koyduğu filmlerin belgesel özellikleri taşımasından dolayı sinemanın belgesel ile başladığına dair bir kabul de söz konusudur. Belgesel sinema, 1920'li yıllardan itibaren büyük bir hızla gelişmeye başlamıştır. Belgesel sinema, tıpkı kurmaca sinema gibi tarihin önemli kırılma noktalarında kabuk değiştirerek içerisinde bulunduğu çağa göre şekillenmiştir. Bu kırılma noktalarına bakıldığında sinemayı şekillendiren en önemli unsurun teknoloji olduğu görülebilir. Öyle ki; sinemada sesin kullanılabilir duruma gelmesi, filme renk kavramının dahil olması, film ekipmanlarının portatifleşmesi, gösterim mecrası olarak televizyonun ortaya çıkması ve dijitalleşme ile birlikte hem yapım tekniklerinde hem de gösterim mecralarında oluşan dönüşümlerin birçoğu teknolojik gelişmelerle ilintilidir. Oldukça köklü bir tarihinin olmasına rağmen belgesel sinemanın tanımı hususunda kesin bir görüş birliği bulunmamaktadır. Hudutları oldukça esnek olan bu tür, dijitalleşme ile birlikte günümüzde çok daha farklı anlatı formlarında eserler üretilmekte ve YouTube, Netflix, Blu Tv, Amazon Prime, Exxen, Disney Plus, Hbo Max, Apple TV gibi dijital mecralarda

geleneksel belgesel anlatısı ile üretilen belgesellere nazaran milyonlarca insanlar tarafından tüketilmekte, beğenilmekte ve dolayısıyla önemli bir pazar niteliği kazanmaktadır.

Bu çalışmada, teknoloji ile birlikte aktif bir şekilde kabuk deęiřtiren, her dönemin koşullarında farklı bir boyutta biçim, dil ve anlatı oluřturan belgesel sinemanın, dijitalleşme ile birlikte geçirdiđi dönüşümü kültürel, yapısal ve anlatısal boyutta ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, dijital mecralara üretim yaparak belgesel sinemacı kimliğini dijital dünya içerisinde oluřturan belgesel sinemanın dijital platform boyutundaki temsilcileri, köklü ekollere bađlı geleneksel anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılar ve postmodern anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılardan sinemanın dönüşümüne dair röportaj tekniđi ile kapsamlı bir biçimde algısal veriler toplanmış ve yorumlayıcı sosyal bilim anlayışına dayanan nitel araştırma yöntemlerinden söylem analizi tekniđi ile deđerlendirmeye tabi tutulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Belgesel Sinema, Dijital Kültür, Dijital Teknoloji, YouTube, Netflix, Yapay Zekâ

ABSTRACT

ANALYZING THE GENRE AND NARRATIVE TRANSFORMATIONS OF DOCKUMENTARY FILM WITH DIGITIZATION

Fatih ERTEKİN

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Science Thesis in Media and Cultural Studies

Advisor: Dr. Öğr. Üyesi Arif Yıldırım

04/01/2023, 170

From the beginning, cinema has been divided into two different directions: telling reality and producing fictional stories. While fictional cinema has turned into an industry over time, documentary cinema, which is in a completely different form from fictional cinema in terms of structure and form, has also developed over time in a different form with its unique features. On the other hand, since the films produced by the Lumiere Brothers in the first years of cinema's evolvment had documentary features, there is an acceptance that cinema started with documentary. Documentary cinema has started to develop rapidly since the 1920s. Documentary cinema, like fictional cinema, has changed its crust at important breaking points in history and has been shaped according to the era it is in. Looking at these breaking points, it can be seen that the most important factor shaping the cinema is technology. So that; Many of the transformations in both production techniques and screening channels are related to technological developments, with sound becoming usable in cinema, the inclusion of the concept of color in film, the portability of film equipment, the development of television as a screening medium and digitalization. Although it has a very deep-rooted history, there is no definite consensus on the definition of documentary cinema. This genre, whose borders are quite flexible, today produces works in very different narrative forms with digitalization and works on YouTube, Netflix, Blu Tv, Amazon Prime, Exxen, Disney Plus, Hbo. Compared to documentaries produced with traditional documentary narrative in digital media such as Apple TV, Max is consumed, liked by millions of people, and thus becomes an important market.

In this study, it is aimed to actively change its skin with technology and create a form, language and narrative in a different dimension under the conditions of each period. It is aimed to reveal the transformation of documentary cinema with digitalization in cultural, structural and narrative dimensions. In this direction, comprehensive perceptual data on the transformation of cinema were collected from the representatives of the digital platform of documentary cinema, who created the documentary filmmaker identity in the digital world by producing for digital media, documentary filmmakers representing the traditional narrative connected to deep-rooted schools, and documentary filmmakers representing the postmodern narrative. It was evaluated with the discourse analysis technique, which is one of the qualitative research methods based on the interpretive social science understanding.

Keywords: Documentary Cinema, Digital Culture, Digital Technology, YouTube, Netflix, Artificial Intelligence

İÇİNDEKİLER

| | Sayfa No |
|------------------------------|----------|
| JÜRİ ONAY SAYFASI..... | i |
| ETİK BEYAN..... | ii |
| TEŞEKKÜR..... | iii |
| ÖZET | iv |
| ABSTRACT | vi |
| İÇİNDEKİLER | viii |
| SİMGELER ve KISALTMALAR..... | xi |
| ŞEKİLLER DİZİNİ..... | xii |

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

| | |
|--|----|
| 1.1 Sinema ve Sinemanın Dönüşümü | 3 |
| 1.2. Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi..... | 11 |
| 1.3. Sinemanın Dönüşümü..... | 17 |
| 1.3.1. Yapımın Dönüşümü | 20 |
| 1.3.2. İçeriğin Dönüşümü..... | 23 |
| 1.3.3. Tüketimin Dönüşümü..... | 26 |

İKİNCİ BÖLÜM

BELGESEL SİNEMANIN GELİŞİMİ, ANLATI YAPISI VE ALT TÜRLERİ 30

| | |
|--|----|
| 2.1. Belgesel Sinema Kavramı ve Tarihsel Gelişimi..... | 30 |
| 2.1.1. Belgesel Sinemanın Tarihsel Gelişimi | 31 |
| 2.1.2. Belgesel Sinema Kavramı | 34 |
| 2.1.3. Belgesel Sinemada Gerçeklik ve Anlam | 37 |
| 2.2. Belgesel Sinemada Sinematografi | 40 |
| 2.2.1. Görüntü Düzenlemesi | 41 |
| 2.2.2. Işık | 42 |
| 2.2.3. Renk | 44 |

| | |
|--|-----|
| 2.2.4. Ses | 46 |
| 2.2.5. Belgesel Filmde Senaryo ve Kurgu | 47 |
| 2.3. Belgesel Sinemada Başlıca Biçemler, Türler ve Akımlar | 50 |
| 2.3.1. Belgesel Sinemada Biçemler | 51 |
| Gözlemci Belgesel | 52 |
| Katılımcı/İnteraktif Belgesel | 53 |
| Açıklayıcı Belgesel | 54 |
| Şiirsel Belgesel | 54 |
| Edimsel Belgesel | 55 |
| Dönüşlü Belgesel | 55 |
| 2.3.2. Belgesel Filmde Başlıca Türler | 55 |
| Sahte/Yapıntı/Uydurma Belgeseller (Mockumentary)..... | 56 |
| Yarı Belgesel (Docudrama) | 57 |
| 2.3.3. Belgesel Sinemada Başlıca Akımlar | 58 |
| Gerçek Sinema(Cinema Verite) | 58 |
| Doğrudan Sinema (Cinema Direct) | 59 |
| Özgür Sinema (Free Cinema) | 60 |
| ÜÇÜNCÜ BÖLÜM | |
| DİJİTAL BELGESEL SİNEMA | |
| 3.1. Dijitalleşme Kavramı ve Sinemaya Adaptasyonu | 62 |
| 3.1.1. Dijital Dünya ve Sinema | 65 |
| 3.1.2. İnsan Bilgisayar Etkileşimi | 68 |
| 3.1.3. Yapay Zekâ ve Sinema Etkileşimi | 71 |
| 3.2. Dijital Belgesel Sinema | 76 |
| 3.2.1. Dijital Teknoloji ve Sinematografi | 78 |
| Dijital Görüntü | 79 |
| Dijital Renk | 83 |
| 3.2.2. Dijital Çağda Belgeselin Tüketimi | 88 |
| Televizyon Belgeseli Boyutu | 91 |
| Platform Belgeselleri Boyutu | 93 |
| Çok Boyutlu Sinema | 97 |
| Metaverse ve Web 3.0 | 100 |

| | |
|---|-----|
| DÖRDÜNCÜ BÖLÜM | 104 |
| BELGESEL SİNEMANIN DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ | |
| 4.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi | 104 |
| 4.2. Araştırmanın Örneklemi | 105 |
| 4.3. Araştırmanın Yöntemi | 105 |
| 4.4. Araştırmanın Metodolojisi | 105 |
| 4.5. Belgesel Sinemacıların Dijital Kültür ve Dijital Sinemaya Bakışı | 111 |
| SONUÇ | 142 |
| KAYNAKÇA | 148 |
| EKLER | I |
| ÖZGEÇMİŞ | II |

SİMGELER VE KISALTMALAR

| | |
|---------|---|
| YZ | Yapay Zekâ |
| TDK | Türk Dil Kurumu |
| USD | United States Dollar |
| CGI | Computer Generated Imagery (Bilgisayar Tabanlı Görüntü) |
| AI | Artificial Intelligence (Yapay Zekâ) |
| HD | High Definition (Yüksek Çözünürlük) |
| ABD | Amerika Birleşik Devletleri |
| DSLR | Digital Single Lens Reflex (Sayısal Tek Mercek Yansımali) |
| SLR | Single Lens Reflex (Tek Mercek Yansımali) |
| LUT | LookUp Table (Tabloya Bak) |
| LOG | Logaritmik |
| Bit | Binary Digit (İkili Sayı Sistemi) |
| ARPANET | The Advanced Research Projects Agency Network |
| SSCB | Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliđi |
| 3D | 3 Dimension (3 Boyut) |
| DVD | Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk) |

ŞEKİLLER DİZİNİ

| Şekil No | Şekil Adı | Sayfa No |
|----------|--|----------|
| Şekil 1 | Fransa Lascaux Mağarasında Paleolitik Çağa ait bir duvar görseli. | 12 |
| Şekil 2 | Camera Obscura: Karanlık kutuya açılan bir delik vasıtasıyla görüntünün arka yüzeyde belirmesi. | 13 |
| Şekil 3 | Bir görselin dört farklı renk karakteri ile oluşturduğu atmosfer farklılığı. | 24 |
| Şekil 4 | İnsan bilgisayar etkileşimini kapsayan disiplinler. | 70 |
| Şekil 5 | Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti filminde oluşturulan CGI imaj. | 71 |
| Şekil 6 | Zekâ merdiveni. | 73 |
| Şekil 7 | Midjourney isimli Discord botunun sunduğu görsel. | 75 |
| Şekil 8 | Görüntünün kaydında dijital ve analog süreç. | 80 |
| Şekil 9 | DaVinci Resolve programında Color Correction arayüzü. | 85 |
| Şekil 10 | Log profilde yapılan çekim. | 86 |
| Şekil 11 | Log profilde yapılan çekimin renk düzenlemesi sonrası hali. | 86 |
| Şekil 12 | Log profilde çekilen bir görüntü üzerinde uygulanan manipülasyon. | 87 |
| Şekil 13 | Araştırmaya katılan kişilerin mesleki dağılımı. | 108 |
| Şekil 14 | Araştırmaya katılan kişilerin filmografilerindeki belgesel, kurmaca ve deneysel film sayıları. | 108 |
| Şekil 15 | Araştırmaya katılan kişilere veya kontrol ettikleri sosyal medya hesaplarına ait güncel takipçi verileri. | 109 |
| Şekil 16 | Trabzonspor resmî Youtube kanalında 2022 Aralık ayı içerisinde paylaşılan belgesel içeriklerinin izlenme verileri. | 110 |
| Şekil 17 | Ala Türkiye kanalının izlenme verileri. | 110 |

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Sinema, ortaya çıkıp gelişim gösterdiği dönem açısından, geçmişten gelen sanatsal formların taşımış olduğu birikimi kendi yapısına aktarma ve temel yapısındaki birçok sanatsal disiplinden gelen unsurları bütünleştirme gücü, onu diğer sanat dallarından ayırmaktadır. Özellikle, diğer sanat alanları ile kurduğu ilişki bakımından kapsayıcılığının bu denli gelişkin olması ve devinimli görüntünün dinamiklerindeki teknolojiler ile olan ilişkisi, sinemanın teknolojik gelişmelerle birlikte dönüşüme daha uygun bir yapıda olmasına imkan sağlamaktadır. “Matbaa makinesi olmasaydı roman asla ortaya çıkamazdı. Ama son yıllarda baskı tekniklerindeki hızlı değişimler romanın estetik gelişimi üzerinde çok az etki yaratmıştır.” (Monaco, 2001:69). Monaco’nun örneğinden hareketle, tıpkı roman gibi birçok sanat alanının da estetik gelişim noktasında dinamik bir dönüşüm sürecine sahip olmadığı söylenilebilir. Bu noktada, sanatsal yapısı itibarı ile teknoloji ve kültür ile biçimsel ve anlatısal bir ilişki kuran sinemanın, her yeni teknolojik gelişim ile kabuk değiştirdiği ve dönemsel koşullar çerçevesinde yeniden şekillendiği söylenilebilir. Bu dönüşüm yapısı göz önünde bulundurulduğunda, sinemanın her dönemin teknolojik ve kültürel dinamikleri çerçevesinde incelenmesi gerektiği söylenilebilir.

Sinemanın bir sanat olarak ortaya çıkması ve anlatıların çeşitlenerek tür bakımından zenginleşmesi, bilimin sinema ile etkileşim içerisine girmesini kaçınılmaz hale getirmiştir. Sinemanın çalışmalarının, İngiliz dili, sanat tarihi, sosyoloji gibi oldukça oturmuş akademik disiplinlerin üzerinde yükseldiğini dile getiren Andrew (2013:143), sinemanın, Sinema ve Hareketli İmaj Çalışmaları (Concordia Üniversitesi), Modern Kültür ve Medya (Brown Üniversitesi), Ekran Çalışmaları (Clark Üniversitesi), Sinema ve Karşılaştırmalı Edebiyat (Iowa Üniversitesi) gibi bölümlerin altında olgunlaştığını belirtmektedir. Rodowick (2001:1398), sinema kuramlarının kapsamını, “Sinema çalışmalarının asıl başarısı, hem estetik hem de kültürel bağlamda, modernitenin ve görsel kültürün, özellikle elektronik ve dijital medyada yer alan değişiklikleri de içeren en önemli ve en ilginç sorularını çözmek için diğer disiplinlerden daha fazla metodolojik ve felsefi temeli biçimlendirmiş olmasıdır”. şeklinde değerlendirmektedir. Sinema üzerine geliştirilen kuramsal yaklaşımların bu tarzda birden çok köklü disiplin üzerinde şekillenmesi ve sinemanın yapısal anlamda içerisinde

birçok sanat ve bilim alanını barındırıyor olması, sinemayı kapsama alanı çok geniş olan bir disiplin formuna ulaştırmıştır.

Dijitalleşme ile birlikte web 2.0 ortamının gelişimi ve ardından gelen yeni medya çağı, sinemanın anlatı ve tüketim pratikleri açısından oldukça önemli değişimler ortaya koymuştur. Dijital sinemanın izleme pratiğinde zamandan bağımsızlığına dikkat çeken Torun (2019:385), sinemanın varolduğu 128 yıllık süreçte, televizyon, DVD gibi teknolojik gelişmelerin etkisiyle, çeşitli dönemlerde sinema salonlarının işlevinin sorgulandığını ifade etmektedir. Bu noktada Akyol ve Kuruca (2015:90), gelişen ve yenilenen teknoloji ile doğan sosyal medyanın, filmlerin pazarlanması konusunda önemli ve etkili bir mecra haline geldiğini belirtmektedirler. Buradan hareketle, sinemanın dijital çağ ile birlikte her zamanki adresinin değiştiğini, sosyal medya kültürü ile sinema kültürünün iç içe geçtiğini söyleyebiliriz. Anlatının dönüşmesi noktasında sosyal medyadaki izleyici etkileşimleri ve büyük veri çalışmaları dijital teknolojilerin sinemada sunduğu biçimsel özgürlüğün aksine anlatı boyutunda sinemayı belli bir kalıbın içerisine sıkıştırdığı gözlemlenmektedir. Kolker'e (2008:16) göre, geleneksel film çalışmaları küçük oluşumlar ve teorilerden başlayarak daha büyük kuramlara, yapım ve alımlama ideolojilerine, cinsiyet meselelerine ve küreselleşmenin ulusal sinemaları etkilemesine doğru kuramsal bir temel ile yönelir. Medya çalışmaları ise daha büyük metinsel oluşumlara bakar ve bunları çoğu zaman alt kültürel, izleyiciye dayalı etkileşim yönünden inceler. Bu anlamda sinemanın kökleri sanattayken medya çalışmalarının köklerinin sosyoloji ve kültürel tarihte olduğunu belirtir. Andrew (2013:169), sosyal medya ekosistemi ile birlikte dikkatin televizyon, internet, sanal gerçeklik gibi alanlara yöneldiğini belirtirken, medya öğelerinin içerisinde sinemanın çok farklı ve özgün yapısına dikkat çekerek, film nesnesinin kendine özgü doğasının film çalışmalarının kesintisiz gelişimini desteklediğini söylemektedir. Bu noktada, sosyal medya ortamının sinema üzerindeki şekillendirici etkisinin tüketim pratiklerinin neredeyse tamamen dönüşmesine neden olduğu söylenebilir.

Sinema sanatının kendi içerisinde oluşturduğu dinamikler, dönemselsel olarak gösterilen benzerlikler incelenerek belirli kuramlar üzerinde olgunlaşmaktadır. Dijital çağda sinema, biçimsel yeniliklerin daha baskın olduğu bir geçiş dönemi sunmuştur. Bu noktada, çeşitlenen biçimsel yapının aksine film dili, büyük veri vb. çalışmaların sinemaya dahil olmasıyla seri üretim bir fabrikasyon modeline evrilmiştir. Bu anlamda dijital teknolojilerin yaratıcı film dilini öldürdüğü düşünülmektedir. Andrew (2018:72-73) yeni teknolojiler imge

üzerinde kontrol imkânı sunsa da yönetmenin mutlak hâkimiyet kurmadığı “bir keşif olarak sinema”dan bahsetmektedir. Bazin’e göre (2011:27-28), on dokuzuncu yüzyılda sadece birkaç adamın hayal güçlerinin yardımıyla ortaya çıkan ilk sinematik örnekler, doğanın tam bir öykünmesi olamaz. Bu nedenle sinema henüz keşfedilmemiştir. Bu noktada, dijital teknolojilerle sinemanın taklit yeteneğinin artması ve bu tarz gelişmelerle sürekli güncellenmesi, sinemanın yeniden keşfi olarak yorumlanmaktadır.

Dijital çağda teknolojinin gelişim hızının, her adımda bir sonraki adımı desteklediği ve süreci hızlandırarak kolaylaştırdığı söylenilebilir. Bu anlamda oluşan bu dinamik yapıda kültürün de benzer bir dinamizmle dönüşerek gelişim gösterdiği söylenilebilir. Schirrmacher (2013: 273), “alet sadece alet değildir; kullanan insanı biçimlendirir” cümlesiyle teknoloji ve kültür ilişkisinin bu bağlam içerisinde gelişim gösterdiğini ifade etmektedir. Bu doğrultuda, ilk teknolojik buluş olan el baltasından güncel teknolojilere değin geliştirilen tüm teknolojilerin kültürel yapıyı da biçimlendirdiği sonucuna ulaşılabilir. Fakat, teknolojinin gelişim hızı ile doğru orantılı olarak oluşan yeni kültürel dinamiklere adaptasyonun her dönemde farklılık gösterdiği ve kültürel dönüşümün başlangıcında geçmişten gelen alışkanlıklar nedeniyle yeni dinamiklere adaptasyonun zorlaştığı gözlemlenmektedir. Yukarıda da değinildiği üzere, dijital geçiş çağında biçimsel formların sürekli gelişmesi ve yenilenmesi, sinema anlatısının belirli süreçler içerisinde olgunlaşmasına yeterli zamanı vermemektedir. Bu noktada, dijital kültürün tam anlamıyla yerleşmesi ve kitleler tarafından içselleştirilmesi sinemada anlatıların olgunlaşması ve kuramsal çalışmaların gelişmesi dijital sinemaya bir kültürel zemin oluşturması noktasında büyük bir önem arz etmektedir.

1.1. Sinema ve Sinemanın Dönüşümü

Tolstoy (2010: 46), sanatın ne olduğuna dair net bir tanım yapılamamasının nedenini, “sanat kavramının temeline güzellik kavramının konulmuş olması” olarak göstermektedir. Platon’a (2006) göre sanat, bir tür var olanı taklit etme, öykünme veya yansıtmadır fakat asıl olan ideaların taklit edilmesidir Aristoteles’e göre de (2005:1460) sanat taklittir ancak taklit; bir nesneyi alıp yeniden sunma işlevi değil orantılı ve düzenli hale getirme yani onu kusurlarından arındırma çabasıdır. Sanat üzerine yapılan bu bin yıllık tanımların halen eskimediği, sinemanın her dönemi için güncelliğini korumasından ötürü söylenebilir. İlk yıllarında teknik bir buluş olan sinema, gelişimiyle orantılı olarak ideaların yansıtılması,

varolanı kusurlarından arındırıp yeniden farklı bir formda sunma durumu olarak günümüz sineması açısından da yorumlanabilir. Seçmen'e (2020:385) göre; sinemanın bir sanat olarak kabul görmesindeki en önemli noktalardan biri farklı disiplinlerden gelen birçok görsel ve işitsel tasarım öğesinin bir arada ve koordineli bir şekilde kullanımı ile yeni bir görsel ürün yaratımıdır. Ünal da (2011:7), kamera açılarının bilinçli kullanımı, ışıklandırmanın ürettiği anlam ve buna benzer birçok etmenin sinema dilini oluşturduğunun anlaşılmasıyla sinemanın bir sanat olarak kabul gördüğünü ifade etmektedir. Bu noktada sinemanın, teknik bir icat olma noktasından özgün yapısıyla kendine has anlatısını yaratarak, yedinci sanat olarak ortaya çıktığını söylemek mümkündür.

Sinematografin kameraya, sinemanın ise katmanlı bir sanat dalına dönüştüğü süreç içerisinde bu temel mantığın da bir çok kez dönüştüğünü söylemek mümkündür. Özgen (2020:173), çerçeve (kadro) kompozisyonu, yerleştirme, perspektif, aydınlatma ve ölçekleme gibi resim sanatının temel ilkelerini oluşturan öğelerin sinemanın da biçim kurallarını oluşturduğunu belirtmektedir. Zaman içerisinde, sinema ve resim etkileşiminin sinemanın emekleme dönemine nazaran daha düşük bir boyutta olduğu gözlemlenebilir. Bu durum elbette, sinema ve resim sanatlarının birbirinden koptuğu anlamına gelmemektedir. Tarkovski'ye (2008:54) göre sinemanın, zamanın içine yerleşmiş ve sürekli değişen olguları ve olayları yakalamadaki gücü, mükemmelliği ve acımasızlığı sinemayı başka herhangi bir sanat dalıyla karşılaştırmayı dahi imkânsız hale getirmektedir.

Sinemada sesin kullanılmaya başlanması, sinemanın çehresinin değişimi açısından atılmış olan en büyük adım olarak gösterilebilir. Bordwell ve Thompson (2008:2659), sesin kendine has bir duygu durumu yaratması ve izleyicinin görüntüyü nasıl algılaması ve yorumlaması hususunda aktif şekilde biçimlendirmesinden dolayı çok güçlü bir film tekniği olduğunu belirtmektedirler. Ses, kuşkusuz sinemayı sinema yapan yegane unsurlardan birisidir. O dönem içerisinde sessiz sinemanın anlatı hususunda göstermiş olduğu gelişimin tamamen yıkılacağı ve sinema sanatının zarar göreceğine yönelik endişeler olmuş olsa da, sesin görüntüye kattığı anlam, sinemanın daha kapsayıcı ve özgün bir form haline ulaşmasında temel yapı taşlarından birisi olmuştur.

Sinema, içerisinde birçok sanat dalını barındıran, geniş spektrumlu ve etkileşimli bir alan olarak görünmektedir. İşin temelinde olan resmin hareketli resme dönüşümü, zamanla sesli görüntü, renkli görüntü, yüksek çözünürlüklü görüntü, ultra çözünürlüklü görüntü ve

3D görüntü gibi birçok form içerisinde dönüşüm sağlamıştır. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile dijital görüntünün sinemada aktif olarak kullanılmaya başlamasının, sinemanın kökünde bulunan resim sanatının da farklı yorumlanmasına yol açtığı söylenebilir. Şöyle ki; dijital formatta çekilen bir görüntü, dijital kurgu süresince birçok duygu durumu eklenip manipüle edilebilmektedir. Öz (2012: 68), sinemada dijital teknolojilerin kullanılmasının üretim ve gösterim olanaklarında yarattığı etkinin sesin kullanılmaya başlanmasının ardından en önemli değişim olarak görüldüğünü ifade etmektedir. Monaco (2013: 512), görüntüler, sesler ve metinlerin bir kez sayısallaştırıldığında, her şeyin olanaklı olduğunu belirtmektedir. Arnheim (2002:135), insan eliyle olağanüstü derecede gerçek nesneye benzeyen bir görüntü yaratılmış olduğu için, doğaya bağlı bir yeniden üretimin aynı zamanda büyük heyecan yarattığını belirtirken, dijitalleşmenin bir sonucu olarak insanların yaratma, yorumlama ve biçimlendirme dürtülerinin modern çağda uygun koşulları yakaladığına vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda, estetik kuramın bu tür etkinlikleri onaylamadığını belirtirken, Leonardo da Vinci gibi sanatçıların doğaya sadık olma isteğinin altını çizmektedir. Bu durumda, dijitalleşme ile birlikte resim sanatının sinema içerisinde yeniden yorumlanması, isabetli görünmektedir.

Sinemanın dijitalleşme serüveni, anlatı boyutunda sesin veya rengin sinemaya dahil olması kadar radikal sonuçlar ortaya çıkarmamıştır. Dijital teknolojilerin aktif kullanımı, sinema filmlerinin üretilmesi hususunda ciddi kolaylıklar sağlamış, sinema endüstrisini iş akışı noktasında yeniden şekillendirmiştir. Zengin (2016: 857) bu konuya şu şekilde bir yaklaşım getirmektedir:

1970'lerin ilk yılları ile başlayan Dijital Sinema yolculuğu, sinema tarihinin en radikal değişimlerinin yaşandığı bir süreç olmuştur. Pelikülden, sayısal yazılımlara geçildiği bu süreç; dijital olarak üretilen (kodlanan) imge, resim ve seslerin; bir dizi dijital işlemler sonrasında, internet ya da sabit ve optik diskler aracılığıyla sinema salonlarının dijital projeksiyonlarına ulaştırılmasıyla gerçekleşmiştir. Sinema sanatının tanıştığı bu yeni üretim tarzı ile film yapım maliyetleri düşmüş, yeni türler oluşmuş, anlatım olanakları gelişmiş, seyirci ile bütünleşme daha hızlı ve kolay hale gelmiştir. Böylelikle sinema, dijital teknolojinin sunduğu sınırsız imkânlarla, sınırsız bir anlatım gücüne kavuşmuş, biçim ve içerik yapısında önemli kırılmalar

gerçekleşmiştir. Dijital dönüşüm çağında Pelikül, müzelerde sergilenecek bir malzeme, 24 kare tarihsel bir bilgi, film makinistleri sinemanın eski emektarları olarak anılmış, beyaz perdeli klasik salonların yerini ise sinemasal gerçekliği en üst sınırlara taşıyan, çok boyutlu (hareket, ses, koku, dokunma hissi vs.) ve tüm salonu kaplayacak kadar büyük özel perdeli yeni nesil dijital sinema salonları gelmiştir. Yapım olanaklarının değişmesi ve ucuzlaması herkesin film yapabileceği yönündeki inancı artırarak, sektöre bir çok genç yapımcı, yönetmen ve sinema çalışanı girmiştir. Aynı zamanda çeşitli alternatif dijital platformlar sayesinde film gösterim imkânlarının çoğalması, ana akım sinema yerine daha bağımsız ve özgür bir sinema ortamı oluşturmuş, kısıtlı da olsa daha fazla demokratik bir katılım sinema sanatında sağlanmıştır.

Dijitalleşmenin sinema sanatının yapım ve tüketim pratiklerinde dönüştürmüş olduğu bu unsurlar zamanla içeriksel bazda bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Baudrillard (2019:42), sinemanın temelde rasyonel, haber yönü güçlü, toplumsal bir iletişim aracı formundayken zamanla düşselin alanı içerisine girdiğini belirtmektedir. Bu dönüşümün gerçekleşmesinde dijitalleşmenin sağladığı olanaklar oldukça önemlidir. Dijitalleşmenin sinema sanatına kazandırmış olduğu en temel yenilik, yönetmenlere sunmuş olduğu geniş özgürlük alanı olarak gösterilebilir. Belton (2002), dijital teknolojinin fotografik imgeyi, yoğurabilen ve istendiği gibi şekillendirilebilen hakiki bir 'plastik 'nesneye dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Bu noktada, pelikül döneminde bir görüntü veya sese uygulanabilecek işlem sayısının oldukça sınırlı olduğu, dijitalleşmenin ise, bu işlemleri binlerce çeşide ulaştığı söylenebilir. Manovich (2001) ise, dijital olanakların sinemayı on dokuzuncu yüzyılın sinema öncesi uygulamalarına dönüşünü simgelediğini ve biçimci anlayışın sinemayı resmin bir alt türü haline getirdiğini ifade etmektedir. Casetti (2011: 88-91), bu iki dönem arasındaki farkı kendi ifadeleriyle; "eski sinemanın uyuşturucu anestezisi yerini mücadelecî estetiğe bırakmıştır." şeklinde değerlendirmektedir.

Dijitalleşme, sinema sanatına birçok şey katmakla birlikte yeni tartışma konularını da beraberinde getirmiştir. Bu noktada, sanat eserinin gerçeklik iddiası oldukça zayıflamış, hayal gücünün etkisi sinema sanatına farklı bir boyut kazandırmıştır. Zengin (2016: 22-23), dijital devrimin biriciklik ve buradalık açılarından sanat eserinin gerçekle olan ilişkisini sorunlu hale getirmesine katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Baudrillard (2014:5),

günümüzde gerçekliğin artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretildiğini, böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretiminin mümkün olduğunu belirtmektedir. Baudrillard'a göre gerçek artık işlemsel bir görünüme sahiptir ve bu ortamda sentetik bir şekilde yeniden üretilen gerçeklik ise hiper gerçeklik olarak adlandırılmaktadır. Bu noktada, ortaya çıkan bu atmosferin sinemanın gerçeklikle olan ilişkisinin de dönüştürdüğü söylenilebilir.

Geleneksel kültürden dijital geçiş dönemi olan ilkel dijital çağda sanatın tüm alanlarında bu tarz durumlarla karşılaşıldığını söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Fakat, bu durumda ortaya büyük bir ikilemin de çıktığını belirtmek gerekmektedir. Sanatçının yaratıcılık alanının genişlemesi, eserini daha özgün ve biricik kılarken, gerçeklik özelinde yapılan bu tartışma da açıkça ortada durmaktadır. Stam (2014:323), dijital çağın görsel işitsel araçları daha kapsamlı bir akımın içerisine soktuğunu ifade ederken; sinemanın da bu atmosferde özgüllüğünü yitirerek zor kazanılmış ayrıcalıklı popüler sanatların kralı statüsünü kaybettiğini ve bu kapsamlı tanımın içerisine dahil olduğunu belirtmektedir. Baudrillard (2014: 77-78), dijital ve dijital öncesi dönemlerde sinemanın gerçeklik ile olan ilişkisini şu şekilde tanımlamaktadır:

Sinemanın gerçekle bu yüzde yüz örtüşme/çakışma arzusu aynı zamanda onu kendi kendisiyle de yüzde yüz örtüşmeye iter gibidir. Burada bir çelişki den söz edilemeyeceği gibi bir hipergerçek tanımı olarak da kabul edilebilir. Film canlı ve çarpıcı bir betimleme, bir ayna işlevi gören bir öyküdür. Sinema kendi kendini taklit edebilmekte, kendi kendinden kopya çekebilmekte, kendi klasiklerini yeniden çekebilmekte, özgün mitlerini yeniden gündeme getirebilmekte, özgün sessiz filmlerden daha da kusursuz sessiz filmler üretebilmektedir. Bütün bunlar mantıklı açıklamalardır. Yitirilmiş nesne (yani biz) nasıl anlamını yitirmekte olan bir gönderen sistemi tarafından büyülenmişse(k), sinema da yitirilmiş bir nesne olarak kendi kendisi tarafından büyülenmiştir. Eskiden sinema ve (kendine özgü tekniğin çılginca kullanımı da dâhil olmak üzere romanesk, mitik, gerçek dışı) düşsel arasında canlı, diyalektik, dopdolu ve dramatik bir ilişki vardı. Bugün sinema ve gerçek arasındaki ilişki bunun tam tersi sayılabilecek negatif bir ilişkidir, yani hem gerçek hem de sinema sahip oldukları özgünlüğü yitirmişlerdir.

Sinemanın gerçeklik ile olan ilişkisi yıllardır tartışmaya açık bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada, dijitalleşmenin kültürel boyutta etkisini göstermesi, mevcut tartışmaları ortaya çıkaran temel unsurlar olarak görülmektedir. Sinemanın dijital çağında geçirmiş olduğu evrim, yıllarca onu şekillendirecek bir yapının altyapısı olarak görülebilir. Bu durumda, kültür kavramının dönüşmesi, beraberinde sanat dallarının da dönüşmesine ortam hazırlamaktadır. Bu noktada, sinema sanatının dijital çağ ile birlikte geçirdiği dönüşümü incelemeyen önce, daha öncesinde geçirdiği dönüşümleri incelemek dijitalleşme ile birlikte yaşanan dönüşümü anlamak adına önem arz etmektedir.

Sinema, ortaya çıktığı ilk günden bugüne değin gelişen teknolojiler ekseninde birçok kez anlatsal ve biçimsel anlamda değişim ve dönüşümlere uğramıştır. TDK'da yer alan tanıma göre sinema; "herhangi bir düzenli aralıklarla parçalara bölünerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir" (Türk Dil Kurumu, 2022). Film için ise; "sinemada gösterilen eser." (Türk Dil Kurumu, 2022). şeklinde bir tanımlama yapılmıştır. Bu tanımlamalar her ne kadar basit görünse de sürekli dönüşen bir yapı hakkında yapılabilecek en temel tanımlamalar olarak görülebilirler. Özön ise (1985: 16), sinemanın etimolojik kökeni ile ilgili şu ifadeleri kullanmaktadır:

İster İngilizce motion pictures, living pictures, moving pictures yada bunun kısaltması movie, ister İsveççe Levande bilder, Almanca lebende Bilder, ister Japonca katsudo shasbin ya da egia deyin, ister sinematografinin kısaltması olup çeşitli dillerde çeşitli kılıklara giren sinema (cinéma, cinema, kinema, sinima) ya da bunun kısaltması olan Rusça, Almanca kino deyin hepsi aynı kapıya çıkar: Devinimli Resimler...Bugünkü sinemanın ataları olan, sayıları yüzlerce varan değişik aygıtlara verilen adlar hep "devinim" (hareket), "yaşam", "canlılık" kavramlarını taşıyan Yunanca sözcüklerden türetilmesi rastlantı değildir. Çünkü sinema herşeyden önce insanların yüzyıllardan beri düşleyip, ardına düşüp de bir türlü gerçekleştiremediği bir özlemi dile getirmekteydi: Devinimi saptamak ve aktarmak.

Dijital çağ, bu temel tanımların bile yakın gelecekte dönüşebileceğinin sinyallerini vermektedir. Dijital teknolojilerle birlikte gelişmekte olan artırılmış gerçeklik (AR), Genişletilmiş Gerçeklik (XR), Metaverse vb. teknolojiler buna bir örnek olarak

gösterilebilir. Bu teknolojilerin sinema ile olan adaptasyonunun sağlıklı bir biçimde geliştirilmesi durumunda mevcut sinema pratiklerinin de yakın gelecekte gelenekselleşerek terk edileceğini söylemek yanıltıcı olmayacaktır.

Sinemanın temelinde hareketli görüntü vardır. Bu noktadan bakıldığında görüntüye hareket kazandırma felsefesinin çok daha eski çağlara dayandığını belirtmek mümkündür. Griffith, (1968: 392) görüntünün, insanların düşüncesini anlatmakta kullandığı ilk araç olduğunu belirtmektedir. İnsanlar, düşüncelerini ilkel çağlardan itibaren dağlara, taşlara, mağara duvarlarına çizip bu felsefeyi oluşturmuştur. Mağara duvarına çizilen bir at görüntüsünü anlamak bir Türk kadar bir Finli için de kolaydır. Bu nedenle Griffith'e göre görüntü evrensel bir simge, hareket eden görüntü ise evrensel bir dildir.

Mağara döneminden sinemanın doğumuna tekabül eden 1895 yılına kadar insanlık, hareketli görüntü noktasında dişe dokunur bir gelişme kaydedemese de görsel sanatlar açısından altın çağlarını yaşamış, Leonardo Da Vinci, Vincent Van Gogh, Edward Munch, Sandro Buticelli, Michelangelo Bounarroti, Jan Vay Eyck gibi örnekleri çoğaltılabilecek birçok sanatçı ile farkında olmadan da olsa sinema sanatına eşsiz bir görsel kültür altyapısını miras bırakmıştır. Sinemanın doğumu ve ilk yıllarındaki gelişimi her ne kadar teknik ve mühendislik ekseninde olsa da sinema, teknolojilerin gelişimiyle görüntü tasarımı noktasında bir ivme kazanıp teknik ilerlemelerden bağımsız bir sanat formuna ulaşmaya çalıştıkça sıkça geçmişten ilham almıştır.

Bazin'e (2011:23) göre, sinema bilimsel ruha çok şey borçludur. Onun yaratıcıları, bilginlerdir. Bu tür ilerlemeler büyük ölçüde belli bir sistem içinde olmanın yanı sıra Edison gibi kendi kendini yetiştiren ve bağımsız araştırmalar yapan mucitlerin sayesinde meydana gelmiştir". Bu noktada, Louis ve Auguste Lumiere kardeşler, Thomas Edison, Nicephore Niepce, Eadweard Muybridge gibi isimlerin fotoğrafik görüntüye hareket kazandırmak için yaptıkları birçok deney ve çalışmaların bir mühendislik buluşu olarak sinemayı ortaya çıkardığını söylemek mümkündür. Sinema ortaya çıktığında, bir trenin istasyona gelişini belgelemenin sanatsal bir yönünün olduğundan bahsetmek oldukça güçtür. Sinematograf, uzun bir zaman dilimi boyunca bir belgeleme aracı olarak görüldü ve bu işlevi ile kullanılmıştır. "Sinematograf (Cinématographe), Yunanca'da 'hareket ' anlamına gelen 'kine 've 'yazmak ' anlamına gelen 'graph ' sözcüklerine dayanır ve 'hareketle yazma 'ya da 'hareketi yazan ' demektir" (Serdaroğlu, 2016:118). Sinematografin bu işlevinin bir manada

belgesel sinemanın da temel felsefesini oluşturduğu söylenebilir. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde, Sergey Eisenstein, Dziga Vertov, Lev Kuleşov gibi Rus sinemacıların film kurgusu ve biçimi üzerine yaptıkları çalışmalar, sinemaya önemli ölçüde bir ivme kazandırmış ve sinematograf aletinin aslında manipülatif yönünü de ortaya çıkarmıştır. Bu hususu Rotha (2000:156), “Sovyet sinemasının ilk amacı, oluşum sürecinde olan yeni bir toplumsal uygarlaşmayı yansıtmak ve yorumlamak olmuştur.” şeklinde yorumlamıştır. Wollen ise (2004:35-36), Eisenstein’in Grev (1924) filminde toplumsal protestonun saldırgan reflekslerinin maksimum yoğunluğa ulaşmasına dikkat çekerek; filmin afişimsi, çoğunlukla karikatürleştirilmiş ve dekoratif sahneler aracılığı ile bağlanmış, maksimum duygusal etki uyandırmak amacını güden bir şekilde planlandığını.” ifade etmiştir. Bu noktada, Sovyet sinemacıların görüntü kurgusu üzerine yaptıkları çalışmaların sonuç verdiği ve sinemanın manipülasyon yeteneğinin keşfedildiği rahatlıkla söylenebilir.

Aydın, (2016:19) savaş dönemlerinde sinemanın, ülkelerin halklarına uyguladıkları propaganda araçları arasında önemli bir rolü olduğunu vurgulamaktadır. 1920’li yılların teknik koşulları göz önünde bulundurulduğunda, kurgu kuramlarının geliştirilmesiyle sinemanın manipülatif bir boyut kazanması, sanayi devrimiyle büyük bir dönüşüme uğrayan kitlelerin kontrol edilmesi noktasında eşsiz bir araç haline dönüştüğünü söylemek mümkündür. Göz’e (2013: 34) göre sinema bu dönemde, insanları anlık olarak hayatın acı gerçeklerinden uzaklaştıran sihirli bir halıydı. Almanya, ABD, SSCB gibi dönemin güçlü devletlerinin savaş bütçesinden çok sinema bütçesi ayırması dönem içerisinde sinemaya atfedilen önemin bir göstergesi niteliğindedir. Bu noktada, sinemanın geçirdiği ilk dönüşüm, istasyona gelen trenin görüntülenmesi, bir abidenin yıkılışının belgelenmesi noktasından, dizimsel kurguyla biçimsel bir gerilim sağlanması, seyircinin filmin içine dahil edilmesi noktasına kadar geçirdiği serüvendir.

Sinema ortaya çıktığında, bir trenin istasyona gelişini belgelemenin sanatsal bir yönünün olduğundan bahsetmek oldukça güçtür. Sinematograf, uzun bir zaman dilimi boyunca bir belgeleme aracı olarak görüldü ve bu işlevi ile kullanılmıştır. “Sinematograf (Cinématographe), Yunanca’da ‘hareket ’ anlamına gelen ‘kine ’ ve ‘yazmak ’ anlamına gelen ‘graph ’ sözcüklerine dayanır ve ‘hareketle yazma ’ ya da ‘hareketi yazan ’ demektir” (Serdaroğlu, 2016:118). Sinematografin bu işlevinin bir manada belgesel sinemanın da temel felsefesini oluşturduğu söylenebilir. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde, Sergey Eisenstein, Dziga Vertov, Lev Kuleşov gibi Rus sinemacıların film kurgusu ve biçimi üzerine yaptıkları

çalışmalar, sinemaya önemli ölçüde bir ivme kazandırmış ve sinematograf aletinin aslında manipülatif yönünü de ortaya çıkarmıştır. Bu hususu Rotha (2000:156), “Sovyet sinemasının ilk amacı, oluşum sürecinde olan yeni bir toplumsal uygarlaşmayı yansıtmak ve yorumlamak olmuştur.” şeklinde yorumlamıştır. Wollen ise (2004:35-36), Eisenstein’in Grev (1924) filminde toplumsal protestonun saldırgan reflekslerinin maksimum yoğunluğa ulaşmasına dikkat çekerek; filmin afişimsi, çoğunlukla karikatürleştirilmiş ve dekoratif sahneler aracılığı ile bağlanmış, maksimum duygusal etki uyandırmak amacını güden bir şekilde planlandığını.” ifade etmiştir. Bu noktada, Sovyet sinemacıların görüntü kurgusu üzerine yaptıkları çalışmaların sonuç verdiği ve sinemanın manipülasyon yeteneğinin keşfedildiği rahatlıkla söylenebilir.

Aydın (2016:19), savaş dönemlerinde sinemanın, ülkelerin halklarına uyguladıkları propaganda araçları arasında önemli bir rolü olduğunu vurgulamaktadır. 1920’li yılların teknik koşulları göz önünde bulundurulduğunda, kurgu kuramlarının geliştirilmesiyle sinemanın manipülatif bir boyut kazanması, sanayi devrimiyle büyük bir dönüşüme uğrayan kitlelerin kontrol edilmesi noktasında eşsiz bir araç haline dönüştüğünü söylemek mümkündür. Göz’e (2013:34) göre sinema bu dönemde, insanları anlık olarak hayatın acı gerçeklerinden uzaklaştıran sihirli bir halıydı. Almanya, ABD, SSCB gibi dönemin güçlü devletlerinin savaş bütçesinden çok sinema bütçesi ayırması dönem içerisinde sinemaya atfedilen önemin bir göstergesi niteliğindedir. Bu noktada, sinemanın geçirdiği ilk dönüşüm, istasyona gelen trenin görüntülenmesi, bir abidenin yıkılışının belgelenmesi noktasından, dizimsel kurguyla biçimsel bir gerilim sağlanması, seyircinin filmin içine dahil edilmesi noktasına kadar geçirdiği serüvendir.

1.2. Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi

Seçmen (2020:12), sinemanın doğuşunun on dokuzuncu yüzyılda gelişen sanayi ve teknolojik ivmenin bir sonucu olarak ortaya çıkması söyleminin yanlış olduğunu belirtirken; bu sürecin, tarih öncesi dönemde hayvanların hareket ettiğini gösteren mağara resimlerinden başlayan ve günümüzde hareketli görüntü izleterek seyircileri salonlara dolduran bir endüstriyel üretime doğru evrildiğini ifade etmektedir. Kılıç (2019:7), insanoğlunun yaşadığı evreni ve doğayı gözlemlemesi sonucunda bu verileri kaydetme çabası içerisine girdiğini ifade ederek, Fransa’da bulunan Lascaux ve İspanya’da bulunan Altamira mağaralarında

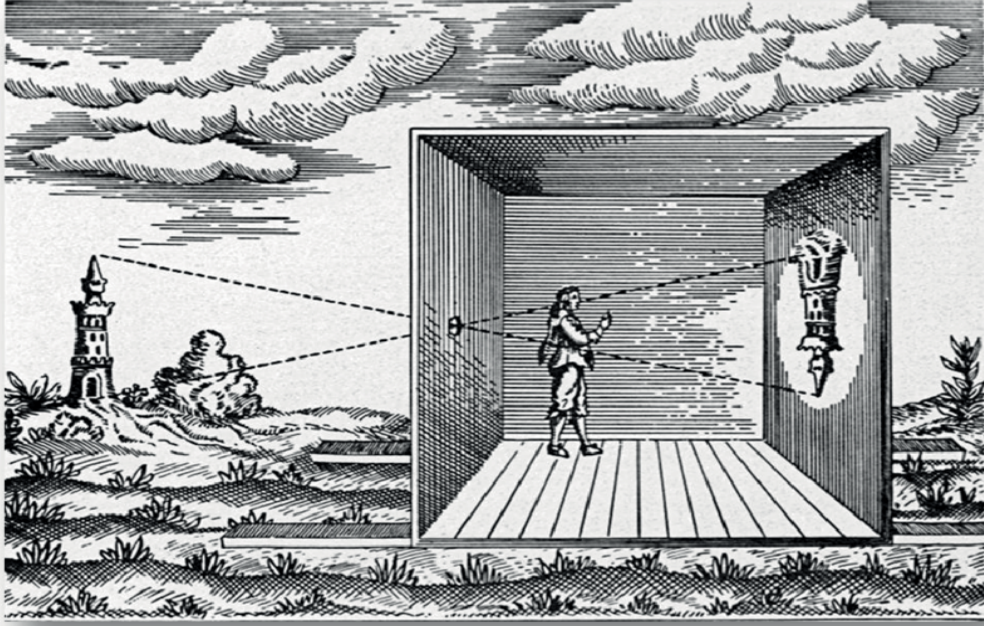
bulunan kaya üzerine yapılmış resimlerin yaklaşık 32.000 yıllık bir tarihi olduğunu ve insanoğlunun duygularını ve doğayı ifade edişinin ilk örnekleri olduğunu vurgulamaktadır.



Şekil 1: Fransa Lascaux Mağarasında Paleolitik Çağa ait bir duvar görseli (“Tarih Öncesi Çağlarda Sanat”, 2020).

Kılıç (2019), sinematografin icadını besleyen süreci şu şekilde özetlemektedir:

Karanlık oda” veya “karanlık kutu” olarak Türkçeye geçen “Caméra Obscura” görüntü tarihi için bir mihenk taşıdır. Karanlık oda ya da kutuya açılan bir delik sayesinde ışığın arka yüzeyde belirmesi, görüntü tarihi için bir milat olmuştur. Duvarda beliren aslında görüntünün geleceğidir. Görüntü tarihine dair her şeyde karanlık kutunun izleri vardır. Bu durum bugün de geçerliliğini korumaktadır. Bilim insanları görüntüyü bir yüzey üzerine kaydetme hayalini gerçeğe dönüştürmeye yönelik tüm çalışmalarında, karanlık kutuyu baz almışlardır. Çünkü ışığı hapsetmek için kelimenin gerçek manasıyla karanlık bir kutuya ihtiyaç vardır. Asırlar boyu karanlık kutu kökenli bir çok görüntü aygıtı geliştirilmiştir. Joseph Nicephore Niépce’nin bulduğu Heliograph, Louis Jacques Mandé Daguerre’nin bulduğu Dagerreyotype ve William Henry Fox Talbot’un bulduğu Calotype bunların en önemlileridir denilebilir.



Şekil 2: Camera Obscura: Karanlık kutuya açılan bir delik vasıtasıyla görüntünün arka yüzeyde belirmesi. (“1827 Yılında İcat Edilip Bugün Hayatımızın Her Anında Var Olan Fotoğrafın Keşfini Sağlayan Karanlık Kutu’nun Hikayesi”, 2022).

1895 yılında sinematografin icadı ile başlayan serüven, yıllar içerisinde gelişerek farklı formlarda beden bulmuştur. Emekleme yıllarında sinema, kitleler tarafından doğal olarak heyecanla karşılanmıştır. Trenin istasyona gelişini ve insanların hareketliliğini veya bir abidenin yıkılışını seyretmek, daha önce hiç olmayan bir deneyim olmasından ötürü en başında şaşkınlık ve heyecanla karşılanmıştır. Pezzella (2006:39), sinemanın ilk seyir deneyiminin, günümüzün üç boyutlu film izleme deneyimini andırdığını, Lumière Kardeşler’in ‘Trenin Gara Girişi ’(1895) adlı filminde kameranın bakışına doğru hızla yaklaşan lokomotif görüntüsünün karşısında, seyircinin onun perdeden dışarı fırlayacağından korkarak dehşet içinde kaçışmaları örmeği ile desteklemektedir. Bu örnekten de hareketle, Lumiere kardeşlerin birer sihirbaz olduğu söylentileri halk arasında yayılmıştır. İnsanların sinemaya olan ilgisi ve hayranlığı arttıkça sinema daha global bir boyut kazanmaya başlamıştır. Önder ve Selahattin (2005:128), insanların hiç görmedikleri ülkeleri, insanları, yaşam biçimlerini tanımanın ilgi çekiciliğine vurgu yaparken, bu durumun, toplumların benzeşmesinde de global bir dünya anlayışının oluşmasında etkili olduğunu ifade etmektedirler. Bu noktada, sinemanın doğumuna sanayi devrimi ile gelen teknolojik ve

kültürel yapının ön ayak olduğu, daha sonrasında oluşacak global dijital kültürün oluşmasında ise sinemanın önemli rollerinin olduğunu söylemek mümkündür. Kısacası, kültür ve sinema birbirini besleyen önemli iki unsur olarak görülebilirler. Birini diğerinden ayırmak yanlış bir perspektif olacaktır.

Buscombe (akt: Erkıılıç, 2016: 91), sinema tarihinin temel hatlarını belirginleştirmek üzere sinemayı dört temel döneme ayırmaktadır:

1930'lara kadar olan birinci dönemde sanatsal formların oluşumunu içerir. İkinci dönem, 1960'ların sonuna kadar gelir ve teknolojik gelişim olarak ses ile rengin sinemaya gelişile birlikte gelişen sanat formlarını içerir. Üçüncü dönem, televizyonun gelişimi ve gelişen ülke sinemalarını ve yeni anlatı biçimlerini kapsar. Dördüncü dönemi ise dijital devrim oluşturmaktadır.

Sinema, tarihinde ilk olarak sesli ve sessiz dönem olarak birbirinden ayrılmıştır. Bazin (2011:31), bu ayrımı şöyle değerlendirmektedir:

1928 yılında sessiz film sanatsal açıdan doruk noktasına ulaştı. Birtakım kişilerce bu onun sanatsal işlevinin sonu olarak değerlendirilse de sinema estetik yolunda hızla ilerlemeye devam etti ve sesin gerçekçiliğe yaklaşması bazı kolaylıkların yanında bu konuda bir kaosun yaşanmasına da sebep oldu. Bu açıdan bakınca sesin, sinemanın Eski Ahit'ini yıkmadığı, aksine tamamladığı anlaşılacaktır. Sesin teknik gelişiminin estetik evrim ile aynı şey olup olmadığı tartışma konusudur. Diğer bir deyişle 1928 ile 1930 yılları arasında yeni bir sinemanın doğup doğmadığı sorusunun sorulması gerekmektedir. Tarih, sessiz sinema ile sesli sinema arasında meydana gelen boşluğu tam olarak gözler önüne sermemektedir. Buna karşın 1925 ile 1935 yılları yönetmenleri arasındaki ayırım kolaylıkla fark edilebilmektedir. 1940'lı ve 1950'li yıllara geçildiğinde ise bu fark çok daha belirgin olarak görülmeye başlanır. Örneğin Erich von Stroheim ve Jean Renoir veya Orson Welles, ya da Theodore Dreyer ve Robert Bresson çok değişik yapıya sahip film yönetmenleridir. Bunun yanında 1920'li yıllar ile 1930'lu yıllar arasında çeşitli köprüler kurulabilmekte ve filmlerin sinema değerleri arasında sessiz filmlerden sesli filmlere taşınabilmektedir. Bu durum iki oluşumdaki çok farklı yapılara rağmen oluşturulmaya çalışılmıştır.

Seçmen (2020:24), sesin kurguda kesme hızına ve noktasına karar verme aşamasında sadece görüntü temposuna değil sesin içerdiği birtakım detaylara da bakılmasını zorunlu hale getirdiğine değinmiştir. Sinemada sesin kullanılmaya başlamasının, sinemanın odak noktalarının da değişmesine yol açtığı söylenebilir. Oyunculukların hiç olmadığı kadar önem kazanması ve seyirciye duygu aktarımının profesyonelleşmesi, film biçiminin köklü bir değişimini ortaya çıkarmıştır. Bu noktada, görüntü kurgusundan önce sesin kurgulanması ve görüntü kurgusunun sesin üzerine yapılması noktasına kadar sesin öneminin arttığını söylemek mümkündür.

Belton (2002: 98), ses devriminin renkli sinemaya giden yolda önemli bir ilham kaynağı olduğunu ifade etmektedir. Gelişen teknik olanaklar, sürekli bir devinim halinde bir sonraki adımı beraberinde getirmiştir. Belton, ilk sesli film olan “The Jazz Singer” (1927) ile birlikte renkli sinemanın da başladığının otoriteler tarafından kabul gördüğünü belirtmektedir. Filmin renklenmesi, sesin sinemaya dahil oluşu ile birlikte en çok değişim yaratan ikinci büyük buluş olarak görülmektedir. Bu noktada, renk tonlarının filmin genel atmosferine etki ediyor olması, anlam yaratma ve kompozisyon oluşturma noktasında yeni anlatıları beraberinde getirmesi, ışık kullanımı gibi teknik hususların yeniden yorumlanması ve iş kollarının çeşitlenmesi, renkli sinemaya önemini atfeden başlıca unsurlar olarak görünmektedir.

“1970’li yıllara gelindiğinde pelikül’den daha farklı bir teknoloji, film için gerekli olan her şeyi sağlar hale geldi. “Videokaset” olarak adlandırılan bu icat pelikül gibi zor bulunan ve maliyeti yüksek bir materyale göre, ucuzluğu ve kolay kullanılabilirliği ile sinemacılar tarafından kullanılmaya başlanmıştır.” (Tuğran ve Tuğran, 2016: 195). Michael Crichton tarafından çekilen 1973 yapımı Westworld filminin, dijital görüntünün kullanıldığı ilk yapım olarak gösterildiğini belirten Zengin (2016:47), gelişen teknolojilerle beraber 80’li yılların, daha gerçekçi dijital görüntülerin filmlerde yer almaya başladığı bir dönem olduğunu ifade etmektedir. Zengin’e göre insan bedeninin üç boyutlu simülasyonlarının gerçekleştirilebiliyor olması ve filmlerde dijital görüntü oranlarının artması gibi durumlar film ve canlandırma (animasyon) türünü etkileşim içine sokarak türler arasındaki ayrımın homojenleşmesini başlatmıştır.

Doksanlı yıllar ise, dijital görüntü teknolojilerinin hızla geliştiği ve sinema endüstrisinde yaygın bir şekilde kullanıldığı bir dönem olarak göze çarpmaktadır. Bu

döneme baktığımızda, John Lasseter imzalı tamamen bilgisayar ortamında gerçekleştirilen 1995 yapımı “Toy Story” filmi, analog teknolojilerden bağımsız bir şekilde film üretiminin gerçekleştirilebileceğini göstermesi açısından dijital sinemaya geçiş noktasında önemli bir simge olarak görülmektedir. Ayrıca, bu filmin dünya çapında 354 milyon USD (İmdb, 2021) gibi bir bilet gişesi elde etmesi, sinema endüstrisini dijital teknolojilerin daha etkin kullanılması yönünde bir yola girmesinde etkili olduğu söylenebilir. Ayrıca; bu dönemde gerçekleştirilen filmler arasında Wachowski Kardeşler imzalı “Matrix”(1999), David Fincher imzalı “Figh Club”(1999) ve Steven Speilberg imzalı “Jurrasic Park”(1993-1997) gibi filmler, doksanlı yılların dijital sinemasının önemli yapımları olarak gösterilebilir.

Doksanlı yıllarla birlikte dönüşen gösterim ve izleme pratikleri de dijitalleşmenin önemli sonuçlarından biri olarak görülmektedir. Manovich (2003: 17-18), bilgisayar teknolojileri ile birlikte sinema ortamının bilgisayar üzerine taşınmasına şu şekilde bir yaklaşım getirmektedir:

1890’ların başında, özel salonlarda halkı bir araya getiren ve bir kontrol deliği makinasıyla küçük hareketli fotoğrafları kısa döngülerle sunan Kinetoskop’un yaptığını, tam olarak 100 sene sonra, QuickTime Sinema teknolojisi bilgisayar kullanıcılarına sunuyor ve onları büyülüyordu. Aslında ikisi de hayret verici olmalarına rağmen mükemmel de değillerdi. Son olarak, Lumiere Kardeşlerin, 1895 yılında perdedeki büyük hareketli görüntülerle seyirciyi şoke eden sinema deneyimi 1995’te CD ROM’lar sayesinde bütün bir bilgisayar ekranını kaplayan hareketli görüntülerin yarattığı şaşkınlıkla aynı paralellikteydi (Örneğin, Jonny Mnemonic isimli bilgisayar oyunu aynı isimli bir filmde yola çıkarak dizayn edilmişti). Böylelikle, sinema, resmî olarak “doğuş” undan tam 100 sene sonra, bilgisayar ekranında yeniden icat edildi.

Sinemanın yüzüncü yılında yeniden icat edilmesi, eski ile yeniye birbirinden ayıran teknolojik gelişmelerle açıklanmaktadır. Mulvey (2012:28) bu ayrımı, “soyut bir bilgi sistemi olarak dijital teknoloji, gerçeklikle bağı söküp atarak, fotoğrafik geleneğe hâkim olan analog görüntüyle yollarını ayırıyordu” şeklinde özetlemektedir. Manovich (1996:1) dijital sinemayı, resim ve canlandırmaların elle yapıldığı on dokuzuncu yüzyıl öncesi sinema deneyimlerine benzetir. Manovich’e göre sinema yirminci yüzyıl ile birlikte bu manuel

işlemleri animasyona havale etmiş ve bir kayıt aracı işlevi ile kullanılmıştır. Fakat dijital sinemanın bu manuel deneyimleri geri getirerek sinemayı dizinsel bir medya teknolojisinden, resim sanatının bir alt türü haline getirdiğini belirtir. Bu noktada, sinemanın kendisini tekrar ettiğini düşünmek kaçınılmazdır. Fakat, her dönemin kendi koşulları çerçevesinde kendine özgü kültürel yapısı ile incelenmesi daha isabetli olacaktır. Eski yöntemlerin farklı formlarda yeniden vücut bulması, sinema kültürünün dönüşmemesi ve entropinin çalışmaması anlamına gelmemektedir. Bunun nedeni, şüphesiz dijitalleşen dünyanın kendi kültürünü yaratma çabasının oluşturduğu geçiş dönemidir. Bu perspektifle bakıldığında, teknolojiler kültürü şekillendirdikçe kültürün de sinemanın yönünü belirlediği açıkça görülmektedir.

Sinema tarihinin dönüşümleri üzerine, tarihteki yüzyıl dönüşümlerine bakıldığında, on dokuzuncu yüzyılın kültürünün dönüşümünün tam anlamıyla yirminci yüzyılın ikinci çeyreğinden sonra hissedilmeye başlandığı görülmektedir. Daha sonrasında, sosyal ,ekonomik, politik ve teknolojik gelişmelerle şekillenen yirminci yüzyıl kültürü, teknolojinin ve sosyal hareketlerin kazandırdığı hız sayesinde köklerini oldukça derinlere indirmektedir. Öyle ki; anlam ve yaratıcılık bazında sinemadan edebiyata, tiyatrodan müziğe kadar birçok sanat dalının bu dönem içerisinde altın çağlarını yaşamış olduklarını söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Yirminci yüzyılın bu derin kültürünün, tıpkı yirmincinin on dokuzu bırakmadığı gibi kolaylıkla arkada bırakılamayacaktır. Bunun sebebi; günümüzde yaşamakta olan insan popülasyonunun birçoğunun yirminci yüzyılın kültürü ile şekillenmesi olarak gösterilebilir. Dijital çağın tam anlamıyla başlamasının, yirmi birinci yüzyılda doğan nesillerin yıllar içerisinde bu popülasyonda baskın noktaya gelmesiyle mümkün olabileceği, tarihsel gelişime bakılarak tahmin edilebilir. Bu durumda, zaman içerisinde dijital çağın köklerinin derinleşmesi, içerisine doğan nesillerin kültürü içselleştirmesi ve dijitalleşmenin sağlam temeller üzerinde yükselmesi, dijital çağın özgün sanatının ortaya çıkmasında önemli faktörler olarak görülebilir.

1.3. Sinemanın Dönüşümü

Seçmen (2020:20), sinematografi salt bir görüntü kaydı aracından evrensel bir değer olan sinema olma noktasına gelişinde en önemli gelişmelerin sırasıyla; “kameranın hareketli bir şekilde kullanılabilmesi, çekim ölçeklerinin keşfi ve görüntüleri arka arkaya ekleyerek bir anlam yaratmanın önünü açacak olan kurgu kavramının devreye girmesi” olarak ifade

etmektedir. Salt halde kaydedilen görüntülerin bir bütünsellik içerisinde anlam oluşturmaları, sonraki yıllarda film türlerinin ve çeşitli sinema dillerinin oluşması noktasında önemli bir yapı taşı olarak ortaya çıkmaktadır.

Sinemanın yeni bir kabuk kazanması noktasında sesin dahil olması kuşkusuz en önemli gelişmelerden bir tanesidir. Arnheim (2002: 132), sinemaya sesin dahil olmasını “sessiz filmin gelişiminin sonsuza dek durdurulması” şeklinde yorumlamaktadır. Aynı zamanda teknolojik ilerlemenin hızına vurgu yapan Arnheim (2002: 132), renkli ve stereoskopik filmlerin zamanla sesli filmin sanatsal gelişiminin önüne geçeceğine de değinmektedir. Bu noktada, sesli filmin sanatsal gelişiminin zaman içerisinde durduğunu veya ivme kaybettiğini söylemek güç olacaktır. Sinemada ses, renk veya ışık gibi dönüşümü halinde birçok anlam ve duygu durumunu değiştirebilecek bir unsur olmaktan ziyade, yalnızca dil ve anlatı boyutunda, üzerinde çok değişiklik yapılabilecek bir boyutta bir unsur olmamasından dolayı gelişiminin de sınırlı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bunu açmak gerekirse; görüntü teknolojisi ilk günden bugüne birçok aşamadan geçmiş ve her dönüşümünde yönetmene sunduğu imkânları genişletmiştir. Cinematograph’ın kaydettiği görüntü zamanla iyileşmiş, yeni filmler ortaya çıkmış, banyo koşulları ve teknikleri sürekli geliştirilmiş, ilk renkli filmlerin ten rengini tutturamaması, ışıklı alanların patlaması gibi birçok kusur, bu alandaki çalışmaların yoğunluğunu arttırmış, dijital görüntü teknolojisi ile birlikte görüntü üzerinde yapılabilecek değişiklik olanakları gelişmiş, bilgisayar teknolojisi ile birlikte görüntünün boyutları değişmiş, kameraların sensörleri ve işlemcileri sürekli olarak daha keskin ve net görüntü verebilmek adına geliştirilmiş, görüntü kalitesi Full HD, 2K,4K,8K,16K gibi çözünürlüklere ulaşmıştır. Bu ortamda ses, renk ve görüntüye oranla üzerinde daha az değişiklik olacağından dolayı daha arka planda kalmıştır. Bu nedenle, sesli filmin gelişiminin, sadece ses odağında değil de tüm unsurlarla birlikte düşünülmesinin daha isabetli olacağı açıktır.

Teknoloji ve sinema etkileşiminin hem biçim hem de içerik boyutunda bir ilişkiye sahip olduğunu belirten Zengin (2016: 31), bu etkileşim biçimini şu şekilde değerlendirmektedir:

Teknoloji ve sinemanın etkileşimi sadece teknik bir ilişki değildir. Teknolojinin sinemaya sunduğu her yenilik, sinema sanatının doğasını da etkilemiştir. Örneğin kameraların hafiflemesi, küçülmesi, stüdyo haricinde

kullanıma elverişli hale gelmesi ve ses kayıt imkânlarının gelişmesi sinemada türlerin çeşitlenmesine, akım ve geleneklerin oluşmasına, sinema kuramlarının doğmasına neden olmuştur. “Yeni Dalga” akımında görüldüğü gibi deneysel çalışmalar ve yeni film dilleri üretilerek, sanatsal özgünlük ve özgürlük sağlanmıştır. Bu bağlamda sinemanın teknoloji ile olan ilişkisi hem biçimsel hem de içerikseldir.

Andrew (2013:170), yirmi birinci yüzyılın dijital sinemasının on dokuzuncu yüzyılın sineması ile benzer özellikler gösterdiğini savunur. Andrew’e göre, yirmi birinci yüzyılda büyük bir ivme kazanan internet çağı, sinemayı da gündelik tüketilen bir ürün haline getirmiştir. On dokuzuncu yüzyılın sinematografının da seyirciye vaat ettiği şeyin o an en güncel olan şeyi sunmak olduğunu belirten Andrew, yirmi bir ve on dokuzuncu yüzyıl sinemalarının bu anlamda benzer özellikler taşıdığı çıkarımında bulunmaktadır. Andrew, yirminci yüzyıl sinemasının ise, seyirciyi başka bir dünyaya çekip erişilemez bir şeyle karşılaşmasını sağladığının altını çizerek, sinemanın yirminci yüzyılda sanatsal anlamda en yetkin dönemini geçirdiğini savunmaktadır. Kullanıcılar arama motorlarında gezinip istediği sekmeyi açıp kapatabilmektedirler. İnsanlar konu ve tür ayrımı olmadan o anki en yeni en güncel ürünü tüketmek üzerine bir tüketim pratiği oluşturmuşlardır. Mulvey ise (2012: 30), Andrew’in yüzyıllar arasında keşfetmiş olduğu bu benzerliği şu ifadelerle desteklemektedir:

1990’ların dijital teknolojisi, insan faktörünü ve insan ürünü illüzyonları geri getirdi. Gerçekliğin mekanik, fotoğrafik olarak yeniden üretilmesi hikâyesi son buldu. Kaydedilmiş bilginin nümerik bir sisteme dönüştürülmesi, nesne ve görüntü arasındaki, daha önceki dönemi tanımlayan, maddi bağıntıyı kopardı. Artık ışık ve fotosensitif materyal, arasındaki kimyasal reaksiyondan ortaya çıkmayan bu görüntüler, “doğal büyü”lerini ve kaybetti ve büyülü fener illüzyonlarının karakteri, insan hüneri geleneği, görsel kültüre geri döndü.

Andrew ve Mulvey’in düşüncelerinden hareketle, sinema teknolojilerinin kritik dönemlerde gösterdiği gelişimin sinema dilinde bir bocalama dönemi yarattığı düşünülebilir. Bu tarz dönemler, sinemanın teknik boyutuna ağırlık verilen, kültürel anlamda izleme pratiklerinin ve izleyici profillerinin değiştiği dönemler olarak

tanımlanabilir. Bu dönemlerde yeni, eskinin yerini almaya hazırlanırken, sinema evreni ise bu tarz tartışmalar içerisinde sıkışmaktadır.

McKernan (2008:6), “sinematografi, hem teknolojiadaki gelişmeler hem de kültürel zevkler değiştirilerek sürekli olarak yeniden keşfediliyor.” ifadeleriyle sinemada dönüşümün sürekliliğine vurgu yapmaktadır. Dijital sanatlardaki teknolojik ivmenin gerçek üstü bir görsellik sunarak gerçekliğe ilişkin izleyici alımlamasını kıldığını belirten Baudrillard ise (2006, 65), dijital sinematografi nedeniyle izleyicinin anlama yönelik geliştirmesi gereken büyülenmeyi araca olan büyülenmeye dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Baudrillard (2011:30-31) aynı zamanda, sayısal teknolojiye geçişin basit bir teknolojik gelişme, daha üstün bir otomatik işleyişe sahip olma biçimi hatta imgenin tam anlamıyla özgürleşmesi olarak görülmesinin de yanlış olduğunu belirtmektedir. Buna neden olarak ise; sayısal teknoloji ile kaydedilen görüntünün üzerindeki sınırsız değişiklik olanaklarını ve dijitalde analogdan farklı olarak kaydedilen görüntünün an ve an takip edilebiliyor olmasını göstermektedir. Ayrıca dijitalleşmeyi küreselleşmeye benzeten Baudrillard, bunu tüm imgelerin aynı ‘genom’a boyun eğmesi şeklinde açıklamaktadır.

1.3.1. Yapımın Dönüşümü

Nişancı (2018:52), sesin sinemaya dahil olmasını; “sonuç olarak filmler artık konuşmayı öğrenmiştir ve bu durum bütün sinema sanatına hâkim olmaya başlar” şeklinde yorumlamaktadır. Sinema alanında ortaya çıkan her teknolojik gelişme, hali hazırdaki düzeni dönüştüreceği için birçok sinemacı tarafından sıcak karşılanmamıştır. Dmytryk ve Edward (2007:102), Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Dziga Vertov, Lev Kuleşov gibi Sovyet sinemacıların, sessiz dönem içerisinde dizimsel kurgu tekniğini sanatsal açıdan zirve noktasına getirdiğini ifade etmektedir. Özkoçak (2004:128), Sovyet kuramcılarının, sesin görüntüyle yüzde yüz eşlemeli olarak kullanılmasıyla kurgunun sinemaya getirdiği sanatsal anlatım gücünün yok olabileceği görüşünü savunarak sese karşı çıktıklarını belirtmektedir. Bu noktada, dizimsel kurguyu yıllarca geliştiren Sovyet sinemacıların sese karşı çıkmaları noktasındaki endişeleri anlaşılabilir.

Yaşamın her alanında olduğu gibi sinemada da güncel teknoloji ile bağlarını sıkı tutan yönetmenlerin o dönem içerisinde daha nitelikli üretim yaptığını söyleyebilir. Sinemada sesin kullanılabilmesi elbette sessiz film yapım pratiğini ve o döneme kadar

gelişen film dilini ve anlatısını yıkmıştır. Sinemada sesli dönem ise yeni kahramanlarını yaratmıştır. Sesli dönemin içerisinde yoğrulup bu sistematığın içerisinde düşünsel ve anlatsal sistemini geliştiren yönetmenler ise sesli filmin önemli yapımlarını hayata geçirmişlerdir. Sinemanın uğradığı ilk teknolojik dönüşüm olması bakımından sesin dahil bazı şeyleri anlamak adına önem arz etmektedir. Bundan sonra yaşanacak olan her dönüşüm ise hemen hemen benzer süreçlere sahiptir.

Bazin (2007:39), sinemada sesin kullanılabilmesiyle birlikte sinemanın artık kelimenin tam anlamıyla “sinema” olduğunu ifade etmiştir. Arnheim (2002:132), ses ile birlikte sinemanın tamamen kendine özgü sanatsal olanaklar oluşturacağını savunur. Bu noktada sinemada türlerin de ortaya çıkması ve gelişmesi için uygun bir atmosferin oluştuğu söylenebilir. Seçmen (2020:24), sesin sinema türlerine olan etkisini: “Başta müzikal filmler olmak üzere; suç, komedi ve çizgi film gibi türler sesin sinemada kullanımının uygulandığı bir deneme tahtası olarak kullanılmışlardır.” şeklinde ifade etmektedir. Bu noktada, sesin sinemaya dahil olması ile birlikte sinemanın daha yaratıcı bir alan olarak öne çıktığı ve sinema anlatısının çeşitli türlerle desteklenerek zenginleştiği söylenebilir.

Sinemada sesin kullanılmaya başlanmasından sonra spesifik olarak en önemli gelişim, renkli filmin kullanılmaya başlanması gösterilebilir. Arnheim (2002: 132-133), bu hususta: “Teknik açıdan mükemmelliğe ulaştığında renkli filmin sunacak neyi vardır? Siyah-beyaz filmi terk ederek sanatsal açıdan ne kaybedeceğimizi biliyoruz. Renkli film aynı kompozisyonel kesinliği, aynı şekilde "gerçeklik"ten bağımsız kalmayı başarmamıza olanak verecek mi?” şeklinde endişesini ifade etmektedir. Bu noktada, siyah beyaz filmin avantajlarını, daha iyi kontrast ve ışık sağlamasından dolayı bu durumun daha iyi bir vurgu ve seyirciye aktarılacak istenen anlamın doğrusal yollarla aktarılabilmesi şeklinde ifade etmek mümkündür. Fakat, siyah beyaz filmin de yapısı itibarı ile çeşitli duygu durumlarına olanak sağlamaması sinemasal dilde bir kısıt olarak görülebilir.

Sinemada renkli döneme geçiş ile birlikte sinemanın çok daha katmanlı bir yapı haline geldiği söylenebilir. Seçmen’in (2020:27) sinemada renkli döneme geçişin sonuçları ile ilişkin görüşleri şu şekildedir:

Renk kavramının görüntüde devreye girmesi, üzerine çalışılması gereken yeni bir saha yaratmıştır. Burada önemli olan sadece filmin ve seyirci tarafından izlenen görüntünün renklenmesi değil; Mekân, dekor, kostüm, makyaj,

çerçeveleme, ışıklandırma, kurgu ve özel efektlendirme gibi sinemanın bütün görsel tasarım öğelerinin de renge göre düzenlenmesini getirmiştir. Renk, sinemada kullanılmaya başlandığı günden bu yana anlam yaratmanın temel aracı olmuştur. Renk bu denli önemli bir tasarım unsuru haline gelmiştir ki; tasarlanan tüm dekorlar ve kullanılan mekânlardaki renk seçimleri senaryoda tasvir edilen uzama uygun tasarlanmalı, oyuncuların giydiği kostümlerde ve oyunculara uygulanan makyajlarda kullanılan renkler karakterin ruh halini yansıtmalı, görüntü başındaki ekip renklerin çerçeveleme içindeki görünümü ve dağılımına dikkat etmeli, ister yapay ister doğal aydınlatmada ortaya çıkarılan renk filmin genel hissiyatına uygun olmalı, kurguda birbirine bağlanan planlarda renk devamlılığı sağlanmalı ve yapılan özel efektlerde rengin kullanımı ve efekt içindeki dağılımı, filmin üretimi sürecindeki dikkat edilmesi gereken bir olgudur.

Sinemada her ne kadar ses ve renk kadar söz edilmese de, kameranın hareketlilik kazanması oldukça önemli bir dönüm noktası niteliğindedir. İlk filmlerle İtalyan tiyatro sahneleri arasında bir benzerlik olduğunu belirten Al (2020:197), bu görüşünü; ilk filmlerin kameranın hareketsizliği ve mesafenin hep aynı kalmasından ötürü seyircinin mekân içerisindeki konumunun ve bakış pratiklerinin tiyatrodaki gibi değişmediğine dayandırmaktadır. Al'ın görüşünden hareketle; sürekli yerinde durup açısındaki olayı kaydeden ve tüm hikâyenin kameranın önüne taşınması gereken bir yapıda olan sinemanın, görüntünün hareket kazanması ile, olayları takip eden, hikâyeye dinamizm ve aksiyon katabilen, seyirci psikolojisini kontrol altında tutabilen bir yapıya evrildiği söylenebilir. Kameranın hareketlilik kazanması noktasında, D.W. Griffith önemli bir yere sahiptir. Griffith'in kameranın hareketlenmesi sonrası sinemaya nelerin kazandırılabileceğini öngören ve bunları ilk gerçek anlamda uygulayan bir yönetmen olarak tanımlayan Seçmen (2020:21), Griffith'i; aynı zamanda sinemada henüz ses ve müziğin kullanılmadığı bir dönemde görüntülerin planlı bir şekilde kurgulanıp filmi oluşturan sessiz dönemine damga vurmuş bir kurgucu olarak kabul etmenin doğru olacağını ifade etmektedir. Bu noktada sinemanın bu dönemde henüz keşfedilmemiş bakir bir alan olduğu savıyla, Griffith'in ortaya koymuş olduğu yeni yapım tekniklerinin, bir yapıyı yıkıp yerine farklı bir yapı oluşturması bakımından oldukça önem taşıdığı söylenebilir.

1.3.2. İÇERİĞİN DÖNÜŞÜMÜ

Rabiger (2017:73), bir hikâye anlatıcısının nasıl bir yol izlemesi gerektiğini “Bir hikâye anlatıcısı olarak sizin işiniz, insanların alışılmışın dışında hissetmesini ve düşünmesini sağlayarak onları eğlendirmektir. Bunun için, hayal gücünüzü kullanmanız, etrafınızı keskince gözlemlemeniz ve insanların yarattığımız dünyaları gözlerinde canlandırabilmeleri için çağrışımçı bir dile başvurmanız gerekecek” şeklinde ifade etmektedir. Sinema dünyasına sunulan her teknolojik imkânın, dönemsel bazda yeni anlatılara imkân verdiği söylenebilir. Al (2020:193), kameranın hareket kazanmasıyla birlikte kamera ile gözün eşleştirildiğini, insanın bakış pratiklerinin kamera sayesinde hız ve akışkanlık kazandığını ifade etmektedir. Sesli sinemaya dair Abisel (2003:307), görme ile işitme arasında kurulan çarpıcı ilişkilerin, farklı yönetmenlerin elinde filmleri bir kat daha zenginleştirdiği yorumunda bulunmuştur. Sinemada renkli döneme geçiş ile ilgili olarak ise Toprak (2013:43), rengin imgelere daha fazla detay getirebildiğini, görüntüye hoşluk kazandırılabilirdiğini ve renklerin farklı anlamlar taşımasından dolayı anlatım ögesi olarak kullanılabilirdiğini ifade etmektedir. Bu teknolojik gelişmelerle birlikte dünya üzerindeki kültürel dönüşümlerin de sinemanın içeriğinde dönemsel olarak değişikliklere ön ayak olduğu söylenebilir. Sinemanın içerisine doğduğu sanayi dönemi kendi kültürel unsurlarınca bir sinema evreni oluştururken, sonrasında yaşanan savaşlar, aşırıya kaçan milliyetçi politikalar, ekonomik buhranlar, amerikan rüyası, dijital kültür gibi unsurlar, sinemanın içeriksel dönüşümünde önemli rol oynamıştır. Rabiger’in çizdiği çerçeveden hareketle, dönemler içerisinde teknik ve psikolojik koşullar her ne kadar değişse de sinemada hikâye anlatımının en temel noktaları olan yaratıcılık, gözlem, çağrışımçı dil gibi unsurların her koşulda geçerliliğini koruduğu söylenebilir.

Renk, sinemada kullanılmaya başlandığı günden bu yana anlam yaratmanın temel aracı olmuştur (Seçmen, 2020:27). Bu görüşün günümüz sineması için de geçerli olduğunu rahatlıkla söylenebilir. Özellikle, gelişen kamera ve teknolojileri montaj teknolojilerinin bu alanda çok daha geniş bir çalışma alanı sunduğu açıktır. Deveci (2021), sinemada renk kullanımı için: “Renkler başlı başına hikâye anlatıcısıdır. Her rengin bir anlamı, hikâyesi, izleyiciye hissettirdiği bir hissi vardır. Filmlerde parlak ve doygun renkler daha mutlu sahneler için kullanılırken, karanlık ve doygunluğu düşük renkler daha hüznü sahneler için tercih edilmektedir. Bazı filmlerde bir karakter belli renklerle özdeşleştirilir ve yönetmenler bu belirli renklere yine filmin bağlamı içerisinde belirli anlamlar yükler.” ifadelerini

kullanılmaktadır. Brown ise (2014:228), bir iletişim aracı olarak rengin gücüne vurgu yaparak; renk izleyiciyi tıpkı müzik ve dansın yaptığı gibi etkilediğini, insanların duygularına ulaştığını ifade eder. Brown, bu çerçevede rengin görsel alt anlam yaratmada güçlü bir araç olduğunu belirtmektedir. Seçmen ise (2020:44), sinemada renk kullanımını; “kırmızı tonlara doğru giden “sıcak” renkler canlılık, sıcaklık, geçmiş, mutluluk, geleneksellik, kahramanlık gibi anlamlar taşıırken; mavi tonlara doğru giden “soğuk” renkler üzüntü, keder, yalnızlık, soğuk ve ölüm gibi duyguları hissettirmektedir” şeklinde açıklamaktadır. Aşağıdaki görselden anlaşılacağı üzere, bir görüntü üzerinde yapılabilecek manipülasyonun o görüntünün duygu ve anlam boyutunda değişimlere sebebiyet verdiği görülebilir.



Şekil 3. Bir görselin dört farklı renk karakteri ile oluşturduğu atmosfer farklılığı. (“Cinema Color Grading Pack”, Unreal Engine, 2021).

Dijitalleşen dünya ve bu ekseninde değişen film yapım teknikleri yirminci yüzyılın sonundan itibaren sinema evrenini etkisi altına almıştır. Zengin (2016:288), bu ortamı şu şekilde açıklamaktadır:

Dijital Sinema ile birlikte sinema sanatına daha çok bilgisayar dili hâkim olmuştur. İnsan öznesinin yerine geçen bu bilgisayar dili, en basit sahnenin bile bilgisayarlarla (CGI teknolojisi ile) yapılmasına neden olmuş ve

gerçeklik bilincini zayıflatmıştır. Görsel olarak zengin olan dijital dönemin filmleri illüzyonist görüntüler ve sesler sunarak oluşturduğu düşsel gerçeklikle seyirciyi etkilemekle beraber, film seyir bilincini sürekli hatırd tuttuğu için izleyiciyi filmsel gerçeklikten uzaklaştırmıştır. Analog dönemin pelikül filmleri seyirciyi film boyunca “gerçeklik” bilinciyle kancalarken; dijital sinema, büyüleyici atmosfer hipnotizesi ile seyirciyi sinemasal gerçeklikten simülasyon gerçekliğine taşımıştır.

Gül (2019:311), dijitalleşen film yapım yöntemlerinin bir sonucu olarak yönetmenlerin dijital sistemleri kendi felsefeleri ve üretim anlayışları doğrultusunda kullandıklarını ifade etmektedir. Dijital kültür ve teknolojilerin gelişimiyle doğru orantılı olarak, sinemanın da dönemseller şartlar ekseninde yeni anlatılar geliştirerek zenginleştiğini ve dönüştüğünü, teknolojik gelişmelerle de biçimsel anlamda sürekli kabuk yenilediğini söylemek mümkündür.

Dijital kültürün sinema dünyasına kazandırdığı en önemli unsurlardan birisi etkileşimdir. Web 2.0 gibi ortamların gelişmesi ve reel dünyanın sanal sosyal medyaya taşınması ile birlikte birçok alanda olduğu gibi sinema da etkileşimi yüksek bir sanat dalı olarak dönüşüm göstermiştir. Web 2.0 teknolojileriyle gelişen sosyal medya evreninin içerisindeki nimetlerden faydalanan insanlar birbirleriyle ağ kurarak o evren içerisinde yeni bir dil, yeni bir etik, yeni estetik ve buna benzer birçok kültürel normu dijital evren ekseninde dönüştürmüşlerdir. Dönüşen bu yapı, milyonlarca yıldır saltanatını koruyan reel kültürden bile daha baskın bir forma ulaşmayı başarmıştır. “Bir’den bir’e ve bir’den çok’a kurulan çeşitli biçimlerdeki bağlantılarla ağ, sadece coğrafik sınırları değil; politik, ekonomik, ideolojik ve kültürel sınırları da aşan bir etki yaratmaktadır” (Schwab 2008:5-6). İletişim alt yapısında yaşanan değişimlerin, çeşitli çatışmaları içinde taşısa da, kullanıcılar için medya ortamını demokratikleştirme fırsatı sunduğuna değinen Jenkins ve Deuze (2008: 5-6), bu fırsatın, bireyler ve topluluklar için kendi hikâyelerini anlatma, başkalarının hikâyelerine ulaşma, tartışmalara katılma ve izleme, bilgi edinme ve böylece dünya hakkında farklı perspektiflerden beslenme olanağına işaret ettiğini belirtmektedirler. Jenkins ve Deuze, bu özellikleriyle yeni medyanın, katılımcı bir kültürün oluşumuna aracılık ettiğine, kullanıcıların kültürel üretim sürecinin aktörlerine dönüşebildiğini ifade etmektedirler. Hülür ve Yaşın’ın (2016, 21) da dikkat çektiği gibi, geleneksel medya izleyicisinin edilgen alıcı pozisyonunu değiştiren yeni dönem, kullanıcıların yükselişi’ olarak tanımlanmıştır.

Geleneksel medyanın tek yönlü ve doğrusal iletişim biçiminden farklı olarak yeni medya, çok yönlü ve doğrusal olmayan bir iletişim süreci ortaya çıkarmıştır. İzleyici, okuyucu, dinleyici gibi kavramların yerine kullanıcı kavramının sosyal medya literatürünün başında olması dikkat edilmesi gereken bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Sinema filmi, bir etkileşim nesnesidir. Yönetmen film aracılığıyla seyirciyle ilişki kurar, seyirci de filmi yorumlar ve tepkisini yine filme yansıtarak aynı biçimde yönetmenle ilişki kurar. Yani bir anlamda film, yönetmen ve seyirci tarafından ortaklaşa yaratılmış olur” (Öğüt, 2004:63). Sinema nihayetinde bir endüstridir ve belirli paralar harcanıp belirli kar oranları elde etmek buradaki temel amaçtır. Sosyal medyanın oluşturduğu interaktif atmosfer ve büyük veri çalışmaları, film yapımcıları için önemli bir risk analizi aracı olmuştur. Zengin (2020: 171), Yapay Zekâ algoritmalarının sinema filmleri için risk analizi sürecini hızlandırdığını ve bir filmin üretilip üretilmemesi kararı aşamasında yapay zekâ teknolojilerinin ön plana çıktığını ifade etmektedir. Arda (2005:6), bu ortamın film bağlamında türsel kaymalara neden olduğunu belirtmektedir. Özellikle temeli gerçeklik iddiasına dayanan belgesel gibi türlerin kayganlaşmasının, bu alandaki harareti arttırdığı söylenebilir. Erkilic (2006:67) ise bu konuda, interaktifleşme ile her ne kadar izleyicilerin isteklerine göre şekillenen bir sinema olsa da, sinemanın öykü anlatma özelliği ve gerçeklikle kurduğu bağ vesilesi ile her zaman özüne döneceğini düşünmektedir.

Dijitalleşmenin sinemayı gerçeklikten her ne kadar uzaklaştırdıysa bir o kadar da yakınlaştırdığını ifade eden Erus ve Künüçen (2010:279-283), sinemanın temelinde gerçeklik hissini vermek olmasından dolayı, gerçeklikten her ne kadar kopsa da nihayetinde temel felsefesine döneceğini savunmaktadırlar. Şentürk (2016:37) ise, bu süreçte insanın da gerçeklik algısının ve tasavvurunun değişip dönüştüğünü, daha önce hiç denenmemiş yeni düşünme, bilme, görme, algılama ve hatta tecrübe biçimlerinin tezahür ettiğini ifade etmektedir. Bu noktada, dijital kültür etkisi ile gerçeklik kavramının da dönüşüm geçirdiğini söylemek mümkün görünmektedir.

1.3.3. Tüketimin Dönüşümü

Bilgi çağına geçiş ile birlikte, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin, yaşam tarzlarını değiştirdiğini, tüketimi farklılaştırdığını ve tüm bu hızlı değişimin rekabeti de beraberinde getirdiğini belirten Hepekiz ve Gökaliler (2019:763), rekabetin artmasının

yaşam tarzları kadar, tüketim anlayışını da dönüştürdüğünü, buna bağlı olarak pazarlama faaliyetlerinde de yenilikleri zorunlu kıldığını ifade etmektedirler. Sosyal medya, günümüz dijital çağının dış dünyaya açılan kapısı olma niteliğini taşımaktadır. Teknolojinin daha ilkel olduğu eski çağlara oranla günümüzde bu kapı hemen hemen tüm dünyaya açılabilen ve gün geçtikçe gelişmektedir. İnsanlık tarihinin başladığı ilk günden bugüne birçok mutasyon geçiren kapitalist üretim ve tüketim sistemi günümüz dijital çağında sosyal medyayı bir pazar niteliğinde şekillendirmekte ve ona yönelik üretim biçimleri geliştirmektedir.

Özdemir (2019:407), sosyal medyanın, bilgisayar ve mobil iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geldiğini ve yeni kültürel pratiklerin ortaya çıkmasına aracılık ettiğini belirtmektedir. Odabaşı (2019: 14-15), sosyal medya ekosisteminde dönüşen bu yeni medya yapısını, dijital medya ve sosyal medya iletişiminin egemen olduğu çok taraflı ve çok boyutlu ilişkiler ağı ile bağlantı içinde olan ve bu suretle özgürleşen bireylerden oluştuğunu belirtmektedir. Bu bireylerin ise kendisine sunulanı kabullenen pasif değil; kendisine verilmek isteneni dillendirebilen aktif nitelikte ne söylendiğinden ziyade nasıl söylendiğine değer veren bir toplumun parçaları olarak tanımını yapmaktadır. Odabaşı'nın görüşlerini pekiştirmek adına, Hülür ve Yaşın (2016, 21)'ın da dikkat çektiği gibi, geleneksel medya izleyicisinin edilgen alıcı pozisyonunu değiştiren yeni dönem, kullanıcıların yükselişi' olarak tanımlanmıştır. Geleneksel medyanın tek yönlü ve doğrusal iletişim biçiminden farklı olarak yeni medya, çok yönlü ve doğrusal olmayan bir iletişim süreci ortaya çıkarmıştır. İzleyici, okuyucu, dinleyici gibi kavramların yerine kullanıcı kavramının sosyal medya literatürünün başında olması dikkat edilmesi gereken bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır. Hedef kitlesini edilgen pozisyondan etken pozisyona geçiren bu kavram, hedef kitleye daha özgür ve interaktif bir alan sunduğunu, hedef kitlesinin kendi dünyasını yaratabileceği bir evren vaad ettiğini ortaya çıkarır.

Sinema, seyircisi veya son zamanlarda sıkça kullanılan tabirle tüketicisi ile etkileşim kurma temeli üzerine dayanan bir sanat dalıdır. Özön (1995:96), sinemanın yalnızca sanat değil, aynı zamanda bir endüstri olduğuna dikkat çekmektedir. Bir sinema filmi, ne kadar çok insana ulaşırsa endüstriyel anlamda başarısı o kadar çok olur. Bu noktada, içeriği, yapım teknikleri ve birçok unsuru dönüşüme uğramış sinemanın dijital çağda tüketicisi ile kurduğu bağın incelenmesi de elzem görünmektedir.

Sinema, doğumundaki teknik ve toplumsal koşullar itibarı ile topluca tüketilen bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Dönemin şartları düşünüldüğünde, sinemanın daha çok insana ulaşabilmesi ve hasılat elde edilebilmesi için teknik ve teknolojik imkânlar çerçevesinde, doğal olarak toplu tüketim pratiği oluşmuştur. Yirminci yüzyılın sonları ile baş gösteren dijitalleşme; televizyon, internet, sosyal medya vb. alanların gelişimine önemli bir temel oluşturmuştur. Bu dönemlerde dünyayı da etkisine alan dijital kültür; bireyselleşme ve yalnızlaşma gibi kavramları da ön plana çıkarmıştır. Bu anlamda insanların sinemaya olan ulaşımı kolaylaşmış, bu da tüketim pratiklerinin dönüşümüne zemin hazırlamıştır.

Clarke (2012:22-23), sinemanın her geçen gün küresel bağlamla daha çok iç içe geçtiğini ifade etmektedir. Clarke'a göre, yeni erişim kanallarının ortaya çıkması kültür ötesi temas olanaklarının artmış olması, bir yandan dünyayı eskisinden çok daha fazla türdeş haline getirmiş bir yandan da her kültürü biricik kılacak ve onun kendine özgü pırlıtlısını yansıtmayı sağlayacak özgüllüğe ve tekilliğe alan tanımıştır. Clarke'ın görüşünden hareketle, Andrew'in (2013:170), sinemanın dijitalleşmiş yapısı ile yirminci yüzyıl başlarındaki sinemanın yapısının benzerliği tezi tekrar gündeme gelmektedir. Yirminci yüzyıl başlarında sessiz formlarda üretilen sinema filmlerinin, herkesçe anlaşılabilir olmasından dolayı evrensel bir dil ve anlatıya sahip olduğu söylenilebilir. Bu anlamda dijitalleşmenin, kültürel anlamda etkileşimi mümkün kılan teknik olanakları ortaya koymasıyla, sinemanın sessiz çağındaki evrensel dil ve anlatım yapısını hatırlattığı söylenilebilir. Ancak, bu yeni dönemin, kendi koşullarında kendi şartlarıyla evrimleşmesi de önemli görünmektedir. Öz (2012:72), bu konuda; sinemanın bir teknolojiden çok bir sanat alanı olduğu ve seyir deneyimlerinin de bu sanatın kendisine has pratiklerini içermediği sürece ancak birer teknolojik deneyimden ibaret olarak kalacağını vurgulamaktadır.

Zengin (2016:60), tüketicinin istediği ortam ve zamanda daha ucuza, daha fazla film seyretme lüksüne sahip olmasının sinema sanatına daha demokratik bir katılım olanağı sağladığını, “ev sineması”, “bireysel sinema” gibi sinema endüstrisine de yeni pazarlar açıldığını ve bu vesile ile filmlerin beyaz perdeden sonra izler kitlesinin sürekliliğinin mümkün hale geldiğini ifade etmektedir. Öz (2012:72) ise bu durumu, sinema seyir sürecinin artık toplumsal beklenti ve tepkilerle şekillenen bir süreç değil, tamamen kişisel beklentiler üzerinden şekillenen bir süreç haline gelmesi şeklinde değerlendirmektedir. Fakat, bu dönemde bireysellik gibi kavramlar her ne kadar öne çıksa da, büyük veri vb. teknolojilerin bireylerin dijital ayak izlerinin takip edilebiliyor ve analiz edilebiliyor olmasıyla birey ve

kitle davranışları ile ilgili verilerin bu dönemde hiç olmadığı kadar elde edildiği ve kitlelere bu doğrultuda içerik üretilerek tüketimin de kontrollü bir biçimde dönüştüğü söylenilebilir.

Büyük veri, dijital çağda sinema seyir kültürünü anlama noktasında kilit bir role sahiptir. Günümüzde büyük veri işleme kabiliyeti ile, insanların kitleler halindeki davranış biçimleri, oy verme alışkanlıkları, müzik ve film zevkleri, ilgi alanları vb. birçok bilgi kolaylıkla belirlenebilmektedir. Dijital dünyada bırakılan her iz takip edilmekte, kaydedilmekte ve veriler halinde işlenip benzer yönelimlere sahip olan kişilerle toplandığında büyük veri halini almaktadır. Bu durumda, spesifik bir kitleye hitap eden bir film, dijital ortamda sürekli o kitlenin karşısına çıkmakta ve hedef kitlenin bu filmi tüketme olasılığı artmaktadır. Bu anlamda büyük verinin, sinema endüstrisinin işlevsel bir enstrümanı halini aldığı görülmektedir. Bu noktada, sinema eserlerinin üretilmesi noktasında veri teknolojilerinin etkin kullanımının; sinema alanındaki özgür yaratım ortamını dönüştürerek sinemasal anlatıların tek tipleşmesi gibi bir riski ortaya çıkardığı söylenilebilir.

Dijitalleşen dünya ve onun ekseninde sinema, internet kavramının kontrollü yapısı ile daha demokratik bir alan halini almıştır. Dijital öncesinde birçok sinema filmi çeşitli sansürlere maruz kalarak gösterim imkânları elde edememişlerdir. Fakat dijital dünyanın bu tarz erişim engellerini ortadan kaldırdığı söylenebilir. Dijital dünya aynı zamanda, fiziki ortamda saklanması çeşitli sorunlar teşkil edebileceği filmlerin de kalıcı olmasını ve arşivlenmesini kolaylaştırmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

BELGESEL SİNEMANIN GELİŞİMİ, ANLATI YAPISI VE ALT TÜRLERİ

Belgesel sinema, yapısal ve içeriksel anlamda kurmaca sinemadan ayrılarak kendine özgü bir dil ile gerçekçi yaklaşımı temsil etmesiyle, kuramsal anlamda yeni bir çerçeve oluşturmuştur. Zaman içerisinde gelişen belgesel film anlatıları, sinemanın bir türü olan belgesel sinemanın da kendi içerisinde gözlemci, açıklayıcı, edimsel ve şiirsel gibi biçimlerde yeniden üretilmesi ve konu farklılıkları noktasında da yeni yaklaşımlar geliştirilmesi doğrultusunda türlere ayrılmıştır. Aynı zamanda, dijital teknoloji faktöründen ayrı olarak sinema teknolojilerindeki ses ve renk gibi unsurların sinemanın anlatı imkanlarına dahil olması, sinemanın içerik, anlatı ve tüketim gibi noktalarda yeni pratikler geliştirmesine zemin hazırlamıştır. Bu bölümde, belgesel sinemanın kuramsal yapısı ortaya koyularak dijitalleşme dönemine kadarki dönüşüm sürecinin ele alınması amaçlanmaktadır.

2.1. Belgesel Sinema Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Sinema, ortaya çıktığı günden itibaren her geçen gün yeni teknolojiler, yeni teknikler ve yeni anlatı biçimlerinin ekseninde gelişim göstermiştir. Bu noktada, zamanla sinemanın kapsamı genişlemiş, ortaya konulan yeni film yapım teknikleri ve yeni anlatı biçimleri, sinemada türsel bir tasnif ihtiyacı ortaya çıkarmıştır. Bu noktada, belgesel kavramı sinemanın içerisinde yeni bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Jacobs (1979), belgesel sinemanın 1894 ile 1922 yılları arasındaki yaklaşık otuz yıllık bir zaman dilimi içinde yavaş bir şekilde geliştiğini, sonunda diğer film türlerinden farklılaşarak özgün bir tür olarak ortaya çıktığını ifade etmektedir.

Belgesel Sinemanın ortaya çıkışı veya ilk belgesel filmin hangisi olduğu hususunda bir fikir birliği söz konusu değildir. Bunun nedeni, sinemada tür ayrımına gidilmeden evvel yapılan birçok filmin belgesel film özellikleri taşıdığına dair görüş ve belgesel sinemanın *Nanook of the North* (Robert Flaherty-1922) ile başladığına dair görüşlerin çatışmasından kaynaklanmaktadır.

2.1.1. Belgesel Sinemanın Tarihsel Gelişimi

Akbulut, (2010:119-1249), sinema tarihinin, belgesel filmle başladığını, Lumière kardeşlerin kaydettiği trenin gara girişine ait ilk görüntülerin, sinemanın ve de belgesel sinemanın gerçek ile, gerçeklik ile ilişkisini de belirlediğini ifade etmektedir. Özön de (1985:145), sinema tarihindeki ilk filmlerin belgesel sinema türünün de ilk örnekleri olduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda Jacobs (1979:2), perdeye yansıyan ilk hareketli görüntüleri, belgesel filmin özelliklerine dair ilk ipuçları olarak değerlendirmektedir. Bu noktada, belgeselin salt görüntü kaydından fazlası olduğuna dair görüş öne süren bazı kuramcılar bu fikirleri reddetmişlerdir.

Demoğlu (2013:40), belgeselin sadece var olan görüntülerin müdahalesiz kaydından fazlası olduğunu, belgeselin gerçeklikten fazlasına ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Demoğlu, belgeselin sinemanın başlangıcında Lumiere kameramanlarının çektiği gezi ve haber filmleri ile adı konulmazdan önce kendini göstermeye; Dziga Vertov, Robert Flaherty ve İngiliz Belgesel Okulu'nun kurucusu John Grierson'un çalışmaları ile estetik ve politik bir medya haline gelmeye başladığını ifade etmektedir.

Belgesel sinemayı Robert Flaherty'nin Nanook of the North filmi öncesi ve sonrası şeklinde ayıran Musser (2008:117), geleneksel belgeselin başlangıcı için bu filmi işaret etmektedir. Musser, Kuzeyli Nanook için, günümüzün yenilikçi ve ilerici sinemacıları tarafından kutsanan güçlü ve katılımcı sinemacılık öğelerini sergilediğini ifade eder. Bu görüşe paralel olarak Jacobs (1979), Kuzeyli Nanook'un kurmaca sinema dışında kalan filmler için yeni bir türün habercisi olduğunu ifade eder. Aynı zamanda Paul Rotha da (2000:52), belgesel sinemanın doğuşuna dair bir tarih belirlemesinin faydalı olacağı fikrinden hareketle belgesel filmin gerçek başlangıcının Flaherty'nin Nanook filmi olduğu ifade eder. Rotha, aynı zamanda Kuzeyli Nanook'u, 1923 yılında Dziga Vertov'un çalışmalarının izlediğini, 1927 yapımı Alberto Cavalcanti'nin 'Rien que les heures' filmini ve 1929'da John Grierson'un yönettiği 'Balıkçı Tekneleri' filmini ilk belgesel filmler olarak gösterilebileceğini belirtmektedir. Bu noktada, belgesel sinemanın başlangıcına dair net bir fikir birliğinin olmadığını söylemek mümkündür.

Sinemanın doğup gelişim gösterdiği yirminci yüzyılın ilk çeyreğine bakıldığında, savaşlarla yeniden şekillenen bir dünya portresi görünmektedir. Bu noktada yeni bir keşif olan sinemanın kitle kontrolü açısından gücü keşfedildiğinde devletler bazında sinemaya

verilen önemin arttığını da görebiliriz. Adalı (1986:23), Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı kötümser ortamda insanların bilgi edinme ve gidişattan haberdar olma arzusunun tetiklendiğini belirtmektedir. Bu ortamın, sinemanın belgesel yönünün ortaya çıkması açısından bir zemin hazırladığı ve süreci hızlandırdığı söylenebilir.

Belgesel sinemaya salt bilgi verme özelliğinin dışında yeni bir anlatı formu kazandıran Robert Flaherty'e atfedilen önem oldukça büyüktür. Charles Musser, Paul Rotha, John Grierson gibi belgesel alanında çalışan birçok kuramcı ve yönetmen bu alandaki ilk filmin Flaherty'e ait 1922 yapımı "Kuzeyli Nanook" filmi olduğu görüşü oldukça yaygındır. Adalı (1986:26), Flaherty'nin belgesel sinemada doğalcı akımın en önemli ve ilk yönetmeni olduğunu ifade etmektedir. Adalı'ya göre Flaherty, yazılı bir metne sadık kalmak yerine konusunu gözlemlemek üzere gerektiğinde yıllarca gözlem yapar, filmine alacağı insanlarla birlikte yaşayıp onları tüm yönleriyle analiz eder. Mükerrrem ise (2016:76) Flaherty için; "Gerçek insanları, doğal yaşam alanları içinde, gerçek ritüellerini gerçekleştirirken, geçmiş ve gelecek arasında romantik, şiirsel bir bağ kurarak aktarır." ifadelerini kullanmaktadır. Bu noktada Flaherty'nin hem var olan gerçekliği en iyi biçimde içselleştirip aktarma noktasında hem de yeni bir belgesel film dili oluşturma noktasında önemli bir yöntem keşfettiğini söylemek mümkündür. Bu fikre paralel olarak Öngören (1991:142), Flaherty'nin Dziga Vertov ve John Grierson ile birlikte belgesel sinemanın kuramsal çerçevesini inşa ettiklerini ve belgesel filme dair bir gramer oluşturdıklarını ifade etmektedir.

Belgesel sinemanın gelişiminde yaptığı çalışmalar ve imza attığı filmlerle önemli yapı taşlarından biri olan Dziga Vertov'a da atfedilen önem oldukça büyüktür. Yönetmen kimliğinin yanı sıra yaptığı kuramsal çalışmalarla belgesel sinemaya önemli katkılar sunan Vertov'un, gerçekçi kuramın öncülerinden biri olarak, kendisinden sonra gelen birçok yönetmeni etkilediği ve İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Cinema Verite (Gerçekçi Sinema) gibi akımların oluşturdıkları dil anlatılarında Dziga Vertov'un manifestolarını temel aldığı söylenilebilir.

Vertov'un (2007: 85) sinemaya dair söz konusu manifestosunun bir bölümü şu şekildedir:

Dramatikleştirilmiş sinema insanlığın afyonudur. Kahrolsun beyaz perdenin ölümsüz kralları ve kraliçeleri, Yaşasın öncülerin sıradan hayatlarında ve tezgahlarının başındaki çekimleri. Kahrolsun burjuvazinin düzmece

senaryoları! Yaşasın hayatın kendisi! Dramatik sinema kapitalistlerin elinde öldürücü bir silahtır. Günlük yaşamımızdaki devrimci uygulamalarımızla bu silahı düşmanın elinden alacağız. Çağdaş sanatsal dramalar eski dünyanın kalıntılarıdır. Bu, devrimci perspektiflerimizi burjuva sosuyla yavanlaştırma girişimidir. Hayatımızın sahnelenmesine son verin! Bizleri olduğumuz gibi çekin. Yazarın senaryosu hakkımızda uydurulmuş hikâyelerden başka bir şey değildir. Her birimiz diğerlerininkini aksatmadan kendi işlerine devam etmelidir. Kinoks'ların amacı rahatsız etmeksizin sizi çekmektir. Yaşasın devrimin sinema-gözü! Biz ilan ediyoruz ki, romanlaştırılmış, tiyatrolaştırılmış eski filmler ve diğerleri cüzzamlıdır.

-Onlara yaklaşmayın!

-Gözlerinizle dokunmayın!

-Ölüm tehlikesi vardır!

-Bulaşıcıdır!

Biz Kinoks sinemasını Müzik, Edebiyat ve Tiyatro gibi diğer sanatlardan arıyor ve bize özgü bir ritm arıyoruz. Bunu da ancak şeylerinin devinimlerinde bulabileceğimizi sanıyoruz. Biz sesleniyoruz: Romanın tatlı kucaklaşmasından, Psikolojik romanların zehrinden, Aşk tiyatrosunun sıkıcılığında, Kaçın! Müziğe sırt çevirin!

Vertov'un manifestosundaki bu sözlerden anlaşılacağı üzere Vertov'un da bir propoganda hareketi üstlendiği açıkça ortadadır. Dönemin koşulları göz önünde bulundurulduğunda Sovyetler Birliği'nin ideolojik yapısını Sovyet sinemasının da temellerinde bulmak mümkündür. Sinemanın manipülatif ve uyuşturucu yönünün keşfedilmesinin, savaş ortamından yeni çıkan toplumların kontrol edilmesi noktasında önemli bir görev üstlendiği söylenebilir. Sinemanın bu yönüyle gerçeklik noktasında eksik kalmasıyla, dönemin koşulları çerçevesinde belgesel sinemanın adının koyulması noktasında önemli bir unsur olarak görmek mümkündür.

Erdoğan (2007:15), manifestoların entelektüel zihinlerden çok aşırı uçlara yapılan vurgularla halkı etkileme yönünde bir amaç barındırdığını ifade eder. Öngören ise (1991:51), Vertov'un Sovyet ideolojisini halka etkili bir biçimde aktarma misyonu ile hareket ettiğini ifade eder. Demoglu' na göre (2013:17), Vertov bu etkiyi, gerçekliği estetik bir biçimde

kurgulayarak ve kamerayı gündelik hayatın içerisine sokup alışılmışın dışına çıkararak sağlamıştır. Öngen ise (2021:414), Vertov'un "Kameralı Adam" filmine atıf yaparak, filmde senaryoya dair hiçbir dramatik unsurun olmadığını ve Vertov'un, filmde görüntüler aracılığıyla uluslararası mutlak bir dil yaratmayı hedeflediğinin altını çizer. Öngen'e göre Vertov bu yönüyle okuma yazma oranı düşük olan Rus halkına sinemanın dilli aracılığıyla Sovyet rejimini etkili bir biçimde anlatma gayesi içerisindeydi.

Oluşturduğu belgesel dili, yapmış olduğu kuramsal çalışmalar ve belgeselle ilgili "Gerçekliğin yaratıcı bir şekilde işlenmesi veya yorumlanması" (1968: 343- 347) şeklinde en yaygın kullanılan tanımlamalardan birini yapan John Grierson, belgesel sinema alanındaki en çok önem atfedilen isimlerden biridir. Kapancık (2018:23), Birleşik Krallığın gerek demokraside gerekse sanayileşmede dünyanın önde gelen ülkelerinden birisi olmasından dolayı yaşanan sosyal çatışmaların Grierson'un belgesel sinemasının temel anlatısını oluşturduğunu ifade eder.

Akbulut (2012:22), Grierson'un sinemayı sanattan önce bir iletişim biçimi olarak gördüğünü, bu yüzden sinemayı sanatın değil, ahlakın, ideolojinin ve siyasetin hizmetinde olması gerektiği şeklinde bir anlayışın olduğunu ifade eder. Grierson'a göre sinemacıya düşen iş bilgilendirmek, eğitmek ve insanlık durumunu ortaya koymaktır. Bu noktada Grierson'un temel sinema anlayışının Vertov ile benzerlik gösterdiğini söylemek mümkündür. Coşkun (2003:139), Grierson'un, Flaherty'nin lirizmi ve Vertov'un sinema-gerçek kuramını kullanarak farklı bir sentez ortaya koyduğunu, bu iki isimden temelde farklı olarak ise, kurmaca sinemanın dramatik yapısını belgesele adapte ederek belgeseli salt bilgi veren yapıdan ayırdığını ifade etmektedir. Coşkun'un dikkat çektiği bir diğer husus ise, Amerikan sinemasına öykünmekten öteye geçemeyen İngiliz sinemasının bu sayede yeni bir anlatı formu kazanmasıdır.

2.1.2. Belgesel Sinema Kavramı

Aufderheide (2007), belgeselin İngilizce karşılığı olan 'documentary' kelimesinin etimolojik kökenini, Latince de eğitmek anlamına gelen 'docere' kökünden türediğini ifade etmektedir. "Belgesel" kelimesinin Türkiye'de ilk olarak görülmesi ve kullanılmaya başlamasını ise Erkılıç, (2015:109). "Grierson'un Flaherty'nin *Moana* (1926) filmi için yazdığı eleştiride ilk kez kullandığı "documentary" kavramı, Türkiye'de önce "belge"

sözcüğü ile karşılanıyor:“belge sinemacılığı”, “belge filmleri”, “belge sinemacılarımız” gibi ifadeler kullanılıyor. Fransızca’daki “documentarie” veya İngilizce’deki “documentary” “document” sözcüğünün karşılığı olan “belge” şeklinde çevriliyor.” şeklinde ifade etmektedir.

Sinemanın, gerçekliğe öykünme ve gerçeği soruşturma/gerçeği yakalama olmak üzere iki temel yaklaşım içinde yeniden üretildiğini ifade eden Sözen (2010:243), gerçekliğe öykünmenin kurmaca film yapısının omurgasını oluştururken, gerçeği soruşturma/gerçeği yakalama yaklaşımının ise belgesel sinemanın varlık nedenini oluşturduğunu ifade etmektedir. Bu yöntemdeki amacı Sözen, “Gerçeğin ardındaki gerçeğin, sürecin ardındaki sürecin araştırılarak dünyaya, olaylara ve olgulara ‘bilgi ’tabanlı bakabilmeyi yaratabilmek.” şeklinde açıklamaktadır.

Aytekin (2013:3), belgesel sinemayı, klasik ilerlemeci tarihin içerisinde barındırmadığı gündelik yaşamın, sıradan insanların hikâyelerinin ve toplumsal değişimlerin izlerinin sürülebileceği en önemli alanlardan biri olarak tanımlamaktadır. Ulutak ise (1995:45) belgesel sinemayı, “Belgesel film, insanların birbirleriyle ve çevresiyle olan ilişkilerinden doğan, günlük yaşam içindeki çeşitli toplumsal sorunları, olayları, olguları kaydeden, araştıran, çözümleyen, yorumlayan bir film türüdür.” şeklinde tanımlamaktadır. Arın ise (2002), Grierson’un tanımına eklemelerde bulunarak: “Belgesel sinema, etik ve estetik değerler göz önünde bulundurularak, evrensel mesaj barındıracak şekilde, belgelere dayandırılarak gerçeğin yeniden yorumlanmasıdır.” şeklinde bir belgesel film tanımı yapmaktadır.

1948 yılında Çekoslovakya’da gerçekleşen Belgesel Dünya Birliği toplantısında belgesel film için mutabık kalınan bir tanımlama yapılmıştır. Bu toplantıya toplamda 14 ülkenin belgesel sinemacıları katılmış ve tanımın altına imza atmışlardır. Rotha (2000: 22), bu tanımı şu şekilde aktarmaktadır:

Belgesel film, selüloidin üzerine kayıt yapmanın tüm yöntemleri ile gerçekliğin herhangi bir görünümünün yorumlanması, olaylara dayanan çekimler ya da oluşumlar ile bir duyum ya da neden yaratma, insanın bilgi ve kavramasını genişletme, ekonomi, kültür ve insan ilişkilerine yönelik çözümler sunma ve uyarma amaçlı yapımlar ortaya koymak anlamına gelmektedir.

Belgesel sinemayla ilgili yapılan tanımları çeşitlendirmek gerekirse, Bluem (1965:33), belgesel sinemanın AMPAS (The Academy of Motion Picture Arts And Science) tarafından yapılan tanımını şu şekilde aktarmaktadır: “Önemli tarihi, sosyal, bilimsel veya ekonomik konuların ya oluş anında ya da yeniden yapılandırarak görüntülendiği, olaylara dayanan içeriğin, eğlenceye oranla daha fazla vurgulandığı filmler.”

Barsam (1998:376) sinemayı, fiction (kurmaca-öykülü-düşsel) ve non-fiction (belgesel, düşsel olmayan, anlatsal) şeklinde tasnif etmektedir. Abisel ise (1995:40-41), türler arasında uzlaşmaya varılan temel ayrımın kurmaca, belgesel ve deneysel/avant-garde olduğunu ifade etmektedir. Bu noktada, sinemada türlerin temelindeki iki farklı yol ortaya çıkmaktadır. Abisel’in dikkat çektiği deneysel/avant-garde sinema her ne kadar kendi kimliğini kazanmış olsa da temelinde Barsam’ın tasnifinde değindiği kurmaca-düşsel çerçevesinin içerisinde yer almaktadır.

Nichols (2017:35), belgesel filmin, gerçek kişilerin ve gerçek olayların işlenmesi yönüyle olayları doğrudan görmemizi sağlayan bir araç olduğunu ifade eder. Nichols’e göre bu gerçek öykülerin herhangi bir kurgusal alegori sürecinden geçmemesi, gerçekliğin seyirciye doğrudan geçmesini sağlayarak anlatıyı daha sade bir hale getirmektedir. Belgesel sinemanın kurmaca ile olan ayrımında; belgeselin stüdyo dışına çıkarak hayatın kendisini gözlemlemesi ve toplumsal gerçekliğe yakından tanık olması özelliğine dikkat çeken Grierson ise (1968, 343-347), gerçek karakter ve gerçek mekânın stüdyoya ve kurmaca öyküye kıyasla sinema diline daha fazla katkıda bulunacağını ve yönetmene yaratıcı yorum yapması açısından geniş olanaklar sağlayacağını ifade eder. Bu yorumun, dönemin şartları içerisinde tutarlılık oranının yüksek olduğu söylenilebilir. Fakat, teknolojinin gelişim göstermesiyle birlikte stüdyo ortamlarının gerçek mekânlarla arasındaki sundukları olanak farklılıklarının da günden güne değiştiğini söylemek mümkündür.

Belgeseli kendi içerisinde ikiye ayıran Arın (2001), ‘belgesel’ ve ‘bilgisel’ olmak üzere iki farklı yapıdan söz etmektedir. Arın, bilgisel filmleri her ne kadar estetik ve sinematografik kaygılarla çekilmiş, öykü bütünlüğü olan ve sinema özelliklerini içinde barındıran filmler olsalar da belgesel filminden ayrı değerlendirilmesi gerektiğini söylemektedir. Arın (“Süha Arın ile Röportaj”, 2022), bu konu ile ilgili şu örneği vermektedir:

Örneğin, seyrediyoruz arslanların hayatı. Nasıl avlanıyorlar; yavrularına avlanmayı nasıl öğretiyorlar, nasıl bir aile düzenleri var; anne yavrularını ne zaman kendi başlarına bırakıyor; avı nasıl paylaşıyorlar ve geride kalan kemik ve av artıklarını yiyen çakallar vb... sonuna kadar izliyoruz filmi ve hoşça vakit geçiriyoruz. Ve bu, “belgesel” diye yayınlanıyor, ama ben bunu “belgesel” olarak tanımlayamıyorum. Ben bu tür filmleri “bilgisel” ve “belgesel” diye ikiye ayırıyorum. Arslanların yaşamı ile ilgili bilgiler veren bu filme ben "bilgisel" diyorum. Çünkü bu tür filmler ağırlıklı olarak bilgi verir. Sırf arslanların hayatı ile ilgili kuru kuruya bir film evrensel bir mesaj içermiyor, sadece bilgi veriyor. Ben "bu arslanlar şu kadar ay hamile kalırlar; şu kadarken annelerinden ayrılırlar, şöyle aile düzenleri var; yavrularına avcılık deneme eğitimi yaptırırlar" gibi bilgiler öğreniyorum. Ama, aslanlarla ilgili bir başka film seyrediyorum. O filmde ise yönetmen, “Arslan karnını doyuracak kadar avlanır. Karnı doyduktan sonra başka hiçbir hayvana zararı dokunmaz.” diyor. İşte yönetmen birdenbire evrensel bir mesaj yüklüyor bu arslan filmine. Yani, insanoğluluyla arslanı karşılaştırıyor. “Arslanın insanoğlu gibi sınırsız bir ihtirası yoktur, karnı doyduğu zaman durmasını bilir; ama, insanoğlu durmaz, insanlar bu yönleriyle arslanlardan daha vahşidir!” demeye getiriyor. İşte böyle bir evrensel mesaj yüklendiği zaman, aynı arslan filmi; “bilgisel” olan arslanlarla ilgili bu film, birdenbire “belgesel” bir nitelik kazanıyor.

2.1.3. Belgesel Sinemada Gerçeklik ve Anlam

Sinemada gerçeklik, sinematografin ortaya çıkıp gelişim göstermesiyle birlikte sinemanın en temel tartışma alanlarından bir tanesi olarak değerlendirilmektedir. Ortaya çıktığı ve yavaş yavaş gelişim gösterdiği emekleme yılları itibarı ile sinemanın, çeşitli çekim ve kurgu teknikleriyle seyirci algısını istenilen yönde şekillendirilebilmesi dolayısıyla manipülatif anlamda ciddi bir silah olarak görüldüğü ve kullanıldığı söylenebilir. Sinemada sesli döneme geçiş ile birlikte, gerçeklik kavramının sinema evreni içerisinde daha fazla tartışılır hale geldiği söylenilebilir. Görsel ve işitsel bir sanat olması yönüyle sinemanın, bu gelişmelerle birlikte hem gerçekliğe daha yakınlaştığı hem de anlatısal anlamda çeşitlendiği

söylenbilir. Bu noktada sinemasal olanakların gelişiminin, hem belgesel sinemanın doğuşu ve gelişiminde hem çeşitli akımların ortaya çıkmasında önemli rol oynadığı söylenbilir.

Sinemanın, gündelik algı dünyasının bir benzerini yaratmaya çalışarak sinema izleyicisine gerçek dünyayı izlediği filmin devamı yanılması oluşturmayı hedeflediğini ifade eden Adorno'ya göre (2011: 55), “yapım teknikleri, ampirik nesnelere ne kadar yoğun ve boşluk bırakmayacak biçimde kopyalayabilirse, dışarıdaki dünyanın beyaz perdede gösterilenin kesintisiz bir devamı olduğu yanılması yaratmak da o kadar kolay olur.”

Gerçeklik, belgesel sinemanın haricinde de sanat yapıtlarındaki başlıca tartışma konularından bir tanesi olarak gösterilebilir. TDK gerçekliği; “Bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu” (Türk Dil Kurumu, 2022) şeklinde tanımlamaktadır. Gerçeklik kavramının her geçen gün daha esnek bir anlamı ifade ettiğinin altını çizen Çöm (2019:201), bu tartışmanın temelinde; sanatın bir taklit, sanatçının ise bir taklit ustası olduğu düşüncesinin olduğunu savunmaktadır. Öngen (2021:415), belgeseldeki gerçeklik sorununun belgeselin temsil ettiği gerçeklik ile vuku bulan gerçek dünyanın çatışmasından kaynaklandığını ifade etmektedir.

İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga akımının gerçekçi sinema dilinin dünyaya yayılımı noktasında önemli bir etki gösterdiğini ifade eden Nochimson (2013:64), Yeni Gerçekçilik akımının, yenilikçi set tasarımı yaklaşımıyla, Yeni Dalga akımının ise, mekânda çekim, profesyonel olmayan oyunculara ve doğal ışığa duyulan ilgiyi arttırmasıyla gerçekçi sinema dilinin gelişimi noktasında önem arz ettiğini savunmaktadır.

Belgesel filmin nesnel gerçeklikle, anlatsal filmin ise yapıntısal gerçeklikle ilgili olduğunu ifade eden Büker (1990), görüntüsel gösterenin seyirciyi gösterilene ulaştırması durumunda filmin anlatı, göndergeye ulaştırması durumunda ise belgesel olduğunu savunmaktadır. Bu duruma örnek vermek gerekirse; Jean Luc Godard'ın hayatından esinlenilerek yapılan bir belgesel, yapıntısal gerçeklik üzerine kurulacağı için bu bir anlatı olacaktır. Fakat, Jean Luc Godard'ın hayatını gerçek kişiler ve mekânlar ile işleyen bir film belgesel olacaktır. Büker'e paralel olarak, kurmaca sinemada kendini saklamaya çalışan bir gerçeklik kavramından söz eden Nichols (1991:16), kurmaca sinemada gerçekliğin, mantıklı bir dünyayı gerçek gibi göstermeye; belgeselde ise, gerçekliğin tarihsel dünya ile ilgili bir görüşü inandırıcı kılmaya hizmet ettiğini ifade eder.

Belgesel sinemada gerçekliğin çok çeşitli olduğunu ve genellikle yönetmenin bakış açısını içerdiğini ifade eden Demoğlu (2013:43), bir olayın müdahalesiz ve kesintisiz biçimde plan sekans kaydının dahi gerçekliği olduğu gibi yansıtamayacağını, gerçeklikten bahsedebilmek için, konunun bir süreç içinde değerlendirilmesi, neden-sonuç ilişkilerinin ortaya konulması ve karşıt görüşlere de yer verilmesi koşullarının yerine getirilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Belgesel sinemanın temel sorununun“ gerçek” ve “gerçekle kurulan ilişki” üzerine olduğunu belirten Pezzella (2006:39), sinema perdesinde görülenlerin“ gerçek” değil, ışık ve gölgeden oluşan bir simülakr olmasına karşın, izleyicilerin perdede gördüklerine gerçekliğin bazı değerlerini atfetmeleri konusunda ikna edildiğini ifade etmektedir. Bu görüşten hareketle, sinemasal olanakların hiçbir koşulda gerçekliği tam anlamıyla yakalayamayacağını söyleyebiliriz. Belgesel sinemada yorumu, sanat olma noktasında olmazsa olmaz bir fırça darbesi olarak nitelendiren Kutay ise, bu hususta (2003:71-76), belgeselde yönetmen konusuna her ne kadar salt gerçekçi bir tavırla yaklaşırsa da, kameranın var oluşunun, yorumu ortaya çıkardığını belirtmektedir. Bu durumda, sinemada salt gerçekliği yakalamanın erişilmez bir hedef olduğu söylenebilir. Bu noktada, Rabiger’in (1998:3), yıllar geçtikçe belgesel anlatılarının çeşitleneceği ve gerçeklik tartışmalarının yeni kuşaklar tarafından devam ettirileceği, fakat; belgesel ruhunun temelinde gerçek insan ve gerçek olayların olması durumunun vazgeçilmez olduğu görüşünden bahsetmek isabetli olacaktır.

Sinemanın, gerçekliğin basit bir kopyası olduğu ‘genellemesi’ni kısıtlayıcı olarak nitelendiren Frampton (2013:16), sinemanın kendine has ayrı bir evreni olduğunu ifade eder. Frampton’a göre sinema, açı, ışık, kostüm vb. teknik unsurların dışına çıkmış, yeni bir evren inşa etmiştir. Bu noktada, Frampton’un bahsettiği unsurlar doğrultusunda sinemanın kendine özgü inşa ettiği evreninin kurmaca ve belgesel film ayrımında önemli bir husus olarak dikkat çekmektedir. Kurmaca anlatısı, yeniden inşa edilen bir evrenin görsel ve işitsel bir aktarıcısıyken, belgesel filmlerin, hali hazırda inşa edilmiş bir evrenin aktarıcısı olma gibi bir sorumluluğunun olduğu söylenilebilir. Belgesel filmde gerçekliğin yanında önemli bir unsur olarak güvenilirliğe dikkat çeken Giannetti (1982:334-337), kurmaca film yapımında yönetmenin gerçek olaylar ve gerçek karakterlere benzeyen olaylar ve karakterlere başvurarak hikâyesinin güvenilirliğini arttırdığını savunur. Fakat, gerçek dünya ile film evreni her ne kadar tutarlı olursa olsun, izleyici bir kurmaca filmi izlerken olayların

profesyonel oyuncular tarafından taklit edildiğinin farkındadır. Bu noktada Giannetti, belgesel sinemacıların gerçeklik ile ilişkisini, “Belgesel sinemacı gerçekliğe artistlik yalanlar değil, güvenilir olgular kullanarak ulaşır.” şeklinde açıklamaktadır. Tüm sanat dallarında olduğu gibi sinema sanatı için de keskin sınırlar çizilemeyeceğini vurgulayan Çöm ise (2019:201), yönetmenin hayata ve sanata bakışının önemli bir değişken olduğunun, gerçekliği bozmak ya da gerçeğe sadık kalarak ‘olduğu gibi’ aktarmaya çalışmanın da yönetmenin elinde olduğunun altını çizmektedir

2.2. Belgesel Sinemada Sinematografi

Özgen (2019:173), 'sinematografi' kelimesinin etimolojik kökeninin Yunanca *kine* (hareket) ve *graphos* (yazı) kelimelerinin bileşik kullanımından türetildiğini, birleşik anlamının ise, ‘ hareketle yazı yazmak ’olduğunu ifade eder. Sinematografinin; düşünce, hareket, duygu durumları vb. iletişim biçimlerinin görsel dille anlatılma süreci olduğunu ifade eden Brown’a göre (2014:2), sinemasal teknik, bir filmin diyaloglar ve hareketlerden oluşan içeriğine anlam ve alt metin katmanları eklemek için kullanılan yöntem ve tekniklerin tümünden oluşur. Özgen ise (2019:173), kameraların kaydettiği hareket ve devinimler ile kurulan grameri ‘sinematografi’ olarak adlandırmaktadır.

Adanır (2003:53), filmsel göstergenin devingen bir ışık huzmesi olduğunu, dolayısıyla gerçek olmadığını belirtir. Adanır’a göre sinematografik inandırıcılığın en önemli koşulu devinimdir. Çöm (2019:84), sinematografiye hâkim olabilmek için iki temel yetkinliğe sahip olunması gerektiğini ifade eder. Bunları ise; “teknik yetkinlik olarak sinematografi” ve “dilsel yetkinlik olarak sinematografi” şeklinde ayırır. Hunt vd. göre (2012:23), filmler birbirinden bağımsız birer göstergeler denizidir. Sinemacının görevi ise; film içerisindeki görsel bilgi akışını düzenleyerek filmin gerçekliğini inşa edip izleyicinin filme yükleyeceği anlamı şekillendirmektir. Bu şekilde izleyicinin deneyimi de şekillendirilir ve film amacına ulaşır.

Brown (2010: 68), hareketli görüntünün temellerinde yer alan resim sanatı ile sinemayı sinematografik unsurlar çerçevesinde şu şekilde değerlendirmektedir:

Klasik tabloları incelemek yararlıdır; çünkü ressamlar bütün öyküyü tek bir resimle anlatmak durumundadır (üstelik ses ve altyazı yardımı olmadan). Bu yüzden ressam, tablonun öyküsünü anlatmak için görsel dilin bütün olanaklarını

kullanmak, onu altanlamlar, sembolizm ve duygusal içeriklerle donatmak zorundadır. Kubrick, Welles ve Kurosawa'nın filmlerinde olduğu gibi, tablolara da hiçbir şeyin orada tesadüfen yer almadığını bilerek bakmak gerekir.

Brown'un ifadelerinden hareketle, sinematografinin film sanatı içerisinde görsel bir düzen oluşturma noktasında hayati bir paya sahip olduğu düşünülebilir. Bu noktada, anlatılmak istenen hikâyenin unsurlarının sinematografik imkânlar seferber edilerek düzenlendiği ve sunulduğu söylenebilir.

Sinematografinin belgesel sinemadaki kullanımına baktığımızda ise; ışık, görsel düzenleme, müzik, oyunculuk vb. sinematografik unsurların gerçekliği dönüştürücü etkisi nedeniyle kullanımlarının farklılık gösterdiği söylenilebilir. Bu doğrultuda; belgesel filmlerde mümkün olduğunca doğal ışık kullanımının tercih edildiği, sanat yönetiminin sınırlı olduğu, gerçek oyuncular ile filmin kültürel atmosferine uygun müzikler kullanımının tercih edildiği sonucuna ulaşılabilir. Bu sınırlılıklar çerçevesinde Kuruoğlu (2006: 102-103), belgesel filmin sinematografik çözümlerini yakın çekim, alan derinliği, ses kurgusu ve kurgudaki ani kesmeler şeklinde değerlendirmektedir.

2.2.1. Görüntü Düzenlemesi

Temelde görsel ve işitsel bir sanat olarak kabul gören sinemanın, temel iki unsurundan bir tanesinin görsel bir dil yaratımı, diğerinin ise, ses evreninin tasarımı olduğu söylenebilir. Mükerrrem, (2012: 14), sinemada düşüncenin somutlaşma sürecinin görsel düzenlemeden başladığını ifade eder. Ona göre; içerik, oyuncuların mahareti, kurgu, drama unsurları, ana düşünce vb. şeyler sürecin devamında gelişir. Sinemayı bir görüntü sanatı olarak tanımlayan Güngör (1994:10-11), sinema biçiminin temel malzemelerinin; “çizgi, şekil, ışık, gölge, ton, renk, leke, derinlik, ölçek, bakış açısı” olduğunu ifade etmektedir.

Çerçevenin “bilgi” taşıması işlevi ile, basit bir görüntüden öte bir anlam taşıdığını ifade eden Brown (2010:2), bu bilgilendirmenin belirli bir düzen ve anlamsal bütünlük içerisinde olması gerektiğini belirtir. Bu şekilde, seyircinin bakışını ve dikkatini planlı bir şekilde yönlendirerek bilginin bilinçli bir şekilde iletilmesi sağlanır. Brown, bir görsel dizimin aynı zamanda dış ses, diyalog ve başka açıklama araçlarının yardımı olmadan da kendi başına anlam, üslup, ruh, hava ve alt metin aktarabilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Sessiz dönem sinemasında olduğu gibi, görüntü sinemasal anlatının temelini oluşturmaktadır.

Sinemanın ortaya çıktığı ilk yıllarda çekilen filmlere bakıldığında; bir trenin istasyona gelişi, bir abidenin yıkılışı, insanların sokaklarda yürüyüşü gibi durumların görüntülenmesinden öteye gidilemediği, bu nedenle de bu yıllarda tam anlamıyla bir görüntü dilinin varlığından söz edilemeyeceği söylenilebilir. İlerleyen yıllarda film çalışmalarının çeşitlenmesi, Sovyet sinemacıların; çekim ölçekleri, anlamsal manipülasyon ve kurgu gibi unsurlar üzerinde çalışmaları, görsel dilin gelişimi açısından oldukça önemli görülebilir. Bu sayede; kameranın konuya bakışının çeşitlenmesinin çeşitli anlamlar ortaya çıkarabildiği, kurguda çeşitli kesme yöntemleri ile zamanın ve gerçekliğin manipülasyona uğrayabildiği ortaya çıkmıştır diyebiliriz. Bu gelişmeler doğrultusunda, sinemada anlatım yöntemlerinin çeşitlendiği, görsel dilin de bu anlatı yapısının temelinde yer aldığı söylenilebilir.

Kamera açılarının yönetmenlerin üslubu olduğunu belirten Kılıç (2003:54), kamera açıları ile izleyicilerin konuya ne yönden bakacağını belirlediğini ifade eder. “Güç-ezilmişlik, neşe- bunalım, varlık-yokluk vb. temalar sadece kamera açısının düzenlenmesiyle sağlanır.” Kamera açılarının farklı biçimlerde kurgulanması ile neşe-üzüntü, av-avcı, iyi-kötü, vb. temalar vurgulanır. Bu durumu Microcosmos (1996) belgeselinden bir örnek ile destekleyen Ekinci (2014:39), bu belgeselde alt açıdan bir kuş görüntüsünün akabinde tepeden karıncaların görüntüsünün verilmesi yoluyla avlanılacak karıncaların çaresizliği ve doğal yaşamın acımasızlığın vurgulandığını ifade eder.

2.2.2. Işık

Mükerrem (2012:43), kameranın nesnelere algılayabilmesi için doğal veya yapay ışığın varlığının bir zorunluluk olduğunu, bu nedenle görüntünün temelinde ışığın olduğunu ifade etmektedir. Mükerreme paralel olarak, kamerayı insan gözüne benzeten Sözen ve Dayı (2013:47-48), görüntü algısının oluşumu noktasında kameraların da belirli oranda ve şiddette ışığa gereksinim duymaları gerekçesiyle, aydınlatma olgusunu görüntü oluşturmada yaşamsal bir öge olarak tanımlamaktadırlar. Özen ise, (2021:88) cisimleri ya da nesnelere görebilmemiz için ışığın cisme çarpıp gözümüze ya da kullandığımız kameranın objektifine yansması gerektiğine dikkat çekmektedir.

Sinemada görsel bir evrenin oluşturulması noktasında, filmin temel yapı taşlarından birisi olan görüntünün niteliğini ve içerdiği duygu durumlarını şekillendiren unsurlardan bir tanesinin ışıklandırma olduğu söylenilebilir. Aynı zamanda, görüntünün kalitesi ve yapısının kamera sensörüne gelen ışık ile doğru orantıda olduğunu belirtmek de isabetli olacaktır. Brown (2010: 104), filmde ışıklandırmadan beklenen şeyleri şu şekilde açıklamıştır:

- Tonların tüm basamakları ve ton kademeleri
- Renk denetimi ve renk dengesi
- Her nesnede biçim ve boyut
- Ayırım: konuyu (oyuncuyu) fondan ayırmak
- Çerçeve derinlik ve boyut
- Doku
- Hava ve ton: duygusal içerik
- Pozlama

Arnheim (2002: 65), bir filmde ışıklandırmanın yardımı ile bir kişinin genç, yaşlı, bitkin veya canlı gösterilebileceğini, mekânlarda kullanımında ise; bir odanın kasvetli, sıcak, soğuk, büyük, küçük, etkileyici veya sıradan gösterilebileceğini ifade etmektedir. Barnwell'e göre (2011:138), ışık filmin atmosferini taşır. İzleyicide zaman mekân, iklim ve hatta belirli bir ruh haline dair algı yaratır. Bordwell ve Thompson ise (2009: 124), sinema sanatı dendiğinde akla ilk önce ışık ve gölgenin geldiğini vurgular. Onlara göre, çerçeve içindeki aydınlık ve karanlık alanlar kompozisyonun niteliğine hizmet eder ve doğru bir ışık kullanımı; izleyicinin dikkatini, yönetmenin odaklanılmasını hedeflediği yerlere çekebilir.

Sözen ve Dayı, (2013: 47-48), başarılı ruhsal/dramatik bir sahnenin en önemli öğesinin ışıklandırma olduğunu savunurlar. Buna gerekçe olarak ise; filmdeki sahnelerin her noktasının aynı şiddette ve aynı biçimde aydınlatıldığı noktada anlatımın tüm özelliklerini yitireceğini ifade ederler.

Görsel anlatımda ışık ve rengin gücüne dikkat çeken Brown (2010: 69), bu iki unsurun seyircinin yüreğine saf duygu halinde ulaşma gücü olduğunu ifade etmektedir. Işığın gücü, niteliği, açısı ve yayılımı kontrol edilerek ruhsal bir atmosferin oluşturulabileceğini ifade eden Millerson ise (2007:16-17), ışığın görsel devamlılık algısı oluşturmadaki rolüne vurgu yapmaktadır. Bu noktada, doğal ışık kaynaklarının her koşulda istenilen etkiyi vermesinin zor olduğunu belirtmek gerekmektedir. Stüdyo ortamında

tamamen yapay ışıklar kullanılarak bir gündüz sahnesi çekilebilmektedir. Doğal ışığın beklenen konumda ve istenilen ölçüde elde edilmesinin oldukça sınırlı sürelerde mümkün olduğu düşünüldüğünde, ışıklandırma yardımı ile yapım sürecinin hızlandırıldığı da söylenilebilir.

Işık kullanımının belgesel sinemadaki yerine bakıldığında ise, filmin incelediği konu ekseninde çeşitli kullanım biçimlerinden söz edilebilir. Bu doğrultuda, kültürel dokunun işlendiği ve doğa üzerine yapılan belgesellerde doğal ışık kaynaklarının kullanımının daha yaygın olduğu, retorik unsurlarla bilgi verme kaygısı ön planda olan ve stüdyo ortamında gerçekleştirilen belgesellerde ise, yapay kaynakların sıklıkla kullanılabilirdiği söylenilebilir.

2.2.3. Renk

Sinemanın ortaya çıktığı ilk yıllarda filmlerin siyah beyaz çekilmesinden dolayı herhangi bir renk yönetiminden söz edilemez. Bu nedenle, sinemanın siyah beyaz dönemi için ışıklandırmanın ön planda olduğu söylenilebilir.

Rengin sinemada en güçlü araçlardan birisi olduğunu ifade eden Brown, rengin sinemadaki önemini şu sözlerle açıklamaktadır: “İletişim aracı olarak onun gücü çok önemlidir. Renk izleyiciyi tıpkı müzik ve dansın yaptığı gibi etkiler: İnsanların duygularına ulaşır. Bundan dolayı görsel alt anlam yaratmada güçlü bir araç olabilir.” (2010:228). Rengin sinematografik anlatıma olan etkilerini üç ana başlık altında toplayan Çöloğlu (2006:170), birinci olarak, renkle sinemada gerçekliğin olduğu gibi yansıtılması, ikinci olarak, estetik açıdan bir etki yaratılması, üçüncü olarak ise, rengin insan psikolojisi üzerindeki etkilerinden yararlanılarak anlamlar yaratılmasını işaret etmektedir.

Renk kavramını, “göz ile anlaşılan bir ışık tesiri” şeklinde tanımlayan Çağlarca (1986:5), rengin, objelerin veya sıvıların değil, ışığın bir özelliği olarak ortaya çıktığını ifade eder. Çağlarca’ya göre renk, objeden ayrı bir duyumdur. Bu noktada Parramon da (1993:12-14) ışığın bilinçli bir biçimde tasarlanmasının önemine dikkat çekerek, hikâye içerisindeki duygusal atmosferlerin yaratılması noktasında istenilen tonlarda renklerin ortaya çıkarılması için ışığa ihtiyaç duyulduğunu vurgulamaktadır.

Rengin tıpkı ses gibi gerçek hayatın bir parçası olduğunu vurgulayan Özön (2008:154), sinemada rengin kullanımının tıpkı seste olduğu gibi gerçekçilik ve doğallık

ihtiyacından doğduğunu belirtmektedir. Monaco (2001:116), siyah beyaz filmlerin renkli filmlere kıyasla önemli ölçüde daha az enformasyon ilettiğini, bu nedenle; siyah beyaz filmlerin izleyiciyi filmin büyüğü görsel evrenine kapılmak yerine, filmin öyküsüne, diyaloglarına ve psikolojisine daha derinden soktuğunu belirtir. Ekinci ise (2014:43), renklerde bulunan enformasyonların bir dile dönüştürülerek, her bir rengin farklı anlamlar taşıması niteliği ile bir anlatım yöntemi olarak kullanıldığını ifade eder. Ekinci'ye göre, belgesel filmlerin siyah beyaz ya da renkli olması, filmin gerçekliğine gölge düşürmez. Belgesel sinemacılar rengi sadece doğaya bağlı bir araç olarak kullanmak zorunda değildir. Gerçekliğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması sürecinde belgesel film yönetmeni kendi tarzını yansıtan bir renk skalası oluşturabilir.

Sarı, kırmızı ve turuncu renklerin sıcak, mavi, yeşil ve mor renklerin ise soğuk renkler olmak üzere ikiye ayrıldığını ifade eden Sözen (2003: 57), renklerin kullanım biçimlerini ve insanlar üzerindeki psikolojik etkilerini şu şekilde açıklamaktadır:

Sıcak renklerin insanı harekete geçirdiği, enerji verdiği, dinamizmi arttırdığı, soğuk renklerin ise insanda, sakinlik, güven, rahatlık, uyuşukluk gibi duyguları oluşturduğu görülmektedir. İnsanın basit eylemlerini yönlendirici işlevi bulunan renkler, psikolojik etkileri göz önünde bulundurularak, sosyal yaşamın biçimlendirici bir unsuru olarak kullanılmaktadır. Trafik ışıklarında tehlike ve yasakların belirtilmesinde dalga boyu en uzun olduğu için kırmızı renk; dikkat, uyarı amaçlı olarak ise sarı renk kullanılmaktadır. Turuncunun dışa dönüklük, girişimcilik, sosyallik sağladığı, sarının şeffaflık, hafiflik, serbestlik duygusu uyandırdığı, sıcak renkli cisim ve mekânların daha yakında ve büyük göründükleri belirtilmektedir. Soğuk renkler ise daha çok düzeni ve rahatlık duygusunu çağrıştıran mavi ve yeşil renk olmaktadır.

Eco ve Blonsky (1985: 161, 172), insan ve renk ilişkisini semiyotik çerçevede şu şekilde değerlendirmektedirler:

Bir renk terimi dile getirdiğinde, kişi doğrudan bir durumu işaret etmez; aksine, bu terimi kültürel bir birim veya kavramla ilişkilendirir veya ilişkilendirmeye çalışır. Renk teriminin sözleri belirli bir duyu ile belirlenir, ancak duyu uyaranlarının bir algıya dönüşümü bir şekilde dilsel ifade ile kültürel olarak kendisiyle ilişkili olan anlam veya içerik arasındaki semiyotik

ilişki ile belirlenir. Günlük hayatta, renkle olan tepkimiz, gösterge bilimsel sistemler arasında bir tür içsel doruk dayanışmasını gösteriyor. Tıpkı dil, toplumun değer, şey ve düşünce sistemlerini kurma biçimine göre belirlendiğinden, renk algılamamız dille belirlenir.

Eco'nun görüşlerinden hareketle, kültür unsurunun renk algısı üzerinde önemli ölçüde bir etkisinin olduğundan söz edilebilir. Fakat, evrenselleşen bir renk dilinin olduğundan da bahsedilebilir. Bu noktada, filmin görüntü dokusunun haricinde, kullanılan nesnelere renk seçimlerinin de bir anlam oluşturma amacıyla düzenlendiği söylenilebilir. Kırmızı veya siyah tonlarda renklerin kötülüğü, beyaz ve mavi tonlarda renklerin ise iyiliği simgelemesi buna bir örnek olarak gösterilebilir. Eco'ya paralel olarak, insan psikolojisi üzerindeki etkisi nedeniyle, renk kavramını görsel sanatlar içerisinde önemli bir unsur olarak gösteren Koca (2019:236), bir filmde renklerin düz anlamları ile kullanılsalar bile izleticilerin göstergeleri kendi kültürel aidiyetleri çerçevesinde bireysel bilinçdışı ve toplumsal bilinç dışı algıyla bütünleştireceklerinden dolayı farklı şekillerde yorumlayabileceklerini ifade eder. Buradan hareketle, sesin farklı dillerde farklı biçimlerde kullanılması nedeniyle her dilin kendine has bir duygu yoğunluğu içermesi gibi, rengin de her kültürde farklı duygu durumları ortaya çıkardığı sonucuna ulaşılabilir.

2.2.4. Ses

Ses, sinemanın işitsel boyutu olması yönüyle, anlatım unsurlarını güçlendirmesi açısından önemli bir konumda görülmektedir. İlk yıllarında sessiz formda bir dil geliştiren sinemanın, sesli dönemde gerçekliğe daha çok yaklaştığı söylenilebilir. Diyaloglar ve doğal seslerin belgesel sinema için önemine vurgu yapan Rotha (2000:134), sesin ortaya çıkışının, aynı zamanda sessizliği de bir anlam olarak doğurduğunu ifade eder. Rotha'ya göre, dış ses anlatımı ve müzik kullanımı belgesel sinema için önemli anlatım olanaklarını beraberinde getirmiştir. Sesin belgesel sinema adına önemi için Nichols (2017:88), kurmaca anlatıda, ayırt edici bir üslupta aktarılan güçlü bir öykünün ağır bastığını; belgeselde ise ayırt edici bir sesle aktarılan bilgilendirici bir mantığın hâkim olduğunu ifade eder. Sözen de (2017:43), Nichols ve Rotha'ya paralel olarak, bir belgeselin yalnızca görüntüler ile anlatım yapmasının duygu yaratımı yönünden “renksiz” ve “eksik” kalacağını, filmin tonunu ve ambiyansını taşıması yönüyle müziğin büyük önem taşıdığını savunur.

Belgesel sinemada ses tasarımı, “işitsel mimarlık çalışması” olarak tanımlayan Sözen, (2017: 20), belgesel filmlerin mimari kurulumunda, sunulan tez, söylem ve argümanlara yönelik olan sessel bir stratejinin kurulması ve işitsel evrenin de bunun üzerinden inşa edilmesi gerektiğini ifade etmektedir.

Tonks (2010:10), müziğin gereksinim duyduğumuz tüm duygularla iletişim kuran görünmez bir anlatıcı olduğunu ifade eder. Maral, belgesel sinemada müzik kullanımında şu unsurlara dikkat edilmesi gerekliliğini savunmaktadır: “Belgesel sinemada müzik denildiğinde ilk özellik; gerilimsiz bir form, armoni mantığı ve görüntüyü dramatize etmeyecek arka plan tınıdır. Müzik görüntü ile uyum sağlamalı ve filmdeki mekân, bölgesel kültür özelliklerini yansıtmalıdır.” (Maral, 2008: 205-207).

Monaco (2001: 295), sesin sinemada içerdiği önemi şu şekilde ifade etmektedir:

Sesin yaygınlığı onun en çekici özelliğidir. Hem uzamı hem de zamanı üretir. Esas olan bir mekân yaratmaktır Yankı, armoni vb. ya da özel bir mekâna temelli “ortamın doğa! gürültüsü” (room tone) onun imzasıdır. Ses ayrıca zamanı da üretir. Tek bir görüntü, eklenen ses kuşağı zamanın geçtiği duygusunu yaratabildiğinde, canlanır. Yararcı bir anlamda ses kendi değerini genellikle daha fazla dikkat gerektiren bir görüntüyü desteklemek için bir devamlılık zemini yaratarak gösterir. Konuşma ve müzik doğal olarak dikkat çeker, çünkü onların özgül bir anlamı vardır.

Bu noktadan hareketle, sinemada sesin, görüntü ile birlikte film anlatı omurgasının temelinde olduğu sonucuna varılabilir. Belgeselde sesin kullanımının temelinde gerçeklik kavramı ile ilintili olarak olumlu bir gelişme olduğu düşünülse de duygu durumlarının manipülasyonuna imkân sağlaması yönüyle de tartışmaya açık bir konu olarak değerlendirilebilir.

2.2.5. Belgesel Sinemada Senaryo ve Kurgu

Türkçe’ye Fransızca’dan ‘scénario’ kelimesinden geçen ‘senaryo’, TDK tarafından “Tiyatro oyunu, piyes, film, dizi film vb. eserlerin sahnelerini ve akışını gösteren yazılı metin.” (Türk Dil Kurumu, 2022) şeklinde tanımlanmaktadır. Belgesel sinemada senaryo kullanımıyla ilgili ise tartışmaların olduğu söylenebilir. Senaryo, her ne kadar kurmaca

yapıların birer yapı taşı olarak görünseler de belgesel sinemada da “gerçekliğin yeniden üretilmesi” veya “gerçekliğin yaratıcı yorumlanması” perspektifinden dolayı kullanımının oldukça yaygın olduğunu söylemek mümkündür.

Bernand (2007:3), belgesele konu olan hikâyenin belirgin bir düşünce, hipotez veya sorular dizisine sahip olmalısı gerektiğini, çünkü; filmin neye odaklanması gerektiğini, filmin sürecini ve anlatı yapısını bu unsurların belirlediğini, bu koşulların olgunlaşmasıyla birlikte ise, düşünsel doygunluğun ortaya çıkmasını sağladığını ifade eder. Bu görüşten hareketle, belgesel filmin bir problemin peşinden gitmesi, filmin sonunda bu problemin olumlu veya olumsuz bir sonuca bağlanması ve izleyicide düşünsel bir doygunluk oluşturması gerekmektedir. Bu noktada, ortaya bir problem koymak, bunu bir anlatı içerisinde işlemek ve filmin sonunda izleyicinin algısına etki etmenin, senaryolu bir yapıyı işaret ettiği söylenebilir.

Cerci (1997:111), belgesel filmin gerçeklik ile temellenmesinden dolayı senaryonun kurmaca bir filmde olduğu kadar belirleyici bir unsur olmadığını ifade eder. McLane ise (2012: 3-4), belgesel sinemacıların gözlemlerini düzenlemek adına senaryoya başvurabileceklerini, fakat tamamen hayal ürünü bir eser ortaya çıkaramayacaklarından söz eder. Kracauer ise (2015:406), McLane’e paralel olarak, doğal verili malzemelerden oluşan belgeselde keskin bir olay örgüsünü ilerletme gibi bir durumun olmamasından dolayı kameranın daha özgür kılındığını ve bu sayede kendi yolunu izleyen kameranın erişilemeyen fenomenlere erişme noktasında daha avantajlı olduğunun altını çizer. Bu yönüyle düşünüldüğünde, belirli bir senaryoya bağımlı kalınmamasından dolayı belgesel filmin daha esnek bir çalışma ortamına sahip olduğu düşünülebilir fakat bu durumun, çekim aşamasında hikâye bütünlüğü açısından muğlak bir atmosfer yarattığı söylenebilir. Bu noktada ise, dramatik yapıya sahip belgesellerde hikâye bütünlüğünü oluşturmak ve filme bir omurga kazandırmak amacıyla filmin hatlarını belirleyen bir senaryo ile yola çıkılması sıkça başvurulan yöntemlerdendir.

Ellis (1989:3), belgesel sinemacıların birçoğunun olay örgüsüne sahip ve karakter gelişiminin gözlemlendiği kurmaca film yapılarından farklı olarak belgesel filmde, “Ortaya koyma- karmaşık hale getirme- keşfetme-doruk noktasına çıkma ve sonuca ulaşma.” gibi geleneksel bir dramatürolojik ilerlemenin yerine kronolojik bir ilerlemenin olduğunu ifade eder. Izod, ve Kilborn ise (1998:119), belgesel filmde klasik neden-sonuç ilişkisinin

problem-çözüm ilişkisiyle yer değiştirdiğini ifade eder. Izod ve Kilborn, belgesel filmin hikâye örgüsü yapısını: “Öncelikle bir konu ya da problem saptanır, problemin tarihsel arka planı incelenir ve problemin bugünkü boyutu ortaya konur, daha sonra çözüm ya da çözüm yolları önerilir.” şeklinde açıklamaktadırlar. Nichols ise (1994:19-20), belgesel filmlerin genellikle bilgilendirici bir mantık çevresinde şekillendiklerinden söz ederek, belgeselin pragmatik yapısına dikkat çekmektedir. Bu paradigmatik yapının ise, filmde işlenen probleme önerilen çözümlerin farklı bakış açılarıyla işlenmesiyle oluştuğunu ifade etmektedir. Nichols’e göre belgesel filmin hikâye şeması, kanıtlara bağlı (evidentiary) kurgu anlayışına dayalıdır. Bu durumda belgesel filmde kurmaca sinemanın klasik anlatı tekniğinden uzaklaşarak kurguda tüm sahneler sadece var olan iddiada inandırıcılık etkisi yaratıp, bir mantık yerleştirebilmek için düzenlenir. Gianetti ise (1982:337-338), belgesel filmlerin anlatısal yapı kurmak yerine tematik yapıda olmaya daha müsait olduklarını belirtmektedir. Gianetti’ye göre belgeselin gerçekliği ortaya koyma iddiası, etkili bir öykü anlatma kaygısının önüne geçer ve öykü anlatmak yerine bir problem veya iddia (argument) sunmak belgesel sinemacıyı daha fazla ilgilendirir. Bu noktada, belgesel sinemanın gerçekliği aktarma yolunda klasik dramaturjiyi reddederek, gerçekliğin yeniden inşasını yeni bir dramatik dille oluşturması gerektiği yönünde bir fikrinsel uzlaşının varlığından söz etmek mümkündür.

Kurmaca filmlerin genelinin anlatı yapısının neden-sonuç ilişkisine dayalı olduğunu ifade eden Giannetti (1982:337), hikâyede çatışma kurulduktan sonra gelen sahnelerin filmin içsel tutarlılığına uygun olması koşuluyla hikâyeyi doruk (climax) noktaya ulaştırıp çatışma çözümlene kadar bir gerilim yaratması için tasarlandığını belirtir. Kabadayı ise (2013:87), sinemada klasik anlatının temel hatlarını şu şekilde özetlemektedir:

Yönetmen anlatıyı kurma görevini, klasik anlatıda ana unsur olay örgüsü ve bu olay örgüsünde geçen karakterin etrafında gerçekleşen eylemler sayesinde kurabilir. İzleyicinin ana karakteri merkezine alacak şekilde yönlendirilmesi sinemasal imkânlarla (çerçeveleme, ışık, ses, alan derinliği, diyalog) sağlanır. Klasik anlatıda seyirciye seçim hakkı tanınmaz, kesmelerle ve yakın plan çerçeveleme ile izleyicinin bakılması istenen yere ne kadar bakması isteniyorsa o kadar bakması sağlanır. Çekimler arasındaki geçiş yöntemleri ve kamera hareketleri aracılığıyla izleyicinin algı düzeyinde, sinemacının yaratılmasını istediği anlam

oluşturulur. Olay örgüsü içinde öne çıkan karakterin yüzüne yapılacak yakın bir çerçeveleme uygulandığında, izleyicinin sahnenin diğer yanında duran nesnelere algılaması ve ilgisinin dağılması mümkün değildir.

Das (2011:76), belgesel sinemada senaryonun ve senaristin işlevini şu şekilde açıklamaktadır: “Bazen bazı olaylarda bazı bilgilerin alt metin olarak aktarılması gerekir ve bu da senaristin görevidir. O bilgi için bir durum yaratıp onu izleyiciye aktarma olanağı yakalamaya çalışmalıdır.” Das, belgesel senaristin, ana karakterin kişisel özelliklerini keşfedip başarılı bir şekilde yansıtmasıyla, belgesel film kahramanının, kurmaca film kahramanı kadar çekici olabileceğini de ifade etmektedir. Ivens ise (1968:431-432), öykülü filmde dramatik yapıyla desteklenen karakter gelişiminin belge filmde uygulamayacağını ifade eder. Ivens’e göre belgesel filmde öykülü dramatik yapı söz konusu olduğunda, “doğalıktan yoksun mekanik ya da sembolik bir yapı” ortaya çıkmaktadır. Rosenthal ise (2002:115), belgesel filmin öncelikle bilimselliği sonra ise anlatıyı kuvvetlendirmesi gerektiğini ifade etmektedir. Rosenthal’e göre, belgesel filmde de açık bir çatışma noktası ve duygu olmalıdır; çünkü ancak böylece artan bir gelişim içinde gerilim duygusu yaratılabilir. Gerilim duygusunun sürekli gelişimi, seyircinin ilgisinin yitmemesi için bir ön koşul gibidir.

2.3. Belgesel Sinemada Başlıca Biçemler, Türler ve Akımlar

Belgesel sinemanın, seçtiği farklı konular ve bu konulara yaklaşımında benimsediği farklı bakış açılarıyla oldukça geniş bir tür alanına sahip olduğunu ifade eden Nichols (1991:12), belgesel sinemanın konu ve alan noktasında sınırlılıklarının olmaması savından hareketle, “belgesel film alanı mücadele ve değişimlerin alanıdır.” şeklinde bir değerlendirme yapmaktadır.

Yönetmenin konusuna olan yaklaşımının kurmaca ve belgeselde farklılıklar gösterdiğini belirten Ulutak (1988:91), kurmacada senaryonun oluşturduğu belirli bir öykünün işlendiğini, belgeselin ise, sonu belli olmayan açık uçlu ve sınırsız bir yaşamın kendisini canlandırmaya çalıştığını ifade eder. Bu noktada, hikâyenin üzerindeki kontrol mekanizmasının kurmaca sinemada belgesele oranla daha işlevsel olduğu, öte yandan belgeselin, yönetmene hikâye anlatıcılığı noktasında geniş bir alan sunduğu söylenilebilir.

Bu doğrultuda, belgesel filmin yapımı noktasında çeşitli yöntemlerin ortaya çıkmasını, bu özgürlük alanı ile ilişkilendirmek mümkün görülebilir.

Belgesellerin farklı tür ve biçimler altında toplandığına belirten Nichols (2017:35), tüm belgesellerin tarihsel dünyaya aynı yöntemle değinmediğini ve her zaman aynı sinema tekniklerini benimsemediğini ifade eder. Bu noktada, bir zamanlar sorgusuz sualsiz kabul edilen dış ses anlatımının 1960'ların gözlemci yönetmenleri tarafından tamamen terk edildiği örneğini veren Nichols, yönetmenlerin sinema dillerine hükmeden tanım ve kurallara bağlı olmadıkları gibi, geleneksel yöntemleri altüst etmek ve izleyicileri zorlayıp tartışma yaratmanın da hoşlarına gittiğini savunur. Bu doğrultuda, mutlak bir belgesel tarzından söz edilemeyeceği için, farklı formlardaki anlatıların belgesel sinema çatısı altında kategorileştirilme ihtiyacının doğduğundan söz edilebilir.

Belgesel sinema adına birçok kuramcı ve akademisyenin ortaya koyduğu tür ve biçim formları mevcuttur. Filmin yapım türü, anlatı yapısı, işlediği konu vb. unsurlar, tür çeşitliliğini ortaya çıkarmaktadır. Bill Nichols, John Izod ve Richard Kilborn; Açıklayıcı, Gözlemci, Etkileşimli ve Yansıtıcı belgeseller şeklinde bir ayrıma giderken, Siegfried Kraucauer; Kurmaca filmler, Sanat Üzerine Filmler ve kurmaca olmayan filmler şeklinde bir ayırım yaptıktan sonra kurmaca olmayan filmleri; Haber Filmleri ve Belgesel Filmler olmak üzere ikiye ayırmakta, belgesel filmleri ise; Seyahat Filmleri, Bilimsel Filmler ve Eğitsel filmler olmak üzere üçe ayırmaktadır. Paul Rotha ise; doğalcı gelenek, gerçekçi gelenek, haber-gerçek geleneği ve propoganda geleneği şeklinde bir tasnif gerçekleştirmektedir. (Tağ, 2003: 96). Buradan hareketle, belgesel filmler için her kuramcının farklı değerlendirdiği kapsamlı bir türsel ayırımın var olduğundan bahsedilebilir.

2.3.1. Belgesel Sinemada Biçimler

Biçim kavramının sinemadaki karşılığı, bir sanatçıya özgü teknik, biçim ve üslup özellikleri olarak tanımlanabilir. Nichols (2017:11), belgesellerin yönetmenler tarafından hayal edilen bir dünya yerine içinde yaşadığımız dünyayı tasvir ettiği için bilim kurgu, korku, macera, melodram gibi diğer kurmaca film türlerinden belirgin biçimde ayrıldıklarını ifade eder. Bu doğrultuda, belgesel sinemanın da yıllar içerisinde gösterdiği gelişim doğrultusunda farklı yönetmenler tarafından kurulan farklı anlatı yapıları ve biçimsel farklılıklar neticesinde özellikleri bakımından ayırım gösterdikleri söylenilebilir.

Gözlemci Belgesel

Salman (2020:339), gözlemci belgesel türünde herhangi bir anlatımın ve açıklama metninin yer almadığını, temel yöntemin ise gözlemlemek olduğunu ifade etmektedir.

Gözlemci belgesel türünde yönetmenin ve film ekibinin gözlemci pozisyonda kalarak, film karakterlerine kamerayı umursamadan özgürce hareket etme imkânı sağladıklarını ifade eden Nichols (2017:192), bu türde yaşamın olduğu gibi, müdahalesiz bir biçimde perdeye yansıdığını belirtmektedir. Bu noktada Nichols, yönetmenin gözlemci konumunda kalmasının, izleyiciyi söylenenlerin ve yapılanların önemini takdir etme konusunda daha etkin olmaya çağırdığının da altını çizmektedir.

Öztürk (2013:129), gözlemci belgesel türünün Dziga Vertov ve Robert Flaherty'nin öncülüğünde başlayıp, İkinci Dünya Savaşı sonrası 1950'lerde 'Cingma Verite' ve 'Doğrudan Sinema' akımlarıyla şekillendiğini ifade etmektedir. Ayrıca Öztürk, bu türün yaygınlaşması noktasında, film kameralarının hafiflemesi ile görüntü ve sesin senkronize kaydedebilmesinin önemli gelişmeler olduğunu savunmaktadır.

Nichols (2017:191), gözlemci belgesel türünün ortaya çıkış sürecini şu şekilde açıklamaktadır:

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Kanada, Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki gelişmeler, 1960'larda Arriflex veya Auricon gibi 16 mm kameraların ve Nagra gibi tek kişi tarafından kolayca taşınabilen ses kayıt cihazlarının ortaya çıkmasını sağlamıştı. Bu sayede konuşma, hantal aletler ve kamerayı kayıt cihazına bağlayan kablolar olmadan da görüntüyle eşzamanlı kaydedilebilir hale gelmişti. Kamera ve ses kayıt cihazı, olup biteni olduğu gibi ve olduğu anda kaydetmek için filme alınan sahnenin etrafında rahatça hareket etmeye başlamıştı. Bu gelişmelerle birlikte, pek çok yönetmen açıklayıcı ve şiirsel biçemlerin sahneleme, düzenleme ve kompozisyon üzerinde sağladığı her türlü denetim biçiminden vazgeçmeyi seçmiş, bunun yerine, yaşamı olduğu gibi gözlemlemeye başlamışlardır.

Robert Drew, D.A. Pennebaker, Richard Leacock ve Fred Wiseman'ı gözlemci belgesel türünün önde gelen yönetmenleri olarak gösteren Öztürk (2013:129), bu yönetmenlerin filmlerindeki en ayırıcı özelliğin; yönetmenin varlığının hissedilmemesi,

yönetmenin bir anlamda kendisini “duvardaki sinek” konumunda tutması şeklinde açıklamaktadır. Austin ve Jong ise (2008:224); bu türü, “insanların günlük hayatının takip edildiği ve bu günlük hayatlardan hikâye ve karakterlerin türediği bir yapı” şeklinde tanımlamaktadır.

Katılımcı/İnteraktif Belgesel

İlk bakışta her ne kadar dijitalleşme ile bağdaştırılsa da katılımcı belgesel türünün daha eski bir form olduğu birçok kaynakta belirtilmektedir. Nichols (2017:198), 1960’larda, stüdyo dışında eşzamanlı ses kaydına olanak sağlayan yeni teknolojilerin gelişmesiyle birlikte katılımcı biçimin de ortaya çıktığını ifade etmektedir. Nichols’e (2017: 198) göre katılımcı türün temel özellikleri şu şekildedir:

Burada yönetmen kendini belli etmeden öznelere gözlemlemek yerine, onlarla etkileşim içine girer. Sorular, röportaj ya da sohbet halini alır; iletişim, bir tür işbirliğine ya da yüzleşmeye dönüşür. Kameranın önünde olup bitenler, yönetmenle özne arasındaki etkileşimin niteliğinin doğal belirtisi haline gelir. Bu biçim, “Ben, size onlardan bahsediyorum” formülünü genellikle “Ben, onlarla bizim (ben ve sen) için konuşuyorum”a yakın bir hale getirir; çünkü yönetmenin içinde bulunduğu etkileşim, bize içinde yaşadığımız dünyanın belirli yönlerini gösteren bir pencere açar.

Buckland (2010), katılımcı biçimin dijital çağda interaktif belgesel formuna evrildiğini ifade eder. Ak ise (2021:178), interaktif belgesellerin üretim sürecinde yönetmenlerin etkinliğinin azaldığını ve izleyicilerin farklı noktalarda filmin içeriğine katkıda bulunabildiklerini belirtmektedir. Bu noktada Jenkins (2016:20), katılımcı yapıda izleyicinin pasif konumunun dönüştüğünü, katılımcı kültür tabirinin eski pasif medya izleyicisi kavramına da tezat olduğunu ifade eder.

İnteraktif süreçte içeriklerin arayüzler vasıtasıyla izleyiciye sunulduğunu ve izleyicinin müdahaleleriyle filmin ortaya çıktığını belirten Ak (2021:178), ortaya çıkan bu durumda izleyicinin pasif konumda kalıp, anlatının gelişimini takip ederek, hikâye ile özdeşleşmesi ve katharsise ulaşmasının söz konusu olmadığını, bu sayede ise, interaktif yapıda izleyicinin kullanıcıya dönüştüğünü ifade etmektedir. İnteraktif yapıdaki belgesellerin yönetmenleri ile ilgili ise Nichols, (2017:200) “Yönetmen, dış ses anlatısının

korunaklı dünyasından dışarı adım atar, şiirsel coşkudan uzaklaşır, duvardaki sinek olarak konduğu yerden kalkar ve neredeyse diğerleri gibi bir toplumsal oyuncu haline gelir.” ifadelerini kullanmaktadır.

İnteraktif belgesele bir örnek olarak, Netflix’in 2019 yapımı “You vs. Wild” belgeseli gösterilebilir. Bu belgeselde sunucu Bear Grylls’in eylemleri, izleyiciler tarafından yönlendirilmiştir.

Açıklayıcı Belgesel

Tağ (2003:59), açıklayıcı belgesellerin, “kurmaca filmlerin eğlendirme özelliğinden duyulan memnuniyetsizliğin bir sonucu” olarak ortaya çıktığını ifade etmektedir. Tağ’a göre, “tanrının sesi, yorum ve şiirsel perspektifle dünyaya ilişkin bilgi verme”ye çalışılan yöntemde, yeni bir bakış açısı oluşturulmuştur.

Nichols (2017:184), belgeselin dört temel unsuru olarak tanımladığı “gerçekliğin belirtisel görüntüleri, şiirsel ve duygusal çağrışımlar, öykü anlatımı ve retorik ikna”nın ilk olarak açıklayıcı biçem içerisinde bütünleştiğini ifade etmektedir. Nichols’e göre açıklayıcı belgeseller retorik yöntemlerle aktarılan bir bilgilendirme mantığına dayanır. Bunu açmak gerekirse; görüntü ve sesin uyumlu bir biçimde anlamlı bir bütün oluşturup, anlatımın işaret ettiği noktalarda görüntülerin hikâyeyi pekiştirmesi mantığından bahsedildiği söylenilebilir. Bu sayede, öykü anlatımının akıcılığı oluşturulup, duygusal çağrışımların seyirciyi ikna etmesi sağlanır.

Şiirsel Belgesel

Belgesel film kuramcısı Bill Nichols’ün ortaya çıkardığı şiirsel belgesel biçeminin temelinde, anlatılacak hikâyede aktarılan bilginin aktarımı noktasında retorik unsurları bir kenara koyarak şiirsel bir anlatı oluşturmayı hedeflediği söylenilebilir. Nichols (2017:179), şiirsel biçem için: “Bu biçem, zamansal ritmi ve mekânsal dizimi içeren çağrışımları ve motifleri keşfe çıkar.” ifadelerini kullanmaktadır. Nichols’e göre, seyirci üzerinde yaratılan etki ve ruh hali temel odak noktasıdır. Nichols şiirsel biçem ile tasarlanmış bir belgeseli şu şekilde özetlemektedir:

“Tarihsel görüntüler, donan kareler, ağır çekim, rengi değiştirilmiş imgeler, bazı renkli anlar, ara sıra belirip yer ve zamanı bildiren yazılar, günlük sayfalarını okuyan sesler ve insanın içine işleyen müzik, savaşı açıklamaktan ya da savaş sırasında olup bitenleri anlatmaktan çok daha fazlasını yapan bir ton ve hava yaratır.” (Nichols, 2017:183-184).

Edimsel Belgesel

Edimsel biçimin de tıpkı şiirsel biçim gibi temelde bilginin esasen ne olduğu sorusunu sorduğunu belirten Nichols (2017:219), edimsel belgesellerin, somut, cisim kazanmış bilginin toplumda yer alan daha genel süreçleri anlamakta nasıl işe yarayabileceğini göstermeyi amaçladığını ifade eder. Bu anlamda, edimsel belgesellerin bilginin içerisindeki duygusal yoğunluğu çıkarıp, retorik bir kavramsal bir bilgi edinimini değil, duygusal bir kavrama sürecini amaçladığı söylenilebilir.

Dönüslü Belgesel

Salman (2020:399), dönüslü biçimin, kamera, ses, ışık vb. detayların izleyiciye gösterilerek bilginin nasıl oluşturulduğunun gösterildiğini, bu sayede yönetmen ve izleyici arasında bir bağ kurularak refleksif bir formül ile icra edildiğini ifade eder. Salman, bu biçimin en önemli temsilcisi olarak Dziga Vertov’un, 1929 yapımı Kameralı Adam belgeselini işaret eder. Nichols (2017: 215,216), dönüslü biçimde yönetmenin kamerasını konusuna çevirmek yerine direkt izleyici ile bağ kurarak, belgeseli; “ardındaki dünyayı görmek için belgeseli görmezden gelmek yerine, belgeseli olduğu gibi, bir kurgu ya da temsil olarak görmemizi bekler.” ifadeleri ile tanımlamaktadır.

2.3.2. Belgesel Sinemada Başlıca Türler

Edebiyatta, resimde, müzikte ve benzer sanat alanlarında olduğu gibi, anlatılar ve biçimler çeşitlendikçe sinemanın da daha iyi anlaşılması ve tartışılması için tanzim edilme ihtiyacının doğduğundan söz edilebilir. Bu durumda, anlatılar ve sinematografi biçimleri noktasında ayırım gösteren yapımlar belgesel, kurmaca, deneysel, avant-garde vb. isimlendirilmiş, bu türlerin içerisinde yeni formlar oluşturan yapımlar ise alt türler olarak ortaya çıkmışlardır. Jacobs (1979:12), sinemada tür kavramının ortaya çıkışını, film dilinde

anlatım olanaklarının yüksek bir noktaya ulaştığının bir göstergesi olarak değerlendirilmektedir.

Sahte/Yapıntı/Uydurma Belgeseller (Mockumentary)

Eğitimci (2021:63), sahte belgeseli, “hem belgesel hem de kurmaca film türlerinin özelliklerini kullanarak sinema dilini zenginleştirebilen bir tür” olarak tanımlamaktadır. Dijital çağ ile birlikte gelişen görüntüler üzerindeki manipülasyon gücü ve yeni medyanın oluşturduğu tüketim kültürü sonucunda belgesel dünyasında “belgesel sonrası” bir kültürün inşa edildiğini ifade eden Eğitimci (2021:63), sahte belgeselin de eğlence yönüyle “belgesel sonrası” dünyaya hizmet edebilen bir tür olduğunu ortaya sürmektedir.

Sim ve Toprak (2012:5), sahte belgesellerde amacın “izleyiciyi kendisinin gerçekliğine inandırmak” olduğunu, bu nedenle, gerçekçi görünmek için bir belgeselin bütün içerik özelliklerinin sahtesinin yeniden üretilebildiğini ifade etmektedirler. Bu noktada sahte belgesellerin; röportaj tekniğini kullanıp, arşiv görüntüleri, gazete kopyaları, sahte kitaplar, sahte belgeler vb. unsurlardan faydalanarak, sahte görgü tanıkları ve sahte karakterler aracılığıyla sahte bir evren oluşturabildiği söylenilebilir.

Sahte belgeseli hem drama hem de belgesel ile yakın ilişkisi olan bir gerçek-kurmaca film biçimi olarak tanımlayan Roscoe ve Hight (2002:1), sahte belgeselin, seyircinin aşına olduğu, daha önceden var olan bir biçimi kopyalama ve yeniden kurma çabası olduğunu, buradaki “sahte” kelimesinin anlamının ise, belgesel türüne parodik bir özellik kattığını ifade etmektedirler. Eğitimcinin de (2021:54), bu doğrultuda sunduğu, sahte belgesellerin üstkurmaca oyun yapısının, gerçeğin kurmaca olma ihtimalini hatırlatan bir unsur olduğu ve bu sahte yapının, gizlice savunduğu tez olarak hakikatin varlığına işaret ettiği savı, Roscoe ve Hight’i destekler niteliktedir.

Demoğlu (2013:80), sahte-belgeselin temelindeki meydan okumanın, belgesele karşı değil, kendisine sunulan her şeyi gerçek varsayan izleyicilere karşı olduğunun altını çizmektedir. Demoğlu’na göre sahte belgesel, seyircileri “uyanık olmaya” davet etmektedir.

Temelinde kurmaca anlatı ile inşa edilip, kurmaca yapım teknikleri ile icra edilen sahte belgeseller, kurmaca yapı içerisinde incelenmektedirler. Canlandırma belgeseller,

sahte belgeseller ve dramatik belgesellerin belgesel olarak kabul edilmelerinin nedenlerini Nichols şu şekilde açıklamaktadır:

“...yeniden sahnelemelerin genellikle bir belgeselin ya da bilgilendirici filmin parçası olması ve bu daha geniş bağlam içerisinde anlam ve değer kazanması; sahte belgesellerin, belgesel gelenekleri ve izleyici beklentileriyle girdiği alaycı ilişkiyi açıkça ortaya koyması ve belgesel dramaların, olay örgülerinin ve karakter betimlemelerinin büyük bir kısmını gerçek olaylardan almasıdır.” (Nichols, 2017:164).

Yarı Belgesel (Docudrama)

Yarı belgesel (docudrama) türü, belgesel ve kurmaca unsurların birleştirilmesiyle ortaya çıkan, daha çok tarihi olayların anlatılması noktasında başvurulan bir tür olduğu söylenilebilir. Bu durumda, tarihi gerçekliklerin aktarılması amacıyla olaylar; oyuncular, dekor, kostüm vb. kurmaca unsurlarla taklit edilerek, tanrısal ses ile hikâyenin pekiştirilmesiyle ortaya koyulur. Tağ (2003:91), bu türün isimlendirilmesinin, “docudrama, dramatic reconstruction, faction, reality based film, mudofact, fact based drama, biopic” şeklinde çeşitlilik gösterdiğini ifade etmektedir.

Yarı belgeseli, “kurgu ve anlatının düzenleyici estetiği yoluyla olgusal materyalin sunumu” şeklinde tanımlayan Rhodes ve Springer (2006:6), bu yöntemde başvurulan anlatı örüntüleme biçimleri ve görsel kompozisyon ile izleyicilerin karakterlerle özdeşleşmesinin kolaylaştırıldığını ifade etmektedirler. Cereci (1997:27) bu yöntemde, gerçeklik ve doğallığın yapay diyalog ve mizansenlerle bozulduğunu, Nichols ise (1991:21), bu tür yapımlarda her ne kadar tarihi gerçeklikler işlense de hikâyedeki unsurların tamamen oluşturulan hayal ürünü durumlar olduğunu ifade etmektedir. Bu noktada, belgesel dramaların belgeselin varsayılan nesneliliğinden uzak, anlatısal kurgu tekniklerine ise daha yakın bir dil sunduğu söylenebilir.

Belgesel drama yapımlarının desteklenmesi ve görünürlüğünün artması açısından televizyonun önemli bir kaynak olduğunu ifade eden Tağ (2019:393), bu yapımlarda magazin basınında yer etmiş çeşitli haberler, cinayetler ve sansasyonel ilişkilerin de konu edinilebildiğini belirtmektedir. Tağ, aynı zamanda, bu türdeki yapımların kurmaca yöntemlerle manipülasyona açık hale geldiklerini, bu nedenle ise, gerçeklikle ilişkilerinin

tartışmalı olduğuna dikkat çekmektedir. Bennett ise (2010:222), belgesel dramanın izleyici ile tarihi olayların doğruluğuna dair bir örtülü anlaşma sağlamasından dolayı, potansiyel olarak kurgusal filminden daha büyük bir retorik güç taşıdığını ifade eder. McBride ise (2005:488), kameranın gidilemeyen yerlere gitmesi, gerçek karakterlerin hayatta olmamasına rağmen canlandırılabilmesi vb. nitelikleri göz önünde bulundurarak belgesel dramanın önemine dikkat çekmektedir.

2.3.3. Belgesel Sinemada Başlıca Akımlar

Sinema dilinin hikâye anlatımı noktasında kurmaca ve belgesel olmak üzere iki farklı formda uğradığı ayrım, sinemada gerçeklik sorununun temelinde yer almaktadır. Bu noktada, belgesel sinemacıların da kendi içlerinde farklı biçimlerde gerçeklik arayışları olmuştur. Yıllar içerisinde dünyada etkisini gösteren farklı biçimlerdeki gerçekçi sinema akımları, belgesel sinemanın da dilini beslemiş, farklı türde yapımların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Cinema Verite, Cinema Direct ve Özgür Sinema akımları, belgesel sinemanın temel akımlarına örnek olarak gösterilebilir.

Gerçek Sinema (Cinema Verite)

Kovacs (2010:179), 1950'li yılların sonlarında Avrupa'da doğalcılığın etkisiyle gerçek yaşama odaklanan sanat eğilimlerinin yaygınlaştığını, "cinema verite"nin de bu atmosferde ortaya çıktığını belirtmektedir. Rosenthal ise cinema verite'yi (2002:265), "1960'ların başlarında ABD, Kanada ve Fransa'da film yapımında gerçekleştirilen radikal deneylere verilen bir isim" olarak tanımlamaktadır. Arın ise (2001), cinema verite her ne kadar 1960'lı yıllarda Fransa'da yoğunluk kazansa da aslında felsefesini Dziga Vertov'un Sine-göz akımından aldığını, dolayısıyla köklerinin Sovyet sinemasına dayandığını ifade eder. Arın'a paralel olarak Barnouw da (1983: 71), cinema verite ve gerçekçi gelenekteki benzer film akımlarının şekillenmesinde Dziga Vertov'un rolüne dikkat çekmektedir. Barnouw'a göre Vertov, belgesel sinemacıların konularına yaklaşımında ve elde ettikleri malzemeyi kurgulama biçimlerinde yol gösterici olmuştur. Bu noktada, Vertov'un sinema felsefesinin Fransız yeni dalgası, İtalyan yeni gerçekçiliği, cinema verite, direct cinema vb. gerçekçi film akımlarının çoğunun temelinde olduğunu söylenilebilir.

Özellikle 1950’li yılların sonrasında hafifleyen kamera ve ses ekipmanlarının film yapım süreçleri ve tekniklerini olumlu yönde etkilediği söylenilebilir. Film ekipmanlarının portatifleşmesinin, yönetmenlerin sokağa inme, küçük ekipmanlar kullanarak karakterleri ile daha rahat bir çalışma ortamı yakalama gibi durumlar oluşmasından kaynaklı anlatı olanaklarının çeşitlendiği söylenilebilir.

Cinema verite akımına ait filmlerde estetik kaygıların yerinde olayın özü ve içeriğinin geldiğini belirten Arın (2001), cinema verite akımına ait filmlerin temel özelliklerini, “gerçeği anında yakalamak, hafif teçhizat kullanarak, mizansene başvurmadan, bir de daha önceden haber vermeden bir tür baskın niteliğindeki hareketlerle bir olayı takip edip saptamak ve onları kurgulamak” şeklinde açıklamaktadır.

Gerçekliği doğrudan yakalayıp dolaysız bir biçimde yansıtma felsefesi ile şekillenen cinema verite için bazı eleştiriler de söz konusudur. Arthur (akt. Morris: 127), cinema verite’nin gerçeklik arayışını, “hakikat hiçbir tarz veya anlatımın garantisi altında değildir” sözleriyle eleştirirken, bu yaklaşımın belgeseli gazeteciliğin bir alt türü olarak görmesinden dolayı belgesel film yapımını 20 veya 30 yıl geriye götürdüğüne inandığını ifade etmektedir. Rilla ise (1974:130), cinema verite (gerçek sinema) teriminin aldatıcı olduğunu, gerçeğin hem filme alma yöntemlerinde hem de kurgu aşamasında çarpıtılabildiğini belirtmektedir.

Doğrudan Sinema (Cinema Direct)

Doğrudan sinema akımının, 1950’li yılların sonlarında ortaya çıkmış olması, radikal gerçekçi bir anlatıyı benimsemesi ve Jean Rouch tarafından icat edilmesiyle cinema verite ile ortak özellik gösterdiği söylenilebilir. Öztürk (2013:123), doğrudan sinemayı, olayların herhangi bir müdahale olmaksızın kamera kaydına alınmasından ibaret olduğu şeklinde tanımlarken, kayıt altına alınan kişilerin bu kayıt sürecinden haberdar olmadıklarını eklemektedir. Bu noktada, doğrudan sinema akımının Nichols’un “gözlemci” biçemi ile benzerlik gösterdiği de söylenilebilir.

Doğrudan sinema akımının ortaya çıktığı koşulların, tıpkı “cinema verite”nin ortaya çıktığı koşullardaki gibi taşınabilir kamera ve ses ekipmanlarının etkisine dikkat çeken Barsam (1992:302), doğrudan sinemanın önceliğini, “filmin gerçekliğine müdahale etmeden ve olanı mizansene başvurmaksızın kamera kaydına almak” şeklinde

açıklamaktadır. Gündeş ise (1998:92), doğrudan sinemacıların, Flaherty, Lorentz, Eisenstein ve Grierson'un "lirik" ve "yarı gerçekçi" yaklaşımlarına karşı çıktıklarını, önceden hazırlanmış senaryoları; stüdyo, yapay ışık ve dekor kullanımını reddederek gerçek oyuncular ile gerçek öyküleri toplumsal birer belge niteliğinde işlediklerini ifade etmektedir.

Doğrudan sinema akımını temsil eden yönetmenlerin, filmlerinde; bir karakteri veya bir meseleyi takip etmek, bir üst ses anlatımıyla birbirine bağlanan çok sayıda olaydan oluşan birbiri ile bağlantılı bir örgü sunmak gibi yöntemlere başvurmayı reddettiğini belirten Nichols (2017:122), bu akımda yönetmenin izleyiciden, oluşturulan karmaşık yapı içerisinde ele alınan toplumsal çerçeve ekseninde "güç, gereksinim ve müdahale" gibi büyük kavramların çözümlenmesini istediğini ifade eder. Nichols'un bahsettiği tanrısal sesin reddedilmesi ile ilgili Saunders (2014:74), bu yöntemin yerine fotoğraf gazeteciliğinden esinlenerek resimsel hikâye anlatıcılığı mantığının kurulduğunu ifade etmektedir. Bu ifadeye paralel olarak Musser de (2008:598), doğrudan sinemanın gazetecilik dürtülerinden doğup "şiddetli" bir biçimde anti psikolojik eğilimler taşıdığını savunur. Musser'e göre, doğrudan sinemacılar, bireyleri uzun süre izleyerek kendi öznelerinin günlük varoluşlarının bir parçası haline gelirler.

Özgür Sinema (Free Cinema)

Belgesel sinemanın, işlediği konuyu takip etmesi açısından hareket kabiliyetinin önemine dikkat çeken Demoğlu (2013:48-49), 1950'li yıllarda daha ergonomik bir yapıya evrilen film ekipmanlarının, belgesel sinemacıları saf gerçekliğin arayışına sürüklediğini ifade etmektedir. Monaco ise (2002), 1950'li yıllarda tasarlanan Arriflex kameralar, 1954'te Pilotone ve 1957'de Nagra III'ün ses kayıt alanında ortaya çıkışının, belgesel sinema için önemli yeniliklere zemin hazırladığını ifade eder. Monaco'ya göre, kameraların hafiflemesiyle tripod, crane, dolly vb. taşınması zor ekipmanların terk edilmesi, sinemacıları dış dünya ile daha yakınlaştırırken, gerçek insanları konu edinmeleri noktasında ise cesaretlendirmiştir. Demoğlu (2013:48-49), tüm bu koşullar içerisinde ortaya çıkan ilk belgesel sinema akımının 'Özgür Sinema' olduğunu ifade etmektedir.

Ellis (2006:197), özgür sinema akımının ortaya çıktığı koşullar için; İngiliz eğlence film sektörünün amerikan kültürü etkisinde, İngiliz belgesel sinemasının didaktik ve donuk bir yapı içerisinde, İngiliz şiirsel sinemasının ise, ulusal anlatıyı besleyen yapı içerisinde olduğunu, bu sinemasal anlatılara aykırı olarak ise, Lindsay Anderson'un, Karel Reisz, Tony Richardson ve Lorenza Mazzetti gibi isimlerle özgür sinema akımını kurduğu yorumunu yapmaktadır. Kovacs ise (2010:179), 1950'li yılların sonlarına doğru sinemada gerçekçi eğilimlerin çıkmasının, modern sanat sinemasına geçiş olarak tanımlandığını belirtirken; Avrupa'da bu şekilde eğilim gösteren birçok akımın "gerçek yaşam deneyiminin temsiline dönüş" niteliği taşıdığını, bunlardan birinin de Özgür Sinema akımı olduğunu ifade etmektedir. Aufderheide (2007:46), buna örnek olarak Lindsay Anderson'un 'O Dreamland' (1953) filmi ile Karel Reisz ve Tony Richardson'un 'Mamma Don't Allow (1956) filmlerini örnek göstermektedir. Bu filmlerde işçi çocuklarının kulüplerde eğlenmeye gidişleri anlatılıyor ve gündelik hayatın sıradan parçaları sunuluyordu.

Özgür Sinema akımının Avrupa'da yoğun etki gösteren yeni gerçekçi sinema dili ile Amerika'da ortaya çıkan Doğrudan Sinema akımı arasında bir yerde konumlandığını belirten Barsam (1992:250), bu akımın kişisel dışavurumların yanında bir sosyal mesaj içermesi gerektiğine yönelik bir çıkarım yapmaktadır. Özgür Sinema filmlerinin izlenimci bir yapıda olduğuna dikkat çeken Ellis ise (2006:202), bu akıma ait filmlerde anlatımsal devamlılığın bir önem arz etmediğini, sembolik zıtlıklar ile oluşturulan görsel ve işitselliğin Özgür sinema akımının temel hatlarını oluşturduğunu, bu sayede hedeflenen ironinin ortaya çıktığını ifade etmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL BELGESEL SİNEMA

Dijitalleşme, hayatın her alanında etki gösterdiği gibi, belgesel sinemanın da üretim, tüketim ve anlatı boyutundaki köklü geleneklerinde bir dönüşüm yaratma noktasında önemli bir etki gücüne sahip olduğu gözlemlenmektedir. Dijital sinematografi imkanlarının belgesel sinemayı biçimsel bazda yeni anlatı imkanlarına kavuşturduğu, dijital gösterim mecralarında oluşan yeni tüketim kültürünün sinemayı köklü deneyimlerinden ayırdığı ve tüm bu unsurların üzerinde bir çatı olarak dijital kültürün sinema kimyasında dönüşümlere yol açtığı söylenilebilir. Bu bölümde, dijital kültür çerçevesinde dijital teknolojiler aracılığıyla anlatı, içerik ve tüketim noktasında dönüşüm geçiren belgesel sinemaya dair bir portrenin ortaya konulması amaçlanmıştır.

3.1. Dijitalleşme Kavramı ve Sinemaya Adaptasyonu

Dijitalleşme kavramını anlama noktasında öncelikle karşılaşılabilecek olan kavram veridir. “Veri kelimesi Latince’de vermek anlamında olan dare sözcüğünden gelmektedir. İngilizce’de data anlamında ilk kez 17. yüzyılda matematikte kullanılmıştır ve bir argümanda kullanılan şeyler anlamına gelmektedir (Agocuk ve Çiftçi, 2020: 4). Etymology Dictionary sözlüğüne göre ise veri; İngilizce sözcük Latince data "verili olan şeyler" sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince dare, datum "vermek" fiilinin nötr hal çoğuludur. Latince fiil Hint avrupa Anadilinde aynı anlama gelen yazılı örneği bulunmayan dö- veya də- biçiminden evrilmiştir (Etymology Dictionary, 2021). “Dijital” sözcüğünün etimolojisi ile ilgili ise Zengin (2016:37), şu ifadeleri kullanmaktadır: “Türkçeye “sayısal” olarak geçen “dijital” sözcüğü, Latince kökenlidir ve Latince’de “parmak” anlamına gelen “digutus”dan gelmektedir. Dijital’in İngilizce kelime kökü “Digit” (Digital) ise 0’dan 9’a kadar olan tamsayıları ifade etmektedir”.

Haviland (2008:103) kültürü: “kişinin, toplumun bir üyesi olarak kazandığı bilgi, inanç, sanat, hukuk, ahlak, adet, gelenek, alışkanlık ve yeteneklerin karmaşık bütünü” şeklinde tanımlamaktadır. Yalçınkaya (2016:597) ise kültür kelimesinin etimolojik kökünü, “kırsal emek potansiyeline dayandırılan kültür sözcüğü cultura’dan gelmekte olup,

Latince'de, 'colere'; sürmek, ekip-biçmek, 'cultura' ise; ekin anlamının karşılığı olarak kullanılmıştır.” şeklinde açıklamaktadır.

Elektronik sistemlerin analog ve dijital olarak ikiye ayrıldığını belirten Zengin (2016:39), analog sistemlerin kayıt şeklini, “analog işlemde, bir formun kendine benzeyen başka bir forma, bir enerjinin kendisiyle mukayese edilebilecek, kendine benzer şekilde başka bir enerjiye “dönüşümü” şeklinde açıklamaktadır. Analog sistemlerde iki değer arasında sonsuz sayıda değer olmasına ve dijitalde bu değerler arasındaki sayıların sonlu sayılar olduğunu ifade eden Atabek ise (2001:36-37), dijital ve analog sistemler arasındaki farkı şu şekilde ortaya koymaktadır:

Örneğin iki frekans değeri arasında gerçekte (analog olarak) sonsuz sayıda frekans değeri bulunur. 100.0 MHz ile 101.0 Mhz arasında sonsuz sayıda rakamlarla ifade edebileceğimiz frekans değeri bulunmaktadır. Ancak bu değerleri dijitalleştirerek örneğin 100.1, 100.2, 100.3, ... vb. şekilde ifade edilebilen 10 adet frekans değerinin varlığını kabul edebiliriz. Bir başka deyişle dijitalleştirme, gerçek hayattaki sonsuz sayıdaki değerlerin, örneğin gri tonların, belirli ve sonlu sayıdaki değerlere dönüştürülmesidir. Bu iki temel teknoloji arasındaki farkı analog olan “gerçek”, dijital ise gerçeği “simüle” eden diye özetleyebiliriz. Analog dünya nüansların egemenliğindeki insani ve kusurlu bir dünyadır, dijital dünya ise niceliklerin egemen olduğu elektronik ve kusursuz bir dünyadır.

Bozkurt (2014:513), dijital kültürün başlangıcını: “1969 yılında ARPANET, 1989 yılında World Wide Web'in ve 1993 yılında ilk internet tarayıcısının icadı ile insanların ağa erişimin sağlanması ile bilginin kaderini değiştiren; bilgi çağı, dijital çağ gibi isimlerle adlandırılan bir devrin başlaması” şeklinde açıklamaktadır. Gere (2019: 19-20), dijital kültürü: “Çeşitli bileşenleri ilk önce modern kapitalizmin açılımlarına bir yanıt olarak ortaya çıkan daha sonra yirminci yüzyılın ortalarındaki savaşların beraberinde getirdiği taleplerle bir araya gelen tarihsel durumlara koşullu ve umulmadık bir fenomendir.” şeklinde tanımlamaktadır. Manovich ise (2001), kültürün bilgisayarlaştırılmasının sadece bilgisayar oyunları ve sanal dünyalar gibi yeni kültürel formların ortaya çıkmasının ötesinde fotoğraf ya da sinema gibi hali hazırda var olan görsel kültürlerin de yeniden tanımlanmasına neden olduğunu ifade etmektedir.

Dijital dünya, veri kavramını çok daha kapsamlı ve işlevsel bir forma dönüştürmüştür. Öyle ki, dijital dünyada bırakılan her ayak izi bir veri niteliğindedir. Bu anlamda, kapsamı küresel ölçekte olan ağın yapısı sayesinde kitle hareketleri ve davranışları, çevrimiçi faaliyetlerin kümeler halinde büyük verilere dönüştürülmesiyle analiz edilebilmektedir. Büyük veri çalışmaları doğrultusunda çevrimiçi faaliyetlerin analiz edilmesiyle kişilerin siyasi görüşlerinden kişisel zevklerine kadar bir çok bireysel özellik işlenmektedir. Bu anlamda 2017 yılındaki ABD başkanlık seçiminde Cambridge Analytica şirketinin sosyal medya platformlarına dair verileri satması ve Donald Trump lehine propoganda yapılmasını sağlamasına yönelik gerçekleşen dâva, veri teknolojilerinin dijital çağdaki etki alanını özetler niteliktedir.

1970’li yıllara kadar bilgisayarla etkileşimde olan insanların sadece teknoloji uzmanları ve özel hobiye sahip olan insanlar olduğunu vurgulayan Carroll (2021), 1970’li yılların sonlarında kişisel bilgisayarın ortaya çıkmasıyla hem kişisel yazılımlar hem de kişisel bilgisayar platformları dahil olmak üzere kişisel bilgi işlemin, dünyadaki herkesi potansiyel bir bilgisayar kullanıcısı ve canlı bir veri haline getirdiğini belirtmektedir. Buradan hareketle dijital çağda, analog sistemlerden dijital sistemlere geçişle birlikte, bilginin hızının ve öneminin arttığı, bilginin ucuz ve sınırsız bir hale geldiği ve sonuç olarak dijital teknolojilerin enformasyon çağının ortaya çıkmasına zemin hazırladığı söylenilebilir.

Seçmen’e (2020:3859) göre, “Sinemanın icat edildiği günden bu yana en can alıcı gelişme bilgisayarın film üretiminde bir araç haline gelmesidir. Bundan sonra ise dijitalleşme kavramı bilgisayar teknolojisine bağlı olarak üretim, dağıtım ve gösterimin birçok aşamasında yeni bir dönüşüme sebep olmuştur.” Dijital çağla gelişen teknolojilerin sinema ile olan etkileşimi arttıkça sinema da yıllar içerisinde birçok farklı formda beden bulmuş, üretim, dağıtım ve tüketim noktasında pratiklerini sürekli diri tutmuştur. Bir zamanlar sesin sinemaya entegrasyonu ile içeriksel bazda tüm pratikleri dönüşen, sonrasında renkli filmin ortaya çıkmasıyla içerik ve biçimsel pratikleri dönüşen sinema, bilgisayarın gelişimiyle yeni kurgu biçimleri, geniş yelpazeli renk ve ses düzenleme imkânları, zengin bir efekt spektrumu ve yeni iş kollarını ortaya çıkarmış ve bilim kurgu, animasyon gibi türlerin gelişiminde de önemli bir rol oynamıştır.

Dijital teknolojilerin kullanımı her alana, kendine özgü bir pratik ve hız kazandırmıştır. Jenkins (1999:237), dijital medya ve dijital teori ile ilgili, “CD-ROM diskini

yeni bir ortam olarak analiz etmeye ve değerlendirmeye çalışan bir kitap editörünün, çalışmasına başlaması için gerekli prosedürlerin yerine getirilmesi süresinde CD-ROM teknolojisinin yerini DVD-ROM formatına bırakmasını örnek göstererek, dijital teoride kapsamlı bir çalışmanın zorlaşmasına ve dijital dünyada daha mikro bir bakışın hâkim olması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Jenkins'in vurgu yaptığı dijital hız, beraberinde çeşitli sorunları da gündeme getirmiştir. Baudrillard (2020:114), günümüzde üretilen bilgi ve haber ile üretilen anlam arasında ters orantı olduğunu ifade eder. Bu varsayıma göre; iletişim araçları içeriği biçimsel olarak yeni şekillerde sunsa da anlamın yok oluş sürecinin hızı anlamın pompalanma hızından yüksektir. Bu görüşlerden hareketle, bilginin işlenmesinde gelinen hız ve imgelerin daha esnek bir yapıda işlenmesinin oluşturduğu atmosferin, salt amacı anlam üretme noktasında şekillenen sinema gibi sanatlar açısından olumsuz sonuçlar doğurduğu, dijitalleşmenin içerikten çok biçime büyülenme yönünde bir pratik oluşturduğu söylenebilir.

Baudrillard (2018:12-21), sanatın günümüzde piyasanın taleplerini karşılamak için durmadan kendini yeniden işlediğini ifade etmektedir. Kendi deęimiyle: “Sanatla alakası olmayan her şey sanata dönüşmekte. Şimdi her yerde sanat var, sanatta bile.” Benjamin ise (2015:15-16), dijital olanaklarla sanat eserlerinin birden çok kopyasının üretilebilmesine dikkat çekerek, sanat yapıtlarının dijital çağda ‘aura’sının solduğunu gündeme getirmektedir. Bu doğrultuda, dijitalleşme ve sinema ilişkisinin henüz sağlam bir zemine oturmadığı sonucuna ulaşılabilir. Bu açıdan bakıldığında, sinemanın dijital çağının henüz başlarında olduğu varsayımıyla, dijital teknolojiler ile sinemanın yeniden keşfedildiği söylenilebilir.

3.1.1. Dijital Dünya ve Dijital Sinema

Yirmi birinci yüzyılın gelişi ile birlikte hemen hemen her alanda etkisini gösteren dijitalleşme, sanattan bilime kadar birçok alanda ezberleri bozarak, yeni çalışma ve yapım teknikleri oluşturmuş, daha sonrasında ise bir kültür formu kazanarak kendi gerçekliğini yaratmaya başlamıştır. Dijital teknolojilerin gelişmesi, toplumlarda yeni yönelimlerin, dijital teknolojilerle entegre olmuş kültürel yapıların oluşmasına zemin hazırlamıştır. Teknolojinin gelişiminin son yıllarda takip edilmesinin dahi güç olduğu bir ortamda olduğu varsayımıyla sinemanın da değişimler, dönüşümler ve evrimler geçireceğini söylemek zor olmayacaktır. Web evreninin gelişmesiyle birlikte sanal ortamlarda film izlenebilecek yeni mecraların

ortaya çıkması, daha katılımcı bir ortamın gelişmesine zemin hazırlamış ve izleyicilerin filme ve filmciye müdahil olabileceği bir zemini ortaya çıkarmıştır. Bu ortamda sinemanın; içerik, tüketim ve yapım pratikleri dönüşmüş, sinema, ‘dijital sinema’ olarak yeni bir form kazanmıştır.

Monaco (2001:69), sanat dallarının yalnızca toplumların siyaseti, ekonomisi ve felsefesi tarafından değil, aynı zaman da teknoloji tarafından da biçimlendirildiğini savunur. Monaco’ya göre, bu ilişki çift yönlüdür. Bazen teknolojik gelişmeler sanat estetiğinde yeni yönelimlere olanak sağlar, bazen de estetik sistemler yeni bir teknolojiyi gerektirir. Monaco’nun deęimiyle; “sanatsal dürtüler teknoloji aracılığıyla dışavurulana dek, sanat eserinden söz edilemez.”

Majuyev (1998: 168) kültürü, insan gelişiminin anlatımı olarak tanımlamaktadır. Bates’e göre ise (2008), kültür bir senaryodur ve insanlar, daha çok, kültürün işaret ettiği rolleri mekanik olarak uygulayan aktörlerden oluşan gerçek bir oyuncu kadrosudur. Bu noktada Gare (2008:16), dijitaliği kültürün bir belirteci olarak ifade etmektedir. Gare’e göre dijital kültür, çağdaş yaşam biçimimizi başkalarından açıkça farklı bir biçimde gösteren hem insan yapımı eserleri hem de anlam ve iletişim sistemlerini kapsamaktadır.

Yaşanan teknolojik gelişmelerin toplumsal adaptasyonu tamamlaması ile kültürel bağlamda birtakım pratiklerin dönüştüğü veya yeni algılayış biçimleri ortaya çıkardığını söylemek mümkündür. Senge vd. (2007: 228--229), toplumların teknolojinin sağladığı güce bağımlı olduğu, bu gücün ise dünyayı biçimlendirdiğini ifade etmektedirler. Bu noktada, yeni teknolojilerin yeni algılayışlara denk olduğunu belirten Brockman (2015: 375), araçlar yarattıkça onların imgelerinde kendimizi yeniden yarattığımızı öne sürer. Başka bir deęişle; “aletlerimize biçim veririz, ardından aletlerimiz bize biçim verir” (Chatfield, 2013, s. 21). Kültürel dönüşümler ekseninde dijitalleşmeye bakıldığında, Brockman ve Chatfield’in ifadelerinden hareketle, dijital çağın araçlarının gündelik tüketim alışkanlıklarını şekillendirdiği, yeniden şekillenen üretim ve tüketim modellerinin ise insanları biçimlendirerek yeni bir kültürel form yarattığı söylenilebilir.

Ormanlı (2014:32-33), dijitalleşme (sayısallaşma)’yı, analog mesajların nakledilebilen, işlenebilen ve elektronik olarak depolanabilen ayrı ayrı vuruşlardan oluşan sinyallere dönüştürülmesi süreci şeklinde tanımlamaktadır. Dijck ise (2018:78-79), dijitalleşmeyi, “tüm sinyallerin bit adı verilen ve sadece sıfır ve birlerden oluşan ufak

parçalara bölünmesi” şeklinde tanımlamaktadır. Burnet (2007:84), işlenen bu imgelerin enformasyona çevrildiklerinde, çok daha kolay uyum sağlayabildiklerini, çok daha esnekleşip değişken hale gelebildiklerini vurgulamaktadır. Burnet’in 2007 yılında görmüş olduğu bu durum, günümüzde daha açık bir şekilde görülmektedir. Dijital dünyada imgelerin esnekliği o derecede artmıştır ki, bir imgenin aslı ile dijital ortamda işlenmiş hali arasındaki fark bu geçen süreçte oldukça yükselmiştir. Bu görüşü bir örnekle pekiştirmek gerekirse; James Cameron imzalı 2009 yapımı Avatar filmimin devam filmi olan Avatar 2’nin 2022 yılında gösterime gireceği açıklanmıştır. Dünya çapında gişe rekorları kıran bu filmin her sene bir devam filmi ile hasılat tazelenmesi, işten bile değildir. Fakat, bu yolu seçmeyen James Cameron, aklındaki şeye imkân verebilmesi adına imgelerin daha kolay bükülebilmesini beklemiş ve Avatar’ın devam filmini on üç yıl kadar bekletmektedir.

Arda (2015: 6), dijital sanatı, bilgisayarların gelişmesi ve grafik işleme yazılımlarının artmasıyla gerçekleşen bilgisayar devrimi sonucu doğmuş, kurallarını, ifade biçimlerini, karakteristik özelliklerini ve etik değerlerini diğer sanat dallarında olduğu gibi zamanla geliştirerek yerleştirmeye çalışan bir oluşum olarak tanımlamaktadır. Sinema, tek katmanlı bir sanat dalı değildir. Bir sinema filmi, senaryo formundan, seyirci karşısına çıktığı forma gelene kadar birçok aşamadan geçmektedir. Erkılıç (2017:58), dijital yöntemlerin film yapım sürecinin tüm aşamalarına kaçınılmaz olarak dokunduğunu ifade etmektedir. Bu aşamaların analog ve dijital dönemlerde arasındaki temel fark; analog döneme göre dijital iş akışının daha hızlı olması ve dijital dünyada imgelerin kolayca esnetilebilmesidir. Dijital dünyada, dijital teknolojilerle donatılmış kameralarla çekilen görüntüler ve bilgisayar teknolojisi ile montajlanan imgeler, bir takım teknik süreçlerden sonra internet teknolojisi ile sosyal mecralara veya yine dijital teknolojiler ile beyaz perdeye ulaştırılır. Analog dönemdeki karanlık oda, film, banyo, laboratuvar, analog kurgu sistemleri gibi birçok unsura dijital dönemde rastlanmaz. Bu durumda sinemanın bir boyut değiştirdiği açıkça ortadadır. Bu boyuta verilen isim ise, ‘dijital sinema’dır.

Monaco (2013:69), sinemayı bir kitle endüstrisi aracı olarak görüp, sinemanın teknoloji ile olan ilişkisini diğer sanat dallarına nazaran daha hayati bulmaktadır. Burada sinemanın durumunu hayati kılan unsur, sinemayı bir asır boyunca taşıyan pelikülün, dijital sistemlerle kolayca ortadan kalkmış olmasıdır. Edebiyat, tiyatro, resim ve heykel gibi birçok sanat dalı teknolojiler ile bu denli dirsek teması durumunda değildir. Fakat, yaşanan birçok teknolojik gelişme eninde sonunda sinemaya dokunmaktadır. Monaco aynı zamanda (2013:

490), sanal dünyanın imgeleri kontrol etme noktasındaki gücünün, sinemanın bir zamanlar sahip olduğu değerini azalttığına, dürüstlüklerine dair inanç ve sanatsallıklarına olan takdir duygumuzu tahrip ettiğine de değinmektedir. Bu noktada farklı bir görüşle Monaco ile ayrılan Adanır ise (2008:2-3), dijital olanaklarla üretilen imgelerin izleyicilerle mutlaka “zihinsel/kültürel, toplumsal, felsefi, estetik” bir ilişki kurmasının zorunlu olduğunu belirterek, izleyici ile film arasında kurulan bağın zedelenmediğini ifade eder. Bu noktada sinemanın teknoloji ile olan ilişkisinin bir hayli sancılı olduğu kanaatine varılabilir. Dijital teknolojinin sinema sanatına kattığı şeyler onun manipülatif gücünü yükseltmiş olabilir, fakat sessiz dönemden beri zaten sinemanın hamurunda olan ve onu büyüleyici kılan şeyin de temelde manipülasyon gücü olduğu düşünülebilir.

Zengin (2020: 173), sinemanın insan doğasının bir ürünü olduğunu ifade etmektedir. Bu noktada sinemanın da bir yönünün her zaman teknolojiden bağımsız olduğunun altını çizmektedir. Zengin, bu görüşünü şu şekilde açıklamıştır:

Sinemanın, teknolojiden bağımsız bir sanat dalı olarak insan doğasının içsel ve dışsal yolcuğunun sanat formlarıyla yeniden üretimi olduğunu da unutmamak gerekir. Sinema dilinde kullanılan görüntüler, göstergeler, imler, izler, simge ve semboller kullanılan anlamın çok ötesinde manaları barındırır ve manalar hikâyeyi mekânın ve zamanın üzerine taşır. Dolayısıyla sinemanın bir yönü her zaman teknolojiden bağımsızdır.

3.1.2. İnsan Bilgisayar Etkileşimi

1970'lerin sonlarına kadar bilgisayarlarla etkileşim kuran kişilerin yalnızca bilgi teknolojisi uzmanları ve özel hobiyeye sahip olan kişiler olduğunu, fakat bu durumun, 1970'lerin sonlarında kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte 'yıkıcı' bir şekilde değiştiğini belirten Carrol (2012), kişisel yazılımlar, kişisel bilgisayar platformları ve kişisel bilgi işlemin, dünyadaki herkesi potansiyel bir bilgisayar kullanıcısı ve canlı bir veri haline getirdiğini ifade etmektedir.

Sanayi devrimi ile birlikte insan performansının sistematik bir biçimde incelenmesi amacı ile başlayıp, daha sonrasında İkinci Dünya Savaşı ile birlikte daha etkili silahların geliştirilmesi yönünde 'insan-makine etkileşimi' adı altında çalışmaların yoğunlukta olduğunu ifade eden Dix vd. (2004:3), bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, bu

sürecin fiziksel, psikolojik ve teorik yönleriyle ilgilenen araştırmacıların, ‘insan-makine etkileşimi’ alanındaki bilimsel birikimle ‘insan bilgisayar etkileşimi’ çatısı altında çalışmalar yapmaya başladıklarını belirtmektedirler.

Gere (2018: 67), İkinci Dünya Savaşının modern bilgisayarın icadı ve gelişimi için bir katalizör olduğunu belirtir. Gere’ye göre 19. ve 20. yüzyılın başlarındaki kapitalizm bilgisayarın icadı için gerekli çerçeveyi sunmuş, Soğuk Savaş ise, bilgisayarların karmaşık hesaplama araçlarından ziyade medya ve iletişim araçları olarak biçimlenmesini sağlamıştır.

İnsan bilgisayar etkileşimi konusunda birçok tanım bulunmaktadır. Hewett vd., (1992:5), insan bilgisayar etkileşimini, “insan kullanımı için etkileşimli bilişim sistemlerinin tasarım, değerlendirme ve uygulaması ile bunları çevreleyen büyük olgularla uğraşan bir disiplin” şeklinde tanımlarken, Gahoui, (2006), “Bilgisayar-insan etkileşimi, insan kullanımı için etkileşimli bilgisayar sistemlerinin tasarımı, değerlendirmesi ve gerçekleştirilmesiyle ve bunları çevreleyen diğer etkenlerin araştırılmasıyla ilgilenen bir disiplindir.” şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Preece vd. (1994:62), insan bilgisayar etkileşimindeki temel hedefin insanların bilgisayarlarla bilgi aktarımı açısından ne tür bir etkileşim kurduklarını anlamak olduğunu ifade ederler. Bu yaklaşımın kuramsal zemini ise bilişsel psikolojidir.

Dix vd. (2004:3), insan-bilgisayar etkileşimi teriminin 1980’lerin başından beri yaygın olarak kullanılmasına karşın, köklerinin daha yerleşik disiplinlere dayandığını ifade ederler. Bu disiplinlere yönelik Good ve Omisade’in oluşturduğu şema şu şekildedir:



Şekil 4. İnsan bilgisayar etkileşimini kapsayan disiplinler. (Good ve Omisade 2019: 51).

Dix vd. (2004:54), bilgisayar ortamında bilginin elde edilmesi hususunda; görme, işitme ve dokunma duyularının kullanıldığını ifade eder. Bu durumda, bu bilgiler bellekte depolanır ve daha sonrasında akıl yürütme ve problem çözmede kullanılabilir. Bu durumların tekrarlanması, insanların belirli alanlarda beceriler geliştirmelerine olanak sağlar. Altın ise (2016:58), insan duyularının gerçekliği algılama noktasındaki kritik önemine vurgu yaparak; sinemada gerçekliğin yansıtılmasındaki en önemli yapı taşlarından biri olarak bilgisayar ortamında hazırlanan imajları ve etkileşimleri göstermektedir. Bu doğrultuda, bilgisayarların önemli bir görsel güce sahip olacak biçimde gelişiminin, insanların duyu organlarına hitap etmesi noktasında sinema gibi görselliği içeren sanat dallarında bilgisayarların kullanımı ve işlevlerinde doğrudan bir değişimden söz edilebilir.

Gere (2018: 86), bilgisayarların 1950’li yılların sonlarında müzik ve görsel yapmaya başladığını, fakat bu durumun sanatsal bir zeminden ziyade teknolojik bir yapıda olduğunu, 1960’lı yılların sonlarında ise video kamera ve bilgisayar teknolojilerinin gelişim göstermesi ile dijital teknoloji ve sanat ilişkisinin gelişmeye başladığını ifade etmektedir.

Postman’a göre (2006:126), bilgisayar teknolojik araçlar içerisinde en özel araçtır. Çünkü; “bilgisayar herkes tarafından kullanılmakta ya da herkes bilgisayar tarafından kullanılmaktadır.” Maonovich (2006), bilgisayar ortamı ve sanal ortamlar için: “Sanal olan evcilleştirildi: reklamlarla dolduruldu, büyük firmalar tarafından yönetildi ve zararsız hale getirildi. Kısaca, Norman Klein’in da söylediği gibi “elektronik varoş” haline geldi.” şeklinde bir eleştiri getirmektedir. Bennet ise (2001:256), bilgisayarların özgürleştirici bir güce sahip olduğu ve bu doğrultuda ağa bağlı toplumların oluşmasında önemli bir rol üstlendiğini belirtir. Bennet’e göre bilgisayar devrimi yararlı bir oluşum olmakla beraber hayati bir öneme sahiptir.

Erkılıç ve Toprak (2012:11), internetin enformasyonu; metin, ses, grafik, fotoğraf ve video gibi birden çok iletişim biçimini bir araya getirerek işleyen bir süreç olarak değerlendirerek sanat yapıtları için önemine vurgu yapmaktadırlar. Bilgisayar teknolojilerinin sinema üzerindeki en önemli etki unsurlarından bir tanesinin CGI (Computer Generated Imagery - Bilgisayar Tabanlı Görüntü) olduğu söylenilebilir. Seçmen (2020: 154), bilgisayar tabanlı görüntünün, bilgisayara aktarılan mevcut görüntüyle veya bilgisayar ortamında yazılım araçlarının kullanılmasıyla oluşturulduğunu ifade eder. LoBrutto

(2002:167), CGI'nin sinemada yarattığı olanakları: “Telefon direkleri, televizyon antenleri ve tasarımın diğer modern yönleri bir dönem filmi için silinebilir veya değiştirilebilir. Renk paleti, film karesini çerçeve çizerek dijital olarak boyayarak değiştirilebilir, geliştirilebilir ve yeniden tasarlanabilir.” şeklinde değerlendirmektedir.

Furby ve Hines (2014:130, 1990’lı yılların sonlarında dijital teknolojilerin gelişimi ile birlikte hareket ve ifade kapasitesine sahip zengin, dokulu ve çok katmanlı film görüntülerinin yaratıldığını ifade ederler. Son yıllarda CGI kullanılarak oluşturulan bir imaja örnek vermek gerekirse:



Şekil 5. Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti filminde oluşturulan CGI imaj (“Sinema Filmlerinin Olmazsa Olmazı CGI Nedir”, 2019), (Yönetmen: Matt Reeves).

Bu noktada, insan bilgisayar etkileşimi ve sinema ilişkisinin, ‘dijital sinema’ kavramının teknolojik temelini oluşturduğu sonucuna ulaşılabılır. Temelinde; imajlar üzerinde hâkimiyet kurarak, görsel ve işitsel yolla hikâye anlatma mantığı olan sinemanın, bilgisayar ve internet teknolojileri ile birlikte özgürlük alanının genişlediği, bu doğrultuda; bilgisayar ve internet teknolojilerinin ağlar oluşturup kıtalar arası etkileşimi sağlayarak küresel bir dünya yaratma ve imajlar üzerinde hâkimiyet kurma yetisiyle hayal gücünün devreye girmesine olanak sağlayarak, sinema dilinin çok sesli bir yapıya kavuşmasında etkin rol üstlendiği söylenilebilir.

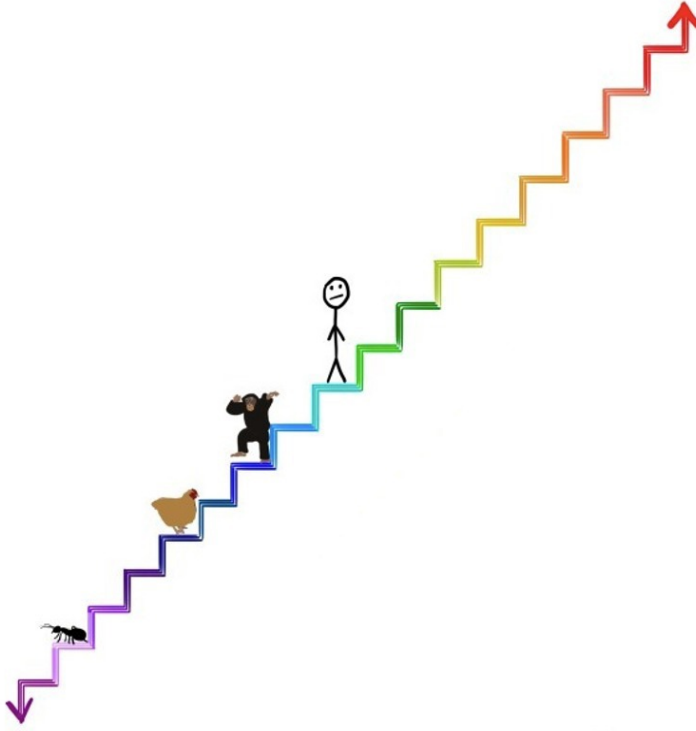
3.1.3.Yapay Zekâ ve Sinema Etkileşimi

Yapay Zekâ (YZ) arayışı düşlerle başlar; tıpkı tüm arayışlar gibi. İnsanın yeteneklerini barındıran makineler çok uzun süredir hayal edilegelmiştir. İnsan benzeri

makinelere pek çok öyküde betimlenmiş, heykellerde, resimlerde, çizimlerde resmedilmiştir (Nilsson, 2010:19). Nilsson'un da belirttiği üzere, Yapay Zekâ hayalinin çok eski yıllara dayandığı, birçok alanda görülebilir. Ebul İz El Cezeri, otomatik kuşlar, otomatik yüzen kayık, otomatik abdest alma ve su akıtma, su dolabı, şifreli anahtarlar ve robotlar gibi su ve mekanik parçalarla çalışan makineler yapmıştır (Ertürk ve Yayan, 2012:454). Fakat, Yapay Zekâ teknolojilerinin olgunluk kazanması, günümüze kadar uzanan bir süreç neticesinde olmuştur denilebilir. Karabağ (2021:43), yapay zekâ kavramını, "dijital bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü bir robotun, akıllı varlıklarla yaygın bir şekilde ilişkilendirilen görevleri gerçekleştirme yeteneği" şeklinde tanımlamaktadır.

Nilsson (2010, 660), Yapay Zekânın gelecekte ilerleme hızının kontrolü güç noktalara geleceğini belirterek, YZ'nin geleceğine, Vernor Vinge'in de ifadelerini kullanarak fütürist bir bakışla şu şekilde yaklaşmıştır:

Makinelerin gitgide zekileşmesi fikri, matematikçi, bilgisayar bilimcisi ve bilim kurgu yazarı Vernor Vinge'in (1944-), 2030'a gelindiğinde üstün bir bilgisayar zekâsının ortaya çıkmış olacağını tahmin etmeye yöneltmişti. Vinge, bu olaya "tekillik" demiştir, yani zamanın bir noktasında, teknolojik ilerlemenin sürati hayal edilemez ölçüde artar. Tekillik hakkındaki bir makalede Vinge şöyle yazmıştır: "İnsan zekâsını aşan bir zekâ, ilerlemelere yön verdiğinde, bu ilerleme çok daha hızlı olacaktır. Aslında, bizzat ilerlemenin, daha da kısa bir zaman ölçeğinde, daha zeki varlıklar yaratmayı içermemesi için hiçbir sebep yok." Vinge, "büyük bilgisayar ağlarının (ve bunların kullanıcılarının), insandan üstün zeki bir varlık olarak 'uyanacağı' günü öngörmüştür.



Şekil 6. Zekâ merdiveni. (Wait But Why, 2015).

Urban (2015), yukarıdaki görselden yola çıkarak süper zekâyâ sahip bir makinenin bu merdivende insandan iki basamak üstte olduğunu belirtmektedir. Urban, Yapay Zekânın ilerleme hızı ile ilgili ise, insan-şempanze örneği çerçevesinde, şempanzenin zekâ merdiveninde insandan iki basamak altta olduğuna dikkat çekerek; bir şempanzenin bir insanı ve bir gökdeleni tanıyabilme yetisinin olduğu, ama gökdelenin insanlar tarafından yapıldığını anlayama yetisinin olmadığına dikkat çekmektedir. Buradan hareketle, Yapay Zekâyâ sahip bir makinenin insandan iki basamak üstte olduğu düşünüldüğünde, oluşacak farkın insan-şempanze örneği ile paralellik gösterebileceği söylenilebilir.

Harari (2018:40), uzun vadede sanatçıların da otomasyondan ciddi bir biçimde etkileneceklerini ifade etmektedir. Harari'ye göre, duyguların esrarengiz fenomenler olmamasından dolayı, makine öğrenmesine muktedir algoritmaların beden üzerinde ve içindeki sensörlerden iletilen biyometrik verileri hesaplayarak, kişilik tipleri ve değişen ruhsal durumları analiz edebilir, bu veriler doğrultusunda belirli durumların insan üzerinde yaratabileceği etki hesaplanabilir.

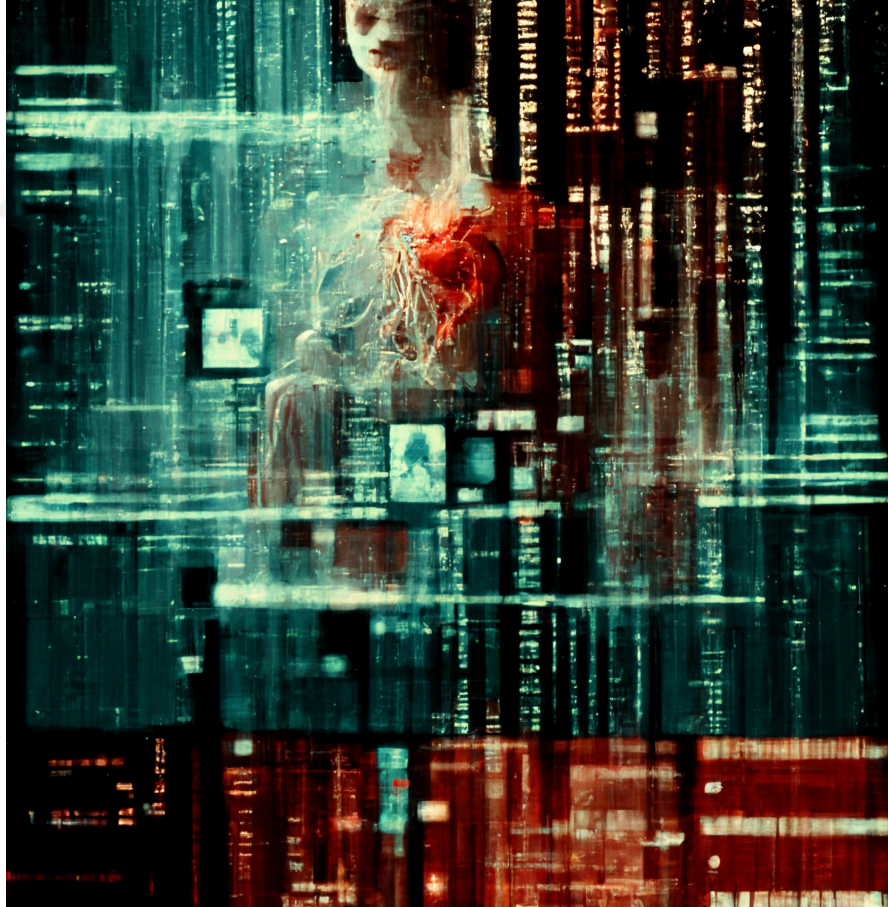
Günümüzde, Yapay Zekâlı robotlar ve yazılımlar sinema endüstrisi içerisinde yaygın bir kullanım alanına sahiptir. Yapay Zekâlı bir kamera nesnelere tanıyarak onları hareket halinde bile sürekli netlik alanında tutabilir, Yapay Zekâlı bir drone nesnelere tanıyarak onları hareket halinde takip edebilir veya Yapay Zekâlı yazılımlar post production aşamasında ciddi problemler çözebilirler. Fakat, bunların hepsi teknik detaylardan ibaret olup, insan faktörü ile de çözüme kavuşabilecek nitelikte görülmektedirler. Yapay Zekâ ve sinema etkileşimini önemli kılacak unsur; Yapay Zekânın bilinç kazanıp kendi anlatısını, dilini ve özgün yapısını kurması olacaktır. Dolayısıyla, Yapay Zekânın güncel durumda sinemaya etkisi yalnızca teknik boyutu ile sınırlı kalmaktadır.

Sinemanın Yapay Zekâlı robotlara ve yazılımlara teslim olması, bu alandaki insan faktörünün yavaş yavaş ortadan kalkması şeklinde yorumlanmaktadır. Şayet, günümüzde Yapay Zekâlı robotların yazmış oldukları senaryolar (“Sunspring“, 2016, Ross Godvin’in geliştirdiği “Benjamin” isimli yazılım tarafından), (“It’s No Game”,2017, Oscar Sharp), (“Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive”, 2021, Netflix), bu görüşün altını doldurması noktasında önemli birer örnek niteliği taşımaktadırlar. Anadolu (2019), klasik senaryoların bambaşka bir araç tarafından yorumlanmasının yeni bakış açıları yarattığını ifade ederek, bu gelişmelerin, onlarca yıldır devam eden film yapım süreçlerine yönelik bir değişimi ya da yıkımı işaret ettiğini belirtmektedir. Bu noktada, yukarıda değinilen teknolojik ilerleme hızının, bir manada sinemaya da dokunduğunu söyleyebiliriz. Hemen hemen bir asır boyunca teknik ve yapısal boyutuyla sürdürülen pelikül dönemi, dijital ile bir anda bitmiştir. Fakat teknolojik ilerlemenin hızı, dijitalin de üzerine olan bir yapının çok geçmeden inşa edilebileceğini göstermektedir.

Senaryo, filmin kuşkusuz omurgasıdır ve bu yüzden sinemanın en önemli unsurlarından da birisidir. İyi bir senaryo, içerisinde iyi bir matematik barındırması koşulu ile iyi bir senaryo olabilmektedir. Senaryonun içerisinde ne kadar çok karakter ve onları besleyen ne kadar çok çatışma ve problem varsa, (bu yapının sağlam bir zemin üzerinde kurulması koşulu ile) seyircinin bu problemlerin çözümlenmesi noktasında filme olan ilgisi de o boyutta artış sağlar. Young (2002:8), sinemada yaratımın temel basamağının düşünsel odak olduğunu belirterek, tasarımın, bu düşünsel odak perspektifinden seçilen konunun doğası ve ona ilişkin yapılan yoğun araştırmalar içinde belirlenip somutlaştığını ifade eder. Bu noktada, bir insanın ve bir robotun bu matematiksel yapıyı kurabilme ve çözüme kavuşturabilme yetisi mukayese bile edilemez seviyededir. Bu anlamda Young’un

görüünden hareketle, Yapay Zekâya sinemasal süreçte boyut atlatacak şeyin, düşünen bilinçli makinelerin yaratımı olduđu söylenilebilir.

Atan vd. (2015:11), günümüzde bilim ve teknolojinin hızlı gelişimiyle dijital sanatın, disiplinler arası yaklaşımlarda, sanat, tasarım ve teknoloji birlikte ifade gücü bulduğunu ve bu eserlerin sayımlanamayacak ölçüde olasılık içerisinde üretildiğini ifade eder. Gerçek nesneden bağımsız olarak üretilen dijital sanat nesnesinin, yeni bir gerçeklik oluşturarak doğayı, maddeyi, rengi ve biçimi, sınırları olmayan bir ortama kavuşturduğunu ifade eden Akpınar ise (2022:106), dijital ortamda üretilecek bir eser için yalnızca o nesnenin bilgisine ihtiyaç duyulduğunu, sanatçıların bu doğrultuda dijital ortamı sanatın kendisi haline getirmeye başladıklarını belirtir. Midjourney AI isimli Discord botu buna bir örnek olarak verilebilir. Bu bot, verilen anahtar kelimeler ile Yapay Zekâ algoritması saniyeler içerisinde ortaya dört farklı eser çıkarıyor. Daha sonrasında bunlar seçilerek geliştirilebiliyor.



Şekil 7. Midjourney isimli Discord botunun “Human Computer Interaction, İndustrial Revolution, Digital World, Digital Culture, Cinema, Netflix, Documentary Cinema,

Cinematic Color, Artificial Intelligence, Anthropology, Web 2.0, Web 3.0, Culture, Film Set, Digital Image, Digital Technology, 8K, 4K” anahtar kelimeleri karşılığında sunduğu görsel.

Yapay Zekâ ve sanat ilişkisi içerisinde öğrenebilen makinelerin sanat eserleri üretmesi muhteşem sanat eserlerini ortaya çıkarabilir mi sorusunu Harari (2018: 40) şu şekilde yanıtlamaktadır:

Bu sorunun cevabı sanatın nasıl tanımlandığına bağlı. Bir eserin güzel olup olmadığı dinleyicinin beğenisine kalıyorsa ve müşteri daima haklıysa, biyometrik algoritmaların tarih boyunca üretilmiş en iyi sanat eserlerini ortaya çıkarma olasılığı yüksek. Sanat insanların duygularından daha derinse ve biyokimyasal titreşimlerin ötesinde bir hakikate işaret ediyorsa, biyometrik algoritmalarından pek de iyi sanatçılar çıkmayabilir.

Yapay Zekâ ve sinema etkileşiminde çeşitli tehditlerden de söz edilmektedir. Zengin (2020:173), sinemanın yapay zekâ teknolojilerine entegrasyonu ile insana özgü sanat olgusunun tamamen ortadan kalkacağı ve sinemanın daha fazla mekanikleşeceğini ifade etmektedir. Ayrıca Zengin (2020:172), yapay zekânın dönemsel ve ani olarak yaşanan toplumsal ve kültürel olası değişiklikleri hesaplayamayacağından yanlış veriler ortaya koyarak film üreticilerini yanlış yönlendirebileceğine de değinmektedir. Bu noktada, algoritmalara dayanan bir film endüstrisinin, sinemayı tek sesli bir yapıya evirmesi de olasılıklar arasındadır. Fakat, bu görüşler şimdilik sadece olasılık niteliğindedir. Teknolojik ilerlemenin hızı göz önünde bulundurulduğunda, bu olasılıkların geçerliliğini sınamanın çok uzun bir zaman almayacağı düşünülebilir.

3.2. Dijital Belgesel Sinema

Kutay (2015:7), ‘gerçekliğin sinemasal temsilcisi’ olarak tanımladığı belgesel sinemanın son yıllarda estetik bir çöküş yaşayarak, sinematografik açıdan yıllarca ayrıştığı kurmaca sinema ile benzeşmeye başladığını ifade etmektedir. Kutay’a göre: “Seyirci algısının gerçek ile kurmacayı birbirinden ayırt etmesini mümkün kılan sinematografik kodların netliğini yitirdiği bu dönemin en önemli olgusu, insanlık tarihi boyunca görülmemiş yoğunlukta bir “görüntü tüketimi” sonucu gerçekliğe dair imgelerin yavaş yavaş gerçekliği ortadan kaldırmasıdır.”

Frampton, (2013: 185), bilgisayar ürünü modern imajların sinema imajını kapsamlı bir biçimde yeniden düşünmemiz gerektiğini ifade etmektedir. Clarke (2012: 194), dijital sinemanın mekanik dönemin aksine bilgi çağının bir ürünü olduğunu, bu yönde kapsamlı bir paradigma değişikliğine yol açtığını ifade eder. Ercan ise (2019:214), dijital öncesi dönemde hareketli görüntü üzerindeki manipülasyon olanaklarının sınırlılığına dikkat çekerek; bilgisayar çağında hareketli görüntünün yeniden tanımlanarak, bir sayısal kod haline geldiğini belirtir. Dijital dünyada somut malzemeler; arayüzler, yazılımlar ve donanımların içerisindeki kodlara dönüşmüştür. Dijitalleşen sinemada film eserlerini ‘yitirilmiş nesne’ olarak tanımlayan Baudrillard, (2012: 74), izleyicinin anlamını yitiren bir gönderen sistemi tarafından büyülendiğini ifade eder. Bu durumda hem sinemanın hem de gerçekliğin özgünlüğünü kaybettiğini belirtir.

Bernard (2010), belgesellerin izleyicileri gerçek insanlar, gerçek mekânlar ve gerçek olaylar hakkında gerçek bilgiler sunarak gerçek imgelerle bir dünya yaratıp yeni deneyimler oluşturduğunu ifade etmektedir. Bu noktada Erkılıç ve Toprak (2012:10), dijitalleşmenin ikili düzende 0 ve 1’den oluşan kodlanmış görüntü ve seslerin manipüle edilerek yeniden üretilmesine olanak sağladığını belirtir. Bayrı (2011:96), teknolojinin sinema izleyicisini, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla gerçek olduğuna inandığı bir dünyaya yerleştirdiğini, fakat bu evrenin tamamen kurgusal imajlar dünyasından ibaret olduğunu savunur. Bu doğrultuda, tüm aşamalarında gerçeklik kavramı ile sarmalanan belgesel sinemanın, dijital evrenin büyüleyici görsellik modeli ile karşı karşıya kaldığı söylenilebilir.

Ercan (2019:214), hareketli görüntü üzerinde manipülasyon uygulama olanağından gelişen dijital teknolojiler ile birlikte profesyonel sinema endüstrisinin yanında sıradan kullanıcıların da faydalandığına dikkat çekmektedir. Bu bağlamda dijital dünyada görüntü tüketimi eskiye oranla artmıştır denilebilir. Dijital teknolojilerin ana akım sinema ile belgesel sinema üzerinde de dönüştürücü bir etkiye sahip olduğunu belirten Ak ise (2021,175), bu durumun en önemli nedenlerinden biri olarak teknolojik imkânların film yapımında herkese imkân sunmasını göstermektedir. Bu noktada, internetin dağıtım ve gösterim imkânlarına bir alternatif oluşturmasına dikkat çeken Erkılıç ve Toprak (2012:15), bu uygulamaların film endüstrisinde demokratik bir alan oluşturması yönüyle önem arz ettiğini ifade etmektedirler.

Bu durumda, dijital çağ ile birlikte gelişen ve sinema endüstrisinde de yaygın kullanım alanı bulan dijital teknolojilerin film yapım pratiği, tüketim biçimleri ve dağıtım

olanaklarını dönüştürme biçiminin ‘dijital belgesel sinema’ kavramını ortaya çıkardığı sonucuna ulaşılabilir.

3.2.1. Dijital Teknoloji ve Sinematografi

Dijital ve analog sürecin anlaşılması adına film ve video kelimelerinin ayrımının yapılması gerekliliğine dikkat çeken Canıklıgil, bu ayrımı şu şekilde yapmaktadır: “Film (Fransızcadaki *p licule* kelimesi T rk eye pelik l olarak yerleşmiştir. Genellikle sinema filmini kastetmek için kullanılır) ışığa duyarlı milyonlarca g m ş taneciğinin üzerine s r ld ğ , sel lozdan  retilen bir taşıyıcı tabaka ve diğ r koruyucu katmanlardan oluřan ve genellikle kenarlarında delikler bulunan bir řerittir.” (Canıklıgil, 2014: 17).

“Video ‘g r yorum’ anlamında Latince bir kelimedir. Yaygın kullanımdaki anlamı, optik g r nt lerin elektrik sinyallerine d n řt r lmesidir. Filmin tersine kimya alanıyla deđil daha  ok elektrik ve elektronik alanıyla ilgilidir” (Canıklıgil, 2014:22). Farklı bir tanıma g re ise: “Sayısal g r nt  temel anlamda, piksel  ğelerinden oluřan g r nt d r. Her piksel  ge, resmin bir kısmını siyah, beyaz, grinin bir tonu ya da bir rengi i eren bir renk tonu deđeri ile temsil eder.” (Yıldız, 2012: 7).

Karabađ (2011:116), dijital sinema tekniklerinin farklı anlatılar oluřturması noktasındaki en  nemli fakt rlerden birinin analog s re lerdeki kimyasal tehditlerin ortadan kalkması olarak g stermektedir. Stinson ise (2016:484), analog kurgunun řerit tabanlı sistematiğinin kullanım zorluđuna vurgu yaparak, dijital ortamda g r nt  d zenlemesinin sinema end strisi adına  nemli avantajlar sađladığını belirtmektedir.

Zengin (2020: 163), akan g r nt  i erisindeki netleme problemini vurgulayarak, geliřen netleme teknolojilerinin ‘Focus Puller’ gibi kamera asistanlarını film yapım s recinin dıřına ittiđini belirtmektedir. Kameraların netleme teknolojilerinden s z etmek gerekirse; son d nemlerde geliřen Yapay Zek  teknolojileri sayesinde ortaya  ıkan hareket algılama sistemleri, hareketli objelerin iřlemci tarafından kolaylıkla takip edilmesini sađlayabilmektedir. Bu y nden, net olması istenen objenin kamera ekranı  zerinden se ilmesi, onun akan g r nt  i erisinde s rekli net olmasına olanak sađlamaktadır.

Adanır (2008:4), sayısal teknolojinin ger ek varlıklara ait g r nt lere asıllarından daha kusursuz ve g zel bir g r n m kazandırması durumunun, imge estetiđi a ısından etik

olmayan bir duruma yol açtığından söz etmektedir. Yüksek çözünürlükte görüntülerin üretilmesi durumunu, “ingenin yararsızca kusursuzlaştırılması” şeklinde değerlendiren Baudrillard ise (2018: 29), sinematografik etkinin artmasını, sinemanın en önemli faktörlerinden biri olarak gösterdiği yanılsama durumunu ortadan kaldırdığını ifade etmektedir. Siegel ise (2015:44), dijital teknolojilerin yapım noktasında birçok aşamayı otomatikleşmesinin büyük bir tehdit olduğunu belirterek, bu meslekte yetişecek kişilerin görüntü tasarımını iyi anlayabilmeleri için geleneksel sinematografi bilmeleri gerektiğini savunmaktadır. Bu görüşün tutarlılığı tartışmaya açıktır. Analog süreçleri hiç bilmeyip dijital yapının içerisine doğup bu atmosferde kendini yetiştiren sinemacıların da önemli ve başarılı dijital sinematografik örnekler ortaya koydukları oldukça açıktır. Bu noktada bir standardizasyondan bahsetmek de oldukça güçtür. Dijital teknolojilerin görüntü tasarımına getirdiği çok sesli yapı, inkâr edilemez bir unsurdur.

Sinemada gerçekçiliği artırmak amacını güden bütün yeni teknik ilerlemelere -ses, renk, üç boyut- karşı çıkmak da bunun için boşunadır. Gerçekte sinema "sanat"ı bu çelişmeyle beslenir, perdenin süresel sınırlarının getirdiği soyutlama ve simge olanaklarını en iyi yolda kullanır. Fakat tekniğin bıraktığı kayıtlamalar tortusunun bu kullanılışı gerçekçiliğin yararına ya da zararına olabilir; bu kullanım alıcının yakaladığı gerçek öğelerinin etkililiğini artırabilir ya da etkisiz kılabilir (Bazin, 1966: 160-161).

Dijital Sinemada Görüntü

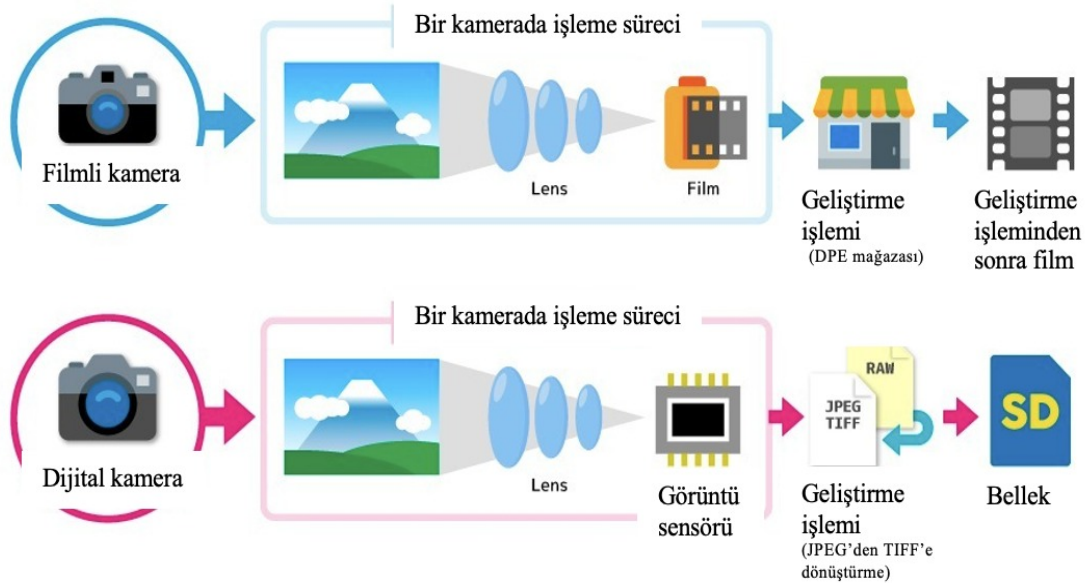
Sayısal video sinyalinin, görüntüye dönüştürülebilecek bir bilgi ırmağını temsil eden bir dizi değerden oluştuğunu ifade eden Brown (2014:149), sayısal teknolojinin yalnızca görüntü alanında değil prodüksiyon aşamasının “kurgu, görüntü işleme, depolama, salon gösterimi” vb. birçok yerinde de kullanıldığını belirtir.

Gonzalez ve Woods (2018: 1), dijital görüntünün oluşum koşullarını ve tanımını şu şekilde yapmaktadırlar:

Bir görüntü iki boyutlu bir fonksiyon olarak tanımlanabilir $f(x, y)$. Burada x ve y uzamsal (düzlem) koordinatlarıdır ve f 'nin herhangi bir koordinat çiftindeki (x, y) genliğine yoğunluk denir. O noktadaki görüntünün gri seviyesinin x , y ve f 'nin yoğunluk değerleri sonlu ve ayrı nicelikler olduğunda, görüntüye dijital görüntü adını veririz. Dijital bir görüntünün, her

birinin belirli bir konumu ve değeri olan sonlu sayıda öğeden oluştuğunu unutmayın. Dijital görüntü, pels ve piksellerden oluşur. Piksel, dijital görüntünün öğelerini belirtmek için en yaygın kullanılan terimdir.

Dijital kameraların içerisinde bulunan işlemciler, dijital ve analog görüntülemenin en önemli farklılıklarından birisi olarak gösterilebilir. Analog süreçte laboratuvarın gördüğü işlevin dijital süreçte işlemcilerle devredildiği söylenilebilir. Canıklıgil (2014:41), dijital görüntü işlemcilerinin bir bilgisayar vazifesi görerek algılayıcıdan gelen verinin işlenmesi, sıkıştırılması, kaydedilmesi ve kullanıcının görüntüyü bir ekran vasıtasıyla istediği biçimde izlemesi ve oynatma imkânlarının bu işlemciler sayesinde mümkün kılınabildiğini ifade eder. Bu noktada, lens tarafından yakalanan ışık bilgilerinin dijital sensör vasıtasıyla dijital verilere dönüşmesi ile birlikte, bu verilerin işlemci tarafından işlenip kaydedilmesi süreci ile birlikte, dijital akışta görüntünün kamera üzerindeki yolculuğunun tamamlandığından söz edilebilir.



Şekil 8. Görüntünün kaydında dijital ve analog süreç. ("What is RAW data?", 2022).

Dijitalleşme ile birlikte görüntü teknolojilerindeki çözünürlük oranları da artmaktadır. Güncel görüntü teknolojilerinde 2K, 4K, 8K, 12K gibi çözünürlük değerleri dijital kameralar tarafından kaydedilebilmekte ve izlenilebilmektedir. Dijital görüntünün 1 ve 0 değerlerinde piksellerden oluştuğunu belirten Zengin (2016: 42), görüntü çözünürlüğü ile ilgili şu ifadeleri kullanmaktadır:

Her bir pikselin deęerini Piksel (Pixel), İngilizcede resim parçası anlamındaki “picture elements” kelimesinden türetilmiştir ve görüntünün en küçük noktacıkları olarak bilinir. Bu noktalar ne kadar fazla ise görüntü kaliteside o kadar artmaktadır. Görüntünün boyutu ve kalitesi bu piksellerin sayısıyla belirlenir. Örneğin 720x540 çözünürlüklü bir görüntüde toplam 388,800 piksel vardır. Bu sayı 1920x1080 çözünürlüğünde 2,073,60, 4K yani 4096x1714 çözünürlüğünde ise toplam 7,020,544 pikseldir.

Sinema sanatının temel malzemesi olarak görüntünün resimsel içeriğini “çizgi, şekil, ışık, gölge, ton, renk, leke, derinlik, ölçek, bakış açısı” gibi deęişkenlerin oluşturduğunu ifade eden Güngör (1994:10-11), dijital görüntü işleme ve düzenleme araçlarının imgeleri bu deęişkenler bazında sonsuzca düzenleme imkânı getirdiğini belirtir. Güngör, bu noktada oluşan durumda gösterilen imgeden çok imgenin gösterilme biçiminin önem kazandığına dikkat çeker. Sayısal teknoloji devriminin geleneksel olan her yapıyı kendine entegre olmaya zorunlu bıraktığını ifade eden Ercan ise (2019:207), bu koşulların insanın düşünce biçimi ve kullanım alışkanlıklarını deęiştirdiğini belirtmektedir.

“Görme, duyularımızın en gelişmişidir, bu nedenle görüntülerin insan algısında en önemli rolü oynaması şaşırtıcı deęildir” (Gonzalez ve Woods, 2018:1). Yüksek çözünürlüğü “imgenin yararsızca kusursuzlaştırılması” şeklinde tanımlayan Baudrillard ise (2018: 29), sinematografik etkinin artmasını, sinemanın en önemli faktörlerinden biri olarak gösterdiği yanılısama durumunu ortadan kaldırdığını ifade etmektedir. Görüntü alanındaki dijitalleşme, bu anlamda duyulara hitap etmesi noktasında izleyicinin sunulan bilgiyi algılaması boyutuyla sinemaya hizmet etmekte, bir yandan da gerçeklik hissiyatının artmasıyla yanılısama durumunu ortadan kaldırmaktadır.

Güngör (2014: 166), sinemada dijital teknolojilerin kullanılmaya başlamasıyla birlikte, fotoğrafik görüntünün maddi dünyadan tamamen bağımsızlığını koparıp, sadece yaratıcısının hayal gücüyle sınırlanır hale geldiğini ifade etmektedir. Adanır ise (2008:2-3), ister dijital ister analog yöntemle oluşturulsun, bir imgenin daima gerçekliğe ya da gerçek bir şeylere gönderme yapmak durumunda olduğunu belirtmektedir. Adanır’a göre gerçeklik, maddi dünyaya ait bir gerçeklik olabileceği gibi, herhangi bir an, duygu veya düşünceyi de kapsayabilmektedir. “Ufak tefek teknik ve estetik müdahalelerin amacı bu gerçeklik anlarının göze daha hoş görünmesini sağlamaktır.” Bu noktada, dijital sinematografi ile ilgili

çeşitli görüşlerin varlığından söz edilebilir. Dijital olanakların sinematografik çerçevede imge üzerindeki etki gücü ve yaratım kabiliyeti açıkça ortadadır. Bu doğrultuda, dijital olanakların görüntü üzerindeki etki kabiliyetinin “göze hoş gösterme” işlevinin daha üstünde olduğu söylenilebilir. Fakat, gerçekliği yaratıcısının hayal gücüyle sınırlandırması görüşünün de maddi dünyanın ve kültürel gerçekliğin varlığı nedeniyle uç noktalarda bir söylem olduğundan bahsedilebilir. Bu noktada Adanır, “hiçbir gerçekliğe, kavrama, nesneye, duyguya, düşünceye kısaca zihinsel/kültürel süreçlere gönderme yapmayan bir sayısal görüntü düşünebilmek mümkün müdür?” sorusunu sormaktadır. Yanıt olarak ise, insan zihninde bilinçli bir çağrışıma yol açmayan, mevcut dünyaya ait olmayan bu görüntünün “görüntü-olmayan- görüntü” şeklinde nitelendirilebileceğini ifade etmektedir.

Kamera, kuşkusuz bir filmin ortaya çıkmasındaki en temel enstrümandır. Dijital teknolojilerin kamera teknolojisine getirdiği yeniliklere bakıldığında; bugün, film endüstrisinde en çok kullanılan kameraların dijital video kameralar olduğunu söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Bunun yanında, gelişen görüntü teknolojileri doğrultusunda DSLR ve aynasız SLR fotoğraf makinelerinin de video kaydetme kabiliyetlerinin oldukça yüksek olduğu söylenilebilir. Bu noktada, teknolojinin, her geçen gün daha küçük makinaların içerisinde büyüdüğü kanaatine ulaşılabilir.

Görüntü tasarımı, her yönetmen için farklı bir yorum ortaya çıkarmaktadır. Çekilmesi planlanan her film, atmosferine ve içeriğine göre farklı bir filmik dokuya ihtiyaç duyar. Bu görüşü açmak gerekirse; Oslo’da çekilecek bir film ile Şam’da çekilecek bir film veya bir psikodrama ile bir film noir ya da bir korku ile bir komedi filmi birbirinden çok daha farklı görüntü tasarımlarına, renk paletlerine ve teknolojilere gereksinim duyar.

Görüntü tasarımının en önemli noktalarından birisi, çekilen görüntünün verilmek istenen duygu durumuna yönelik manipüle edilmesidir. Bu manipülasyonun başarı oranı ise, kamera sensörüne giren veri ile doğru orantılıdır. Bu veri ise bit derinliğine orantılı bir şekilde gelişmektedir. Yeni teknolojilerle donatılmış birçok kameranın 16 bit derinliğine kadar çıkabilen raw kayıt formatlarının, gerçeklik kavramının bir kenara itilmesi ile yönetmenin hayal dünyasında yarattığı atmosferi daha ustaca ve kolay bir biçimde ortaya koyabilmesini sağladığını söylemek mümkündür.

Dijital teknolojilerin film endüstrisi içerisine bu denli nüfuz etmesi, elbette yalnızca kameralar ile sınırlı kalmamıştır. Film yapımında hareketli görüntülerin sarsıntılarını

önlemek amacıyla kullanılan şaryolar, eskisine göre çok daha ergonomik bir kullanıma sahiptir. Dijital bir yapıyla donatılan yeni şaryoların adı günümüzde gimbal olarak geçmektedir. Öğrenci bütçelerinden büyük prodüksiyon şirketlerinin bütçelerine kadar her cebe uygun modelleri ile film sanatını icra etmek isteyen herkesin kolayca erişim sağlayabildiği bir yapıya kavuşmuş durumdadır. Ayrıca, FPS “Frame Per Second/Saniyelik Görüntü Sayısı” teknolojisi de bu dönemde oldukça gelmiş, sinemanın saniyede 25 kare prensibi, saniyede 260'lara kadar çıkabilen FPS sayılarıyla yeni bir form kazanmıştır. Tüm bu unsurların yanında gelişen grafik yazılım teknolojileri, kurgu ve effect programları gibi birçok teknolojinin, film yapım tekniklerine yeni bir boyut getirdiği söylenilebilir.

Dijital Sinemada Renk

Güngör (2014:142), sinemada rengin bir kullanım aracına dönüştürüldüğünde, eseri zenginleştireceği ve sanatın duyduğu yorumlama yeteneğini arttıracığını belirtir. Ocvirck ise, filmlerde renklerin niteliğiyle ilgili şu yorumu yapar: “Fikirleri sembolize eden renk, bir araç haline gelip filmdeki metaforları zenginleştirir ya da tek başına metafor olarak içerik ve anlamı güçlendirebilir.” (Ocvirck vd.’den akt. Akikol, 2021:91).

Günümüz sinema teknolojilerinde mavi bir gökyüzünün kolaylıkla farklı renk tonlarına dönüştürülebildiği örneğini vererek, dijital renk düzenleme teknolojilerinin ressamın fırçasını kullanma biçimini anımsattığını belirten Akikol (2021: 82), bu teknolojilerin sinema-resim ilişkisini tekrar hatırlattığını ifade etmektedir.

Yönetmenin hikâyesini aktarmadaki temel üç aracından ikisinin ışık ve sanat olduğunu belirten Öztürk (2017:128), sahnenin duygusunu yükseltme veya var olan duygunun manipüle edilmesi noktasında “en güçlü araç” olarak rengi gösterir. Öztürk, renk ile izleyici arasındaki ilişkiyi şu şekilde değerlendirmektedir: “İzleyici ilk olarak filmin genel renk paletini fark eder. İyi düzenlenmiş bir renk, izleyicinin o filme daha fazla dahil olmasını sağlar. İzleyiciyi sahneye daha yakından bakmaya zorlar.” (Öztürk, 2017:128).

Brown (2014: 179), görüntünün çeşitli biçimlerde manipüle edilebilmesi noktasında dijital kameraların çoğunda şu görüntü denetimlerinin bulunduğunu ifade eder:

- Kazanç (Gain) ya da ISO
- Gamma

- Dirsek (Knee)
- Siyah Gamrna (Black Gamına) ve Siyah Yayılım (Black Stretch)
- Renk doygunluğu (Color Saturation)
- Matrix (ince renk ayarı)
- Renk dengesi (gün ışığı, tungsten vb.)

Dijital kamera teknolojileri içerisinde renk yönetimi çerçevesinde raw kayıtlar ve Log renk profilleri ön plana çıkmaktadır. “Raw dijital bir veridir. Görmek ya da günlük kullanım için değil fotoğraf makinenizin sensöründen gelen üzerinde işlem yapmak için en saf şekilde kaydedilmiş bilgidir.” (“RAW ve LOG formatların tarihçesi”, 2021). Bit derinliği, görüntüde her piksel için ne kadar renk bilgisi olduğunu belirten veridir. Örneğin; 1 bit görüntüde sadece siyah ve beyaz olmak üzere iki renk vardır. 8 bit derinliğinde 16 milyon, 16 bit derinliğinde ise 281 trilyon renk tonu vardır. Bu noktada, 8 bit derinliğinde kaydedilen bir görüntüye yapılacak müdahaleler ile 16 bit derinliğinde kaydedilen bir görüntüye yapılacak olan müdahalelerin sınırlarının trilyonlarca renk tonuna tekabül edeceği söylenilebilir. Bu bit derinlikleri, log profilde çekilen görüntüler ve gelişmiş raw kayıtlar ile birleştiğinde, var olanı istenilen boyutta manipüle edebilecek zemini hazırlamaktadır. Sony’nin resmî web sitesinde Log görüntünün tanımı ve işlevi şu şekilde ele alınmıştır: “Log, görüntü sensörünün performansını en üst düzeye çıkarmak amacıyla dijital sinema filmi kameraları için özel olarak optimize edilen bir kayıt eğrisidir. Aydınlık alanlar veya gölgelerdeki ayrıntılardan ödün vermemek adına Log, bu bilgilerin hepsini korumanızı sağlar”. (“S-Log”, 2021). Bu sayede, görüntünün gerçekte sahip olduğu doku ile oynanarak çok daha farklı tonlarla bambaşka duygular filmlere hâkim kılınabilmektedir.

Dijital sinemada iş akışı da analog dönem ile ayrılmıştır. Bu noktada, renk uzmanlarının bir film üzerindeki etkinliğinin henüz çekim öncesinden itibaren filmin renk paletlerinin verilmek istenen duygulara yönelik belirlenmesi ile başladığı, son olarak da filmin son halinin alması noktasında gerekli düzenlemelerin renk uzmanları tarafından yapıldığı söylenilebilir. Öztürk (2018:124), bu süreçte renk uzmanlarının en az bir görüntü yönetmeni ile aynı sorumluluğu paylaştığını ifade etmektedir.

Çekim sonrasında yapılan renk çalışmalarına Color Correction (renk düzeltme) ve Color Grading (renk sınıflandırma) isimleri verilmektedir. Bu aşamalar filmin son halini aldığı aşamalar olarak düşünülebilir. Color Correction aşaması çekilen görüntülerin belirli

standartlara getirilmesi aşaması, Color Grading aşaması ise filme son halini verecek renklerin görüntüye uygulanması aşaması olarak tanımlanabilir.



Şekil 9. DaVinci Resolve programında Color Correction arayüzü. (Blackmagic Design, 2022)

Color Grading sürecinde Log ve raw kayıtlardaki görüntüye uygulanan işlemlerden bir diğeri ise Lut işleme olarak gösterilebilir. “LUT (Arama Tablosu), kısaca sabit sayısal değerlerden oluşan, görünümünü değiştirmek için videoya uygulanabilecek bir tablodur. Görüntünün kontrastını veya rengini ya da her ikisini de değiştirebilir.” (“Lut Nedir?”, 2022). Bir takım renk bilgilerinin saklandığı bu dosyalar kurgu programlarının Color Correction bölümünde bulunabilmekte, bu seçenek yetersiz kaldığında ise, filmin dokusuna uygun görülebilecek özel Lut paketleri çeşitli kaynaklardan edinilebilmektedir.

Log profildeki çekimlerde hem aydınlık alanların hem de karanlık alanların bilgilerinin korunduğu ve bu sayede çerçevenin tümüne hâkim olan bir ışıklandırmanın minimum 800 değerinde İso ile güçlendirildiği söylenilebilir. Bu noktada, çerçevenin içerisindeki kontrast oranının mümkün olduğunca saklanmasıyla filme yapılacak müdahale alanının genişletilmesinin amaçlandığı sonucuna ulaşılabilir.



Şekil 10. Log profilde yapılan bir çekim. Çerçevenin içerisindeki her alanın ışık bilgisi kayıt altında ve kontrast oranı sınırlı. (Öztürk, 2017:129).



Şekil 11. Aynı görselin Color Correction aşamasından geçmiş versiyonu. (Öztürk, 2017:129).

Öztürk (2017: 129), yapılan renk düzenlemesi ile ilgili amaçlanan yaratımı şu şekilde aktarmaktadır:

Camda bir çocuk içeriye bakıyor. Peki baktığı şey ne? Bu noktada öyküye katkı sağlayacak düzenleme, şüphesiz çocuğun baktığı şeyin ön plana çıkarılması olacaktır. Alttaki görüntüye dikkat edin. İlk göze çarpan, hikâyeye uygun hüznün oluşması için oluşturulan soğuk, doğal bir görünüm. Sonrasında ise izleyicinin bakışının yönlendirilmesi için önemsiz kısımların karartılması ve oluşturulan kontrastın izleyici bakışı ya da algısını masa üstüne yönlendirmesi.



Şekil 12. Log profilde çekilen bir görüntü üzerinde uygulanan manipülasyon. (“Sony Slog3 Luts”, 2021).

Bu örneklerden hareketle, dijital sinematografi imkânlarının verilecek duyguya yönelik anlam yaratımına önemli ölçüde destek sağladığı ve iş akışını hızlandırdığı sonucuna

ulaşılabilir. Analog dönemlerde, filmin renklendirilmesi noktasındaki kimyasal süreçte, filmin hangi renklerde çıkacağına dair belirsizlik durumları ve laboratuvar ortamlarının riskleri çerçevesinde, bu dönemlerde sinemacıların renk üzerindeki kontrol mekanizmasının zayıf olduğu sonucuna ulaşılabılır. Dijital ortamda ise, bu durumun aksine; renk yönetime yönelik detaycı bir iş akışının olduğu, sinemacıların film yapım sürecinin en başından sonuna kadar renk üzerinde çeşitli müdahale ve manipülasyon imkânlarının olduğundan bahsedilebilir. Bu doğrultuda, dijital renk çalışmalarının var olan duyguyu pekiştirmesi yönüyle olumlu, manipüle etme yönüyle ise belgesel sinema adına gerçeklik üzerinde bir tehdit oluşturduğundan söz edilebilir.

3.2.2. Dijital Çağda Belgeselin Tüketimi

“Yeni medya kavramı, internetin mümkün kıldığı yeni iletişim ortamını ve teknoloji, görüntü ve ses arasındaki tüm etkileşimleri ortaya koymak amacıyla 21. yüzyılda sıklıkla kullanılan bir çatı kavram olarak ortaya çıkmıştır.” (Socha ve Schmid, 2014).

Web 1.0’ın statik ve döküman temelli bir yapısının Web 2.0 ile dönüşüme uğradığını belirten Koçyiğit (2018: 20), web 2.0 teknolojisinin temel özelliklerini: “Tasarım, katılım, kullanılabilirlik, hareketlilik (mobilize), bütünlük yapı, demokratik düzen, basitlik, sosyal web düzeni, ekonomiklik, hız, ölçülebilirlik, eğlenceli kullanım, paylaşabilme, yeniden yorumlayabilme ve katkıda bulunabilme” şeklinde açıklamaktadır. Torun, (2021:375), Web 1.0. döneminde geleneksel kitle iletişim araçları ile sürdürülen yayınların, Web 2.0’da ses, video, müzik içeriklerin web’de yayınlabilir hale gelmesiyle “yeni medya yayıncılığı” alanının ortaya çıktığını belirtir. Yeni medya kavramının bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile birlikte ortaya çıktığını ifade eden Altunay (2012: 14), yeni medya kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: “Bireysel ve kitle iletişim ihtiyaçlarının çift yönlü ve anında gerçekleşmesine olanak tanıyan, kişi ya da kurumların zaman ve mekân sınırı olmadan farklı iletişim süreçlerin yönetebilmesi için çevrimiçi kalabilmelerini sağlayan sayısal çağdaş iletişim araç ve ortamlarının tümü olarak tanımlanabilir.”

Schwab’a (2008:5-6) göre, bir’den bir’e ve bir’den çok’a kurulan çeşitli biçimlerdeki bağlantılarla ağ, sadece coğrafik sınırları değil; politik, ekonomik, ideolojik ve kültürel sınırları da aşan bir etki yaratmaktadır. Jenkins ve Deuze’a (2008: 5-6) göre, iletişim alt yapısında yaşanan değişimler, çeşitli çatışmaları içinde taşısa da kullanıcılar için medya

ortamını demokratikleştirme fırsatı sunmaktadır. Bu fırsat, bireyler ve topluluklar için kendi hikâyelerini anlatma, başkalarının hikâyelerine ulaşma, tartışmalara katılma ve izleme, bilgi edinme ve böylece dünya hakkında farklı perspektiflerden beslenme olanağına işaret etmektedir. Bu özellikleriyle yeni medya, katılımcı bir kültürün oluşumuna da aracılık etmekte, kullanıcılar kültürel üretim sürecinin aktörlerine dönüşebilmektedirler.

Özdemir (2019:407), sosyal medyanın, bilgisayar ve mobil iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geldiğini ve yeni kültürel pratiklerin ortaya çıkmasına aracılık ettiğini belirtmektedir. Odabaşı (2019: 14-15), sosyal medya ekosisteminde dönüşen bu yeni medya yapısını, dijital medya ve sosyal medya iletişiminin egemen olduğu çok taraflı ve çok boyutlu ilişkiler ağı ile bağlantı içinde olan ve bu suretle özgürleşen bireylerden oluştuğunu belirtmektedir. Bu bireylerin ise kendisine sunulanı kabullenen pasif değil; kendisine verilmek isteneni dillendirebilen aktif nitelikte ne söylendiğinden ziyade nasıl söylendiğine değer veren bir toplumun parçaları olarak tanımını yapmaktadır. Odabaşı'na paralel olarak Hülür ve Yaşın da (2016, 21), geleneksel medya izleyicisinin edilgen alıcı pozisyonunu değiştiren yeni dönemi, kullanıcıların yükselişi' olarak tanımlamışlardır. Geleneksel medyanın tek yönlü ve doğrusal iletişim biçiminden farklı olarak yeni medyanın, çok yönlü ve doğrusal olmayan bir iletişim süreci ortaya çıkardığı söylenilebilir. Bu dönemde; izleyici, okuyucu, dinleyici gibi kavramların yerine kullanıcı ve içerik üretici gibi kavramların geçmesiyle interaktif bir sürecin ortaya çıktığı görülmektedir.

İnteraktif (etkileşimli) kavramının, dijital tüketim çağında ön plana çıkan kavramlardan biri olduğu söylenilebilir. Lister'e göre (2009:22) interaktif olmak, kullanıcıların erişim sağladıkları yazılı metin ve görsellere direk müdahale edebilmesi ve değiştirebilmesi durumudur. Lister, bu doğrultuda yeni medya ortamında “okuyucu” ve “izleyici” kavramlarının “kullanıcı” kavramına dönüştüğünü ifade eder. Dijital ortamların yalnızca gösterim mecrası olmanın dışında anlatının kurulduğu alanlar olduğuna dikkat çeken Ak ise (2021:170), bu dönemde geleneksel anlatıların; yönetmenlerin tasarımcıya, izleyicilerin ise kullanıcıya dönüşmesiyle birlikte belgesel filmlerin de üretim ve seyir boyutlarının dönüştüğünü belirtir.

Dijk ve Poell (2020:122), dijital platformlarda verileştirme sayesinde kullanıcı beğenisinin tahmin edildiği ve kişiselleştirilmiş reklamların sunulduğunu ifade

etmektedirler. Helbing vd. göre, (2019: 74), yalnızca 2016 yılında üretilen veri bile 2015'ten önce dünya tarihinde üretilen tüm veriden daha fazladır ve 10 yıl içinde ağa bağlı olarak veri toplayan 150 milyar ölçüm sensörünün iş görmesi beklenmektedir. Her 12 saatte bir mevcut veri hacmi ikiye katlanacak, toplanan büyük veriyi ticari anlamda işlevselleştirmek isteyen şirketlerin sayısı da artacaktır. Bu noktada, sosyal medyanın tüketim boyutunu büyük veriden bağımsız düşünmenin olanaksız olduğu söylenilebilir.

Kara, (2013: 46,47) sosyal medyayı, düğüm noktası insan olan devasa bir ağ şeklinde tanımlamaktadır. Bu ağ, herkesin etkileşimde olduğu bir şahsi ağdan yedi milyar insanı kapsayan devasa bir ağa doğru gelişim gösterir. Bu doğrultuda Tan ve Pivot, (2015:862), büyük veri çalışmalarının devasa bir ekonomik potansiyel barındırdığını ifade etmektedirler. Yapılandırılmış veya yapılandırılmamış formatta içerik bilgileri ve günlük veriler dahil olmak üzere günlük olarak muazzam miktarda veri oluşmaktadır. Her bireyin çevrimiçi ayak izleri, bireyin dijital dünyadaki dijital yaşamını oluşturur ve şekillendirir.

Bu noktada büyük verinin, kitlelerin davranış alışkanlıklarını analiz etme noktasında önemli bir kavram olarak karşımıza çıktığı söylenilebilir. Satın alma davranışından oy verme yönelimine kadar birçok bilinmezlik bu yöntemle analiz edilebilmekte ve manipüle edilebilmektedir. Bu noktada, film endüstrisinde de izleyicilerin yönelimlerini saptayıp uygun içerikler sunma veya sunulan içeriklere yönelik arz oluşturma noktasında büyük veri çalışmalarının kullanıldığı düşünülebilir. Zuboff (2019), insanların dijital evrene bıraktığı ayak izlerinin davranışsal veriye dönüştürülerek, bu verilerin Yapay Zekâ ve yazılımlar yoluyla işlenerek insanların sosyo- ekonomik ve hatta politik kararlarını değiştirilmesinde kullanılabildiğini ifade etmektedir. Zuboff, bu dönemi “gözetim kapitalizmi” olarak adlandırmaktadır.

Akyol ve Kuruca (2015:90), beğenilme, izlenme ve gündem olma gibi verileri hızlıca sağlamasından dolayı sosyal medya platformlarının reklam işlevine dikkat çekmektedirler. Torun'a göre (2021:375), dijital platformların, sinema seyircilerini azaltmak gibi ekileri eleştirilirken, daha çok insanı çevrimiçi alana alarak, sinema eserlerine erişmelerini sağlaması yönüyle savunulmaktadır. Dijital ortamların belgesel adına büyük bir ticari potansiyel oluşturduğuna dikkat çeken Saunders (2014: 14), bu çağda belgeselin entelektüel aydınlanma ya da siyasi ve toplumsal bilinç kazanma yönünün yanında eğlenceli vakit geçirme noktasında da önemli rol oynadığını ifade eder. Kendi değimiyle;

“senaryosuz”, “gerçek” hayat, paranın karşılığını daha önce hiç bu kadar dolu dolu vermemiştir.”

Televizyon Belgeseli Boyutu

Dijck ve Poell’e göre (2020: 121), televizyonun temel işlevi, kitlesel izleyicilere her zaman gerçek zamanlı ulaşma yeteneği ve bunu rating ölçerek izleyici araştırması yapma ile birleştirme yeteneğidir. Bu yetenek, izleyici profilleri ve zevkleriyle ilgili veriler doğrultusunda içerik oluşturma noktasında yardımcı olmuş ve televizyonun ticari bir boyut kazanmasını sağlamıştır.

Televizyonun sinema perdesine kıyasla belgeselin daha çok daha fazla izleyiciye ulaşmasını sağladığını belirten Öztürk (2014: 22), televizyonun eğlendirme öncelikli yönü nedeniyle, belgeselin film olarak gösterimi yerine onu; içerisinde eğlence ve popüler unsurlar, kişi ya da olaylar barındıran televizyon programı formatına soktuğunu ifade eder. Bu durumda belgesellerin sinema anlatısından koparak genel kitlenin dikkatini çekme yönünde içeriksel bir dönüşüm geçirdiği söylenilebilir. Belgeselin, televizyon yapımcıları tarafından yaşamın tek düze ve sıkıcı ortamından kaçış arayan kitlelerin eğlendirilmesindeki araçlardan biri olarak görülmeye başladığını öne süren Narmanlıoğlu (2011: 54), eğlence ile harmanlanan televizyon belgesellerinin ‘edutainment’ (eğitilence) ya da ‘infotainment’ (bilgilence) formatı adı altında sunulmaya başladığını ifade eder.

Belgesellerin bir kanal olarak televizyonu kullanmasının finans, üretim, dağıtım ve gösterim zincirini büyük ölçüde değişime uğrattığını belirten Erkölcük ve Toprak (2012:13), yapımların finanse edilmesi ve geniş bir izleyici kitlesine ulaşması açısından televizyonun ilk zamanlarda bir kurtarıcı olarak görüldüğünü, fakat televizyonun ticari yapısı nedeniyle belgesel filmlerin anlatı ve biçimlerinde farklılaşma eğilimleri görüldüğünü ifade etmektedirler. Rabiger’e göre (1998: 29), ağır ilerleyen anlatıya sahip belgesellerin izleyici konsantrasyonuna ihtiyacı vardır ve bu tarzda yapımlar eğlence yönünün ön planda olmaması nedeniyle az reyting alırlar. Bu durum, belgesel filmlerin televizyon akışı içerisinde yer bulamamasına neden olur ve belgesel sinemanın televizyon anlatısına uygun bir şekilde biçimlendirilmesine yol açar.

Yıldırım (2019:139), televizyon programlarının önceden kurgulanmış, planlanmış, düşünülmüş, verilmek istenilen duygu ve düşünceye göre üretilmiş yapımlar olduğunu ifade

eder. Yıldırım'a göre bu tarz yapımlarda televizyonun görsel bir dili olduğu için "anlama" değil, "anlatma" önem kazanmıştır. Kurulay (2020: 141), televizyonların belgesel politikalarının; yayımlandıkları kurumun yayın felsefesiyle doğrudan ilişkili olup, kamusal ve ticari olmak üzere ikiye ayrıldığını ifade eder. Bu doğrultuda, kamusal yayıncılıkta kamu yararı öncelenirken ticari televizyonlarda da ekonomik çıkarlar gözetilmektedir.

Oktan'a göre (2008:200) belgesel sinema, varlığını sürdürebilmek için hem biçim hem de içerik yönünden televizyonun gereklerine göre yeniden şekillenerek büyük ölçüde televizyonun genel görünümünü tamamlayan bir unsur haline gelmiştir. Bu noktada, ortaya çıktığı yıllardan itibaren taşıdığı eleştirel tavır da büyük ölçüde törpülenmiştir. Televizyon'u boş zaman aktivitelerinin başat aracı olarak tanımlayan Narmanlıoğlu'na göre (2011:54), belgeselin televizyon ürünü halini almasıyla; anlatısında eğlenceli ve ilgi çekici olma yönünde bir kırılım göstererek hızla popülerleşmiş, içeriğinde kaymalar, meydana gelmiş, bilgilendirici ve eleştirel özelliğini de bu durumda önemli ölçüde yitirmiştir.

Oktan (2008: 203), ticari mantıkla uyuşmayan belgesel filmlerin yayın akışlarından ya tamamen kovulduğu ya da televizyonların ihtiyaçlarına göre biçimlendirildiklerini ifade eder. Oktan'a göre televizyon belgesellerinin temel içerik özellikleri; yoğun bir biçimde röportajların, dramatik unsurların, yakın çekimlerin kullanılması ve zaman zaman magazin programlarından ödünç alınan yöntemlere başvurulmasıdır. Bu yönüyle belgesel sinema televizyonun ticari mantığı çerçevesinde "az bilgi ve çok eğlence" biçiminde bir denge kurmaya yönelmiştir. Narmanlıoğlu (2011: 62), televizyon belgeselciliğinin temel içerik özelliklerini şu şekilde ifade etmektedir:

İzleyiciye bütünsel bir eleştirel düşünüş yerine, kaçışçı bir seyir salık verilmektedir. İzleyici yalnızca izlediği olağanüstü görüntülerden haz almalıdır. Anlatıcının art arda sıraladığı bilgi yığınları, analitik düşünce süzgecinden geçirilmeden yalnız 'o an'lık bir hayret ve hayranlığın vesilesi olarak kullanılmalıdır. İnsanın varoluş tarihi boyunca müdahale ederek evcilleştirmeye çalıştığı doğa, insanın 'içeriden' biri olarak üzerine düşünmesi gereken bir yaşam sistemi olarak değil; 'dışarıdan' izlenmesi gereken gerilim, heyecan ve huşu ile bezenmiş 'eğlenceli' bir dünya olarak tasvir edilmiştir. İnsanlar, ona attıkları 'vahşi' ismini daha hak eder bir çabayla

evcilleştirmeye çalıştıkları doğayı, romantik bir bakışla ‘seyretmek’ ten haz almanın paradoksuyla baş başa bırakılmaktadır.

Bu doğrultuda, belgesel filmlerin bir televizyon ürünü olma noktasında anlatsal bazda önemli bir dönüşüm geçirdiği sonucuna ulaşılabilir. Belgesel ve kurmaca sinemanın yapıları itibarı ile gördükleri ilgi ve taşıdıkları ticari potansiyellerin farklı olduğu açıkça ortadadır. Bu durumda, belgeselin ticari boyutta bir yayın akışına dahil olmasının anlatısındaki birtakım dönüşümleri de doğal kıldığı düşünülebilir. Başka bir perspektiften ise, belgeselin temel yapı taşlarından birisi olan ‘gerçeklik’ kavramının, ‘eğlence’ adı altında gördüğü zarar tartışmaya açık bir durumdur. Bu noktada, televizyon yayıncılığının belirli bir yayın politikasına sahip olmasından dolayı, belirli temalarda üretimi mecburi kılması ve ve reyting kaygısı ile gerçeklik krizini ortaya çıkarmasının başlıca sorunlar olduğu söylenilebilir.

Dijital televizyon yayıncılığının getirdiği yeniliklerle geleneksel televizyon yayıncılığının sabit özelliklerini hem teknik anlamda hem de izleyici pratikleri anlamında değiştirdiğini belirten Karabağ (2021:12), bu değişim televizyonun ölümü olarak değerlendirilse de televizyonun farklı biçimlerde yine var olmaya devam ettiği şeklinde de yorumlandığını ifade eder. Bu doğrultuda, televizyon belgesellerinin çağın gerekliliklerine göre sürekli yenilendiği ve kabuk değiştirdiği söylenilebilir.

Platform Belgeselleri Boyutu

Sosyal medya ortamlarını ve bu ortamlarda oluşan yapıyı anlamak için Web 2.0’ın tanımlandığı noktaya dönmek yararlı olabilir. Kara, web 2.0’ı: “Kimi tanımlamalara göre bir teknoloji, kimi tanımlamalara göre ise yeni bir çağ olarak kabul edilen yeni versiyon internet” olarak tanımlamaktadır. Başka bir tanıma göre ise Web 2.0: “ağın daha çok insan tarafından kullanılabilmesi için yeniden programlandığı bir işletme devrimidir ve bizlere sunduğu en büyük getiri, içeriğin mikro boyutlara indirgenmesidir.” (O’Reilly, 2005’ten akt. Kara:2013: 29).

Kaplan ve Haenlein’e göre, Web 2.0, çevrimiçi uygulamaların teknolojik yönünü, sosyal medya ise, toplumsal yönünü ifade etmektedir. Bu bağlamda web 2.0 teknolojik temeli olması nedeniyle sosyal medya için bir platform, sosyal medya ise; web 2.0’ın teknolojik temeli üzerine kurulu, içeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan

ve her türlü deęişime imkân veren internete dayalı uygulama olarak ifade edilmektedir. (Kaplan ve Haenlein, 2010: 61'den akt. alıřkan ve Mencik, 2020: 257)

Kaplan ve Haenlein (2010: 59), sosyal medyanın devrim nitelięinde yeni bir trendi temsil ettięini ifade etmektedirler. Bu noktada, sosyal etkileşim için bir olgunun tekrarlanma sayısının ve tekrar eden kiři sayısının çokluęuna ihtiya olduęuna dikkat çeken Yıldırım (2020:53), dijital dünyanın sosyal etkileşim aısından reel dünyaya oranla daha avantajlı olduęuna dikkat çekmektedir. Buradan hareketle, internet ekosisteminin oluřturduęu aę örgüsünün dünyanın büyük bir bölümünü kapsayan bir yapıda olduęu düşünöldüęünde sosyal medya, dünyanın enformasyon merkezi olarak tanımlanabilir. Bu noktada, sosyal medyada bırakılan her izin veriler halinde büyük bir yapıda toplanıp işlendięi söylenilebilir. Dijck ve Poell'e göre (2020: 112), platformlar bireysel kullanıcı davranışının anlık hareketlerini izleyebilir, bu verileri toplayabilir, analiz edebilir ve daha sonra sonuçları bireyler, gruplar ya da genel olarak toplumu ilgilendiren kıymetli enformasyonlara dönüřtürebilirler. Bu doęrultuda dijital platformların elde edilen veriler ışığında kullanıcıları tarafından tercih edilen içerięe ulaşma noktasında bir algoritma oluřturup, seyir deneyimini pratikleřtirdikleri söylenilebilir.

Dijital çağın tüketim boyutunun temsilcisi konumunda olan sosyal medya yapısının, birçok alanı kapsadıęı gibi, sinema ve türlerini de kapsadıęını söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Sinema perdesinden ve televizyon ekranından sonra film ve dizi eserlerinin dijital çağla birlikte sosyal medya platformları aracılıęı ile; telefon, bilgisayar, tablet ve interneti ierisinde barındıran televizyon ekranlarına kadar geniş bir yelpazede gösterim ve tüketim imkânları ile karşılařtıęı söylenilebilir. Bu imkânların oluřturmuř olduęu yapının ise, sosyal medya yapısına entegre nitelikte hem içerięi hem tüketimi yeniden şekillendirip dijital çağın sinemasını ortaya çıkardıęı düşünölebilir. YouTube, Netflix, Blu Tv, Amazon Prime, Exxen, Disney Plus, Hbo Max, Apple TV, Mubi vb. sosyal medya platformları, dijital çağın film ve dizi yayıncılarına örnek olarak gösterilebilirler.

Sinemanın yerini dijital platformların almasını, teknolojinin etkisiyle gündelik yaşam ve tüketim alışkanlıklarındaki deęişim ile ilişkilendiren Torun (2021:374), yeni medya araçlarıyla birlikte kültürel tüketim alışkanlıkları dönüřen toplumun, izleme edimini yeniden

ürettiğini ifade etmektedir. Bu noktada, yeni medya ortamlarının yalnızca içerik üretim ve tüketimine yönelik bir pratik oluşturmanın dışında üretilen içeriklerin yorum ve beğeni ile karşılıklı bir etkileşim fenomeni yarattığını belirten Yıldırım (2020:54), bu etkileşimlilik fenomeninin ise, kullanıcılar arasında bir topluluk duygusu yaratıp, içerik üretimi ve tüketimi noktasında kontrol sağladığına dikkat çekmektedir.

Anadolu'ya göre (2020: 5078), dijitalleşme ile sosyal platformlara taşınan film seyir pratiği kültürel bir paradigma değişimini temsil etmekte ve sinemanın kolektif yapısını bireysel bir pozisyona çekmektedir. Zengin ise (2022: 194-195), bu durumda “seyirci” kavramının dijital çağda “abone” veya “kullanıcı” gibi isimlerle yeniden tanımlanarak yüz yıllık sinema deneyiminin aurasının tartışmaya açıldığını ifade etmektedir.

Yeni iletişim mecralarının seyir deneyimini açısından konforlu bir alan yarattığını belirten Akdemir (2021: 778), sosyal medya platformlarının kişilere istediği zamanda istediği yerde kendi kişisel zevkine göre bir izleme deneyimi sunarak seyircinin zaman ve mekân sınırını ortadan kaldırdığını ifade etmektedir. Bu noktada Sarı ve Türker (2021: 76-77), oluşan yeni tüketim ortamında, dijital platformların sunduğu; içerik seçimi özgürlüğü, farklı kültürel unsurları keşfetme isteğinin karşılanması, izleyiciye uygun tavsiye veren algoritma konforu, çoklu dilde altyazı-seslendirme seçeneği ve reklamsız izleme deneyiminin yeni bir seyir standardı oluşturduğunu ifade etmektedirler.

Ekinci (2020: 115), YouTube ortamının sinemaya daha geniş kitleleri çekme noktasında, reklam ve pazarlama açısından geleneksel medyaya göre daha işlevsel olduğunu savunmaktadır. Aytekin ve Yıldızvıran (2021: 222), sosyal medya hesaplarından yapılan paylaşımlarla seyircilerin, filmin yapım sürecinden gösterimine kadar yaşananlara ortak olarak; film hakkında beğeni, paylaşım ve yoruma bağlı yeniden içerik üretimi ile filmin reklam ve tanıtım çalışmalarına katkıda bulduklarını ifade etmektedirler. Bu noktada, dijital medya platformlarının izlenme verilerini açıklaması, aynı zamanda genel kitle açısından izleme davranışı gösterme noktasında bir kolaylık sağlarken, kullanıcı eğilimlerini anlama noktasında da içerik üreticilere de bir kolaylık sağladığı söylenilebilir. Kullanıcıların böylelikle, içeriğin hem üretimi hem tüketimi hem de reklamı noktasında etkin faktör oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Karşanbaş'a göre (2022: 153) dijital platformlar, sinemanın doğasındaki bakma hazzını yeniden üreterek, belgeselin bir toplumsal gündemi temsil etme amacından ayrılıp, bir popüler kültür ürününe dönüşmesine neden olmaktadır. Karşanbaş (2022: 153-154) bu noktada, Netflix'in 2022 yılında en çok izlenen belgeselleri olan "Jennifer Lopez, Michael Jordan The Last Dance, Tinder Avcısı, Hazzın İlkeleri, Uyuşturucu Baronları, Take Your Pills" adlı filmleri örnek göstererek, ortak noktalarını; "toplumsal niteliği zayıf kalan, bireysel hazlara yönelik veya küresel düzeyde popüler olan kişilerin bireysel düzlemde yüceltildiği içerikler" şeklinde açıklamaktadır. Bu durumda, belgeselin sinema perdesinden televizyon ekranına taşındığı noktaya dönmek faydalı olabilir. Sinema perdesinden televizyon ekranına geçişte televizyon formatının içerik ve anlatı sınırlılıklarına giren belgesel sinemanın dijital çağda ise, benzer bir durumla karşılaşarak dijital çağın kültürel ve teknolojik dinamikleri çerçevesinde yeni bir dönüşüm geçirdiği söylenilebilir.

Bulut (2020: 538), ağ toplumunda iletişimin hızlı ve ulaşılabilir bir değer kazandığını belirtmektedir. Farklı bir bakışla Anadolu ise (2020: 5101), dijital platformların sağladığı "geciktirimli izleme" olanağının parçalanmış bir izleme deneyimi sunarak yönetmen tarafından kurgulanan devamlılık ve anlatı yapısının önemsiz hale gelmesine yol açtığına dikkat çekmektedir. Bu noktada, iletişimdeki hızın, içerik tüketimi ile birlikte içeriklerin kendisine de yansıdığını söylemek yanıltıcı olmayacaktır. Dijital platformların gelenekselden farklı olarak kendilerine özgü bir anlatısı ve tüketim dinamiğinden söz edilebilir. Dijital platformlardaki belgesellerin, geleneksele kıyasla daha hızlı tüketimine yönelik dinamik kurgu, hızlı veya yavaşlatılmış görüntü, müzik, dış ses anlatımı gibi öğelerle, çabuk seyredilebilen ve kolay etkilenilen kurmacaya dönük bir dille üretildiği gözlemlenebilir.

Dijital yayın platformları arasında Youtube'un, içerisinde bulunan eğitim videoları ile amatör film yapımcıları için bir okul niteliğini taşıdığını belirten Ak (2021:175-176), bu mecralara yönelik üretilen belgesellerin yoğun müzik kullanımı ve yavaşlatılmış görüntülerle video klip estetiğini andıran bir yapıya sahip olduğunu, bunun nedeninin ise izlenme kaygısından kaynaklandığını ifade etmektedir. Ak'a göre bu durum, türsel sınırların kaybolmasına neden olurken, belgesel filmin özgün yapısını da yapı bozumuna uğratmaktadır.

İnternette film izleme pazarının büyümesi ve rekabet ortamının daha da sıklaşmasının, platform yöneticilerini kişiye özgü içerikler sunan makine öğrenimi sistemlerine yönelttiğini ifade eden Zengin'e göre (2020:171), yapay zekâ algoritmalarından yararlanılarak kişiselleştirilmiş içeriklerin sunumu ve tüketimiyle "kişiselleştirilmiş sinema" kavramı ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda, gelişen Yapay Zekâ sistemlerinin sinema ile olan entegrasyonu çerçevesinde sanal gerçeklik vb. uygulamaların da adaptasyonu ile "kişiselleştirilmiş sinema" kavramının önümüzdeki dönemde daha çok önem kazanacağı söylenilebilir.

Çok Boyutlu Sinema

Baudrillard (2006:65), gerçekliğin sanallaşmasıyla birlikte çözünürlük kalitesinin gelişimi ve her şeyin kopyalanabilmesi sayesinde artan görüntü tüketiminin gerçekliği yok ettiği ve yeni bir simülasyon evreninin oluştuğundan söz etmektedir. Baudrillard (2012: 16-17), sanallaşan sanatın gerçeklik ile olan ilişkisini şu şekilde değerlendirmektedir:

Oysa görüntü, gerçeğin kendisi haline geldiğinden, artık gerçeği imgelemeyemez. Görüntü, gerçeğin sanal gerçekliği olduğu için artık onu düşleyemez. Sanki şeyler aynalarını yutmuş ve kendilerine karşı saydamlaşmış, tam bir aydınlık içinde, gerçek zamanda, acımasız bir kopya içinde tümüyle kendi kendilerine mevcut gibidir. Yanılsama içinde kendiliklerinden yok olacakları yerde, ufuklarından yalnızca gerçeğin değil görüntünün de yok olduğu binlerce ekranda yer almaya zorlanırlar. Gerçeklik, gerçeklikten kovulmuştur. Gerçeğin dağınık parçalarını, belki yalnızca teknoloji birbirine bağlamayı sürdürür.

Dijital sanatları, "sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimi" şeklinde tanımlayan Sağlamtimur (2010: 217-227), üç boyutlu ortamlarda kullanıcıların; elektronik başlık, özel veri eldiveni, gözlük veya tüm vücudu kaplayan giysiler donanarak gerçeklik hislerinin arttırıldığı, başa takılan bir gösterici, takip etme cihazı ve taşınabilir küçük bilgisayar sayesinde ise insanın hareketleri ile ilgili bilgilerin anında bilgisayara aktarılabilirdiği ya da dokunma, fiziksel özelliklerini hissetme ve çevredeki sesleri işitme duyularını da kapsayacak şekilde katılımcının kendini ortamın içinde hissedebildiğini ifade etmektedir. Buradan hareketle, sanal gerçekçilik sistemlerinin izleyicilere büyüleyici bir

deneyim yaşatmanın yanında, kullanıcının filmi izlerken geliştireceği duygu ve tepkilerin kontrolü noktasında yeni bir yapı oluşturduğu gözlemlenebilir.

Optik düzenlemeler yardımıyla filmin evreni içine çekilen seyircinin mekânsal ve fiziksel algısını yitirmesinin ardından kendini aldanımcı bir biçimde filmin dünyasında bulmasının öneminin altını çizen Kırel (2010: 123), bu yolla, klasik sinemanın seyircisine oynadığı oyunun çok daha inandırıcı ve katmanlı olanına ulaşıldığını ifade eder. Kırel'e göre (2012: 23), üç boyutlu sinemanın anlatısının en önemli noktası seyircisinin üzerinde oluşturulacak olası aldanımcı etkinin bilinçli bir biçimde hesaplanmasıdır. Bu görüşe paralel olarak Lotman'a göre (2012: 23), beyazperdede gerçekleşen olay ne kadar gerçekdışı olursa olsun, sinema izleyiciyi büyüdü dünyasına çeker ve olayların gerçek olmadığını bilmesine karşın sanki gerçekmiş gibi duygusal bir biçimde tepki göstermesini sağlar. Lotman'dan hareketle, sinema ve izleyici ilişkisinin temelinde yer alan izleyicinin film evreninin içine dahil olma durumunun sanal gerçeklik teknolojileri ile daha da geliştirilerek yeni bir boyuta taşındığı görülebilir. Fakat, bu teknolojilerin henüz tam anlamıyla sinema ile adaptasyonundan söz edilemeyeceği için sinema-izleyici ilişkisinde sağlıklı üç boyutlu yapının kurulması için zamana ihtiyaç olduğu yorumu yapılabilir.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin gelecek adına teknolojik bir devrim olarak nitelendirilebileceğini belirten Ferhat (2016: 743), güncel VR (Virtual Reality) gözlüklerinin kullanıcıların fiziksel rahatlığı açısından henüz yeterli ergonomiye sahip olmadığını ifade etmektedir. Ayrıca Ferhat, sanal gerçeklik teknolojilerinin sinema endüstrisine adaptasyonunun çok uzun sürmeyeceği öngörüsünde bulunmaktadır.

Dijital dünyada bırakılan ayak izleri ışığında Yapay Zekâ algoritmalarının elde edilen verilerle kullanıcıların ne tür içerikler tüketip tüketmeyeceklerine yönelik yapılan sunumların sanal gerçeklik boyutunda daha spesifik bir boyut kazanacağı ön görüşü yanıltıcı olmayacaktır. Sanal gerçeklikte kullanılan gözlük, elbise, bileklik vb. araçların kullanıcının duygu verilerini kaydedebilmesi bu görüşe gerekçe olarak gösterilebilir. Bu noktada, Web 2.0 alt yapısını kullanan sosyal mecralarda dijital ayak izlerinin oluşturduğu veri havuzu ile yaratılan kişiselleştirilmiş platform yapısının, sanal gerçeklik dünyasında tam anlamıyla kişiselleştirilmiş sinema yapısına zemin hazırlayacağı söylenilebilir.

Sanal ortamları gerçekte var olan ya da tasarlanan mekân ve nesnelerin üç boyutlu yapay görsel kopyaları şeklinde tanımlayan Ferhat (2016: 725), daha gelişkin sanal gerçeklik

sistemlerinde kullanıcının koku alma, işitme, dokunma, ısı ve nem hissi, hareket gibi duyuların da uyarılabildiğini belirtmektedir. Bu doğrultuda Ferhat, sanal gerçekliğin gerçek olmayan bir algı biçimi ürettiğinin söylenemeyeceğini de ifade etmektedir. Başka bir görüşe göre ise Orhan ve Karaman (2011), sanal gerçekliğin; “görsel, dokunma, işitme, koku ve tatma gibi çoklu duyuşal kanallar ve vücuda giyilen özel aygıtlar yardımıyla kullanıcılarının gerçek zaman simülasyonlarıyla etkileşime girerek gerçeğin dışında zihinlerinde ürettikleridir.” şeklinde tanımlamaktadırlar. Bu doğrultuda sanal gerçekliğin fiziki gerçeklik ile olan ilişkisinde çeşitli fikirlerin varlığından söz edilebilir.

Dijital çağda teknolojik gelişmeler doğrultusunda Yapay Zekâyla üretilmiş belgeseller, sanal gerçeklik belgeselleri, 360 derece çekimlerle yapılan belgeseller gibi birçok yeni trendin ortaya çıktığı gözlemlenebilir. Bu durum, 1950’lerde kameranın bireyselleşerek sokağa inmesiyle yaşanan dönüşüm veya belgeselin televizyona transferi ile adımladığı evrim basamağında olduğu gibi değişen popülasyonun kültürel yapısı ve gelişen teknolojiler çerçevesinde yeni formlarda, yeni anlatılarla, yeni biçemlerle üretilmesi ve bu teknolojilere entegre sanal mecralarda tüketilmesi ile benzer bir süreç olarak düşünülebilir. Bu doğrultuda, çok boyutlu bir form kazanan sinemanın, dijital çağın en önemli araçlarından birisi olacağı ön görüşünde bulunmak yanıltıcı olmayacaktır. Çevrimiçi ortamların gelişimi ile paralel olarak sinema sanatında gerçekliğin sunumunun farklı bir boyut kazanması her ne kadar heyecan verici olarak görülse de hipergerçekliğin belgesel sinemanın aurası üzerinde yaratacağı etkiler tartışmaya açık bir durum olarak değerlendirilmektedir.

Akpınar (2022:108), sanal gerçeklik ortamlarının günümüzde metaverse dünyada gerçekleşmesi için önemli bir yol kat ettiğini belirterek, bunun bir ütopya başlangıcı olduğunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda, belgesel sinemanın da gelecekte metaverse evrenin bir parçası olmasının uzak bir ihtimal olmadığı söylenilebilir. Fakat, belgesel sinemanın televizyona transferi veya sosyal medya yapısına entegrasyonunda olduğu gibi, metaverse evrende de biçimsel bir dönüşümün yanında dil ve anlatı unsurlarında da bir dönüşümün olacağı öngörülebilir. Bu noktada, dijital mecralarda her ne kadar dönüşüme uğramış olasa da belgesel sinemanın özündeki gerçekçi yapının, çok boyutlu dünyanın hipergerçekçi yapısı ile kuracağı ilişkinin ne yönde olacağı önemli bir soru olarak ortaya çıkmaktadır. Bu noktada, metaverse evrende de belgesel sinema adına oluşacak problem durumlarının “gerçeklik” kavramı ekseninde şekilleneceği öngörülebilir.

Metaverse ve Web 3.0

Hendler, (2009:111), Web 3.0 olarak adlandırılan semantik web çağında, sadece insanların değil yazılımların da kendileri arasında iletişim kurmasının mümkün hale geldiğini, bilgisayarlar ve yazılımlar ile insanlar arasında bir işbirliği kurulmaya başlandığını ifade eder. Web 3.0 teknolojisinin, bilgiyi organize etme niteliği ve kolektif zekâyâ sahip olma özelliği ile öne çıktığını öne süren Koçyiğit ve Koçyiğit ise (2018: 46-47), bilgisayarların birbiriyle etkileşime geçebildikleri bu yapıda, artırılmış gerçeklik özelliği ile üç boyutlu web yapısının ortaya çıktığını ifade etmektedirler.

Badgers (2021:den akt. Sarı, 2022: 177), Web 3.0 altyapısı ile oluşacak yapıyı şu şekilde özetlemektedir:

Kişisel asistanlar olan bilgisayarlardan sanal gerçekliklere, hologramlara, tüm ev aletlerinin internete bağlanabildiği nesnelerin internetine kadar makineler ve insanlar arasında son derece akıllı ve etkileşimli bir iletişimin olacağı, makinelerin internette yer alan herhangi bir içeriği yorumlayıp anlamlandırabilecek zekâ düzeyine ulaşarak, en yüksek performansla en kaliteli sonuçlara ulaştıracağı bir dönemi ifade etmektedir.

Web 3.0 ifadesinin John Markoff tarafından türetilip, World Wide Web'in üçüncü nesli ve anlamsal web şeklinde de tanımlanabildiğini belirten Patel (2013: 412), anlamsal web'in temelini veri entegrasyonu olduğunu ifade eder. Patel'e göre, Web 3.0'da meta veriler kullanılarak yazılım araçları tarafından bulunabilen, değerlendirilebilen ve iletilen anlamlı bilgilere dönüştürülür.

Metaverse evrenlerin yeni iletişim ortam ve teknolojilerinin bütün dijital öğelerinin bir aradalığını barındırdığını ifade eden Çelik (2022: 68-69) web 3.0'ı, bir hizmet sağlayıcısına bağlı olmadan "merkeziyetsiz" olma fikrinin yaşama geçme hali olarak tanımlamaktadır. Buna örnek olarak ise, blok zincir teknolojisi ile kripto para birimlerinin merkeziyetsiz bir yapıda ekonomik değer yaratmasını göstermekte, aynı şekilde Metaverse sistemlerin de dijital dünyaların bir aradalığını sağlamak için Web 3.0 teknolojisine ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Bu noktada, Metaverse evrenlerin yaratımında Web 3.0'ın teknolojik bir zemin oluşturma bakımından kritik bir rolü olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Web 2.0 ve Web 3.0'ın gerçekleştirilebilen eylemler ve sunulan imkânlar noktasında ayrıştıkları söylenilebilir. Bostancı ve Uncu, (2021: 63), Web 2.0'ın içerik oluşturmak, beğenmek, yorumlamak, paylaşmak gibi özelliklerinin Web 3.0 evreninde; hareket etmek, dokunmak, tepki vermek, satın almak, satmak, inşa etmek, öğrenmek, giymek, oluşturmak ve rekabet etmek gibi gerçek hayatı taklit edebilen bir yapıya evrildiğini belirtmektedir. Bu doğrultuda, Web 3.0 teknolojisinin kullanıcılarına içerisinde daha aktif hareket edebilecekleri bir alan yaratarak, sanallığa yeni bir boyut getireceği ön görüşünde bulunulabilir.

Sarı (2022: 173-174), iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ekseninde, içinde yaşadığımız dünyayı dijital ortamda yeniden dizayn etme vaadiyle, medya ve insan ilişkisine yeni bir boyut getireceğini ifade ettiği “Metaverse” kavramını Web 3.0 teknolojileriyle ilişkilendirmektedir. Bu noktada, Web 3.0 ile yaratılacak meta evrenlerde kişilerin oluşturacakları avatarlar yoluyla davranış ve duygu durumlarının anlamlı verilere dönüştürülmesi ve işlenmesi ile yeni bir iletişim yapısının ortaya çıkacağı öngörülebilir. Bu doğrultuda, meta evrenin medyası ve sinemasına dair ileriye dönük bir bakış geliştirmek gerekirse; gelişen yazılımlar, makine öğrenmesi yapay zekâ, arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi unsurların sinema ve medya yapısının içerisine entegre olmasıyla, sinemanın kimyasının yeniden şekillenerek seyirci ile olan ilişkisinin de yeni bir boyut kazanacağı söylenilebilir.

Wang vd. (2022: 1), Metaverse kelimesinin, “meta” ön eki (aşkın) ve “verse” son ekinin (evren) birleşiminden oluştuğunu belirtmektedirler. Metaverse kelimesinin Türkçe kullanımında ise; sanal evren, kurgusal evren, evrenin ötesi vb. isimlendirmelerle karşılaşmak mümkündür. Bostancı ve Uncu (2021: 59-60), Metaverse kavramının ilk kez 1990'ların başında, Neal Stephenson tarafından yayımlanan Snow Crash (Parazit) romanında hayallerin ötesinde bir evreni tarif etmek için kullanıldığını ifade ederler. Akpınar (2022:108), Metaverse ortamları, bilinen evrenin ötesi veya sanal evren olarak adlandırılan dijital dünyaların birleşimi ile oluşan kolektif bir sanal paylaşım alanı olarak tanımlamaktadır. Başka bir tanımlamaya göre Lee vd. (2021:1) ise Metaverse'ü, internet ve web teknolojileri ile Genişletilmiş Gerçeklik (XR) arasındaki yakınsamanın kolaylaştırdığı, fiziksel ve dijitali harmanlayan sentetik bir ortam olarak tanımlamaktadırlar. Bu doğrultuda Metaverse'ü, Web 3.0 zemininde sanal gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik, 5G, Yapay Zekâ

gibi çeşitli teknolojilerin birleşimi ile oluşturulan bilişsel bir evren olarak tanımlamak mümkündür.

“Meta evren, birden fazla sanal dünyayı bir araya getiren kalıcı, çevrimiçi, 3D bir dünya konseptidir. Meta evreni internetin gelecekteki hali olarak düşünebilirsiniz. Meta evren; bu 3D dünyalarda kullanıcıların çalışmasına, buluşmasına, oyun oynamasına ve sosyalleşmesine imkân tanıyacaktır” (Binance Academy, 2022).

Akpınar (2022:108), metaverse evrende fiziksel ihtiyaçlar dışında tüm ihtiyaçların karşılanabileceğini ifade etmektedir. Buna paralel olarak, Metaverse evreninin gerçek hayatın bir paralel evreni gibi hareket ederek, sanal bir kamusal alan oluşturmayı hedeflediğini belirten Bostancı ve Uncu ise (2021:60), metaverse teknolojisinin istenilen düzeyde geliştirildiğinde ve yaygınlaştığında, insanların sanal gerçeklik cihazlarını giyerek, sinema, konser, sergi, alışveriş vb. etkinlikleri gerçekleştirip, bu eylemleri fiziksel bir çaba harcamadan gerçekleştirebileceklerini öne sürmektedir.

Metaverse ortamların gelişmekte olan çeşitli teknolojileri bütünleştirerek çalıştığını ifade eden Wang vd. (2022: 1), bu teknolojileri ve metaverse evrendeki işlevlerini şu şekilde açıklamaktadırlar:

Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR), sürükleyici üç boyut deneyimi sağlar. 5G teknolojisi, devasa metaverse cihazları, giyilebilir sensörler ve beyin-bilgisayar arayüzü için ultra yüksek güvenilir bağlantılar sunarak kullanıcı/avatar etkileşimini mümkün kılar. Yapay Zekâ (AI), büyük ölçekli metaverse oluşturmayı ve işlemeyi sağlar. Blockchain ve non fungible token (NFT) ise, metaverse varlıkları için gerçek değerlerin belirlenmesinde önemli bir rol oynar.

Metaverse evrenin altyapısının sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) olacağını belirten Altun (2021:171), oyun kültürü ile yetişmelerinden dolayı Z ve Alfa kuşağının Metaverse evrene daha kolay adapte olabileceğini ifade etmektedir. Bostancı ve Uncu ise (2021:68), Web 2.0 altyapısı ile interneti, iletişim başta olmak üzere çok çeşitli amaçlarla kullanan ve çeşitli platformlarda profiller oluşturan “Kullanıcı” kavramının, Web 3.0 ile birlikte sanal platformlarda özel donanımlarla hareket eden “Metahuman” kavramına

dönüŖeceđini ifade etmektedir. Bu dođrultuda, yaŖanacak olan bu teknolojik dönüŖümün, kültürel bir dönüŖümle de desteklenmesi gerekliliđinden söz edilebilir.

Tarihte teknolojik dönüŖümlerin gerçekteŖiŖ modellerine bakıldıđında, kültürel dönüŖümleri de beraberinde tetiklediđi gözlemlenebilir. Bu noktada sinemanın; ses, renk, televizyon, Web 2.0 temelli dijital ortamlar vb. teknolojilere adaptasyonu noktasında, o dönem adına gelenekselleŖmiŖ olan üretim ve tüketim formlarının, kültürel yapının dönüŖmesiyle birlikte, eskide kalan sistemlerin yavaŖ yavaŖ elendiđi ve yeni kuŖakların yeni teknolojiler aracılıđıyla sanatı yeni bir formda yarattıkları söylenilebilir. Metaverse gibi gerçekteŖü bir evrende sinemanın ne yönde bir gelişim göstereceđi bugünden her ne kadar muđlak görünse de özünde büyüleyici bir evren olma özelliđi gösteren sinemanın, teknoloji ile olan iliŖkisi çerçevesinde kültürel dönüŖümün sađlıklı bir boyutta gerçekteŖmesi durumunda, her daim özerk ve biricik kalarak varlıđını sürdüreceđi söylenilebilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BELGESEL SİNEMANIN DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ

4.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Sinema, ortaya çıktığı yıllardan itibaren kendi dinamikleri içerisinde biçim ve anlatısal, toplumsal anlamda ise, sosyolojik, psikolojik ve kültürel boyutlarıyla sanatın son ve en kapsayıcı alanlarından bir tanesi olarak bilimsel ve sanatsal anlamda önemli çalışma alanlarından bir tanesi olmuştur. Zaman içerisinde birçok tür sinemanın kapsamını genişletirken, bu türlerin anlatı, teknik ve biçimsel sınırları hakkında yapılan çalışmalar bilimi beslemiştir. Belgesel sinema, sinemanın türleri arasında belki de en belirgin sınırlara sahip türlerden birisidir. Fakat, dijital çağ ile belgesel sinemanın sınırları dahi tartışılır hale gelmiştir. Bu araştırmanın amacı, belgesel sinemanın geçmişten günümüze kadarki serüveni incelenerek, uğradığı dönüşümler kapsamında dijital çağın belgesel sineması ile ilgili bir portre çizmek ve teknoloji unsurunun sinema ve kültür ile ilişkisi incelenerek belgesel sinemanın geleceğine dair bir yön aramaktır.

Yapılan araştırmada belgesel sinemanın geçmişten günümüze kadarki serüveninin incelenmesi hedeflenmiştir. Sinema, teknoloji ile en iç içe olan sanat dallarından birisi olarak gösterilebilir. Bu noktada, teknolojik gelişmeler ve teknolojik gelişmelerle birlikte dönüşen kültürel pratiklerin, sinemanın tüketim ve üretimi noktasında etkin bir dönüştürücü faktör olarak ortaya çıkarak, sinemayı dinamik bir biçimde dönüşüme uğrattığı söylenilebilir. Teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin tüm sinema endüstrisine etkileri ortadayken, belgesel sinemanın bu ortamda herhangi bir etkide kalmaması beklenemez. Belgesel sinemaya geniş bir perspektiften bakıldığında, dijitalleşme ile teknik olanakların artışıyla birlikte farklı anlatım biçimlerinin ortaya çıktığı, aynı zamanda dijital platformların bir gösterim mecrası olarak ortaya çıkmasının da, sinemanın köklü seyir kültüründe dönüşümler ortaya çıkardığı söylenilebilir. Tezin sonucunda ortaya konulan veriler çerçevesinde sinema evreninde ortaya çıkan dijital olanakların, belgesel sinemanın dönüşümündeki etkinliği belirlenerek, belgesel film türünün dönüşümünü tahlil ederek güncel bir portre çizmek literatüre katkı sağlayacaktır. Bu anlamda yapılan bu çalışma, sinemanın tarihsel boyutta uğradığı mutasyonlar çerçevesinde dijital çağın belgesel sinemasını incelemesi açısından önem arz etmektedir. Ayrıca bu çalışma, belgesel sinemanın tarihsel süreçte gelişimi

incelenerek günümüzdeki durumunun ortaya koyulması boyutuyla, belgesel sinemanın hafızasının geliştirilebilmesine katkı sağlaması açısından da önem arz etmektedir.

4.2. Araştırmanın Örnekleme

Bu çalışmanın örneklemini, dijital mecralara üretim yaparak belgesel sinemacı kimliğini dijital dünya içerisinde oluşturan belgesel sinemanın dijital platform boyutundaki temsilcileri, köklü ekollere bağlı geleneksel anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılar ve postmodern anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılardan toplamda 12 kişi oluşturmaktadır. Aynı zamanda, belgesel sinemacı kimliği taşımasalar da sosyal medya yapısı içerisindeki belgesel üretim sürecinin parçaları olarak bir sanat yönetmeni ve bir de sosyal medya editörü araştırmanın örnekleminde yer almaktadırlar.

4.3. Araştırmanın Yöntemi

Yapılan çalışmada, öncelikli olarak kuramsal çerçeveye dair bilgilerin ve verilerin toplanabilmesi için literatür taraması ve dokümantasyon çalışması yapılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda, dijital kültür, Yapay Zekâ, dijitalleşen video üretim araçları ve dijital kültür içerisinde doğan yeni anlatı yöntemleri gibi fenomenlerin belgesel sinema eksenindeki etkinlik durumu bağlamında yeni tartışma konuları oluşturularak, bu tartışmalar ile kuramsal çerçevenin detaylı olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada, Youtube gibi dijital mecralara üretim yaparak belgesel sinemacı kimliğini dijital dünya içerisinde oluşturan belgesel sinemanın dijital platform boyutundaki temsilcileri, köklü ekollere bağlı geleneksel anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılar ve postmodern anlatıyı temsil eden belgesel sinemacılardan röportaj tekniği ile algı araştırması yapılmış ve analiz edilerek dijital çağın belgesel sinemasına dair çok yönlü bir portrenin ortaya koyulması hedeflenmiştir.

4.4. Araştırmanın Metodolojisi

Bu çalışma, yorumlayıcı sosyal bilim anlayışına dayanan nitel araştırma yöntemlerinden söylem analizi tekniği ile, yarı yapılandırılmış görüşmeler doğrultusunda tasarlanmıştır. Yıldırım ve Şimşek, nitel araştırmayı; “gözlem, görüşme ve döküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği

araştırma” şeklinde tanımlamaktadırlar. (Yıldırım ve Şimşek, 2021: 37). “Nitel yöntemle tasarlanmış araştırmalarda ele alınan konu hakkında derin bir kavrayışa ulaşma çabası vardır.” (Karataş, 2015:63).

Nitel araştırma, kişilerin kendi ifadeleri ve anlatılarının derlenerek, birey ve grup davranışlarının analiz edilmesini amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Araştırma bulgularının işlenmesinde, yapılan araştırma kapsamında elde edilen verilerin, saptanan kategori, tema ve kavramlar altında, araştırmacının yorumundan geçerek yeniden kurgulanması esastır. Bu yöntemde, araştırma kapsamında elde edilen veriler doğrultusunda, araştırmanın örneklemini oluşturan kişiler veya grupların algılayış biçimlerine dayanan bir kurgu ortaya çıkartılarak, gerçekliğin yeniden resimlen-dirilmesi hedeflenmektedir. (Kümbetoğlu, 2005)

Bu araştırmada, görüşme ve yazılı dökümanlar aracılığıyla algılara ilişkin veriler toplanmıştır. “Algılara ilişkin veriler, araştırma sürecine dahil olan bireylerin süreç hakkında düşündüklerine ilişkindir.” (Yıldırım ve Şimşek, 2021: 37-38). Bu sayede, araştırmanın örneklemini oluşturan kişilerle yapılan görüşme ve röportajlar doğrultusunda, örneklem içerisindeki kişilerin araştırmanın problemini oluşturan sorulara dair görüşleri toplanarak, belgesel sinemanın dijital çağdaki konumuna dair bir portre oluşturmak hedeflenmiştir.

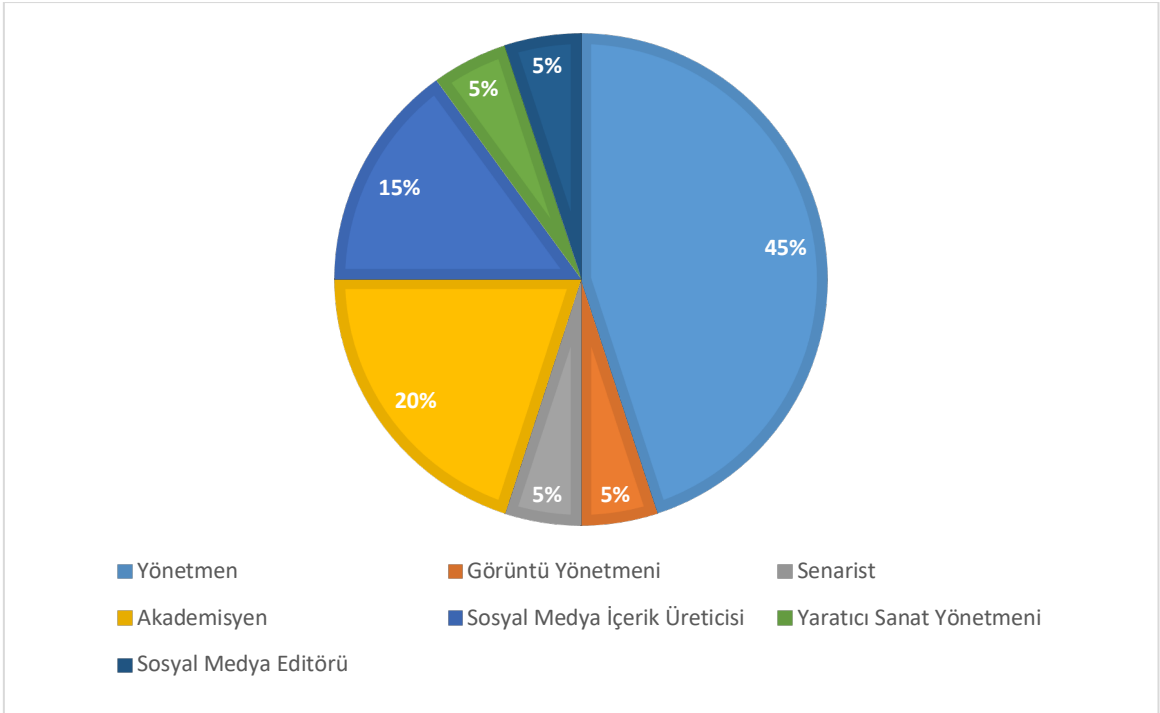
Fairclough’a göre (2003: 175), toplumun farklı noktalarında bulunan toplumsal aktörler, toplumsal yaşamı değişik şekillerde görür ve değişik söylemlerde temsil eder. Söylem analizi, yalnızca veri toplama ve analiz uygulamalarını içeren yaklaşımlar olarak değil, aynı zamanda, söylem hakkında düşünme yollarını (teorik ve meta-teorik unsurlar) ve söylemi veri olarak ele alma yollarını (metodolojik unsurlar) içeren yaklaşımlar olarak tanımlanabilir. (Wood ve Kroger, 2000: 3). Çelik ve Ekşi’ye göre söylem analizi (2013: 109), konuşma ve metinlerin retorik olarak veya tartışmalı bir tarzda örgütlenmesi ile ilgilidir. Bu anlamda analizin odağına, bir konu hakkındaki görüşlerin varsayılan gerçeklikle nasıl bir ilişki içerisinde olduğunu sormak yerine bu görüşlerin birbirleri ile rekabete girmesi üzerine tasarlanmasını gerektirir.

Yapılan araştırma kapsamında 12 kişi ile yazılı görüşme gerçekleştirilmiştir. Bu kişilerin meslek dağılımları; yönetmen, senarist, görüntü yönetmeni, akademisyen, sosyal medya içerik üreticisi, sosyal medya editörü ve yaratıcı sanat yönetmeni şeklindedir.

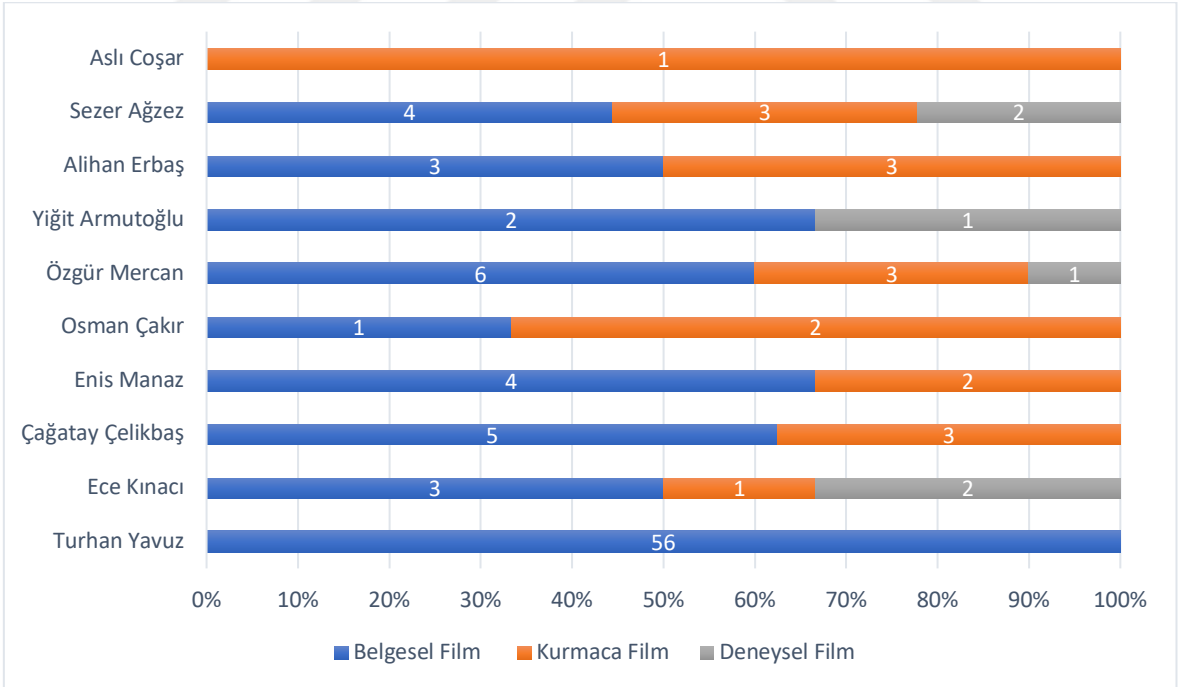
Röportaj yapılan kişilerin belirlenmesinde sinemaya dair çok sesli bir yapının oluşturulması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, belgesel sinemanın geleneksel boyutunu temsil eden, postmodern boyutunu temsil eden ve dijital ortamlara yönelik oluşturulan belgesel dilini temsil eden kişilerle dijital kültüre, sinemaya ve belgesel sinemaya dair kuramsal tartışma ortaya koyulmuştur.

Yapılan araştırmada belgesel sinemaya dair çok sesli bir yapının oluşturulması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda, araştırma kapsamında oluşturulan örneklemin belirlenmesinde gözetilen en temel kriter, katılımcıların belgesel sinemaya dair üretim süreçlerinin parçaları olmalarıdır. Geleneksel ve postmodern belgesel sinema anlatılarını temsilen örnekleme dahil edilen katılımcılara dair gözetilen kriterler; bu zamana kadar en az bir belgesel filmde yapımcılık, yönetmenlik veya görüntü yönetmenliği yapmış olmaları ve bu filmin en az bir kere herhangi bir televizyon kanalı, film festivali veya bir dijital mecrada gösteriminin yapılmış olmasıdır. Örneklemin dijital platformlara üretim gerçekleştiren temsilcilerinin belirlenmesinde ise, herhangi bir sosyal medya platformunda güncel takipçi verilerinin en az 250.000 kişiden oluşması ve ürettikleri en az bir içeriğin 250.000 üzerinde görüntülenmeye sahip olması örneklemin sınırlılığını oluşturmaktadır.

Yapılan röportajlarda katılımcılara: “Sizce “Belgesel film” nedir? Sizce “Belgesel” türü sanat kavramının bir parçası mıdır? “Belgesel” ve “gerçeklik” ilişkisini nasıl değerlendirmeniz? Belgesel sinemanın analog ve dijital dönemi düşünülünce karşılaşılan en önemli farklılıklar sizce nelerdir? Dijital kültürü nasıl tanımlamaktasınız? Dijital kültür ve sinema ilişkisini nasıl görmekteyiz? Dijital olanaklar ile görüntü ve sesin estetize edilmesini, belgesel sinema açısından “gerçeklik” çerçevesinde nasıl değerlendirmeniz? Youtube, Netflix, Amazon Prime, Disney+, Exxen vb. dijital platformların dijitalle özgü bir belgesel dili oluşturduklarını düşünüyor musunuz? Yapay Zekâ ve türevi teknolojik gelişmelerin sinema ile olan entegrasyonu çerçevesinde belgesel sinema için nasıl bir gelecek öngörmekteyiz?” sorularına yanıt aranmıştır. Yapılan röportajlarda, önceden hazırlanmış sorular kullanılsa da görüşmelerin seyrine uygun olarak farklı sorulara da yanıtlar alınmıştır. Bu sorular ile, farklı alanlarda ve farklı ekollerde olan kişilerin; dijital çağa, dijital kültüre, dijital medyaya, dijital sinemaya ve tüm bu kavramlar çerçevesinde dijital belgesel bakışlarının ortaya koyulması hedeflenerek belgesel sinemanın dijital çağındaki portresinin çizilmesi amaçlanmıştır.

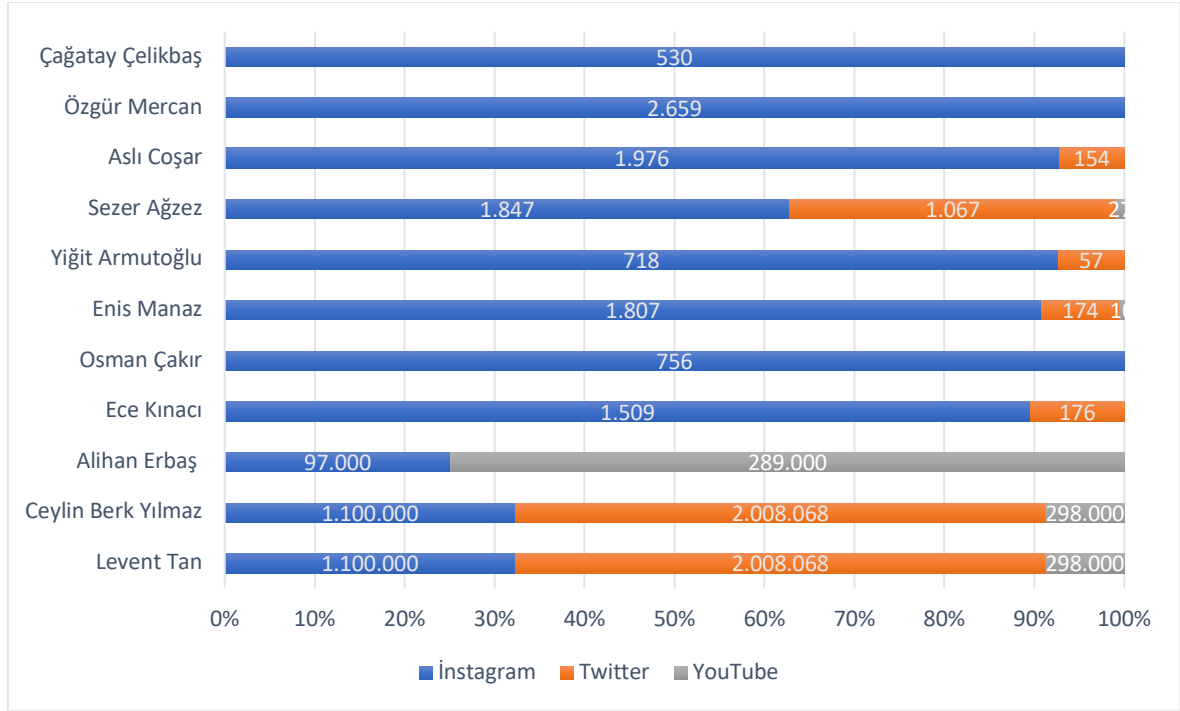


Şekil 13. Araştırmaya katılan kişilerin meslek dağılım verileri.



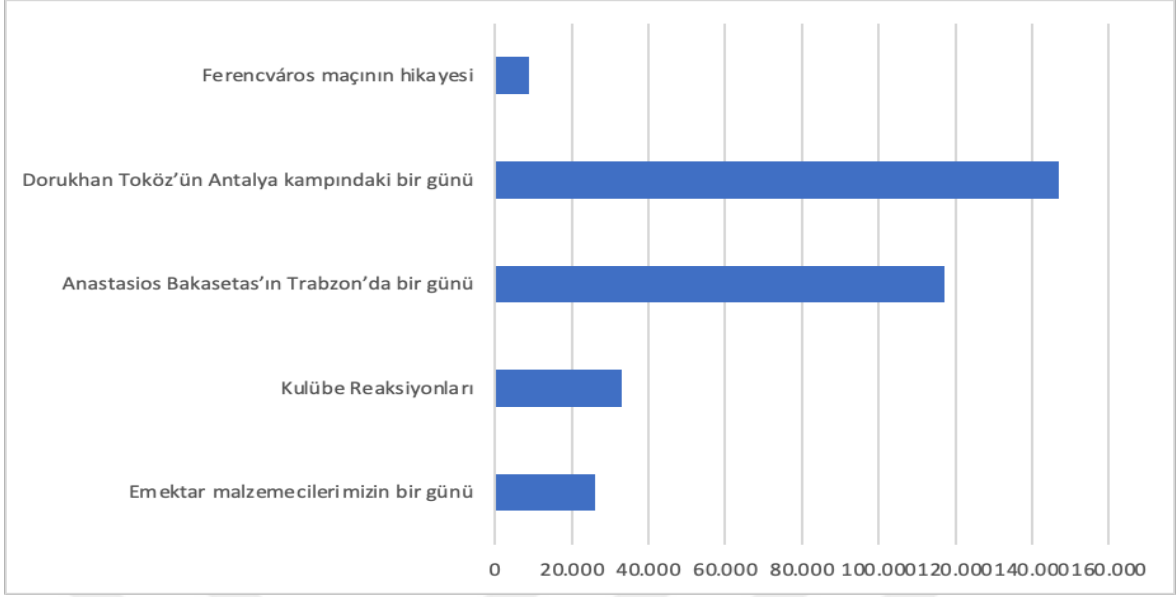
Şekil 14. Araştırmaya katılan kişilerin filmografilerindeki belgesel, kurmaca ve deneysel film sayıları.

Araştırmaya katılan Alihan Erbaş, Çağatay Çelikbaş, Ece Kınacı, Özgür Mercan, Yiğit Armutoğlu, Enis Manaz, Osman Çakır, Sezer Ağzez ve Turhan Yavuz'un, filmografilerinde yönetmenliğini yaptıkları en az bir tane belgesel film bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, katılımcıların kurmaca ve deneysel film alanında da üretim yaptıkları görülmektedir.



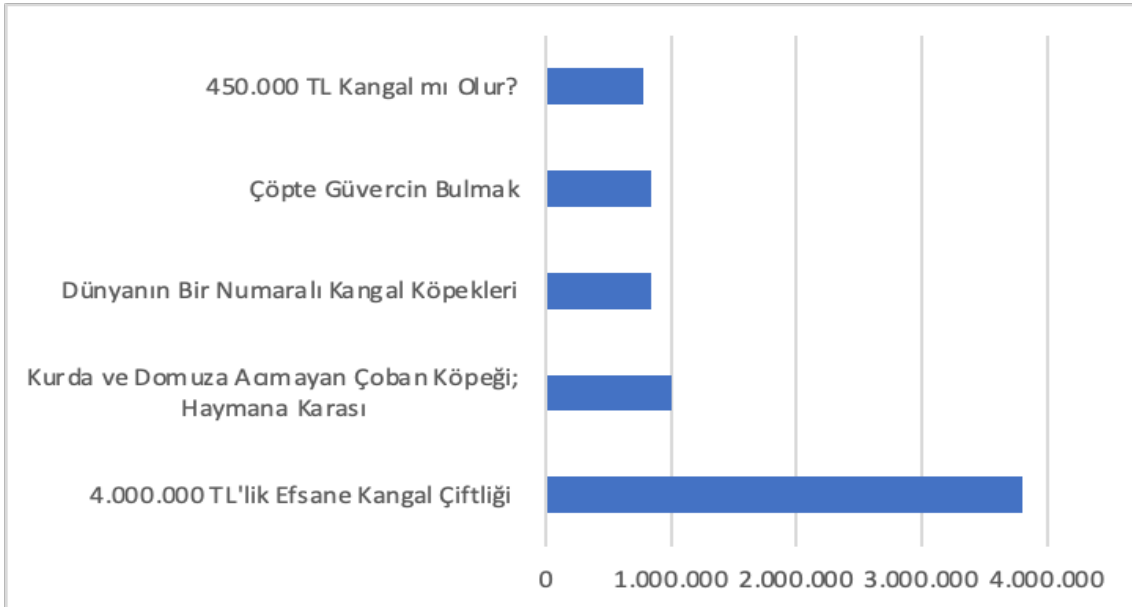
Şekil 15. Araştırmaya katılan kişilere veya kontrol ettikleri sosyal medya hesaplarına ait güncel takipçi verileri.

Araştırmanın örneklemini oluşturan katılımcıların hepsi belgesel sinemacı kimliği taşımasa da birçoğu, film üretim süreçlerine dahil olmuş veya aktif olarak belgesel film endüstrisi içerisinde üretim yapmaktadırlar. Ceylin Berk Yılmaz ve Levent Tan, Trabzonspor'un resmî sosyal medya hesaplarını yönetmekte, toplamda yaklaşık 2.400.000 takipçiye yönelik belgesel ve kreatif içerik üretimi yapmaktadırlar. Trabzonspor resmi Youtube hesabında Aralık 2022 dönemi içerisinde paylaşılan belgesel içeriklerin izlenme verileri şekil 16'daki gibidir:



Şekil 16. Trabzonspor resmî Youtube kanalında 2022 Aralık ayı içerisinde paylaşılan belgesel içeriklerinin izlenme verileri.

Alihan Erbaş, 290.000 takipçiye sahip “Ala Türkiye” isimli YouTube hesabında belgesel içerikleri paylaşmaktadır. Kanalda paylaşılan içeriklere bakıldığında en çok izlenen içerikler tablo 'deki gibidir:



Şekil 17. Ala Türkiye YouTube kanalında paylaşılan belgesel içerikleri içerisinde en çok izlenen 5 içerik.

4.5. Belgesel Sinemacıların Dijital Kültür ve Dijital Sinemaya Bakışı

Soru 1: Sizce “Belgesel film” nedir?

Birinci ve ikinci bölümde de değinildiği üzere, belgesel filmin ne olduğuna dair bir tanım birliğinden söz edilemez. Bu konudaki en yaygın kabul gören tanımlar, John Grierson’un “Gerçekliğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması” tanımı ve Dünya Belgesel Birliğinin 1948 yılında yayınladığı, 14 ülkenin temsilcilerinin imzasını taşıyan: “Belgesel film, selüloidin üzerine kayıt yapmanın tüm yöntemleri ile gerçekliğin herhangi bir görünümünün yorumlanması, olaylara dayanan çekimler ya da oluşumlar ile bir duyum ya da neden yaratma, insanın bilgi ve kavramasını genişletme, ekonomi, kültür ve insan ilişkilerine yönelik çözümler sunma ve uyarma amaçlı yapımlar ortaya koymak anlamına gelmektedir.” tanımıdır. Çalışma kapsamında röportaj yapılan kişilere de belgeseli nasıl tanımladıklarına dair soru sorulmuştur. Bu çerçevede alınan yanıtlar şu şekildedir:

Alihan Erbaş: “Bana göre belgesel, gerçekliğin yaratıcı bir biçimde sanatsal ve estetik kaygılar güderek yeniden kurgulanmasıdır.”

Aslı Coşar: “Bana göre belgesel film gerçeği, gerçeğe yakını, gerçeğe ulaşma çabasında olanı, bireyin hayatın içindeyken aklına takılan, en az bir defa zihninde dolanmış konuları ve düşüncelerini başkalarına aktarma ihtiyacı ve sevgisiyle yaratımına başlanmış bir türdür. Mevcut olan fikri, gerçekliği yaratıcı bir yolla anlatma çabası da diyebilirim.”

Çağatay Çelikbaş: “ Belgesel film nedir sorusunun cevabını aradığımızda aslında birçok kişinin üzerinde uzlaştığı bir nokta vardır, bu da özünü gerçekten almasıdır. Bu nedenle belgesel film özünü gerçeklikten alan bir hikâyeyi farklı bakış açılarıyla yaratıcı bir şekilde yorumlama sanatı diyebilirim.”

Ece Kınacı: “Belgeselle ilgili keskin bir tanım yapmak güçtür. Ancak, genel bir tanımlama yapmam gerekirse: Belirlenen bir konu üzerinde yapılan özenli araştırma sonuçlarının yönetmenin düşünceleri ve estetik yaklaşımı çerçevesinde izleyiciye aktarılmasıdır.”

Enis Manaz: “İnsan, doğa, tarih vb. konuların postmodern anlamda estetik kaygılar güdülerek, klasik belgesel sinema olarak da güdülmeyerek ekrana yansıtılmasıdır.”

Osman Çakır: “Gündelik hayat içerisinde sıkça gördüğümüz/görmezden geldiğimiz olayların gerçeğe en yakın şekilde sinematik enstrümanlarla oluşturulan bir film biçimi diyebilirim.”

Özgür Mercan: “Belgesel Film, sinemanın içinde bir tür olarak hayatla kurulan bağı olduğu gibi veya kurmaca biçimlerde anlatan filmlerdir.”

Sezer Ağzez: “Bana göre belgesel film bir süreci, olayı, durumu, ilginçliği ya da aykırılığı konu edinen ve bu şahitliği sinema estetiği ile buluşturup izleyiciye aktaran film biçimidir.”

Turhan Yavuz: “Belgesel film tıpkı kurmaca filmler gibi bir öykü, durum, gerçeklik anlatan sinemadır. Belgeseller öykülerini gerçek yaşamdan alır, gerçek kişilerle, gerçek mekânlarda geçen olayları anlatır. Belgesel herkesin her gün gördüğü şeylerin içinden gerçeğin kendisini ortaya çıkararak ve bu gerçeği belgeselci yaklaşımı içinde anlatan filmidir. Bu anlatı sıradan bir anlatı değil, belgesel yönetmenin olaylara yaklaşımını, irdelemesini ve sonunda söylediği sözü, kısaca evrensel bir iletiyi içerir.”

Yiğit Armutoğlu: “Genel bir tanımlama yapacak olursak; bir olay veya durumun, direkt ya da dolaylı olarak yaşayanların tanıklığıyla, sinematografik anlatı kullanılarak oluşturulan kurgulanmış görüntüler ve sesler bütünü ile izleyiciye aktarılmasıdır.”

Katılımcıların belgesel sinemaya dair tanımlarından hareketle, belgesel filmin keskin hatlarla bir tanımını yapmanın olanaksız olduğu görülmektedir. Katılımcıların her birinin belgesel sinemaya dair farklı özellikleri ön plana çıkardığı görülmektedir. Bu durumda, belgesel sinemanın algılayış bakımından zengin bir alan ortaya çıkardığı söylenebilir. Alihan Erbaş, Aslı Coşar, Çağatay Çelikbaş, Turhan Yavuz ve Yiğit Armutoğlu belgesel filmin tanımını yaparken, belgeseli gerçeklik kavramı ile ilişkilendirmektedirler. Ece Kınacı, Enis Manaz, Osman Çakır, Sezer Ağzez ve Özgür Mercan ise, belgesel filmin her ne kadar gerçeklik ile ilişkide olsa da yoruma dayalı bir film türü olduğuna dair tanım birliğinde

görülmektedirler. Buradan hareketle, belgesel sinemaya dair algılayış biçimlerinin; geleneksel anlatıya bağlı, gerçekliğe dair etik sorumluluk bilinci taşıyan ve postmodern belgesel diline bağlı, yaratıcılığı ve çağa adaptasyonu önemseyen iki modele ayrıldığı söylenebilir.

Soru 2: Sizce “Belgesel” türü sanat kavramının bir parçası mıdır?

Çağatay Çelikbaş, Lumiere kardeşler imzası taşıyan, aynı zamanda ilk sinema filmi olan “Trenin Gara Girişi” filminin belgesel niteliği taşıması dolayısıyla, yedinci sanatın belgesel sinema ile başladığını ifade etmektedir. Alihan Erbaş ise, yönetmenin bakış açısının dahil olması, bir üslup ile ele alınması ve sinematografik unsurların kullanılması nedeniyle, belgeselin sanat kavramından ayrı düşünülmemeyeceğini ifade etmektedir. Aslı Coşar, belgesel türünün başarı kıstasını sanatsal anlatının oluşturduğunu belirtmektedir. Coşar’a göre, bir filmin her kişide farklı hissiyatlar uyandırabilmesi, sanatçının yaratım süreci ile ilgilidir. Fakat, bilgilendirme ve enformasyondan ibaret, duygudan uzak süreçlerin izleyiciye aktarıldığı belgeselleri sanat kavramından uzaktır. Çünkü, seyirciye salt bir bilgi verilmesi, her kişide aynı duyuları harekete geçirip aynı algılayış biçimini ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada Sezer Ağzecz, sanatsal üretimi, Süha Arın’ın; “bir postaneyi anlatmak isterseniz bir mektubun hikâyesinden yola çıkmalısınız” felsefesinden yola çıkarak, bir belgesel filmin sanat eseri olarak tanımlanması için yönetmenin ele aldığı bir konuyu izleyiciye aktarırken bir dramatik unsur yaratması gerektiğini ve bir sanatçı gibi filme kendi yorumunu katması gerektiğini belirtmektedir.

Ece Kınacı, belgeselin bir sanat olup olmadığını tartışmak için öncelikle sanatın ne olduğuna cevap bulmamız gerektiğini belirtmektedir. Kınacı’ya göre en genel tanımıyla sanat; “düşünce, duygu, tasarım, hayal gücü gibi yaratıcı öğelerin dışavurumunda kullanılan yöntemlerin tümüdür.” Kınacı buradan hareketle, sanatın insan aklı ürünü olmasından dolayı sinemanın da, sinemanın bir dalı olan belgeselin de bir yaratıcı faaliyet olması ve anlatı yapısı gereği yapımcının veya yönetmenin düşüncelerini barındırmasından dolayı bir sanat dalı olduğunu ifade etmektedir. Enis Manaz ise, klasik belgesel türünün gerçeklik ile ilgili bir kavram olduğu için hayatı tam anlamıyla objektif bir şekilde göstermek niyetinde olduğunu, dolayısıyla klasik anlatı belgeselciliğinde “olanı olduğu gibi aktarma” amacının güdüldüğünü belirtmektedir. Manaz, bu nedenle klasik anlatı belgesellerini yüzde yüz sanat

kavramı içerisinde görmemektedir. Fakat, günümüzde bu durumun değişmekte olduğunu belirten Manaz, dijital çağda belgeselin sanat kavramı ile yakınlaştığını öne sürmektedir. Kendi deęimiyle: “Günümüzde yavaş yavaş ortaya çıkmakta olan postmodern belgeselcilik anlayışında estetik kaygılar güdülmekle beraber, ışık, ses, güneşin konumu, kostüm vs. gibi detaylar ile beraber kurmaca öğelerde işin içerisinde girmesiyle yavaş yavaş sanat kavramının içerisinde yer aldığını düşünüyorum.” Bu noktada Ece Kınacı, belgesel filmin bilimsel bir çıktı olmadığını savunmaktadır. Aynı konuyu her yönetmen kendi estetik görüşleri ile bambaşka açılardan seyirciye yansıtabilir. Kameranın konumu veya montaj sıralaması bile bütünü etkileyebilecek bir kişisel seçimdir ve tüm bu farklı seçimler seyircide bambaşka anlamlara ulaşabilir. Kınacı’ya göre bu öznel ve özgün olma durumu sanat eserlerinin temel noktasıdır.

Osman Çakır’a göre, sanat bir duygu ifade edebilme aracı ise, belgesel de doğal olarak sanatın bir parçasıdır. Çakır belgeselin duygu aktarımı işlevi ile ilgili şu örneęi vermektedir: “İnsanı konu edinen belgesel izliyorsak oradaki insanlarla bağ kuruyoruz onların duygularını yaşıyoruz ya da yaşamaya çalışıyoruz, onları anlamak istiyoruz anlamaya çalışıyoruz.” Konuya farklı bir perspektiften yaklaşan Özgür Mercan ise, belgeselin mutlak bir anlatı yapısı içerisinde olmadığına vurgu yaparak, kendi içerisinde ortaya çıkardığı tarih belgeselleri, gezi belgeselleri, haber belgeselleri vb. türlerin sanat kavramı ile ilişkilendirilemeyeceğini belirtmektedir. Mercan’a göre, bu türde anlatıya sahip belgeseller ayrıştığında, estetik bir yapıya sahip olan, güçlü bir anlatım diline sahip ve anlatılan olayın etkileyciliğini kurmacanın sınırlarında gezinerek anlatabilen belgeseller kesinlikle sanatsal açıdan güçlüdür.”

Sezer Ağzez, bir belgeselin sanat eseri olup olmadığını anlamak için öncelikle ürünün ortaya çıkma sebebine ve üretenin ona kattığı değere bakılması gerektiğine dikkat çekmektedir. Ağzez’e göre her sanatsal üretimin merkezinde sanatçısının fikri ve yaklaşımı yatar. Bu noktada Ağzez, belgesel sinemanın “gerçeklik” kavramıyla kurduğu temas sebebiyle, sanatla olan ilişkisinin kırılğan olduğunu ifade etmektedir. Yiğit Armutoęlu ise, Sinematografik çatı altında üretilen belgesellerin bir sinema eseri, dolayısıyla sanat eseri olduğunu ifade eder. Bu doğrultuda Armutoęlu, sinematografik anlatıya sahip olmayan belgesellerin de sanat eseri olarak kabul göremeyeceklerini düşünmektedir. Armutoęlu’na

göre bu durumun aksini söylemek, sinemanın bir sanat olup olmadığı ile ilgili yapılacak olan tartışmanın konusudur.

Turhan Yavuz'a göre, bir sanat alanı olarak en son ortaya çıkan sinema, kendinden önce var olan tüm sanat dallarının birleşimi gibidir. Sinemada görsellik ve müzik bir aradadır. Bir sanatçı olabilmek için kendine bir temayı seçmek, onu işlemek ve topluma sunmak gerekmektedir. Yavuz'a göre, bir kurmaca sinema yönetmeni ne kadar sanatçı ise belgesel sinema yönetmeni de aynı ölçüde sanatçıdır. Çünkü, her ikisi de aynı araçları kullanarak bir öykü anlamaktadır. Kurmaca olan öykü gerçek bir öykü de olabilir fakat genelde hayali bir dünyadır. Belgeselde ise insanlar, mekânlar, duygular ve anlatım temelde olmak üzere her şey gerçektir. Belgesel anlatımda manipülatif olaylar yoktur. Belgesel yönetmenleri tıpkı ressam gibi duyarlılıkları, dünyayı algılamaları, vicdanları ve çevresel faktörleri çerçevesinde yaratımda bulunurlar. Bu anlamda yaratıcılık ve toplumun üyelerini etkileme ve ikna etme belgesel yönetmenin amacıdır.

Katılımcıların belgesel sinema ile sanat ilişkisine dair görüşlerinden hareketle, belgeseli bir sanat olarak görme noktasında; düşünce, bilgi ve duygu kavramlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Belgesel filmler, duygu ve düşünce dışında salt bilgi aktarma özelliği de gösterebilmektedir. Ece Kınacı'nın sanat tanımındaki “düşünce, duygu, tasarım, hayal gücü gibi yaratıcı öğelerin dışavurumunda kullanılan yöntemlerin tümüdür.” ifadelerinden hareketle, belgesel filmlerin de kendi içerisinde ayrıldığı türler bağlamında sanat kavramı ile bazı noktalarda ayrıştığı düşünülebilir. Bu noktada katılımcıların görüşleri, belgeselin bilgi aktarma işlevinde sanat ile kurduğu temasın kırılğan olduğu yönündedir. Katılımcıların ifadelerinde gözlemlenen bir diğer vurgu ise, sinematografi ve gerçekliğe yöneliktir. Belgeselin bir sanat olarak kabul görmesinde, sinematografik çatının oluşturulması ve gerçekliğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması önemli görülmektedir. Bu doğrultuda, belgesel sinemanın sanatsal bir nitelik kazanımı noktasında estetik kaygılar ve yaratıcı yorum, olmazsa olmaz kavramlar olarak değerlendirilebilir. Öte yandan, salt bilgi taşıyan filmlere yönelik Süha Arın'ın “Bilgisel Film” tanımı da, belgesel sinemanın bilgi ve belgeyi sanat çatısı altında ayırıştırma gayretine yönelik önemli bir gösterge niteliğindedir.

Soru 3: “Belgesel” ve “gerçeklik” ilişkisini nasıl değerlendirmektesiniz?

Ece Kınacı'ya göre sinema, bir sanat ve aynı zamanda bir kitle iletişim aracıdır. Dolayısıyla belgesel film de bir kitle iletişim aracı özelliği taşımaktadır. İletişim araçları kamuoyu oluşturmada yönetilebilir büyük bir güce sahiptir. Bu sebeple, varolan gerçek dünya ile kitle iletişim araçlarının aktardıkları arasında farklılıkların olması doğal bir durumdur. Kınacı, gerçekliğin bu doğrultuda başkalaştırılabileceği, manipüle edilebileceği, toplumu tetikleyebileceği ve bu süreçlere belgesel filmin aracılık edebileceğini ifade etmektedir. Turhan Yavuz'a göre ise, belgesel ve gerçeklik ayrılmaz iki kavramdır. Belgesel öyküleri, yaşamın içerisinde var olan öykülerdir. Belgesel, yaşamın içerisindeki bu gerçekleri ele alır, işler ve toplumun diğer üyelerine iletir. Belgeselde aynı zamanda öyküler gibi kişiler ve çekim yapılan mekânlar da gerçektir. Kurmaca sinemada öyküler ve mekânlar düş dünyasını yansıtır. Bu anlamda, belgeselde görsel ve işitsel manipülasyona yer yoktur. Her şey gördüğümüz ve duyduğumuz biçimde olmak zorundadır. Belgesel anlatım içinde olmazsa olmaz toplumsal eleştiridir. Tüm iyi belgeseller toplum yaşamında ya da doğada varolan belli durumları ele alır, derinlemesine analitik analizi yapılır ve tüm sürecin sonunda izleyicide bir bilinç oluşturur. Yani, gerçekliğin müdahalesiz bir biçimde tüm ayrıntılarıyla ortaya koyulmasının ardından yönetmenin yaratıcı yorumu devreye girer. Yavuz, bu doğrultuda belgeselde gerçekliğin görüntü üreten bir araç olarak kamera tarafından kaydedildiğini belirtir. Yavuz'a göre bu kaydetme biçimi yalnızca bir gözlem niteliğindedir, araya hiçbir şey katılamaz. Ece Kınacı bu noktada, net olarak belge niteliği taşıyabilen tek türün haber içerikleri olabileceğini ifade eder. Kınacı'ya göre belgesel; kendi dramatik estetiğini oluşturarak, izleyiciye sunduğu olası gerçek dünyaya kendi perspektifinden bakmasını ve farklı bir gözle görmesini sağlar. Belgesel filmlerde yönetmen ve ekibi tarafından bir dünya yaratılır ve izleyiciler bu illüzyonun içerisine dahil edilir. Kınacı'nın belgesel sinemada gerçeklik kavramına getirdiği yorum kendi ifadesiyle şu şekildedir; “belgesel gerçektir denilemez; olası gerçeğe benzerliği olan, olası gerçeğin yorumlanmış halidir demek daha doğru olacaktır.”

Çağatay Çelikbaş, belgeselin özünü gerçeklikten aldığını ve diğer film türlerinden belgeseli ayıran en önemli unsurun gerçeklik olduğunu savunmaktadır. Fakat, yönetmenin olaya her ne kadar tarafsız bir bakış açısıyla yaklaşmaya çalışsa da kendi gerçekliğini kurabileceğini belirtmektedir. Çelikbaş, bu duruma örnek olarak ilk belgesel film olarak kabul gören “Kuzeyli Nanook” filmini göstermektedir. Bu filmde, başroldeki Nanook ve

ailesinin aslında birer oyuncu oldukları sonraki zamanlarda ortaya çıkmıştır. Ayrıca, o dönem içerisinde avlanmak için silah kullanılmasına rağmen yönetmenin manipülasyonu doğrultusunda mızrakla avlandıkları gösterilerek, Doğu Kanada Eskimolarının yaşayış biçimleri, mevcut ilkelikten daha dramatik bir boyutta sunulmuştur. Çelikbaş, estetik ve ticari kaygıların bu tarz manipülatif örnekler oluşturabileceğine dikkat çekerek, izleyicinin gerçekliğe şüpheli bir yaklaşım geliştirmesi gerektiğini belirtmektedir. Enis Manaz da Çelikbaş'a paralel bir biçimde, belgeselcinin klasik manada, saf gerçekliği yansıtmak adına gerçekliğe dokunmadan, olduğu gibi işlenmesinin amaçlandığını fakat, postmodern belgeselcilik anlayışında belgeselde kurmaca öğelerin sıklıkla kullanılabildiğini belirtmektedir. Manaz, bu yapıda belgesellere örnek olarak "Honeyland" filmi göstermektedir. "Honeyland belgeselinde Hatice Muratova'nın annesi gerçekte ölmemiş olmasına rağmen belgeselde ölmüş gibi gösterilmiş ve dramatik bir öge katılarak sahte bir durum oluşturulmuştur."

Osman Çakır, belgesel sinema ile gerçeklik ilişkisinin son dönem belgesel filmlerinde kırıldığını ifade etmektedir. Çakır'a göre, duyguların tamamen oyuncular üzerinden anlatılması, yönetmenlerin duygularının anlatılmasını olanaklı kılmaktadır. Çakır, bu durumun yeni bir soluk arama düşüncesi olarak görülse de kurmaca gerçekliğinin devreye girişiyle gerçeklikten kopuşa neden olduğunu savunmaktadır. Ece Kınacı'ya göre, belgesel filmlerde gerçek bir konu işlense bile film yönetmeninin bakış açısı sebebiyle mutlak gerçeklik farklı bir biçimde ortaya çıkar. Çünkü, işlenen konular film estetiği gereği her zaman yeniden yaratılır ve yoruma açık hale gelir. Kınacı'ya göre; mekân seçimi, araştırmalar sonucu senaryo oluşturulması, anlatım diline karar verilmesi, ışık ayarı, röportaj veya seslendirme kullanılması gibi aşamaların hepsi gerçekliği etkileyen kurgusal faktörlerdir. Kınacı, belgesel filmin kurgu aşamasını şu şekilde özetlemektedir: "Özellikle kurgu aşamasında da herkesin bildiği gibi çekilen görüntülerin tamamı kullanılmaz, ayıklanarak seçilir ve en etkili olabileceği konuma yerleştirilir. Hiçbir kural yoktur, bir görüntüyü diğer bir görüntüden önce kullanmakla sonra kullanmak arasında anlam açısından muazzam farklılıklar olabilir. Dolayısıyla kurgunun her adımı da gerçekliğe müdahaledir." Bu noktada Özgür Mercan, gerçekliğin tamamen yönetmenin tercihleri ile ilgili olduğunu ifade eder.

Sezer Ağzez, gerçekliğin bir kategorileştirme unsuru olarak film festivallerinde “kurmaca” ve “belgesel” ayrımı oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Ağzez’e göre bu yaklaşım, özellikle öğrenme aşamasında olan genç yönetmenlerde belgesel filmlerin kurmaca yapıya sahip olamayacağı gibi bir intiba bırakmakta, dil ve biçim gibi hususlara sorgulayıcı yaklaşamamasına sebep olmakta ve üretimlerini kısıtlamaktadır. Ağzez’e göre gerçeklik kavramı, o an var olan ve biten, ardından yok olmandır. Kendi ifadesiyle: “bizim “gerçek” diye kaydettiklerimiz yine bana göre en fazla gerçeğin bir “simülasyonu” olabilir.” Ağzez bu durumda, belgesel film yönetmenlerinin belgeledikleri zaman dilimine ve olaylara yorum getirmeleri ve izleyiciye yeni bir bakış açısını sunmalarının gerektiğini belirtmektedir. Ağzez’e göre bu yaklaşım, filme biçimsel bir boyut kazandıracağı gibi, filmin dramatik bir altyapı edinmesini de sağlayarak, belgesel filmi “gerçeklik” perdesinden ayırıştırıp, özgün bir sinema filmi haline getirecektir.

Yiğit Armutoğlu, kameranın ontolojik olarak izleyicisine sınırlı bir alanı gösterebilmesine dikkat çekerek, kadrajın dışında kalan bir gösterilmeyenin olması nedeniyle, belgeselde dahi içerisinde kurmaca unsurların olmadığı saf bir gerçeklikten bahsedilemeyeceğini belirtmektedir. Armutoğlu bu doğrultuda, sinemada yaşanan dijital devrim ile birlikte görüntülerin çok kolay bir şekilde manipüle edilebilmesiyle günümüzde belgesel ve kurmaca anlatı sınırlarının birbirleri ile iç içe geçtiğini öne sürmekte, belgesel ve kurmaca arasındaki ayrımın gerçeklik kavramından ziyade biçimsel bir tercih haline geldiğini ifade etmektedir.

Belgesel sinemanın gerçeklik kavramı ile ilişkisi bağlamında katılımcıların ifadelerinden hareketle, gerçeklik kavramının belgesel sinema için hedeflenen başat bir kavram niteliğinden ayrıldığı sonucuna ulaşılabilir. Elde edilen veriler doğrultusunda Turhan Yavuz’un gerçeklik kavramını belgesel sinema ile en sıkı sıkıya bağlı gören tek katılımcı olduğu görülmektedir. Turhan Yavuz, Türk Belgesel Sinemasında gelenekselleşmiş bir anlatı formuna sahip Süha Arın’ın gerçekçi ekolünden gelmektedir. Bu anlamda Turhan Yavuz’da, gözlemci belgeselin başlıca özelliklerini oluşturan; kameranın müdahale etmeksizin gözlemci konumda olması, belgeselin toplumsal bir amaca hizmet ederek eleştiri getirmesi ve gerçekliğin saf bir biçimde korunarak yorumlanması hassasiyetlerinin mevcut olduğu görülmektedir. Diğer katılımcıların ifadelerinde, dijital çağ ile birlikte belgesel anlatısı ile kurmaca anlatısının yakınlaşarak yeni bir anlatı formu

oluşturduğuna dair bir görüş birliğinden söz edilebilir. Ayrıca, sinemanın ve kameranın doğasından dolayı salt bir gerçeklik aktarma noktasında sinemanın yöntemlerinin eksik kalacağına yönelik bir fikir birliğinden de bahsedilebilir. Çağatay Çelikbaş'ın Kuzeyli Nanook, Enis Manaz'ın ise Honeyland filmlerindeki yönetmen manipülasyonlarını içeren örnekleri de ayrıca dikkate değerdir. Kuzeyli Nanook'un birçok sinema otoritesince belgesel sinemanın ilk örneği olarak gösterilmesi, Honeyland'ın ise, belgesel sinemanın başarılı son örneklerinden biri olması, belgesel sinemada gerçeklik kavramının yalnızca dijitalleşme kavramı ile ilintili olamayacağını ortaya çıkarmaktadır. Buradan hareketle, belgeselde gerçekliğin temsilinde; yönetmenin konusuna karşı etik bakışı, kameranın konumu, ışık, renk, ses vb. birçok unsurun, belirleyici faktörler olarak ortaya çıktığı sonucuna ulaşılabilir.

Soru 4: Belgesel sinemanın analog ve dijital dönemi düşünülünce karşılaşılan en önemli farklılıklar sizce nelerdir?

Analog ve dijital dönem, sinemanın üretim ve tüketim pratiklerinde bir mukayese unsuru olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Birbirinden tamamen farklı biçimlerde üretim pratiği oluşturan bu iki yöntem, film eserlerinin tüketimi noktasında da farklılıklar oluşturmaktadır. Turhan Yavuz, analog dönemde film yapım tekniklerine dair deneyimlerini şu şekilde aktarmaktadır: “1930 yılından itibaren ses kaydı yapılmaya başlandığı için kamera yapıları ve kullanımı değişti. Belgesel çekimlerde bu kameraların kullanımı çok zordu. 1960'lardan sonra kamera ve ses kayıt cihazının senkron çalışması için geliştirilen kristal kontrollü cihazlar belgeselde çekim için büyük bir kolaylık sağladı. Hem 16 mm kameraların geliştirilmesi ile küçülen kameralar, çekim yapmayı kolaylaştırdı. 35 mm çekim yapılabilen Arri II B kamerası belgesel çekimlerde çok kullanıldı. Bu kamera, savaş alanlarında çekim yapabilmek üzere tasarlanmıştı. Fakat kamera sesli çalıştığı için ses ve görüntü senkron çekim yapmak olanaklı değildi. Belgeselciler bu teknik sorunu görüntü ile sesi ayırıştırarak yeni bir anlatım biçimi oluşturarak çözdüler. Belgeselin konusu olan kişi ya da diğer olaylar kamera ile çekiliyor, kişinin sesi daha sonra ayrı olarak ses kayıt cihazına kaydediliyordu ve kurguda geçen anlatıma göre ses ve görüntü birleştiriliyordu. Ama bu anlatım, senkron bir anlatım değildi. Benim 35 mm film çekimini yaptığım belgesel filmler böyleydi. Suha Arın'ın yönetmenliğini yaptığı Eski Evler, Eski Ustalar belgesel filmleri (Ağacın Türküsü, Erciyesin Bereketi, Ozanlar ve Evler gibi.) Hasan Özgen ile çekimlerini yaptığım İstanbul Hatırası belgeseli gibi çalışmalar bu biçimde oldu. Fakat aynı dönemde 16 mm olarak Fırat Göl Olurken belgesel dizisinde ses 16 mm Arri BL ve 16 mm Eclair kameralar ile Nagra IV

ses kayıt cihazı kullanarak çekimler yapıldı. Bir yandan TRT de Ertuğrul Karşlıođlu Suyla Gelen Kùltür, Keçenin Teri gibi belgeselleri 16 mm ve sesli olarak çekti. Sesli çekim yapılabilen kameraların geliştirilmesiyle görüntü ve ses eşlemeli olarak kaydedilmeye başladı. Daha sonra video kameraların ortaya çıkışı belgesel yapımcıları için inanılmaz bir olaydı. Video kameralar görüntü ve sesi eşlemeli olarak aynı cihaz üzerinde kayıt yapabiliyordu. Sony Betacam kamerası bu alanda çok tercih edilen bir kameraydı. Önce U-Matic format, betacam, digital betacam ve DV kameralar banda kayıt yapan kameralardı. 2006'dan sonra digital medya ortamına kartlara kayıt yapılmaya başlandı ve bugüne geldik. İlk yıllarda banda kayıt yapılması ve bantların ikinci defa kullanılması maliyeti düşürmüştü. Fakat film çeken yapımcılar bu yeni elektronik görüntüyü beğenmiyordu. Bunun nedeni video görüntü teknolojisi yeni yeni gelişmekteydi ve istenilen düzeyde değildi. Film ve video görüntü kalitesi tartışılırken çekimler devam etmekteydi. Film görüntüsüne benzer görüntü oluşturmak için çalışmalar başladı. Film döneminde diđer bir sıkıntı film üretimi için gerekli malzemeye ulaşmak ve bunun maliyetini karşılamaktı. Yeterli sayıda kamera sinema sektöründe yoktu. Türkiye için diđer sorun filmlerin satışının el altından ve kaçak olarak yapılmasıydı. Film 16 mm ve 35 mm olarak çok pahalıydı ve laboratuvar işlemleri için de ciddi bir bütçe gerekiyordu. Kısaca film çekmek pahalı bir işti. Böyle olunca ister kurmaca film olsun ister belgesel film olsun yapımcılar kaynak bulmada çok zorluk çekmekteydi. Bu da özellikle belgesel filmin üretim sayılarının az olmasına neden olmaktaydı.”

Çağatay Çelikbaş, analog dönemin kısıtlı teknik imkânlarına dikkat çekerek, dijitalleşme ile birlikte film üretim süreçlerinin kolaylaştığını ifade etmektedir. Çelikbaş'a göre teknik anlamda dönüşen bu pratikler, aynı zamanda yeni anlatıların da oluşmasına zemin hazırlamıştır. Kendi ifadesiyle: “Günümüzde bazı belgesel filmlere baktığımızda diđer film türleriyle iç içe olduğunu, kurgularının daha yaratıcı bir şekilde olduğunu ve izleyiciye farklı izleme deneyimleri kazandırdığını söyleyebilirim.”

Ece Kınacı, analog ve dijital dönem farklılıklarının; yapım öncesi, yapım aşaması, yapım sonrası ve dağıtım aşamalarının hepsini kapsadığını belirtmektedir. Kınacı'ya göre bu farklılıkların en belirgin sebebi, dijital dönemin kendi sayısal kodlarını barındırması ve film üretiminin bu kodlar bazında programlanarak yapılmasıdır. Bu durum hem maliyet hem de zaman açısından önemli ölçüde bir tasarruf sağlamaktadır. Kınacı, analog dönemde teknik

detayların dinamik bir biçimde değişmemesi sayesinde belirli standartların oluşturulabildiğine dikkat çekmektedir. Fakat, dijital teknolojiler kendisini sürekli dinamik bir biçimde güncellediği için bir standardizasyon oluşturmak mümkün değildir. Kınacı, dijital kameraların analog kameralara kıyasla daha kompakt olması ve yüksek görüntü kalitelerini düşük maliyetlere mal ediyor olmasının, belgesel film üretimini kolaylaştırdığını ve içeriğin gelişmesinde de önemli bir pay sahibi olduğunu belirtmektedir. Kınacı, dijitalleşmenin aynı zamanda kurgu alanında da kolaylıklar sağladığını belirtmektedir. Kendi ifadeleriyle: “Analog dönemde kurgu, filmin kopyaları üzerinde manuel olarak yapılırken dijital ortamlarda Premiere, Avid, DaVinci, Edius gibi programlar üzerinden kolaylıkla yapılmakta, görsel efektlerde bile önceden mekanik efektler kullanılırken artık CGI gibi yazılımlar sayesinde çekimi olanaksız olan her şey olanaklı hale gelmiş durumdadır.”

Enis Manaz, analog ve dijital dönemin ayrımında karşılaşılan en önemli faktörlerin yapım olanakları ve finans imkânları olduğunu belirtmektedir. Manaz’a göre analog teknolojilerle film yapımı; filmin kimyasal süreci, seslerin ayrıca kaydedilmesi, analog kurgu vb. nedenlerden dolayı süreci uzatıyor ve bir filmin ortaya çıkması önemli bir ekip çalışması gerektiriyordu. Dijital dönemde ise; aynasız video çeken bir fotoğraf makinesi, bir mikrofon ve bir kurgu programı kullanılarak bir belgesel film, tüm yapım sürecinde küçük bir ekiple ortaya çıkarılabilmektedir. Özgür Mercan da Manaz’a paralel olarak, analog ve dijital teknolojilerin temelde olanakları geliştirdiğine ve biçimsel olarak yeni bir sunum oluşturduğunu belirtirken, dijital film kameralarının karanlık ortamlarda iyi sonuçlar verebiliyor olmasının, gerçekliği destekleyen bir durum olarak belgesel sinemaya bu anlamda hizmet edebildiğine dikkat çekmektedir. Manaz ve Mercan’a paralel olarak Yiğit Armutoğlu da analog döneme göre dijital dönemde film üretiminin daha kolay duruma gelmesini en belirgin farklılık olarak göstermektedir. Armutoğlu’na göre bu dönemde sinema, ayrıcalıklı bir kitlenin tekelinden çıkmış ve demokratikleşmiştir. Armutoğlu bu durumun özellikle belgesel sinemacılar arz ettiği önemi şu şekilde ifade etmektedir: “Bir belgesel sinemacı bugün, ulaşımın çok zor olduğu ya da yaşamının tehlikeye gireceği coğrafi bir bölgeye taşıyabileceği ekipmanlar ile giderek belgesel için gerekli olan görüntüleri çekebilmekte ve internete eriştiği her yerden bu görüntüleri aktarabilmektedir.”

Sezer Ağzez, analog dönemin belgesel filmlerinin kendi dönemindeki gişe filmleriyle hem biçimsel olarak hem de dramatik olarak benzeştiğini ifade etmektedir. Ağzez, bu doğrultuda belgesel sinemanın analog dönemini; “görüntülerin ve sesin oldukça keskin bir biçimde planlandığı ve disiplinli bir yaklaşımda sergilendiği, çoğu zaman bir dış sesi yahut anlatıcısı olan yapımların ortaya çıktığı bir dönem” şeklinde tanımlamaktadır. Ağzez, dijitalleşme ile birlikte toplumlararası iletişimin gelişmesi ve sinema teknolojilerinin kompaktlaşıp insanlar tarafından ulaşılabilir hale gelmesinin film yapımcılığının yeniden tanımlanmasına ihtiyaç oluşturduğunu belirtmektedir. Ağzez’e göre, son 20 yılın filmlerine bakıldığında 2000 öncesi filmlerle kıyasla ciddi değişimler vardır. Bunlardan en önemlileri, yeni teknolojilerle donatılmış film ekipmanlarının oluşturduğu sinematografi estetiği ve yönetmenlerin konularına olan yaklaşımlarıdır.

Turhan Yavuz, film yapımının dijitalleşme süreci ve film endüstrisindeki etkilerini kendi deneyimlerinden yola çıkarak şu şekilde değerlendirmektedir: “Teknik olarak baktığımızda yeni nesil dijital kameralar çekimlerin sesli çekilmesini sağladı. Kamera sayısındaki artış belgesel üretiminin artmasına neden oldu, hatta birçok yapımcı kendi kameralarını satın aldı. Kendi üretim aletlerine sahip olan yapımcı ve yönetmenler daha özgür hareket etme olanağına kavuştu. 2000’den sonra daha küçük ve daha kaliteli görüntü üreten dijital kameralar ile belgesel çekmek, yaratıcılığın artmasını sağladı. Canon Mark II kamera bu alanda bir devrim yarattı. Daha sonra Sony ve Panasonic firmaları benzer kameralar üretti. Arri firması, alexa serisi ile profesyonel yapımlar için yeni kameralar üretti. Belgesel yayınlayan televizyonlar ve yapımcılar bu kameraları kullanmaya başladı. Bir yandan dijital görüntü standart çözünürlükten (SD), yüksek çözünürlüğe (HD) geçiş yaptı ve şimdi 4K ve 6K çözünürlükte kameralar kullanılmakta.” Turhan Yavuz, tüm bu deneyimlerinden yola çıkarak, dijital teknolojilerin belgesel film üretimine katkısının; teknik, içerik, çeşitlilik ve özgürlük açısından beklenenden daha fazla olduğunu belirtmektedir. Yavuz, belgesellerin gösterim imkânı bulabilmesi açısından televizyonun gelişiminden sonra dijitalleşmenin önemli fırsatlar yaratarak; Youtube, Vimeo, Amazon, Netflix gibi dijital ortamların belgesel gösterimi noktasında izleyicilere zamansız ve mekânsızca film izleme deneyimi sunmalarıyla önem kazandıklarını belirtmektedir. Yavuz’a göre bu durum, belgeselin izleyici ile buluşma sorununu tamamen ortadan kaldırmış ve kısa film yapımcılarını da film endüstrisinin içerisine dahil etmiştir. Ayrıca, dijitalleşme ile birlikte film yapım süreçlerinin kısalması ve ekipmanların ulaşılabilirliğinin artması; ifade

özgürlüğü, demokratik bir toplum ve eleştirel bakışı da beraberinde getirirken, daha duyarlı ve sağlıklı bir toplum olmanın öncüsü olmuştur. Bu noktada Turhan Yavuz'a göre dijitalleşme ile birlikte gelen en büyük olgu, belgeselin özgürleşmesidir. Alihan Erbaş ise, Turhan Yavuz'dan farklı olarak, analog döneme kıyasla dijital çağda belgesel sinemanın bir popüler kültür ürünü haline geldiğini belirtmektedir. Erbaş'a göre, bu dönemde belgesel filmlerde izlenme kaygısı ile kurgusal öğeler çoğalmış ve kurgu mantığı değişmiştir. Osman Çakır da Erbaş'a paralel olarak, dijitalleşmenin kurgu estetiğini değiştirdiğine yönelik görüş belirtmektedir. Kendi ifadeleriyle: "Dijitalleşme ile birlikte daha hızlı işler izliyoruz. Daha kısa sürüyor çoğu iş. Bu bana göre yerinde kullanıldığında güzel. Kurgu ve biçimde önemli farklar var. Daha durağan görüntülerden hareket eden kameralara geçildi. Kameranın varlığının unutturulması meselesi artık pek önemli değil gibi görünüyor." Buradan hareketle, dijital çağın belgesel sinemasında gözlemci gerçekçiliğin bir anlatı unsuru olarak kabul görmediği sonucuna ulaşılmaktadır.

Belgesel sinemanın analog ve dijital döneminin karşılaştırılması konusunda katılımcıların ifadelerinden hareketle, dijitalleşmenin belgesel sinema alanında, teknik olanakların iyileşmesi ve içeriğin dönüşmesi olmak üzere iki boyutta etkin rol oynadığı görülmektedir. Dijital dönemde; yapım öncesi, yapım aşaması, yapım sonrası ve dağıtım aşamasında analog döneme oranla iş yüklerinin ve risklerin azaldığı, bu sayede ise daha hızlı ve yaratıcı bir sürecin oluştuğu söylenilebilir. Bu noktada kolaylaşan film yapım süreçlerinin, daha çok ürünün ortaya çıkmasına ve daha demokratik bir ortamın oluşumuna zemin hazırladığı düşünülebilir. Türk sinemasının altın çağı olarak ifade edilen 1966'da 241, 1990 ve 2000 yılları arasında yaklaşık 500 filmin vizyona girmesine karşın yalnızca 2018 yılında 442 film vizyona girmiştir. (Anadolu Ajansı, 2022). Dijital platformlardaki gösterimler ve film festivallerine yönelik üretilen eserler de dahil edilince bu verilerin çok daha büyük rakamlara ulaşabileceği öngörülebilir. Dijitalleşmenin belgesel sinemaya içeriksel etkilerine bakıldığında ise, katılımcıların görüşleri doğrultusunda, belgesel sinemanın bu dönemde popüler platformlar aracılığıyla bir popüler kültür unsuruna dönüşerek, içerik özelliklerini bu platformların dinamiklerine göre yeniden şekillendirdiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Soru 5: Dijital kültürü nasıl tanımlamaktasınız?

Dijital kültür, özellikle 2000’li yılların başından itibaren hayatın birçok alanına dijitalleşmenin girmesi ve web 2.0 teknolojileri aracılığıyla sosyal medyanın iletişim ortamlarını şekillendirmesiyle ortaya çıkmış bir kavram olarak tanımlanabilir. Levent Tan, “sosyal medya” kavramını; “dünya genelinde yaşanan teknolojik, ekonomik ve sosyal değişimler sayesinde insanoğlunun oluşan yeni taleplerini yazılı, görsel veya sözlü medya araçlarını kullanarak dijital ortamda ve çeşitli teknik farklılıklar gözeterek karşılamayı hedefleyen, kitlelerin karakteristik özellikleri, zaafı, arzu, güdü, ihtiyaç ve tüketim alışkanlıkları doğrultusunda şekillenen ve pazarlama kurallarının en agresif biçimde uygulandığı sosyal mecralar tarafından oluşturulan bir alan" olarak tanımlamaktadır.

Ceylin Berk Yılmaz sosyal medyayı, sekiz milyar insana ulaşılacak en kestirme yol olarak değerlendirmektedir. Yılmaz’a göre bu ortamlarda insanları oturdukları yerden ağlatabilir, güldürebilir, mutlu edebilir, hüznlendirebilir, sevindirebilirsiniz. Alihan Erbaş ve Osman Çakır, dijital kültürü tanımlarken, hız kavramının karşılaşılan en önemli faktörlerden birisi olduğunu ifade etmektedir. Erbaş, dijital kültürde kullanıcıların oluşturduğu tüketim yapısını şu şekilde değerlendirmektedir: “Beni güldür, beni ağlat, beni korkut, beni heyecanlandır ama 15 saniyede yap hatta daha kısa sürede yap. Yoksa seni kaydırır, bir sonraki videoya geçerim. Bir sonraki içeriğe geçerim.” Erbaş, bu doğrultuda her şeyin hızla tüketilip, acımasızca eleştirildiği bir ortamın oluştuğunu belirtmektedir. Özgür Mercan ise, dijital kültürde hız kavramının yalnızca içerik tüketimi noktasında değil, teknolojilerin sürekli güncellenerek kültürün kendini yenilemesi noktasında da görüldüğünü ifade etmektedir.

Ece Kınacı dijital kültürü; “gelişen teknolojilerle birlikte dijitalleşen dünyanın yarattığı tüm olanakları ve kolaylıkları günlük, rutin ve iş hayatımızla harmanlanması” olarak tanımlamaktadır. Kınacı’ya göre dijital kültür, hepimiz için çağa ayak uydurmanın bir parçasıdır. Enis Manaz ise, internet ağ bantlarının genişlemesi, videoların ve filmlerin youtube, vimeo, netflix, amazon prime vb. platformlardan izlenebilmesi, metaverse teknolojilerinin geliştirilmesi gibi durumlar ile dijital kültürün insanların evlerinin içine kadar giren bir olgu haline geldiğini belirtmektedir. Manaz’a göre dijital kültür, yaşamın her alanında kendini göstererek insanları bu gelişmelere ayak uydurmasını zorunlu hale

getirmektedir. Manaz, insanların gelişen bu teknolojileri hayatlarının içine entegre ederek kullanmasını dijital kültür olarak tanımlamaktadır.

Yiğit Armutoğlu, internet ile birlikte insanlığın gündelik hayatını teknolojinin getirdiği birçok yenilik ile dijital ortama taşınmasıyla dijital gündelik hayatın oluştuğunu ifade etmektedir. Armutoğlu'na göre dijital gündelik hayat, dijital kültürü oluşturmuştur. Armutoğlu bu doğrultuda dijital kültürü, “çevrim içi insan faaliyetleri” olarak tanımlamaktadır. Sezer Ağzaz ise, dijital kültürün kavramsal olarak geleneksel kültür kavramından farklı bir yapıya sahip olmadığı görüşündedir. Kendi ifadeleriyle: “Dünya var oldukça ve yaşam sürdükçe bireysel ölçekte de toplumsal ölçekte de yaşama alışkanlıkları değişecek ve yeni pratikler var olacaktır. Ancak kültür, toplumlar var oldukça özünde olduğu gibi maddi ve manevi tüm değerleri katmanları arasında barındıran ve nesilden nesle aktarılan bir unsur olarak varlığını sürdürecektir. Dolayısıyla kültürü, bugüne dek sahip olduğu anlamlar bulutundan farklı bir yerde, dijital bir evrende dahi başka bir misyonda konumlandırmıyorum.”

Bu soru, katılımcılara yöneltilen sorular içerisinde en az karşılık bulan soru olması yönüyle dikkat çekmektedir. Bu durum, dijital kültüre yönelik net bir karşılığın olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Dijital kültürün tam anlamıyla yerleşmediği bir geçiş döneminde olduğundan hareketle, sinemanın da benzer bir şekilde bir geçiş döneminde olduğu düşünülebilir. Bu doğrultuda, dijitalleşme ile birlikte film eserlerinde niceliksel açıdan bir artış gözlemlense de, dijital çağın sinemasının henüz tam anlamıyla kültürel anlamda doygunluğa ulaşmış eserlerini ortaya çıkaramadığı söylenilebilir. Katılımcıların görüşlerinden hareketle, dijital kültüre dair karşılaşılan en önemli kavram “hız” kavramıdır. Dijital kültürün tüketim boyutunu oluşturan sosyal medya platformlarının, kendilerine has dinamikleriyle film eserlerini kendi tüketim yapılarına yönelik şekillendirerek bir hızlı tüketim aracına dönüştürdükleri görülmektedir. Bu doğrultuda, oluşan bu yeni popülariteye film yapımcılarının adaptasyonun, tıpkı sinemanın tarihte uğradığı dönüşümlerde olduğu gibi zorlu bir süreç olarak gerçekleştiği ve kültürün kendi dinamikleri çerçevesinde oluşan yeni anlatı dilinin daha çok dijital kültürün içerisinde kendini var eden kuşaklar tarafından benimsendiği sonucuna ulaşılabilir.

Soru 6: Dijital kültür ve sinema ilişkisini nasıl görmektesiniz?

Dijital teknolojiler ile donanan dünya, bu teknolojiler doğrultusunda kendine has bir kültürel yapı oluşturmaktadır. Tarihteki ilk icat olan el baltasının insanlığın kültürel anlamda gelişimine etkisi düşünüldüğünde, dijital teknolojiler ile birlikte insanların hayatına giren araçların da benzer bir şekilde yeni bir kültürel yapının oluşmasına olanak sağladığı söylenilebilir. Sinema, teknoloji ile iç içe yapısı dolayısıyla teknolojik gelişmelerle birlikte en hızlı dönüşen sanat alanlarından biri olarak gösterilebilir. Bu noktada sinemanın, dijitalleşen araçlar aracılığıyla oluşan dijital kültürün içerisindeki konumunu tahlil etmek önemli görülmektedir.

Alihan Erbaş, hızlı tüketimin dijital çağda hastalık boyutunda bir alışkanlık haline geldiğini ifade etmektedir. Erbaş, bu nedenle insanların belirli bir süreden daha uzun yapımları izlemeye tahammüllerinin olmadığını belirtmektedir. Erbaş'a göre dijitalleşme, sinema mantığını ve kavramını değiştirdiği gibi, insanların zihninde izlenilebilir olan yapımların olması gereken sürelerini belirli bir aralığa getirmiştir.

Çağatay Çelikbaş, sinemanın dijitale taşınmasıyla birlikte ortaya çıkan “binge watching, maraton izleme ya da tıkıncalı izleme” kavramlarına dikkat çekmektedir. Çelikbaş, buna örnek olarak Netflix'in tüm bölümleri bir anda yayınlayarak bölüm sonunda çıkan bir buton ile izleyiciyi otomatik olarak diğer bölümlere yönlendirmesi ve izleyiciyi bildirimler yoluyla platformda daha uzun süre tutma gayretini göstermektedir. Çelikbaş'a göre; “yeni medya araçları ile bireyi daha kolay yönlendirebilmek ve algoritmalar sayesinde analiz edebilmek mümkün olmuştur. Algoritmalar kullanıcı hakkındaki birçok veriyi toplayarak ona uygun olan içeriğe yönlendirmeye çalışmaktadır. Bireyler ise dijitalleşen dünyada gerek dijital platformlar gerekse sanal gerçeklik vb. gibi araçlarla daha kolay ve konforlu film izleme deneyimine sahip olmaktadır.” Çelikbaş, bu doğrultuda dijital platformların eşzamansızlık, etkileşim, kitesizleştirme vb. gibi özellikleri ile geleneksel medyadan ayrıldığını ve bu özelliklerin dijital kültür ile sinema arasında kuvvetli bir bağ kurduğunu savunmaktadır.

Ece Kınacı, sinema tarihinin ilk örnekleri olan gezici filmlerden sinema salonlarına, sinema salonlarında ise, dijital ekranlara ve platformlara taşınan bir seyir kültüründen bahsetmektedir. Kınacı'ya göre bu dönemde izleyicinin konumu evrimleşmiş, izleyiciler

günümüzde daha konforlu ve teknolojik açıdan gelişmiş bir seyir zevkine sahip olmuştur. İnternete erişim ile birlikte bir dokunuş, insanları dünyadaki tüm filmlere ve içeriklere ulaştırabilmektedir. Kınacı, bu durumun insanların sinema eserlerinden aldığı hazzı ve büyülenme hissini arttırırken, bireyselleşme ve yalnızlaşma durumuna yol açtığını belirtmektedir. Kınacı'ya göre dijitalleşmenin getirdiği bireysellik durumu, dijital platformlardaki abone sayısının artmasına ve bu artışa ters orantılı olarak sinema salonlarına giden seyircinin oranının düşmesine ve sinema salonlarının kapatılmasına sebep olmaktadır. Bu durumda dijital kültür, izleme deneyimlerini dönüştürerek dijitale özgü bir izleme kültürü yaratmaktadır. Enis Manaz da Kınacı'ya paralel olarak, dijitalleşme ile birlikte sinema sektöründe platformlar aracılığıyla sinema salonlarının işlevselliğini yitirdiğini belirtirken, Oscar adaylıklarının dahi Netflix, Amazon Prime, HBO Max, vb. platformlara ait filmler arasından seçildiğine dikkat çekmektedir. Manaz'a göre bu yönüyle sinema, dijital kültüre göre değişikliğe uğramış ve çağa ayak uydurmuştur.

Osman Çakır, dijital kültür ve sinema ilişkisini, ulaşılabilirlik özelliği ile olumlu bir süreç olarak değerlendirmektedir. Kendi ifadeleri ile: “Yaşadığım şehrin sinema salonuna gelmeyen filmleri artık dijital mecralardan izleyebiliyorum. Bu, benim ve benim gibi taşrada yaşayan birçok insanın daha çok film izlemesini sağlıyor. Belki daha çok eve kapandık sosyallik azaldı gibi görünebilir. Fakat bir sinemacı gözünden baktığımızda daha çok kişiye ulaşabiliyor olduk.” Özgür Mercan ise, konuya farklı bir perspektiften yaklaşarak, sinemacıların bu dönemde dijital ortamların kalıplarına uygun filmler yapmaya başladıklarına dikkat çekmektedir. Mercan'a göre sinema, bu çağda dijital kültüre adapte olmaya çalışmaktadır.

Sezer Ağzez, kültür kavramını tek ve yekpare bir yapıda gördüğünü belirterek, dijital kültürün de yeni bir yaşam biçimi olarak toplumsal yaşamımızda yer edindiğini ifade etmektedir. Ağzez, dijital kültür ile sinema ilişkisini şöyle bir benzetme ile açıklamaktadır: “İnternetin bu kadar yaygın olmadığı 1980-1990'lı yıllarda grafiti sanatçıları yeni çalışmalarını trenlere yapmayı akıl ettiler. Çünkü onlar için trenler hareket eden duvarlardı ve bu sayede eserleri de trenle birlikte şehirden şehre gitmiş olacaktı. Dijital kültürün de bu evrende var olmayı kabul edenlere tüm dünyanın görebilme potansiyeli olduğu bir vitrinde eserlerini sergileme fırsatı verdiğini düşünmekteyim. Turhan Yavuz da dijitalleşmenin sinemayı anlatı boyutunda desteklediğini düşünmektedir. Yavuz'a göre bu dönemde görüntü

kalitesindeki artış, sinemada izleme keyfini arttırırken, belgeseli habercilikten ayıran önemli bir etkiye sahiptir. Kendi ifadeleriyle: “Belgesellerde müziğin önemi artmış, dramatik öğeler olarak konuşmasız etkiler, şiirsellik ve gerçekliğin öne çıktığı, gazetecilik formatından uzaklaşmış bir diriliş olmuştur. Belgeselin televizyon haberciliğinden ayrı tutulmasının zamanı çoktan gelmiş, geçmektedir. Belgesel, gelişen teknolojinin sinemasal niteliklerini kullanmak demektir.”

Katılımcıların ifadelerinden hareketle, dijital kültür ile sinema arasında çift yönlü bir ilişkinin olduğu gözlemlenmektedir. Çağatay Çelikbaş, Osman Çakır, Turhan Yavuz ve Sezer Ağgez, sinema fenomeninin dijital kültür içerisindeki yapısal varlığını olumlu karşılarken, Ece Kınacı ve Enis Manaz, çift yönlü bir ilişkiden bahsetmektedirler. Özgür Mercan ve Alihan Erbaş ise, dijital kültürün sinemayı yapı bozumuna uğrattığına dair görüş sunmaktadırlar. İfade edilen görüşler çerçevesinde, dijital ortamlara erişim ile birlikte dünyanın her yerinden insanın zaman ve mekân fark etmeksizin sinema eserlerine kolaylıkla ulaşabildiği, bu durumun ise sinemayı daha demokratik ve katılımcı bir yapıya dönüştürdüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Öte yandan ise, sinemanın dijital kültürün hız faktörüne adaptasyonu bağlamında biçim ve anlatısında oluşan köklü değişimlerin sinema eserlerini yeniden yapılandığı ve bu süreçte film üreten sinemacıları yeni bir dile adapte olma bakımından zorladığı görülmektedir.

Soru 7: Dijital olanaklar ile görüntü ve sesin estetize edilmesini, belgesel sinema açısından “gerçeklik” çerçevesinde nasıl değerlendirmeniz?

Osman Çakır, Alihan Erbaş, Aslı Coşar, Enis Manaz ve Özgür Mercan, dijital olanakların belgesel sinemada kullanımının gerçekliği bozmadığı sürece kullanılmasında bir olumsuzluk görmediklerine dair görüş bildirmektedirler. Osman Çakır’a göre, günümüzde canlandırılması mümkün olmayan sahnelerde görsel efekt, animasyon vb. unsurların, belgeselin dokusuna uygun bir biçimde adapte edilmesi ve bu içeriklerin gerçekliği destekler nitelikte olmaları belgesel sinemaya hizmet eden durumlardır. Kendi deęimiyle: “Sanat estetikdir aynı zamanda biz de gündelik gerçekliği dijital imkânlarla estetik bir şekilde bozuma uğratmadan sunabiliriz.” Dijitalleşme ile birlikte belgesel filmde gerçeklik kavramının daha sorgulanır bir hale geldiğini belirten Çağatay Çelikbaş, dijital mecralara yönelik çekilen belgesellerin izlenme kaygısı nedeniyle kurmaca kodlarla işlendiğini ifade etmektedir. Bu konuya farklı bir perspektiften yaklaşan Enis Manaz ise, postmodern

belgeselcilik anlayışında ses, görüntü, kostüm, dekor ve sahne tasarımı gibi ögelere öncelik verildiğini, bu durumun estetik olarak daha kaliteli işler çıkarılmasına zemin oluşturduğunu ifade etmektedir. Manaz'a göre, bu durum Ertuğrul Karşlıoğlu, Süha Arın gibi klasik anlayıştaki ve gerçekliği ön plana koyan ve olanı olduğu gibi gösteren belgeselcilik anlayışa ters düşmektedir. Bu noktada Manaz, dijital çağda belgeselcilik anlayışının şu şekilde olması gerektiğine dikkat çekmektedir: "Gerçekliği ve olanı olduğu gibi daha estetik gösteren ancak kurmaca unsurların olmadığı belgeselcilik anlayışı günümüzde daha fazla önem kazanmalı ve belgeselcilik anlayışı da çağa ayak uydurmalıdır."

Ece Kınacı, dijitalleşme ile birlikte görüntü ve sesin estetize edilmiş olanaklarının tasarlanmış ve biçimlendirilmiş gerçeklik kavramlarını ortaya çıkardığını düşünmektedir. Kınacıya göre bu durum, izleyicilerin belgesel filmde seyrettiği karakterle özdeşleşmesi, empati kurarak benzer duyguları yaşaması, filme ve filmin yarattığı atmosfere dahil olmasını sağlamıştır. Mesela 3D, 5D, 10D gibi simülatörlü salonlar, VR teknolojilerde duyuşsal algılara hitap ederek seyirciyi kendi yarattığı gerçekliğe çekmiştir. Kınacı, bu durumu sinema-izleyici ilişkisi bağlamında şöyle değerlendirmektedir: "Her ne kadar dijital olanakların görüntü ve sesteki etkin kullanım alanlarıyla belgesel filmdeki var olan gerçeklikten uzaklaşılsa da tezat olarak seyircide yaratılan gerçekliğe adapte olma çok daha fazladır."

Sezer Ağzez, belgesel sinemanın ekonomik boyutta dışı dokunur getiriler sağlamadığını belirterek, belgesel filmde yola çıkmanın, kıt bir bütçeyi, destekçileri ve sürdürülebilir olmayan ekonomik koşulları kabul etmek anlamına geldiğini ifade etmektedir. Ağzez'e göre bu koşullar, belgesel sinemacıları gerilla film yapımcılığına sevk etmektedir. Bu noktada ise, teknolojik gelişmelerin sunduğu imkânlar gerilla tarzı film yapımcılığında önemli bir katkı sağlamaktadır. Fakat, bir diğer açıdan bakıldığında teknolojinin sunduğu yeni yöntemler, beraberinde yeni bir biçim de getirmiş ve belgesel sinemada yeni bir dönemin başlamasına vesile olmuştur. Ağzez'e göre; "dijital çağda belgesel sinema; dokunulmaz, kusursuz görüntülere veda etmiş ve "alana inmiştir". Ağzez, dijital çağda belgesel sinemanın görsel disiplinden koparak, spontaneleştiğini savunmaktadır. Bu durumun ise; "belgesel sinema" tanımına uymayan, yönetmenin hiçbir estetik katkısının bulunmadığı, ele aldığı konuya "şahitlik" eden filmlerin sayısını bir hayli arttırdığına yol açtığını ifade etmektedir. Bu konuya farklı bir bakış açısı ile yaklaşan Özgür Mercan ise,

belgesel sinemada gerçeklik kavramına zarar vermenin dijital teknolojilerle her ne kadar mümkün görünse de sinematografi sanatının en temel durumu olan kameranın konumunun en başat belirleyici faktör olduğunu belirtmektedir. Mercan'ın deęimiyle: "Gerçeklik mevzusu dijitalleşmeden ziyade yönetmenin tercihleriyle alakalıdır."

Turhan Yavuz'a göre, belgeselde filmin görsel unsurları kadar ses de anlatımda önemli bir rol oynar. Görüntüdeki öykü anlatımını pekiştiren ses efektlerinin kullanımı etkiyi artırabilir. Fakat Yavuz'a göre bu durum, izleyiciyi sinematik bir deneyime kaptırmak, fantastik bir ortam yaratmak ve öyküdeki gerilimi artırmak için bir araç olmamalıdır. Belgesel filmde öykü gerçek mekânda ve gerçek kişilerle geçtiğinden seslerin de gerçek olması gerekir. Görsel anlatıyı etkili hale getirmek için belgeselde bazı sesler yani görüntüde olmayan sesler kullanılabilir. Fakat bu kullanım biçimi, kurmaca filmde olduğu gibi bir manipülatif bir anlatımı içermemelidir. Yiğit Armutođlu, görüntünün ve sesin estetize edilmesi, kurgulanması veya manipüle edilebilir olmasının belgeselin "gerçeklik" ile olan ilişkisini dönüştürdüğüne yönelik görüş bildirmektedir. Armutođlu'na göre bu durum, belgeseli salt gerçekliğe dayanan bir tür olmaktan çıkarmış, içerisinde kurmacayı da barındıran ve anlatı olarak kullanan bir forma dönüşmüştür. Armutođlu, oluşan bu yapıyı; hız kavramının ve algısının deęişiminden etkilenen izleyicinin daha izlenebilir, hızlı kavranabilir dolayısıyla daha kolay tüketilebilir içerikler talep etmesi ile ilişkilendirmektedir. Turhan Yavuz, bu durumu örneklendirmek adına öykünülerinin gerçek dünyada geçmediğı "Avatar" ve "The Lord Of the Rings" filmlerini göstermektedir. Yavuz'a göre bu filmlerde deneyimlemeyeceğimiz bu ortamları yaşanır ve etkili kılmak için ses efektlerine gereksinim vardır. Fakat, belgesel evreni deneyimleyebildiğimiz bir dünyadır.

Belgesel sinemada dijital teknolojiler aracılığıyla yeni bir estetiğin oluşması hususunda katılımcıların ifadelerinde, dijital estetize edilmiş biçimlerinin gerçekliğe dokunmadığı sürece bir problem teşkil etmediğine dair bir görüş birliğinden söz edilebilir. Osman Çakır'ın, gerçekliğin yapı bozumuna uğratılmadan estetik bir biçimde sunulabileceğine çektiğı dikkat, teknolojinin olanakları çerçevesinde bir tercih olarak değerlendirilebilir. Katılımcılar, dijital teknolojiler aracılığıyla estetize edilen görüntü ve sesin izleyicide algısal etkiyi arttırdığına dair fikir birliğindedirler. Bu noktada, algısal etkinin artması durumunun gerçekliğı manipüle etme niteliğinin katılımcıların bir kısmı tarafından olumlu, bir kısmı tarafından ise olumsuz karşıladığı görülmektedir. Algısal

etkinin artması, kurmaca anlatım için önemli bir kazanım olarak değerlendirilebilir. Belgesel için ise, gerçekliğin çarpıtılması boyutunda kullanımların belgeseli tanımsal dönüşüme yönlendirdiği görülmektedir. Katılımcıların belgesele dair tanımlarına dönülünce bu durum ile karşılaşılabılır. Bu anlamda, dijital teknolojilerin belgesel film estetiğine yönelik etkilerinin, belgeselin özünde köklü bir dönüşüme yol açtığı sonucuna ulaşılabilir.

Soru 8: Dijital teknolojilerin film yapım sürecinde teknik anlamda yarattığı etkiyi nasıl değerlendirmektesiniz?

Turhan Yavuz'a göre sinema alanında temel belirleyen unsur, her dönem içerisinde teknolojik gelişmeler olmuştur. Bu gelişmeleri isteyen, tetikleyen, gelişimi zorlayan sinemacılar ise, özellikle kamera alanında görüntü üretme ve kaydetme aşamalarını yönlendiren görüntü yönetmenleri olmuştur. Buradaki amaç daha iyi görüntü elde etmek ve seyirciye daha iyi bir gösteri yapmak gibi görünse de daha çok görüntü yönetmenlerinin kişisel istekleri, hazları ve doyumsuzlukları teknolojik gelişmenin sürmesini sağlamıştır. Yavuz, bu yeniliklerin her dönem içerisinde kendine özgü zorluklar yarattığını, aşılın her zorluğun ise, beraberinde bazen küçük bazen de büyük ve köklü değişiklikleri getirdiğini ifade etmektedir. Yavuz, dijitalleşme ile birlikte oluşan film yapısı ve estetiğini şu şekilde değerlendirmektedir: “Bu filmler doğuştan müziğe benzerler, daha az bir öyküsel gelişme kullanırlar, daha çok öznel bakış açılarına sahiptirler ve çoğu kez karakterlerinin bilinç akıntısıyla sürüklenirler. Daha akışkan kurgu, ses tasarımı ve zeki bir şekilde kullanılan müzik izleyicileri karakterlerin iç dünyalarına çeker.”

Sezer Ağgez, Enis Manaz ve Osman Çakır, dijital teknolojilerin belgesel sinemaya en büyük getirisinin ekonomik yönde olduğunu belirtmektedirler. Ağgez'e göre bu dönemde film yapımcıları en büyük bütçelerden biri olan analog film ve kaset maliyetlerinden kurtulmuş, sürekli kullanılabilen dijital kartlar, görüntü çekme konusunda daha cesur bir yapım süreci sağlamıştır. Öte yandan düşük ücretlerle edinilebilen kamera ve ses aygıtları da üretim konusunda niceliğin artmasına fayda sağlamıştır. Ağgez aynı zamanda, malzemelerin küçülmesi, çekilen görüntünün incelenebilir olması, tekrar çekmenin sıradan bir eylem haline gelmesi, ışık teknolojisinin taşınabilir bir forma kavuşması ve kurgunun da dijital ortamda daha zahmetsiz bir biçimde yapılabilmesini, dijital teknolojilerin yapım sürecine faydaları olarak göstermektedir. Özgür Mercan da Ağgez'e paralel olarak

dijitalleşmenin film yapım sürecini demokratikleştirdiğini savunmaktadır. Mercan'a göre, başta kameralar ve diğer ekipmanların daha ulaşılabilir hale gelmesi üretimdeki niceliği arttırmış ve yaratıcılığın gelişmesini sağlamıştır. Osman Çakır ise, dijital teknolojilerin film yapım ekipmanlarını dönüştürmesiyle, yapım süreçlerinin çok daha küçük ekiplerle gerçekleştirilebildiğine dikkat çekerek, maliyetlerin azalmasının daha katılımcı bir yapıyı desteklediğini ifade etmektedir.

Çağatay Çelikbaş, dijital teknolojilerin havadan ve su altından kaliteli görüntüleme imkânları sunmasına dikkat çekerek, sinemadaki teknik gelişmelerin, seyircinin ilgisini arttırdığını ve yönetmenlere daha yaratıcı projeler üretebilme imkânı sunduğunu ifade etmektedir. Ece Kınacı'ya göre dijital teknolojiler, çekim, kurgu, dağıtım ve gösterim sürecinde maddi tasarrufun yanında ciddi bir zaman tasarrufu da sağlamaktadır. Bu anlamda Kınacı, Manaz ve Çakır'a paralel olarak, film yapım sürecinde birkaç kişinin yaptığı işin dijital teknolojiler ile tek kişide toplanabilmesi gibi durumların, kaliteli görüntüye ulaşımı çok kolay ve az maliyetli hale getirdiğini ifade etmektedir. Yiğit Armutoğlu ise, yapım sonrası süreçlerde güçlü yazılımlar vasıtasıyla filmlerin daha kolay işlenebilir olmasına dikkat çekerek, CGI teknolojisinin görüntüleri baştan yaratabilme yetisinin dijital süreçlerde önemli bir etki yarattığını belirtmektedir. Armutoğlu'na göre bu imkânlar, hikâye anlatıcılığının sınırlarını genişletmiştir.

Dijital teknolojilerin film yapım sürecinde teknik anlamda yarattığı etki konusunda tüm katılımcıların görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda, analog süreçlerin maliyetli, riskli ve uzun süreçlere yayılan yapısının film teknolojilerindeki dijitalleşme ile olumlu yönde dönüştüğü görülmektedir. Aynı zamanda, film teknolojilerinin yeni anlatım tekniklerine olanak sağlaması, “hikâye anlatıcılığının sınırlarını genişlemesi” şeklinde yorumlanmaktadır. Dijitalleşen film ekipmanlarının insanlar tarafından ulaşılabilir bir konumda olması ve geleneksel medya yapısındaki pasif izleyici kavramının dijitalde terk edilerek herkesin potansiyel bir içerik üretici konumuna gelmesi ise, bu anlamda demokratik bir ortamın oluşumuna zemin hazırladığı söylenilebilir. Bu doğrultuda, film yapım sürecinde dijitalleşmenin teknik anlamda olumlu bir etki yarattığı söylenilebilir.

Soru 9: Dijitalleşme ile birlikte interaktifleşen belgesel filmlerin üretim ve tüketim sürecini nasıl değerlendirmektesiniz?

Dijital çağ ile birlikte sinemada sıklıkla rastlanan interaktifleşme kavramının, iki boyutta ortaya çıktığı söylenilebilir. Bunlardan birincisi; web 2.0 teknolojileri ile birlikte sosyal mecraların sinemacılar ve izleyiciler arasında bir etkileşim alanına dönüşmesi, ikincisi ise; filmlerin içerik yapılarının hikâyenin akışına yönelik seçenekler sunularak etkileşimli hale gelmesi olarak değerlendirilebilir. Levent Tan, sosyal medyaya yönelik üretilen bir içeriğin, hiçbir denetime tabi tutulmadığına dikkat çekerek, geleneksel medya organlarında üretilen her içeriğin gerek editöryal gerekse yayın öncesi pek çok süzgeçten geçerek tüketiciye ulaştığını ifade etmektedir. Tan'a göre, geleneksel medya organlarında üretilen içerikler, sosyal medyada üretilen içeriklere nazaran geçtiği süzgeçlere bağlı olarak daha güvenilir, ciddi, titiz ve etik değerler göz önünde bulundurularak hazırlanmaktadır. Ceylin Berk Yılmaz ise, Tan'ın portresini çizdiği içeriği üreten ve tüketen kitlenin farklı olduğu geleneksel medya yapısındaki tek taraflı sürecin dijitalleşme ile birlikte kırılarak, herkesin içerik üretebilir ve tüketebilir konumda olduğu etkileşimli bir sosyal medya yapısına evrildiğine dikkat çekmektedir. Yılmaz'a göre kullanıcılar kendilerini bu ortamda yeniden yaratma imkânına sahip olarak sosyal medyaya yönelik bir aidiyet geliştirmektedirler. Bu aidiyet durumu ise, interaktif süreçlerin oluşumunu hızlandırmaktadır.

Aslı Coşar interaktif belgeselleri, bir sanat kaygısı taşımaması nedeniyle tüketicinin zevklerini ön plana alan bir ticari ürün olarak değerlendirmekte, insanların hoşça vakit geçirmelerine yönelik tasarlanan bir araç olduğunu belirtmektedir. Çağatay Çelikbaş ise, interaktif belgesellerin olay örgülerine izleyicilerin etki edebilmesi nedeniyle izleyicilerin özgürleştiğine yönelik bir yanılsama oluşsa da bu durumun belgeselin gerçeklik kavramı ile ne kadar uzaklaştığını ortaya koyan bir gösterge olduğunu belirtmektedir.

Ece Kınacı interaktif sinemayı; “film aracılığıyla yönetmen ve seyircinin birbiriyle etkileşime girdiği bir sinema anlayışı” şeklinde tanımlamaktadır. Kınacı'ya göre interaktif belgeseller, gelenekselden içerik, biçim, anlatım tarzı ve kullanılan teknolojiler açısından farklıdır. Çoklu anlatım diline sahiptir ve tüm izleme ortamı kişiselleştirebilir bir haldedir. Kınacı, interaktif film izleme sürecini şu şekilde değerlendirmektedir: “Seyirci, interaktif arayüzler sayesinde filmin üretim sürecine dahil olmakta ve belirlenen alternatifleri seçerek

film içinde kendi tercihlerini izleyebilmektedir. Bu alternatifler çeşitlidir, seyirci film içinde gezinip yorum yapabilir, geri bildirim verebilir, kendi hikâyesini, duygularını ekleyebilir haldedir. Seyirci geleneksel belgeselde olduğu gibi belgeseli doğrusal sırasında izlemek zorunda değildir hatta baştan sonra tüm hikâyeyi izlemek zorunda da değildir. Yani seyirci hiç olmadığı kadar aktif ve dinamiktir ve dolayısıyla seyirciden çok bir kullanıcı konumundadır.” Kınacı, bu durumu izleyiciler açısından heyecan verici olduğunu belirtirken, oluşan bu yeni anlatı yöntemine adaptasyonun geleneksel yöntemlere alışmış belgesel yönetmenleri ve yapımcıları açısından ayak uydurulmasının güç olduğunu ifade etmektedir.

Sezer Ağgez'e göre, sosyal medya ortamındaki hızlı tüketim kültürü izleyicilerin sinemaya karşı olan taleplerini arttırmış, bu da yeni anlatım formüllerinin ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Enis Manaz'a göre son dönemde üretilen belgesellerin birçoğu hem işlenen konular hem de kurgu mantığı bakımından birbirini tekrar eden niteliktedir. Özgür Mercan bu noktada, interaktif belgesellerin yeni bir anlatım biçimi oluşturarak geniş bir yelpazede izleme deneyimi sunması yönüne önem atfetmektedir. Enis Manaz ve Özgür Mercan'dan farklı olarak Osman Çakır ise, interaktif yapının belgesel mantığına uymadığını belirterek, interaktif belgesellerin televizyon programı niteliğinden öteye gidemediğini ifade etmektedir. Çakır aynı zamanda, bu yapımların kalıcı olamayacağı öngörüsünde bulunmaktadır.

Turhan Yavuz, interaktifleşme hususuna web 2.0 teknolojileri ile birlikte sosyal mecraların sinemacılar ve izleyiciler arasında bir etkileşim alanına dönüşmesi noktasından yaklaşmaktadır. Yavuz'a göre, belgeselde en önemli nokta film ile izleyicinin buluşması olmuştur. İnternet ortamları gelişene kadarki süreçte belgeseller yalnızca festivallerde gösterim imkânı bulabilmiş, sinema salonlarındaki gösterimler ise çok kısıtlı olmuştur. Yavuz, buradan hareketle internetin etkileşim yönünü olumlu değerlendirmektedir. Kendi ifadeleriyle: “İnternet ortamında belgeseller seyirci ile buluştu. Bunda önemli olan nokta dünyanın herhangi bir yerinde yapılan belgeseli evimizde istediğimiz zaman izleme şansına sahip olduk. Belgeseli yapan yapımcıya anında görüşlerimizi ve eleştirilerimizi yazma ortamı oluştu. Bu karşılıklı etkileşim hem belgesel üretimine katkıda bulundu hem bilgi alışverişi oldu, hem de izlenen belgeseller bize ilham verdi.”

Dijitalleşme ile birlikte interaktifleşen belgesel filmlerin üretim ve tüketim sürecinine dair katılımcıların iki boyutta değerlendirme yaptıkları görülmektedir. Bunlardan birincisi, içeriklerin interaktif bir biçimde sunulması, ikincisi ise, sosyal medya yapısının interaktif bir süreç sağlaması yönündedir. Dijital çağda sosyal medya platformlarının belgesel filmlere bir gösterim mecrası olarak ortaya çıkması durumunun, belgesel filmlerin izleyici ile buluşma sorununu ortadan kaldırdığı görülmektedir. Öte yandan, sosyal medya platformları aracılığıyla etkileşime geçen izleyiciler ve film yapımcılarının belgeselin üretimi, fonlanması ve içeriksel gelişimi noktasında olumlu bir süreç yürütüldüğüne dair görüşler belirtilmektedir. Çağatay Çelikbaş, Osman Çakır ve Aslı Coşar dışındaki katılımcıların, içeriğin interaktif bir özellik kazanması noktasında keskin nitelikte bir olumsuz görüş sunmadıkları, ancak olumlu bir bakışa da sahip olmadıkları görülmektedir. Bu anlamda, film izleme deneyiminin izleyiciler açısından yeni bir boyut kazandığı interaktif izleme sürecinin, sinemacılarda net bir karşılık bulmadığı sonucuna ulaşılmaktadır. İçeriğin interaktifleşmesi, izleyiciye kontrolün kendisinde olduğu hissini verme noktasında bir illüzyon unsuru olarak değerlendirilebilir. Dijital kültürün oluşturduğu hızlı tüketim kültürü ve izleyiciyi tüm duyularıyla film evreninin içerisine çekme amacının, interaktif süreçlerle desteklendiği görülmektedir. Aynı zamanda, sanal gerçeklik vb. teknolojilerin bu izleme deneyimine tamamlayıcı bir unsur olarak gelişeceği de düşünülebilir. Buradan hareketle, interaktif izleme deneyimlerinin belgesel sinemada yeni anlatım olanaklarına fırsat oluşturması yönüyle belgesel sinemanın geleceğine önemli ölçüde yön vereceği sonucuna ulaşılabilir.

Soru 10: Youtube, Netflix, Amazon Prime, Disney+, Exxen vb. dijital platformların dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan sosyal medya yapısında zaman içerisinde ortaya çıkan Youtube, Netflix, Amazon Prime, Disney+, Exxen vb. platformlar günümüzde popülerleşen film ve dizi izleme ortamları olarak ön plana çıkmaktadırlar. Levent Tan, dijital platformların temelde aynı ürünü sunsa bile, sunuş biçimindeki farklılık ve taleplere göre şekillenen teknik farklılıkların onlara, “özgün” birer alan yarattığını belirtmektedir. Yiğit Armutoğlu, dijital platformların kâr amacı güden kuruluşlar olarak geniş ve genel bir kitleyi hedeflemelerinden dolayı izleyicinin pasif konumda olduğu, kolay izlenebilir, içeriğin özünü ve amacını daha hızlı bir şekilde ortaya koyan içerikler ürettiklerini belirtmektedir. Armutoğlu bu doğrultuda, her dijital platformun hedef kitlesine yönelik belirli biçim ve anlatım özelliklerine sahip kendilerine özgü bir dil oluşturduklarını ifade etmektedir.

Turhan Yavuz, televizyonların belirli yayın politikaları çerçevesinde içerik üretimi yaptıkları için, belgesellerin televizyon ekranlarına daha çok bağlı oldukları dönemlerde belgesel dillerinin televizyonların politikalarına yönelik şekillendiğini ifade etmektedir. Bu durumu, bugünün belgesel kanallarında da gözlemlemek mümkündür. Yavuz, televizyona yönelik belgesel çalışmalarını kendi deneyimleriyle şu şekilde aktarmaktadır: “Televizyonlar belgesel üretmeye başladıklarında televizyon yayın prototiplerine göre süre belirlenmeye başladı. Önceleri 55 dakika olan belgeseller sonra 45 dakika oldu. Daha sonra 30 dakikalık belgeseller yapılmaya başlandı. Televizyonlar süreyi bu şekilde istediler. Diğer bir şey, 1960-1980 yılları arasında belgesellerde gösterme anlatma üzerine yoğunlaşılırken 1990 sonrası algılatmaya dönük çalışmalar başladı. Bu şekilde belgesellerin süresi kısalarak daha kısa sürede daha çok anlatma amaçlandı.” Yavuz buradan hareketle, televizyonun sınırlı yapısından dijitalde söz etmenin mümkün olmayacağı görüşündedir. Yavuz’a göre bu dönemde belgesellerin dil ve anlatım özellikleri klasik belgesel anlatımından çıkarak daha popüler olan bir anlatıma kaymıştır.

Sezer Ağgez’e göre dijital platformlar her ne kadar hedef kitle bakımından bir şekilde ayrışsalar da büyük resimde hepsi birer dijital öde-izle servisidir. Dolayısıyla yayın politikalarını, yatırımlarını ve diğer tüm projelerini müşterilerinin seyrine göre ve bazen de dünya gündeminden faydalanarak oluşturmaktadırlar. Ağgez bu konuyu, iflas eden FTX kripto para borsasının Amazon Prime tarafından bir hafta içerisinde belgeselleştirileceğinin açıklanmasıyla örneklendirmektedir. Ağgez bu doğrultuda toplum ve gündemin dijital platformları içerik üretimi noktasında etkilediğini ifade etmektedir. Ağgez dilsel açıdan ise, dijital platformların karasal yayın denetim mekanizmasıyla ilişkisinin bulunmaması sayesinde; konu skalası, metin, diyaloglar gibi pek çok unsurun çok daha özgür koşullarda işlenebildiğini belirtmektedir.

Özgür Mercan’a göre, dijital video devrimi ile birlikte dijital platformlarda belirli dil ve anlatım özelliklerine sahip ekol niteliğinde belgeseller oluşmuştur. Mercan, bu içeriklere şöyle bir eleştiri getirmektedir; “bu “video”ların belgesel sinemaya tam anlamıyla hizmet ettiğini düşünmüyorum. Yoğun müzik kullanımı, lineer akışta olmayan anlatım, anlamsız kamera hareketleri (titreyen kamera vs.) gibi sebeplerden dolayı “video”dan ileri gidebileceğini sanmıyorum.” Öte yandan Aslı Coşar, dijital platformların oluşturduğu yeni

anlatım yöntemlerinin, kalıplaşmış planlar, düzenlemeler ve metinler aracılığıyla belgeselin canlılığını sömürdüğünü belirtmektedir. Osman Çakır ise, dijital platformlar aracılığıyla ortaya çıkan yeni belgesel anlatı özelliklerini şu şekilde değerlendirmektedir: “Daha kısa sürede daha çok şey anlatmaya çalışan belgesel dili oluştu. Çok fazla eylem görüyoruz artık belgesellerde. Kurmaca kurgu estetiği ile aynı durumda. Salt bir bireyin hayatı bile anlatılsa 1 dakika içerisinde en az 20 görüntü görüyoruz.”

Çağatay Çelikbaş, dijital platformların daha fazla izleyiciye ulaşmak ve izleyiciyi platformda tutmak için geleneksel anlatım yerine postmodern anlatımı tercih ederek, kurmaca kodların ağırlıkta olduğu yeni bir dil oluşturduklarını ifade etmektedir. Enis Manaz da Çelikbaş’a paralel olarak, dijital platformların günümüzdeki postmodern belgeselcilik anlayışı ile, kurmaca öğelerin ve estetik kaygıların ön planda olduğu yeni bir yapı ortaya çıkardığını belirtmektedir. Manaz bu eserlerin temel dil ve estetik özelliklerini: “Gerçeği olduğu gibi yansıtmayan, kurmaca ve değiştirilmiş olay ve karakterlerin yer aldığı, ses ve görüntünün efektlerle desteklendiği ve daha sinematik görüntülerin yer aldığı belgeseller ile aktif ve hızlı kameraların kullanıldığı, hikâyelerin birbirleri ile kurgusal olarak bağlandığı, hikâyeleri takip etmekte zorlandığımız belgeseller” şeklinde açıklamaktadır. Manaz’a göre anlatıda oluşan bu dönüşümün nedeni, festival seyircisi ile dijital platformların seyircilerinin zevklerinin farklı olmasıdır. “Festival izleyicisi daha entelektüel olup, daha yavaş tüketilen işlerin peşinde olurken, platform izleyicileri eğlenmek, dinlenmek ya da farklı bir moda bürünmek için bu tarz belgeselleri tercih etmektedir.” Manaz’a göre izleyici taleplerindeki bu ayrımlar, ücretli üyelik isteyen platformların kendi yayın politikaları doğrultusunda postmodern belgeselcilik anlayışını içerisinde barındıran yeni bir dil ortaya çıkarmıştır.

Ece Kınacı, online platformların günümüzde sinema ve televizyonlara göre daha çok izlendiğine dikkat çekerek, bu durumu, online platformların gelenekselden farklı olarak kendilerine özgü bir anlatım dili ve dinamiği olmasıyla açıklamaktadır. Kınacı, bu platformlardaki belgesellerin, ana akım belgesellerden farklı olarak, kendi kendini anlatan görüntüler ile hızlı tüketime yönelik, dinamik kurgu, hızlı veya yavaşlatılmış görüntü, müzik, dış ses anlatımı gibi öğelerle, çabuk seyredilebilen ve kolay etkilenilen kurmacaya dönük bir dille üretildiğini belirtmektedir. Kınacı’ya göre, YouTube gibi platformlarda beğeni arzusu, izlenme oranı gibi unsurlara bağlı olarak kazanç elde etme durumunun var olması; belgesel filmcilerin daha fazla izlenme oranı kaygısıyla hareket ederek yeni

yaklaşımlar geliştirmesine ve belgesel estetiğini ve dilini değiştirmesine sebep olmuştur. Kınacı'ya göre bu durum; belgesellerin bilgi vermek, kamuoyu oluşturmak veya yarar sağlamak gibi amaçlardan uzaklaşarak belge niteliğini kaybetmesine ve bir popüler kültür ürünü olarak tüketimi kolay, içi boşalmış içeriklere dönüşmesine neden olabilmektedir. Alihan Erbaş bu çerçevede oluşan platform anlatı dilini; “belgesel mantığının tam aksine basitleştirilmiş, gerçeklikten ve sanat mantığından uzak hızlı tüketim bir kurgu ürünü.” şeklinde değerlendirmektedir.

Sorulan soru kapsamında katılımcıların hepsinin dijital platformların kendi dinamiklerine özgü yeni bir dil yarattığına dair fikir birliğinde oldukları görülmektedir. Bu noktada, katılımcıların hepsinin oluşan bu yeni dile yaklaşımlarının eleştirel boyutta olduğu gözlemlenmektedir. Enis Manaz'ın; “gerçeği olduğu gibi yansıtmayan, kurmaca ve değiştirilmiş olay ve karakterlerin yer aldığı, ses ve görüntünün efektlerle desteklendiği ve daha sinematik görüntülerin yer aldığı belgeseller ile aktif ve hızlı kameraların kullanıldığı, hikâyelerin birbirleri ile kurgusal olarak bağlandığı, hikâyeleri takip etmekte zorlandığımız belgeseller” değerlendirmesinde yola çıkarak, belgesel sinemanın dil ve anlatım özelliklerini dijital kültürün hız faktörüne yönelik yeniden dizayn etmeye çalıştığı söylenilebilir. Bu anlamda, popülerleşen bir belgesel dili ve popüleriteye ayak uydurmaya çalışan bir film sektöründen bahsedilebilir. Geleneksel belgesel yapısında, gerçekçiliği ön plana alan, bilgi verme ve fayda sağlama özellikleri ile ön plana çıkan dil ve anlatım ilişkisinin, postmodern belgesel anlatısında terk edilerek, izleyicileri dinamik bir biçimde film evreninin içerisinde tutma ve izleyiciye fayda sağlamaktan çok izleyiciden fayda sağlama yapısına dönüştüğü söylenilebilir. Buradan hareketle, dijital platformların dil özelliklerinin televizyon dil özellikleri ile benzeştiği sonucuna varılabilir. Bu anlamda dijital platformları beyaz perdenin devamı olarak değil, televizyonun devamı olarak değerlendirmek daha doğru olacaktır.

Soru 11: Yapay Zekâ ve türevi teknolojik gelişmelerin sinema ile olan entegrasyonu çerçevesinde belgesel sinema için nasıl bir gelecek öngörmektesiniz?

Çağatay Çelikbaş, teknolojik gelişmelerin belgesel filme yapım ve yapım sonrası aşamada birçok katkısı olduğu gibi gerçekliği manipüle edebilmesi yönüyle de zarar da verebildiğini ifade etmektedir. Çelikbaş'a göre yönetmenlerin konularına karşı etik bakışları, buradaki temel faktör niteliği taşımaktadır. Osman Çakır ise, teknolojik gelişmelerin sinemaya adaptasyonu noktasında sinemanın teknolojik araçlara yönelik dizayn edilmesinin

yerine teknolojik araçların sinemayı geliştirmesi üzerine dizayn edilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Çakır, bu doğrultuda Yapay Zekâ ve sinema ilişkisi ile ilgili şu yorumu yapmaktadır: “Akılcı kullanan yönetmenlerden zekâ kokan işler göreceğiz fakat kendisini teknolojiye kaptırmış yönetmenlerden facialar izleyeceği bana kalırsa.”

Alihan Erbaş, fiziki anlamda çekilmesi mümkün olmayan sahnelerin çekilebilir kılınması yönüyle sinemada Yapay Zekâyı heyecan verici olarak değerlendirmektedir. Aslı Coşar da Erbaş’a paralel olarak Yapay Zekânın özellikle tarih ve bilimsel türdeki belgeselerde araştırma ve taslak aşamasında yardımcı olacağını savunmaktadır. Coşar, Yapay Zekânın süreçleri ve devinimleri daha ulaşılabilir bir derleme ile mümkün kılacağını, ancak, derleme sonrası dramatik yapının özgünlük ve yaratıcılık noktasında ne tür bir etkiye kalacağını şimdiden kestirmenin güç olduğunu ifade etmektedir.

Ece Kınacı, dijital platformların Yapay Zekâ teknolojileri aracılığıyla izleyicilerin kişisel zevklerine göre filmler önererek daha özel bir iletişim sağladığını, bu durum ise; izlenmesi garanti olduğu düşünülen fabrikasyon belgesellerin çekilmesine yol açabileceğini ifade etmektedir. Öte yandan Kınacı, kameralarda kullanılan Yapay Zekâ teknolojilerinin hareket algılama özellikleri sayesinde netleme problemini ortadan kaldırdığını, bu gibi gelişmelerin sektör içerisindeki Focus Puller gibi meslekleri tehdit ettiğini belirtmektedir. Kınacı, Yapay Zekâ ve sinema etkileşiminin geleceğine yönelik ise; izlenme oranı diğer türlere göre düşük olan filmlerin pazar içerisinde barınabilmesinin zorlaşabileceği, bu doğrultuda belgesellerin de popüler kültürün estetik anlayışlarına göre yeniden biçimlenebileceğini belirtmektedir. Kendi ifadeleriyle: “Fiziksel gerçekliğin yerini giderek sıfırdan yaratılmış bir gerçekliğin almasıyla, gerçekliğe sıkı sıkıya bağlı belgesellerin yerini, yüzünü kurmacaya dönük tutan belgesellerin alacağını düşünmekteyim. Neyin belgesel olup neyin olmadığı konusunda ayırt etmekte zorlanacağız gibi duruyor. Zaten hali hazırda tanımlanması zor olan film türlerinin iyice birbirine harmanlanarak, sınırları belirsizleşerek yeni türlere alan açacağı görüşündeyim.”

Yiğit Armutoğu, günümüzde Yapay Zekânın insan tecrübesinden bağımsız olmadığına dikkat çekmektedir. Bu bağlamda Armutoğlu’na göre sinemada Yapay Zekâ, bir tür yardımcı araç, başka bir ifadeyle, eksik olan parçanın tamamlayıcısı konumundadır. Enis Manaz ve Özgür Mercan, Yapay Zekâ teknolojilerin sinema ile olan entegrasyonunun,

estetik ve kurgusal dizayn anlamında henüz eksik olduğu noktasında benzer görüşler belirtmektedirler. Manaz, görüşünü;“Leonardo Dalessandri’nin Watchtower of Turkey tarzı bir videoyu herhangi bir Yapay Zekâ veya teknolojik gelişmenin yapamayacağını düşünüyorum.” ifadeleri ile pekiştirmektedir. Manaz’a göre Yapay Zekâ ve sinema entegrasyonu daha uzun yıllar gerektirmektedir. Ancak, teknik ve yayıncılık ile ilgili konularda Yapay Zekâ teknolojileri insan faktörünü devre dışı bırakarak riskleri azaltabilir ve işleri kolaylaştırabilir.

Sezer Ağzez, üretimin teknik olarak aynı olduğu ancak pratiğin teknolojik gelişmeler ile sürekli farklılaştığı bir belgesel sinemanın, geçmişte ne kadar teknolojiyle doğrudan bir ilişki kurabildiyse gelecekte de yine aynı ölçüde ilişki kurabileceğini belirtmektedir. Ağzez’e göre, kendi kendine öğrenen Yapay Zekânın belgesel film yapım sürecinin içinde olması, neyi çekeceğine ve neyi kullanacağına karar veren bir yapıyla karşımıza çıkması çok da şaşılmayacak bir hale gelebilir. Ağzez öte yandan, Yapay Zekânın özellikle kurgu alanında hızlı gelişmelere imkân verebileceğine, bilgisayarların çektiğimiz görüntüleri belirli mantıksal koşullar çerçevesinde kurgulayabileceğine ve yapım süreçlerinin bu sebeple daha da kısalmaya başlayacağına dair öngöründe bulunmaktadır. Yiğit Armutoğlu da Ağzez’e paralel biçimde Yapay Zekânın kurgu alanında önemli gelişmeler ortaya çıkarabileceğini belirtmekte ve görüşünü pekiştirmek adına şöyle bir örnek vermektedir: “Günümüzde Yapay Zekâ herhangi bir ressamın stilini kullanarak yaşadığımız döneme ait fotoğraf görüntüsünü saniyeler içerisinde üretebilmektedir. (Van Gogh ‘un yağlı boya stilinde masada duran bir laptopun resmedilmesi vb). Belgesel sinema bağlamında ise aynı örnek Yapay Zekânın çekilen görüntüleri Süha Arın’ın belgesel stilinde kurgulanması olabilir. Ya da belgesel için gerekli olan arşiv görüntülerinin Yapay Zekâ kullanarak tekrar üretilmesi örnek olabilir.”

Yapay Zekâ ve türevi teknolojik gelişmelerin sinema ile olan entegrasyonu çerçevesinde katılımcıların görüşlerinin, bu teknolojilerin teknik ve içerik boyutundaki kullanımları ekseninde şekillendiği görülmektedir. Yapay Zekâ’nın sinemaya içerik noktasındaki potansiyel etkisi hususunda katılımcıların değerlendirmeleri, tek tip anlatı çeşitliliğinin ortaya çıkacağı yönünde yoğunluk göstermektedir. Yapay Zekâ teknolojilerine sahip yazılım ve donanımların film endüstrisine olan etkisi ise, katılımcıların çoğunluğu tarafından olumlu değerlendirilmektedir. Bu noktada, robot kameralar, kurguda işleri kolaylaştıran yazılımlar ve istenilen görsel anlatının bu teknolojiler aracılığıyla sağlanabilme

potansiyeli gibi durumların sinema adına olumlu sonuçlar doğuracağı yönünde görüşlerle karşılaşmaktadır. Katılımcıların Yapay Zekâyı insan faktöründen ayrı değerlendirmemesi dikkat çekmektedir. Bu anlamda sinemada Yapay Zekânın insan faktörü ile ayrışarak kendine has yapısını kurması, katılımcılar tarafından olanaklı görülmemektedir.



SONUÇ

Sinema, keşfedildiği ilk dönemden itibaren insanları büyülemiş ve o döneme kadar hiçbir kitle iletişim aracının sahip olmadığı derecede büyük bir etkileme gücüne sahip olmuştur. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinin sonlarına doğru sinema; gerçekliği salt hali ile belgeleme ve gerçeklik kaygısının zaruri olmadığı kurmaca hikâyeler üretme şeklinde iki farklı yöne ayrılmıştır. Kurmaca sinema, zamanla bir endüstriye dönüşürken, yapısal ve biçimsel anlamda kurmaca hikâyelerden tamamen farklı bir formda olan belgesel sinema da zaman içerisinde gelişmiş ve belgesel formu içerisinde farklı anlatılar oluşturmuştur. Bu iki türün anlatı, teknik ve biçimsel formüllerinin birbirinden birçok noktada ayrılması, sinemaya dair kuramsal çalışmaları beraberinde getirmiştir.

Belgesel film özelinde yapılan tanımların kişiden kişiye farklılık gösterdiği görülmektedir. Buna neden olarak; “gerçeklik” kavramının kişiden kişiye farklı yorumlanması, “sanat” ve “gerçeklik” kavramlarının birbirleriyle kurduğu çok boyutlu ilişki, belgesel film eserlerinde sanatsal yaratım süreci ve teknolojinin etkin kullanımının ortaya çıkardığı problemler gösterilebilir. Fakat bu durumu, belgeselin temel özelliklerin bozulması şeklinde yorumlamaktan ziyade; sinemanın teknoloji ve kültür ile kurduğu ilişkiden dolayı anlatım formunun dinamik bir biçimde değişimi ile ilişkilendirmenin daha doğru olacağı söylenilebilir.

Dijitalleşen dünya, bir dijital kültür yaratırken dijital kültür de kendi gerçekliğini yaratmaktadır. Fakat, bunu yaparken kendi alanı dışındaki gerçeklik kavramına zarar verip vermediği, tartışmaya açık bir husus olarak ortaya çıkmaktadır. Belgesel sinema, bu zararı görmeye oldukça müsait bir tür olma özellikleri göstermektedir. Çünkü, dijital teknolojilerle film üretmek için her yönünde gerçeklikle oynama fırsatları vermektedir. Bu fırsatları kullanıp kullanmama durumu ise yalnızca belgesel yönetmenlerinin belgesel etiğine bakışları ile açıklanabilir.

Belgeselde, açıklayıcı, şiirsel, gözlemci, katılımcı, dönüşlü ve edimsel olmak üzere altı biçim temsili vardır. Bu altı temsil, her biçimin farklı niteliklere sahip olduğunu ve bu niteliklerin kesin değişmez ayrımlardan çok vurgu farklarına dayandığını belirtir. Örneğin;

edimsel biçem bilgiyi elle tutulabilir bir formda kabul ederken, bilgiyi ikinci elden değil bizzat doğrudan, yani yaşanmışlıklardan alır. Fakat, şiirsel biçem bilgiye bilindik olana daha farklı bir açıdan bakarak ele almayı tercih eder. (Nichols, 2017). Bilgiye, gerçeğe, zamana, mekâna ve ahlaki sınırlara bakış her biçem için farklıdır. Biçemlerin sahip olduğu nitelikler, yönetmenlerin benimsediği modellerle birlikte zengin bir kaynak oluşturur ve farklı yapılarda belgeseller üretilmesine zemin hazırlar. Günümüze kadarki süreçte bu biçemler belgesel sinemanın yapısının çözümlenmesi noktasında her ne kadar katkı sağlasa da dijital kültür ile yapısı değişen belgeseli anlamlandırma ve çözümlenme noktasında eksik kaldığı görülmektedir. Bu noktada, dijitalleşme ile birlikte yapım, içerik ve tüketim noktasında yeni pratikler üreterek sınırlarını yeniden çizen belgesel sinemaya yönelik yeni bir bilimsel perspektif ve kuramsal yaklaşımın gerektiği sonucu ortaya çıkmaktadır.

Gerçeklik, belgesel filmin temel yapı taşlarından biri olarak görülmektedir. Fakat gerçeklik kavramı, belgesel sinema adına en çok tartışılan konulardan bir tanesi olarak da gösterilebilir. Kamera, yönetmenin konusuna olan yaklaşımı, sinematografi, renk kullanımı, ses dizaynı ve müzik kullanımı gibi unsurlar gerçekliğe yeni bir yorum getirmektedir. Dijital film yapım olanaklarının yönetmen ve yapımcılara görsel ve işitsel tasarım noktasında önemli bir özgürlük alanı açtığı söylenilebilir. Örnek vermek gerekirse; bir filmin yapım öncesi döneminde filmin görsel evrenine dair amaçlanan duygu durumlarına yönelik, renk paletlerinden lens seçimlerine, dijital ses tasarımından ışıklandırmaya kadar birçok nokta, dijital teknolojilerin sağladığı imkanlarla tasarlanabilmektedir. Bu doğrultuda, görüntü ve ses tasarımına yeni bir estetik boyut geldiği, bu durumun ise; seyircilerin film evrenine daha yakından dahil olmasını ve sinemanın illüzyon etkisinin artmasını sağladığı söylenilebilir. Bu noktada, dijital sinematografi ile birlikte sinemadaki “gerçeklik” kavramının, “tasarlanmış gerçeklik” ve “biçimlendirilmiş gerçeklik” şeklinde yeniden tanımlanarak dönüşüm geçirdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Fakat, kameranın yapısal olarak yalnızca sınırlı bir alanı gösterebilmesi, filmdeki kişi, olay ve olgulara yönelik yönetmen manipülasyonları, filmin kurgusuna yönelik manipülasyonlar, müzik ve ses efektleri ile duyguların manipülasyonu da belgesel sinemada gerçeklik krizinin temel maddeleri olarak gösterilebilir. Buradan hareketle, dijitalleşmeyi gerçekliğin dönüşümündeki temel faktör olarak görmek eksik bir yaklaşım olacaktır. Belgesel filmde gerçekçi yaklaşım noktasında belirleyicinin yönetmen olduğu düşünüldüğünde; dijital teknolojilerin film estetiğine etkisinin yalnızca biçimsel bir faktör olarak ortaya çıktığı, araçların işlevleri doğrultusunda

gerçekliđi saptırabildiđi gibi hizmet de edebileceđi, bu noktadaki belirleyici faktörün karar mekanizması konumunda olan yönetmenin tercihleri ile ilgili bir durum olduđu sonucuna ulařılmaktadır.

Belgesel ve belgeselci kavramı, günümüze kadarki süreçte birçok kez dönüşüme uğramıştır. Gelişen teknolojiler ve üzerine koyarak ilerlemek zorunda olan sinema dili, belgesel sinema yapısı içerisinde farklı anlatı yöntemlerinin, yeni biçimsel formların, televizyon için farklı, sinema için farklı formüllerin üretilmesini ve geliştirilmesini sağlamıştır. Dijital çağda, gelişen dijital teknolojiler ve dijital platformların etkisi ile çok daha farklı biçimlerde yeni anlatım yöntemleri geliştirerek kabuk deđiřtirmekte ve mutasyona uğramakta olan bir belgesel sinema ve belgeselci kavramı ortaya çıkmaktadır. Belgesel sinema günümüzde, dijitalleşme ile çok daha farklı formlarda vücut bulmakta ve YouTube gibi mecralarda geleneksel belgesel anlatısı ile üretilen belgesellere nazaran oldukça farklı formüller ile üretilip milyonlarca insana ulaşmaktadır.

Dijitalleşme, Enis Manaz'ın, “gerçeđi olduđu gibi yansıtmayan, kurmaca ve deđiřtirilmiş olay ve karakterlerin yer aldıđı, ses ve görüntünün efektlerle desteklendiđi ve daha sinematik görüntülerin yer aldıđı belgeseller ile aktif ve hızlı kameraların kullanıldıđı, hikâyelerin birbirleri ile kurgusal olarak bađlandıđı, hikâyeleri takip etmekte zorlandıđımız belgeseller” tanımından hareketle, kurmaca anlatı sınırlarında dolařan postmodern bir belgesel film yapısının ortaya çıktıđı görölmektedir. Kurmaca filmin yaratım sürecinde senaryo kurgulanırken, seyirci ile organik bir bađ kurmak ve seyirciye kamerayı unutturmak adına duygu durumlarının manipüle edilmesine yönelik bir senaryo matematiđi uygulanmaktadır. Bu senaryo matematiđi belgesel filmlere uygulandıđında ise, çođunlukla belirgin bir şekilde farkları hissedilebilir. Karakterlerin duygusal iniř çıkıřları, seyirciyi merakta bırakacak bir hikâye kurgusu ve olay örgüsünün alışılmıřın dıřında kurgulanması gibi yöntemler, belgesel sinemayı kurmaca ile aynı denkleme sokan unsurlar olarak ortaya çıkmaktadırlar. Belgeselin özgün bir yorumlama ve estetik bir yapıya kavuřmasının, bu tip matematik denklemlerinin kurulması ve dijital teknolojilerin oluřturduđu yeni estetik yapı ile mümkün kılındıđı görölmektedir. Bu anlamda dijital çağın belgesel sinemaya yeni bir estetik yapı kazandırdıđı fakat, kurmaca ile belgesel film sınırlarını belirleyen unsurların bařında senaryo matematiđinin geldiđi sonucuna ulařılabilir.

1990'lı yıllarda sadece karşılıklı iletişim, bilgi edinme, veri paylaşımı gibi konularla sınırlı olan ve az sayıda kişi tarafından içerik üretilen Web 1.0 ortamları, 2000'li yıllardan itibaren ağıba bağılı insan sayısını artmasıyla, kişilerin aynı zamanda içerik üretebildikleri, karşılıklı etkileşime olanak sağılayan Web 2.0 ortamlarına doğıru bir gelişim göstermiştir. Bu anlamda dijital kültür, geleneksel medyanın izleyici, dinleyici, okuyucu gibi kavramlarını "kullanıcı" kavramına dönüştürmüştür. Özellikle; bilgisayarların teknolojinin gelişimine bağılı olarak zaman içerisinde çok daha pratik bir ürüne dönüşmesi, cep telefonlarının benzer bir gelişimle işlevselliğinin artması ve tüm bu teknolojik materyallerin herkesin erişebileceğı hale gelmesiyle, sosyal mecralara olan ilginin hem üretici hem de tüketici düzeyinde arttırdığı söylenilebilir. Geleneksel medyanın akış modelinden farklı olarak dijital medyada daha hızlı bir tüketim pratiğı oluşmuştur. Bu anlamda, sinemanın da bu yeni ortama adaptasyonu, bu ortamların yapısal ve işlevsel özelliklerine göre yeniden şekillenerek gerçekleşmektedir.

Web 2.0 evreninin gelişmesiyle birlikte sanal ortamlarda film izlenilebilen Youtube, Netflix, Blu Tv, Amazon Prime, Disney Plus, HBO Max, Mubi, Exxen gibi yeni mecraların ortaya çıkması, belgesel sinemacılar için alışlagelmişin dışında profillerde izleyici kitlelerine ulaşmalarını sağılamış ve izleyicilerin film ve filmin yönetmeni ile etkileşime geçebildiğı bir zemini ortaya çıkarmıştır. Bu noktada, sosyal medyanın gelişimi ile birlikte popüler kültürün de sosyal medya ortamlarında yeniden şekillendiğı söylenilebilir. Bu anlamda, sosyal medya ile popülerleşen bir belgesel dili ve popüleriteye ayak uydurmaya çalışan bir film endüstrisinden bahsedilebilir. Geleneksel belgesel modellerinde gerçekçiliğe, bilgi verme ve fayda sağılamaya yönelik oluşturulan dil ve anlatım unsurlarının, postmodern belgesel anlatısında popüleriteye ve sosyal medyanın doğasındaki hıza adapte olma noktasında terk edilerek, belgesel sinemanın bu anlamda bir popüler kültür ürününe dönüştüğü ve dijital çağda kabuğunu yenilediğı söylenilebilir. Dijital kültürün etkileşimli ortamları içerisinde oluşan hızlı tüketim yapısının, sinemanın süre sınırlamaları ile uyuşmadığı görülmektedir. Bu noktada, Instagram, YouTube, Twitter, Tiktok gibi sosyal mecralarda film veya dizilere dair resmî hesaplar ve fan gruplarının oluşturduğu hesaplar aracılığıyla film ve dizilerin retorik özelliklerini ortaya koyan videoların kısa kesitler halinde paylaşıldığı ve tüketildiğı görülmektedir. Bu durumda, sosyal medya araçlarının yönetmenleri ve yapımcıları içeriksel bir kalıba girme noktasında da, bir ayak uydurma sürecine soktuğı söylenilebilir. Bu durum, film ve dizi eserleri için aynı zamanda bir tanıtım

imkânı da taşımaktadır. İnsanlar sosyal medyada bu tarz içerikler gördükçe eserin kendisine yönelebilmektedirler. Fakat, eserlerin kısa kesitler halinde tüketimi ile oluşan filmin kendisinden ziyade bir takım retorik özelliklerine büyülenme durumunu, dijital çağda sinemayı şekillendiren önemli faktörlerden birisi olarak görmek mümkündür. Bu boyutuyla dijital kültür, film deneyimlerini de dönüştürerek içeriğin üretilmesi noktasında yeni pratikler ortaya çıkarmaktadır. Bu doğrultuda, dijital kültürün sinemayı hem içerik hem de biçimsel anlamda kendi kalıplarına çektiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Yapay Zekâ, dijitalleşme ile birlikte sinema endüstrisinde etkin bir biçimde kullanılmaya başlanan, üretim ve tüketim noktasında geniş bir etki ve kullanım alanına sahip teknolojilerden bir tanesi olarak, sinemayı yeni bir evrim sürecine soktuğu söylenilebilir. Günümüzde, Warner Bros. Pictures, 20th Century Studios gibi büyük film yapım ve dağıtım şirketleri, Cinelytic gibi Yapay Zekâ sistemlerini kullanarak filmlerin başarılı olup olmayacağı konusunda henüz proje aşamasında dahi veriler elde edebilmektedirler. Bu doğrultuda sinemanın, Yapay Zekâ'nın algoritmik yapısı ile yeniden şekillendiği söylenilebilir. Yapay Zekâ'nın dijital evrende bırakılan izler doğrultusunda kullanıcıları tanıyarak kişiye özel içerikler öneriyor olması, "Kişiselleştirilmiş Sinema" kavramını ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada, sinemanın köklü toplu seyir kültürü, dijital kültür kapsamında yeni teknolojilerin sunduğu ortamlarda yeniden şekillenerek dönüşmektedir. Öte yandan, yapım öncesinde senaryo yazımı ve filmlerin başarı potansiyelinin analiz edilmesi, yapım sürecinde ise, hareket algılayarak nesne takip edebilen robot kameralar ve 3D teknolojilerini destekleyen sinematografi araçlarının kullanımı gibi birçok örnek, sinema endüstrisinde Yapay Zekâ'nın işlevselliğinin arttığını göstermektedir. Yapay Zekâ, güncel kullanım pratikleri itibarı ile insan faktöründen ayrı olmasa da, sağladığı teknik faydalar ile endüstriyel anlamda insan faktörünü eleme noktasında önemli bir tehdit unsuru olarak değerlendirilmektedir. Son olarak, gelişmekte olan Metaverse ve 3D gibi teknolojilere sinemanın adaptasyonu noktasında etkin rol alacağı düşüncesiyle, Yapay Zekâ'nın sinemanın geleceğinde de etki sahibi olacak potansiyele sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Belgeselin evrimsel sürecine bakıldığında, her dönemin kendi koşulları çerçevesinde değerlendirilmesi gerektiği savının günümüzde de geçerli olup olmadığının belirlenmesi gerekmektedir. Kurmaca anlatılarla melez formlara giren belgeselin, kurmaca film anlatı

sınırları ile ne ölçüde geçişkenlik gösterebileceği, yönetmenin yaratıcı yorumunun hangi sınırların aşıldığı takdirde filmini bir belgesel formundan çıkarıp yeni bir anlatı oluşturacağına ışık tutması gerekmektedir. Aksi durumda, belgesel sinemanın dinamiklerindeki muğlak atmosfer varlığını koruyacaktır. Yeni anlatı yöntemleri ve zenginleşen biçimsel dokular belgeseli her ne kadar gerçeklik noktasından uzaklaştırırsa da özündeki gerçeklik yapısı, belgeseli sonsuz bir karmaşa döngüsünün içerisinde tutmaktadır. Gerçeklik kavramının esnek yapısı ise, belgeseli alımlama noktasında kişiden kişiye farklılıklar ortaya çıkarmaktadır.

Sonuç olarak; dijital kültür ve dijital teknolojilerin gelişimiyle doğru orantılı bir biçimde, sinemanın da dönemsel şartlar ekseninde yeni anlatılar geliştirerek zenginleştiğini ve dönüştüğünü, teknolojik gelişmelerle de biçimsel anlamda sürekli kabuk yenilediğini söylemek mümkündür. Bu dönüşüm atmosferinde, belgesel sinema da zaman içerisinde farklı formlara taşınarak, dönemsel faktörler çerçevesinde yeni anlatılar oluşturmaktadır. İlk belgesel film olan “Kuzeyli Nanok”dan günümüze kadarki süreçte belgesel sinemanın üretim, tüketim ve anlatı noktasında birçok dinamiği değişmiştir. Dijital teknolojiler ve dijital kültürün belgesel sinemaya olan etkilerinin farklı boyutlarda düşünülmesi gerekmektedir. Dijital kültür, köklü bir geleneği dönüştürerek, yeni değer yargılarına ve yeni alışkanlıklara sahip bir toplum yaratırken, sinemanın tüketim pratiklerinde ve seyirci taleplerinde dönüşüm sağlamasıyla belgesel sinemanın da yapısında çeşitli dönüşümlere sebep olabilmektedir. Dijital teknolojiler ise, bu dönüşümün gerçekleşmesi noktasında birer aracı olma niteliği taşımaktadırlar. Yeni medya yapısında oluşan hızlı tüketim alışkanlıkları, bu teknolojilerin hızlı üretim yetenekleri doğrultusunda karşılanabilmektedir. Aynı zamanda, bu teknolojiler aracılığıyla oluşan yeni sinematik estetik, izleyicilerin sinemaya büyülenme durumlarını pekiştirmektedir. Bu bağlamda, dijital teknolojilerin sinema ile olan ilişkisinin sinematografik anlamda sağlıklı, kültürel anlamda ise, köklü dönüşümlere yol açması nedeniyle içerisinde hem olumlu hem olumsuz unsurları da barındıran çok katmanlı bir zeminde geliştiği sonucuna ulaşılmaktadır.

KAYNAKÇA

2. Human Computer Interaction - brief intro, John M. Carroll. (2021, 20 Temmuz) Erişim Adresi: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>.
- Abisel, N. (1995). Poüler Sinema ve Türler. Alan Yayıncılık: İstanbul.
- Abisel, N. (2003). Sessiz sinema. İstanbul, Om Yayınevi.
- Adalı, B. (1986). Belgesel Sinema: Belgesel Sinemanın Doğuşu, İngiliz Belgesel Okulu ve Türk Belgesel Sineması. Hil Yayınları: İstanbul.
- Adanır, O. (2003). Sinemada Anlam ve Anlatım. Alfa Yayınları: İstanbul.
- Adanır, O. (2008). “Fotografik İmge ve Sayısal Görüntü”. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 1(1), Isparta: ART-E.
- Adorno, T. W. (2011). Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen (çev.). İletişim Yayınları: İstanbul
- Agocuk, P. ve Çiftçi, D. (2020). “Dijital Dönüşüm Çağında Sinema Veritabanlarında Katılımcı Düşünümsellik: Türk Sineması Araştırmaları Örneği”. Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences. 2020, 58, 1-35. Doi: 10.26650/CONNECTIST2020-0079.
- Ak, M. (2021). “Bertolt Brecht’in epik tiyatrosu üzerinden interaktif belgesellere bakmak”. Etkileşim, 7. 170-189. doi: 10.32739/etkilesim.2021.7.123.
- Akbulut, D. (2012). Sinemanın İlkleri: Belgesel ve Deneysel Sinema. Etik Yayınları: İstanbul.
- Akbulut, H. (2010). “Bellek Olarak Belgesel Sinema: Son Dönem Belgesel Sinemasına Bir Bakış”. sinecine 1(2), 119-124.
- Akdemir, B. D. (2021). “Pandemi Döneminde Dijital Platformlar ile Değişen Seyir Deneyimi Üzerine İzleyici Araştırması”. Communication and Technology Congress (April 12th-14th, Turkey, Istanbul), 783-795. Doi: 10.17932/CTC.2021/ctc21.077.

- Akpınar, A. (2022). “Sanat Yapıtında Gerçek Nesneden Uzaklaşma Sürecinde Teknolojinin Rolü ve Dijital Sanat Nesnesi”. *Art Vision*, 28(48), 101-109, doi: 10.54614/ArtVis.2022.1030400.
- Akyol, M. ve Kuruca, Y. (2015). “Sinema Filmlerinin Pazarlanmasında Sosyal Medyanın Kullanımı”. *Akademik Yaklaşımlar Dergisi, Akademik Yaklaşımlar Dergisi*, 6 (1), 64-92 .
- Al, E. (2020). “Mekanik Gözün Kaydı Olarak Maddi Dünya”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* , (34) , 185-207. Doi: 10.31123/akil.780485.
- Altın, A. M. (2016). “İnsan Bilgisayar Etkileşimi: Mekana Yansımaları ve Geleceğe Dair Değerlendirmeler”. *Sanat ve Tasarım Dergisi* , 6 (2) , 54-76 . Doi: 10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.292698.
- Altun, D. (2021). Sanal ve Arttırılmış Gerçeklikle Dönüşen Yeni Nesil Sosyal Medya Mecrası: Metaverse”. *Uluslararası İşletme ve Pazarlama Kongresi*, 167, 171-172.
- Altunay, A. (2012). “Kes–kopyala–yapıştır: Bir sanat yüzeyi olarak ekran”. D. Yengin (ed.). *İçinde Yeni medya ve...* (s.13-41). Anahtar Kitaplar Yayınevi: İstanbul.
- Anadolu, B. (2019). “Dijital Hikaye Anlatıcılığı Bağlamında Yapay Zekanın Sinemaya Etkisi *Sunspring ve It’s No Game* Filmlerinin Analizi”. *Erciyes İletişim Dergisi Özel Sayı*, 1, 39-56. Doi: 10.17680/erciyesiletisim.483510.
- Anadolu, B. (2020). “Beyazperdeden Dijital Medyaya: Film İzleme Deneyiminin Değişimi Üzerine Bir Araştırma”. *OPUS International Journal of Society Researches* , 16 (32) , 5075-5110 . DOI: 10.26466/opus.796968
- Andrew, D. (2007). “A Film Aesthetic to Discover”. *Cinemas*, 17, 47-71.
- Andrew, D. (2011). *Sinema Nedir?*. İbrahim Ş. (çev.). Doruk Yayıncılık: İstanbul.
- Andrew, D. (2013). “Sinema Araştırmalarının Özü ve Gelişimi” S. Aydın ve D. Okay (çev.). *sinecine*, 4(1), 141-173.
- Arda, Ö.(2015), “Belgesel Filmde Yeni Yaklaşımların İDFA DocLab 2010-2015 Belgesel Film Örnekleme Üzerinden Yapısal ve Kullanım Özelliklerine Göre İçerik Analizi” *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2015/I 48 1-23. Doi: 10.17064/iüifhd.35647.

- Aristoteles (2013). Politika. Furkan A. (çev.). Say Yayınları: İstanbul.
- Arnheim, R. (2002) Sanat Olarak Sinema. Öteki Yayınevi: Ankara
- Arthur, P. (1993). “Jargons of Authenticity (Three American Moments)” Michael Renov (der.) içinde Theorizing Documentary. 108– 134, London: Routledge.
- Atabek, Ü. (2001). İletişim ve Teknoloji. Seçkin Yayınları: Ankara.
- Atan, A., Uçan, B. ve Bilsel, Ç. (2015). “Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme”. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 7 (26), 1-14. Doi: 10.17932/IAU.IAUD.m.13091352.2015.7/26.1-14.
- Aufderheide, P. (2007). Documentary Film: A Very Short Introduction. Oxford University Press: New York.
- Austin, T. ve Jong W. (2008). Rethinking Documentary: New Perspectives and Practices. Open University Press: U.S.A.
- Aytekin, H. (2013). Türkiyede Toplumsal Değişme ve Belgesel Sinema. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Aytekin, M. ve Yıldızvıran, M. (2021). “Sinema Tanıtım ve Reklam İlişkisi Bağlamında Türk Sinema Endüstrisinde Sosyal Medya Kullanımı”, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 0 (35) , 217-238. Doi: 10.31123/akil.886926.
- Bamouw, E. (1983) Documentary: a history of the non-fiction film. (Revised edition.). Oxford University Press: New York.
- Barnwel, J.(2011). Film Yapımının Temelleri. Literatür Yayınları: İstanbul.
- Barsam, M. R. (1992). Nonfiction Film: A Critical History. Indiana University Press: U.S.A.
- Barsam, R. B. (1992). Nonfiction Film: A Critical History. Indiana University Press: Bloomington, ABD.
- Bates, G. D. (2018). 21.Yüzyılda Kültürel Antropoloji İnsanın Doğadaki Yeri. Suavi, A.(çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (1991). Sessiz Yığınların Gölgesinde. Oğuz A. (çev.). Doğu-Batı Yayınları: Ankara.

- Baudrillard, J. (2011). Neden Her şey Hala Yok Olup Gitmedi?. Oğuz A. (çev.). İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Baudrillard, J. (2012). Kusursuz Cinayet. N. Sevil (çev.). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve Simülasyon. Oğuz Adanır (çev.). Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Baudrillard, J. (2018). Sanat Komplosu. Elçin G. ve Işık E. (çev.). İletişim Yayınları: İstanbul.
- Bazin, A. (1966). Çağdaş Sinemanın Sorunları. Nijat Ö. (çev.). Bilgi Yayınları: Ankara.
- Bazin, A. (2007). Sinema Nedir?. İbrahim Ş. (çev.). İzdüşüm Yayınları: İstanbul.
- Belton, J. (2002). "Digital Cinema A False Revolution", Massachusetts Institute of Technology, vol:100, pp. 98-114.
- Benjamin, W. (2011). Brecht'i Anlamak. Haluk, B. ve Güven, I. (çev.). Metis Yayınları: İstanbul.
- Bennett, B. (2010). "Framing terror: Cinema, docudrama and the 'War on Terror'", Studies in Documentary Film, 4:3, 209-225.
- Bennett, S. (2001). "The golden age of libraries", The Journal of Academic Librarianship, 27(4), 256-259.
- Bernand, S. C. (2010). Documentary Storytelling: Creative Nonfiction On Screen (Third Edition), Published by Elsevier Inc. Focal Press: U.S.A.
- Bernard, S. C. (2007). Documentary Storytelling-Making Stronger and More Dramatic Nonfictions Films. Focal Pres: U.S.A.
- Betz, M. (2008). "Little Books", Lee, G. ve Haidee, W. (Eds.). in: Inventing Film Studies (pp. 319-352). Duke University Press: Durham.
- Blackmagic Ursa Mini Pro, Blackmagic Design. (2022, 7 Aralık). Erişim Adresi: <https://www.blackmagicdesign.com/tr/products/blackmagicursaminipro>.
- Bluem, W. (1965). Documentary in American Television. Hasting House Publishers: New York.

- Bordwell, D. ve Kristin T. (2008). Film Sanatı. Ertan Y. ve Emrah S. O. (çev.). De Ki Yayınları: Ankara.
- Bostancı, M., ve Uncu, G. (2021). “Metaverse: Sanal mı Gerçek mi?” Yusuf A. ve Mustafa B (ed.). içinde: Dijital İletişimi Anlamak - 2”, 58-69, Palet Yayınları: Konya.
- Bozkurt, A. (2014). “Ağ toplumu ve bilgi”, Türk Kütüphaneciliği, 28(4), 510-525.
- Braudly, L. ve Marshall C. (2009). Film Theory and Criticism. Oxford University Press: New York.
- Brockman, J. (2015). Üçüncü kültür: bilimsel devrimin ötesi. Y. Türedi, (çev.). Alfa Basım Yayım: İstanbul.
- Brown, B. (2014). Sinematografi: Kuram ve Uygulama. Selçuk T. (çev.). Hil Yayınları: İstanbul.
- Brown, W. (2014). Digital Cinema. The Routledge Encyclopedia of Film Theory, Routledge Publishing: New York.
- Buckland, W. (2013). Sinemayı Anlamak. Tufan Göbekçin (çev.). Optimist Kitap, İstanbul.
- Bulut, S. (2020), “Sosyal Medya Aracılığı ile Influencer’ların Pazarlama Sürecine Etkisi”, İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi, 3 (1), 520-541.
- Burnet, R. (2007), İmgeler Nasıl Düşünür. Güçsal Pular (çev.). Metis Yayınevi: İstanbul.
- Büker, S. (1990). “Belgesel Üzerine”, Kurgu, 7 (1) , 117-122 .
- Canıklıgil, İ. (2014). Dijital Video ile Sinema. Alfa Yayınları: İstanbul.
- Casetti, F. (2011), “Sutured Reality: Film, from Photographic to Digital”, Digital Art, Published By: The MIT Press, vol. 138, s: 95-106. Doi: https://doi.org/10.1162/OCTO_a_00069
- Castells M. (2006), Ağ Toplumunun Yükselişi Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Ebru Kılıç (çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Cerci, S. (1997). Belgesel Film. Şule Yayınları: İstanbul
- Chandler, G. (2011). Film Kurgusu. Bahar Şimşek (çev.). Malatya Kayısı Araştırma ve Geliştirme ve Tanıtma Vakfı: İstanbul.

- Charles S. ve Swartz, S. C. (2005). Understanding Digital Cinema A Professional Handbook . Focal Press: U.S.A.
- Chatfield, T. (2013). Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız. Levent Konca (çev.). Sel Yayıncılık: İstanbul.
- Cinema Color Grading Pack, Unreal Engine. (2021, 6 Mayıs). Erişim Adresi: <https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/cinema-color-grading-pack>.
- Clarke, J. (2012). Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler. Çağdaş Eylem Babaoğlu (çev.). Kalkedon Yayınları: İstanbul.
- Color, Blackmagic Design. (2022, 7 Aralık). Erişim Adresi: <https://www.blackmagicdesign.com/tr/products/davinciresolve/color>.
- Coşkun, E. (2003). Dünya Sinemasında Akımlar. İzdüşüm Yayınları: İstanbul.
- Craig, A., Sherman, W. ve Will, J. (2009). "Introduction to Virtual Reality", in In developing Virtual Reality (pp. 1-32). Morgan Kaufmann Publishers: USA.
- Creeber, G. ve Martin, R. (2011). Digital cultures. Open University Press McGraw- Hill Education: Berkshire.
- Çağlarca, S. (1986). Renk ve Armoni Kuralları. İnkılap Kitabevi: İstanbul.
- Çalışkan, M. ve Mencik, Y. (2015). "Değişen Dünyanın Yeni Yüzü: Sosyal Medya", Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi, (50) , 254-277.
- Çelik, H. ve Ekşi, H. (2013). "Söylem Analizi". Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 27 (27) , 99-117.
- Çelik, R. (2022). "Metaverse Nedir? Kavramsal Değerlendirme ve Genel Bakış", Balkan and Near Eastern Journal of Social Sciences, 08 (01), 67-74
- Çoşan, B. (2022). "Web 1.0'dan Web 3.0'a Mahremiyetin Dönüşümü ve Dezavantajlı Gruplar Açısından Muhtemel Sonuçları". Çalışma ve Toplum, 5 (75) , 2639-2662 . Doi: 10.54752/ct.1191456

- Çöloğlu, D. Ö. (2006). "Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi". Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi , (8) , 154-170.
- Çöm, Ş. (2019). Belgesel Sinemada Sinematografi ve Gerçeklik İlişkisi Süha Arın Belgeselleri Örneği. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Selçuk Üniversitesi: Konya.
- Data, Etymology Dictionary. (2021, 14 Aralık). Erişim Adresi: https://www.etymonline.com/word/data#etymonline_v_782.
- Demoglu, E. M. (2013) Sinemada Gerçeklik ve Sahte-Belgesel. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi: İstanbul.
- Dijk, V. J. ve Poell, T. (2020). "Sosyal Medya Mantığını Anlamak" Şeyda Koçak Kurt (çev.). Yeni Medya, (9), 110-128.
- Dijk, V. J. (2018). Ağ toplumu. Özlem Sakin, (çev.). Kafka Yayınları: İstanbul.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, D. G. ve Beale, R. (2004). Human-Computer Interaction, (Third edition), Prentice Hall: Edinburgh Gate, Harlow.
- Dmytryk, E. ve Edward, J. P. (2007). Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu. İbrahim Şener (çev.). Doruk Yayınları: İstanbul.
- Dünden bugüne sinemanın yolculuğu, Anadolu Ajansı. (2022, 20 Aralık). Erişim Adresi: <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/dunden-bugune-sinemanin-yolculugu/1603789>.
- Eco U. and Blonsky M. (1985). "How culture conditions the colours we see." On signs Baltimore, MD The Johns Hopkins University Press 157-175.
- Eğitimci, U. T. (2021). "Hakikat Sonrası Dönemde Hakikati Sorgulatan Bir Sinema Türü: Sahte-Belgesel", Sinefilozofi Dergisi, Özel Sayı (3), 51-66. Doi: <https://doi.org//10.31122/sinefilozofi.852791>.
- Ekinci, B, T. (2020). "Youtuber Movies" From New Media to the Cinema.", CINEJ Cinema Journal: Volume 8.2 (2020), Doi: 10.5195/cinej.2020.230

- Ekinci, B. T. (2014). Belgesel ve Kurmacadan Hareketle “Godfrey Reggio ve Ron Fricke Sineması” ve Sinemada Yeni Dil Arayışları. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Maltepe Üniversitesi: İstanbul.
- Ekinci, B. T. (2016). “Belgeselde Canlandırma ve Gerçekçilik Sorunu”, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi , (25) , 11-33 . Doi: 10.31123/akil.438519
- Ellis, J. C. and Best A. M. (2006). A New History Of Documentary Film. Continuum International Publishing Group: New York.
- Ellis, J. (1989). The Documentary Idea: A Critical History Of English-Language Documentary Film And Video. Prentice Hall: New Jersey.
- Elsaesser, T. and Malte, H. (2014). Film Kuramı: Duyurular Yoluyla Bir Giriş. Barış Yıldırım (çev.). Dipnot Yayınları: İstanbul.
- Ercan, E. A. (2019). “Deepfake ve Yapay Zeka Çağında, Dijital Teknolojiler Aracılığıyla Fotoğraf ve Videonun Dönüşümü”. 9. Uluslararası Balkanlarda Sosyal Bilimler Kongresi, 27-28, 2019. Kuşadası: Türkiye.
- Erdoğan, Ş. (2007). Sinema Manifestoları. Altıkırkbeş Yayınları: İstanbul.
- Erkılıç, H. (2006). “Elektronik/Dijital Sinema: Değişen Üretim Tarzında Olanaklar ve Sınırlılıklar”. Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı, 1-3.
- Erkılıç, H. (2012). “Türkiye’de Sinema Salonlarının Dijital Dönüşümü”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC, 2(2).
- Erkılıç, H. (2015). “Türkiye’de Belgesel Sinema Literatürü Üzerine: Belge Film’den Belgesele”, . sinecine, 6(2), s. 107-116.
- Erkılıç, H. (2016). Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine Dijital Sinema: Kuramdan Tekniğe. Rıdvan Şentürk (ed.). İnsanArt Yayınları: İstanbul.
- Erkılıç, H. (2017). “Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi” SineFilozofi Dergisi, 2(4), 56-72.
- Erkılıç, H. ve Toprak, A. G. (2012). “Belgesel Sinemanın Alternatif Dağıtım ve Gösterim Olanakları Olarak İnternet”. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 2 (2), 10-16.

- Ertürk, F. E., ve Yayan, G. (2012). “Bilim ve Sanatı Birleştiren İki Usta”, Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, 1(1), 453-464.
- Erus Z., Künüçen, H. (2010). “Sinema ve Gerçeklik: Selüloidden Dijitale”, International Conference of New Media and Interactivity Bildiri Kitabı, 281-283.
- Evren, B.(2015). “Sinema Makinistleri de Tarih Oldu”, Cine Tele, sayı:6, s. 23.
- Eyüp, A. (2022). “Mekanik Gözün Kaydı Olarak Maddi Dünya”, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (34), 185-207.
- Fairclough, N. (2003). “Söylemin Diyalektiği”, içinde: Söylem ve İdeoloji: Mitoloji, Din, İdeoloji. Barış Çoban (ed), Barış Çoban, Zeynep Özarıslan ve Nurcan Ateş (çev.). Su Yayınları: İstanbul.
- Ferhat, S. (2016). “Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik”. Trt Akademi, 1(2), 724-746.
- Film, TDK, Türk Dil Kurumu. (2022, 17 Şubat). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- Frampton, D. (2013). Filmozofi. Cem Soydemir (çev.). Metis Yayınları: İstanbul.
- Furby, J. ve Hines, C. (2014). Sinemaya Giriş: Fantastik. Sena Yavuz (çev.). Kolektif Kitap: İstanbul.
- Gahoui, C. (2006). Encyclopedia of Human Computer Interaction. (2nd Edition). Interaction Idea Group Reference: USA.
- Gerçeklik, TDK, Türk Dil Kurumu. (2022, 16 Ekim). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- Gere, C. (2008). Dijital Kültür. (İkinci Baskı), Aydoğdu Akın (çev.). Salon Yayınları: İstanbul.
- Giannetti, L. (1982). Understanding Movies. (Third edition), Prentice-Hall: New Jersey.
- Gonzalez, C. R. and Woods E. R. (2018). Digital Image Processing. Pearson: New York.
- Good, A. and Omisade, O. (2019). “Linking Activity Theory with User Centred Design: A Human Computer Interaction Framework for the Design and Evaluation of mHealth Interventions.”, Studies in health technology and informatics, 263. 49-63. Doi: 10.3233/SHTI190110.

- Gönen, M. (2004). *Paradoksal Sanat Sinema*. Es Yayınları: İstanbul.
- Göz, M. (2013). “Sinemanın Gelişimi, Uyarlamalar ve Tarkovsky”, *Fraktal Edebiyat Düşünce Dergisi*, Sayı: 1.
- Grierson J. (1968). “Belge Film Üzerine: Belge Filmin Baş İlkeleri”, A. Göktürk (çev.). *Türk Dili Aylık Dil Ve Edebiyat Dergisi*, Sinema Özel Sayısı, Cilt XVII, Sayı 196, s. 343-347.
- Griffith, D. W. (1968). “Sinema, Modern Fotoğrafın Müzesi”. Nijat Özön (çev.). *Türk Dili Sinema Özel Sayısı*, 17 (196).
- Gül, M, E. (2019). “Sinemanın Dijitalleşmesiyle Yönetmenin Kendini Görünmez Kılma Çabası: Abbas Kiarostami Örneği” *SineFilozofi Dergisi Özel Sayı*, 297-313, Doi: 10.31122/sinefilozofi.513304
- Gündeş, S. (1998). “Belgesel Filmin Yapısal Gelişimi Türkiye’ye Yansıması”, Alfa Basım Yayım Dağıtım: İstanbul.
- Güngör, A. Ş. (1994). *Sinemada Görüntü Yönetmeni*. Kitle Yayınları: Ankara.
- Güngör, Ş. (2014). “Görüntü Düzenlemesi”. içinde: *Sinema Dili: Beyazperdeyi Yaratanlar*. Selahattin Yıldız (ed.). Su Yayınları: İstanbul.
- Gürkan, H. (2016). “Yeni Medya ve Sanat İlişkisi: Sinemanın Dönüşümü”, *Akdeniz İletişim Dergisi*, Sayı 25, 161-178.
- Harari, Y, N. (2018). *21. Yüzyıl İçin 21 Ders*. Selin Siral (çev.). Kolektif Kitap: Beyoğlu, İstanbul.
- Haviland, W. A., Prins, H. E. L., Walrath, D. ve McBride, B. (2008). *Kültürel antropoloji*. İnan Deniz Erguvan Sarioğlu, (çev.). Kaknüs Yayınları: İstanbul.
- Helbing, D., Frey, B. S., Gigerenzer, G., Hafen, E., Hagner, M., Hofstetter, Y. ve Zwitter, A. (2019). “Will democracy survive big data and artificial intelligence?”, Dirk Helbing (ed.). in: *Towards Digital Enlightenment Essays on the Dark and Light Sides of the Digital Revolution*. (pp. 73-98). Springer International Publishing: Gewerbestrasse, Switzerland.

- Hewett, T.T., Baecker, R., Card, S., Carey, T., Gasen, J., Mantei, M., Perlman, G., Strong, G. ve Verlpank, W. (1992). "ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction". Bill Hefley (Ed). The Association for Computing Machinery. Acme: New York: U.S.A.
- Hight, C. and Roscoe, J. (2002). Faking it: Mock-Documentary and the Subversion of Factuality. Manchester University Press: Manchester.
- Hunt, R. Edgar, Marland, John, Marland and Rawle, Steven (2012). Film Dili. Senem Aytaç (çev.). Literatür Yayınları: İstanbul.
- Hülür, H.,Y. (2016). "İzleyiciden Kullanıcıya Yapı-Özne Sarkacı", Himmet Hülür ve Cem Yaşın (Der.). içinde: Yeni Medya: Kullanıcıların Yükselişi. (s. 7-38). Ütopya Yayınları: Ankara.
- Ivens, J. (1968). "İnsanı Göstermek," Türk Dili Özel Sayısı. Sayı No: 196.
- Izod, J ve Richard K. (1998). "The Documentary", John Hill and Pamela Church Gibson (eds.). in: The Oxford Guide to Film Studies. Oxford University Press: New York.
- Jacobs, L. (1979). Documentary Becomes Engaged Verite. Lewis Jacobs (ed.). W.W. Norton&Company. Inc.: New York.
- Jenkins, H. (1999). "The Work of Theory in the Age of Digital Transformation", A Companion to Film Theory, 234-261.
- Jenkins, H. and Deuze, M. (2008). "Editorial: Convergence Culture", Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 14 (1): 5-12.
- Jenkins, H. ve Deuze, M. (2008). "Editorial: Convergence Culture". Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 14 (1): 5-12.
- Jenkins, Henry. (2016). Cesur yeni medya: Teknolojiler ve hayran kültürü. Nihan Yeğengil (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kabadayı, Lale (2013). Film Eleştirisi, Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler. (1.Baskı). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Kalafatoğlu, T. Ş. (2019). "Belgesel Drama Filmlerin Eğitsel Amaçlarla Kullanımı", Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 9(2), 391-403.

- Kaplan, A. M. and Haenlein, M. (2010). "Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media", Business Horizons, Vol: 53, No:1, pp.59-68.
- Kara, T.(2013). "Sosyal Medya Endüstrisi", Beta Yayıncılık: İstanbul.
- Karabağ, C. (2011). "Dijital Sinema 1. Bölüm", Broadcasterinfo, Sayı 86: 116
- Karabağ, M. (2021). Dijital Televizyon Platformlarında Yayımlanan Bilim Kurgu Dizilerinde Yapay Zeka Olgusu: Netflix Örneği. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Karataş, Z. (2015). "Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri", Manevi temelli sosyal hizmet araştırmaları dergisi, 1(1), 62-80.
- Karşanbaş, L. (2022). "Dijital Platformlar ve Belgesel Sinema", Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 9 (1), 152-156.
- Kılıç, Ferhat. (2019). Pelikülden Piksele Sinematografin Gelişim Süreci: Dijital Video Devrimi ve Gerilla Film Yapımı. (Yüksek Lisans Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kılıç, L. (2003). Görüntü Estetiği. İnkılap Kitabevi: Ankara.
- Kirel, S. (2010). Kültürel Çalışmalar ve Sinema. Kırmızı Kedi Yayınevi: İstanbul.
- Koca, E. Ş. (2019). "Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı", Sanat ve Tasarım Dergisi, (23), 223-239.
- Koçyiğit, M. ve Koçyiğit, A. (2018). "Değişen ve Gelişen Dijital İletişim: Yazılabilir Web Teknolojisi (Web 2.0)". Dr. Veysel Çakmak ve Dr. Selahattin Çavuş (ed.). içinde: Dijital Kültür ve İletişim. Literatürk Academia: Meram, Konya.
- Kolker, R. (2008). The Oxford Handbook of Film and Media Studies. Robert Kolker (ed.). Oxford University Press: Oxford.
- Kovacs, A. B. (2010). Modernizmi Seyretmek. De Ki Yayınları: Ankara.
- Köroğlu, O. (2012). "İnsan Bilgisayar Etkileşimi Açısından Yeni İletişim Ortamları", AJIT- e: Online Academic Journal of Information Technology, Cilt: 3 - Sayı: 6. Doi: 10.5824/1309-1581.2012.1.001.x.
- Kracuer, S. (2015). Film Teorisi. Özge Çelik (çev.). Metis Yayınları: İstanbul.

- Kuralay, İ. (2020). “Kamusal Televizyon Yayıncılığının Belgesel Türleri Üzerindeki Etkisi: TRT Televizyon Belgeselciliği”, *Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, (3), 140-160.
- Kuruoğlu, H. (2006). “Belgesel Filmde Yaratıcılık: Olanaklar ve Sınırlar”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 0 (27), s.102-103.
- Kutay, U. (2003). “Gerçeğin Görüntüsü, Görüntünün Gerçeği ve Kuzeyli Nanook”, *Belgesel Sinema Dergisi*, sayı: 2, ss.71-76.
- Kutay, U. (2013). “Gerçeklik Krizi ve Belgesel Sinema”, *Es Yayınları: İstanbul*.
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. Bağlam Yayıncılık: İstanbul.
- Küntüçen, A. Ş. (2007). “Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi”, *Selçuk İletişim*, sayı:1, s. 225-234.
- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C. and Hui, P. (2021). “All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda”, *Journal Of Latex Class Files*, Vol. 14, No. 8, 1-66.
- Lister, M. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. (Second Edition), Routledge: London.
- LoBrutto, Vincent. (2002). *The Filmmaker’s Guide in Production Design*. Allworth Press: New York.
- Lotman, Y. (2012). *Sinema Estetiğinin Sorunları Film Semiotiğine Giriş*. Öteki Yayınları: Ankara.
- Lut Nedir?, Sony. (2022, 3 Aralık). Erişim Adresi: https://pro.sony/tr_TR/technology/professional-video-lut-look-up-table#TEME170400BenefitsOfLuts-professional-video-lut-look-up-table.
- Majuyev, V. (1998). *Kültür ve tarih*. (2. Baskı) Suat H. Yokova (çev.). *Toplumsal Dönüşüm Yayınları: İstanbul*.
- Manovich, L. (1996). “Cinema and Digital Media”, in: *Perspectives of Media Art*. Jeffrey (pp. 1-7). Shaw and Hans Peter Schwar (eds). Cantz Verlag: Ostfildern, Germany.

- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press: Massachusetts, ABD.
- Manovich, Lev. (2003). “New Media from Borges to HTML”, in: *Introduction to The New Media Reader*. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (eds.). The MIT Press: Massachusetts, ABD.
- Maral, A. (2008). “Belgesel Filmde Müzik Kullanımı”, içinde: *Belgesel Sinema*. ss. 201-211. BSB Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliği Yayınları: İstanbul.
- Maras, M. H. ve Alexandrou, A. (2018). “Determining Authenticity of Video Evidence in the Age of Artificial Intelligence and in the Wake of Deepfake Videos”, *The International Journal of Evidence & Proof*. 20(10): 1–8.
- McBride, I. (2005). “Where Are We Going, and How and Why?”, A. Rosenthal and J. Corner (eds), in: *New Challenges for Documentary*. (2nd ed.). pp. 485–507. Manchester University Press: Manchester.
- McKernan, L. (2008). “Cinematography, History of”, *The International Encyclopedia of Communication*, Wolfgang Donsbach (ed.). Doi: 10.1002/9781405186407.wbiecc025
- Mclane, B. A. (2012). *A New History of Documentary Film*. Continuum: London.
- Medin, B. (2018). “Dijital Kültür, Dijital Yerliler ve Günümüzdeki Yeni Film Seyir Deneyimleri”, *Erciyes İletişim Dergisi*, 5 (3) , 142-158 .
- Meta Evren Nedir?, *Binance Academy* (2022, 21 Mayıs). Erişim adresi: <https://academy.binance.com/tr/articles/what-is-the-metaverse>.
- Michael, T. L. and Kang, Z. (2016). “Early Predictions of Movie Success: The Who, What, and When of Profitability”. *Journal of Management Information Systems*, 33(3), 874–903. Doi:10.1080/07421222.2016.1243969
- Millerson, G. (2007). *Sinema ve Televizyon İçin Aydınlatma Tekniği*. Selçuk Taylaner (çev.). Es Yayınları: İstanbul.
- Monaco, J. (2013). *Bir Film Nasıl Okunur Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. Ertan Yılmaz (çev.). Oğlak Yayınları: İstanbul.
- Moran, B. (1974). *Edebiyat Kuramları*. Cem Yayınevi: İstanbul.

- Mulvey, L. (2012). Saniyede 24 Kare: Ölüm Durağanlık ve Hareketli Görüntü. (Selin Dingiloğlu, (çev.). Doruk Yayınları: İstanbul.
- Musser, C. (2008). “Gerçeğe Tutunmak”, içinde: Dünya Sinema Tarihi. ss. 377-385. Geoffrey Nowell Smith (ed.), Ahmet Fethi (çev.). Kabalcı Yayınevi: İstanbul.
- Mükerrem, Zaur. (2012). Sinematografi Üzerine Düşünceler: Kuram ve Uygulamalar. Ayrıntı Yayınları: İstanbul
- Mükerrem, Zaur.(2016). Belgesel Estetiği Üzerine Düşünceler “Kuram ve Uygulamalar. (1. Basım). Literatürk Academia: Konya.
- Narmanlıoğlu, H. (2011). “Popüler Belgesellerde Doğanın Sunumu: BBC Planet Earth Serisi Üzerine Bir İnceleme”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 0 (40) , 53-65 .
- Nichols, B. (1991). Representing Reality. Indiana University Press: USA.
- Nichols, Bill. (2017). Belgesel Sinemaya Giriş. Duygu Eruçman (çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi: İstanbul.
- Nilsson N. J. (2010). Yapay Zeka Geçmişi ve Geleceği. Mehmet Doğan (çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi: İstanbul.
- Nişancı, İ. (2018). Teoride ve Pratikte Sinemada Kurgu. Doruk Yayınları: İstanbul.
- Nochimson, P. M. (2013). Bir Dünya Sinema. Ali Karadoğan (der.). Özgür Yaren (çev.). De-ki Yayınları: Ankara.
- Ocvirk, O.G. Stinson, R.E. Wigg, F.E. Bone, R.O. Jayton, D.L. (2016). Art Fundamentals Theory and Practice. McGraw-Hill: New York.
- Odabaşı, Y. (2019). Postmodern Pazarlamayı Anlamak. The Kitap: İstanbul.
- Oktan, A. (2013). “Düşünce mi, Eğlence mi? Türkiye'de Televizyon Belgesellerine Eleştirel Bir Bakış”. Selçuk İletişim, 5 (3) , 196-204.
- Onaran A. Ş. (2012). Sinemaya Giriş. (2.Baskı). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Orhan, S., ve Karaman, M. K. (2011). “Eğitimde gerçekliğe yeni bir bakış: Harmanlanmış ve genişletilmiş gerçeklik”. XVI. Türkiye’de İnternet Konferansı, 30, 373-384.

- Ormanlı, O. (2014). “Dijitalleşme Ve Türk Sineması”. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 2 (2), 32-38.
- Önder, S. ve Baydemir, A. (2005). “Türk Sinemasının Gelişimi (1895-1939)”. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6 (2).
- Öngen, O. (2021). “Belgesel Sinemada Sınıflandırma Sorunu”. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 1(50), ss.409-433. Doi: <https://doi.org/10.17498/kdeniz.941836>
- Öngören, S. G. (1991). Belgesel Filmin Yapısal Gelişimi ve Türkiye’ye Yansıması. Der Yayınları: İstanbul.
- Öz, T. P. (2012). “Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu”. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 2(2).
- Özdem, M. Ö. (2012). Dijital İletişim Çağında Belgesel Sinema: Gerçekliğin Yeniden İnşası. (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Özdemir, S. (2019). “Sosyal Medya Ünlüleri Üzerine Bir İnceleme: Türkiyede Twitter Mikro Ünlüsü Olmak”. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, 6(2). Doi: <https://doi.org/10.17572//mj2019.2.406427>
- Özen, Özgür. (2021). “Sinema Televizyonda Işığın Kullanımı ve Etkisi”. Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi, 3(6). pp: 87-98.
- Özgen, Kurtuluş. (2020). “Süha Arın Filmografyasında Aykırı Bir Belgesel Tahtacı Fatma(1979): Sinematografik Analiz”, Etkileşim, 5, 170-185.
- Özkoçak, Y. (2014). Ses’li Sinema. Derin Yayınları: İstanbul.
- Özön, N. (1985). Sinema Uygulayımı- Sanatı-Tarihi. Hil Yayınları: İstanbul.
- Özön, N. (1995). Karagözden Sinemaya Türk Sineması ve Sorunları. Kitle Yayınları: Ankara.
- Özön, N. (2008). Sinemaya Giriş. Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Öztürk, G. Ç. (2013). Sinemadan Televizyona, Belgesel Filmde Değişen Anlatı Yapısı:Can DüNDAR Ve Tolga ÖRNEK’in Belgesel Filmleri. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

- Öztürk, G. Ç. (2014). “Belgesel Filmin Anlatı Yapısının Mecraya Bağlı Değişimi Tanıklıklar Sineması”: içinde: Belgesel Sinema Üzerine. Özgür İpek (der.). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Öztürk, L. (2017). “Renk Düzenleme Neden Önemli?”. Broadcaster İno, 154. Sayı. 128-129.
- Öztürk, L. (2018). “Color correction mı, color grading mi?”. Broadcaster İno, 158. Sayı, 124-125.
- Öztürk, L. (2018). “Rengi Düzeltmeli mi Düzenlemeli mi?” Broadcaster İno, 167. Sayı, 102-104.
- Parramon, M. J. (1993). Işık ve Gölge. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Patel, K. (2013). “Incremental journey for World Wide Web: introduced with Web 1.0 to recent Web 5.0—a survey paper”, International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering, 3(10), 410- 417.
- Pezzella, M. (2006) Sinemada Estetik. Fisun Demir (çev.). Dost Kitabevi: Ankara.
- Platon (2006). “Devlet” Çev: Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz. İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Postman, N, (2006), Teknopoli, “Yeni Dünya Düzeni”, Çev: M. E. Yılmaz, Paradigma Yayınları, İstanbul.
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., Benyon, D., Holland, S. ve Carey, T. (1994). Human-Computer Interaction: Concepts And Design. (1st Edition). Addison-Wesley: Boston, ABD.
- Rabiger, M. (1998). Directing Documentary. Focal Press: Boston, USA.
- Rabiger, M. (2019). Kurgu Sanatı: Senaryo Roman Öykü ve Oyun İçin. İrem Genç (çev.). Hil Yayınları: İstanbul.
- RAW ve LOG formatların tarihçesi. (2021, 17 Aralık). Erişim Adresi: <https://shootbetter.net/egitim/raw-ve-log-formatlarin-tarihcesi/>.
- Rhodes, G. D. ve Springer, J. P. (2006). Docufictions: Essay on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking. McFarland: Jefferson, ABD.

- Rilla, W. (1974) *The Writer and the Screen*. Morrow Quill Paperbacks: New York, ABD.
- Robert B. F. (2001). "AI and Cinema - Does artificial insanity rule?", *Irish Conference on Artificial Intelligence and Cinema*, 1-11
- Rodowick, D. N. (2001). "Dr Strange Media, or How I learned to stop Worrying and Love Film Theory", *Cambridge University Press* 116 (5), pp. 1396-1404.
- Rosenthal, A. (2002). *Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos*. (Third Edition), Southern Illinois University Pres: USA.
- Rotha, P. (2000). *Belgesel Sinema*. İbrahim Şener (çev.). İzdüşüm Yayınları: İstanbul.
- Rotha, P. (2000). *Sinemannın Öyküsü*. İbrahim Şener (çev.). İzdüşüm Yayınları: İstanbul.
- Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). "Dijital Sanat". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), ss. 213-238.
- Salman, S. (2020). "Belgesel Türünde Katılımcı Biçem: Inside the World's Toughest Prisons Programı Örneği", *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (108), ss.394-403. Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.44541>.
- Sarı, Ü. (2022). "Yeni Bir Temsil Alanı Metaverse". Serdar Çil (ed.). içinde: *Dijital Demokrasi*. (s.173-194). Eğitim Yayınevi: İstanbul.
- Sarı, Ü. ve Türker, H. (2021). "Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* , 21 (1), s. 59-80. Doi: 10.18037/ausbd.902558.
- Schirrmacher, F. (2013). "Bilgiyle beslenen organizma çağı". Ferhat İyidoğan, (çev.). J. Brockman (ed.). içinde: *Kültür: önde gelen bilim insanları toplum, sanat, iktidar ve teknolojiyi tartışıyor* (s. 269--280). Alfa Yayınları: İstanbul.
- Schwab, K. (2018). *Dördüncü sanayi devrimi*. Zülfü Dicleli (çev.). Optimist Yayınları: İstanbul.
- Seçmen, A. E. (2020). *Sinemada Görsel Tasarımda Dijital Teknoloji Kullanımının İçerikle İlişkisi: Star Wars "Yıldız Savaşları" Filmleri Örneği*. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Senaryo, TDK, Türk Dil Kurumu. (2022, 08 Nisan). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>

- Senge, P., Scharmer, C. O., Jaworski, J. ve Flowers, B. S. (2007). Şimdi - burada: insanın amacı ve geleceğin alanı. Çağla İmamoğlu (çev.). GOA Yayınları: İstanbul.
- Serdaroğlu, F. (2016). “Sinema Neden Sanattır? Sinemayı Sanat Olarak Ele Alan Bir Araştırma Ne Tür Bir Yaklaşım Benimsemelidir?”. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi, 24:(2), 113-125.
- Siegel, M. J. (2015). “Introduction to Digital Cinematography”, in: Handbook of Digital Imaging. M. Kriss (Ed.). (pp.1-45) John Wiley & Sons, Ltd.: New York, ABD. Doi: 10.1002/9781118798706.hdi039.
- Sim, Ş. ve Toprak, M. (2012). “Sinemayı Hayata Yaklaştırmak: Sahte Belgesel (Mockumentary) Filmler”. e-Journal of New World Sciences Academy, 7(1). s.1-10.
- Sinema Filmlerinin Olmazsa Olmazı CGI Nedir? (2019, 7 Aralık). Erişim Adresi: <https://www.webtekno.com/cgi-nedir-h65249.html>.
- Sinema, TDK, Türk Dil Kurumu. (2022, 17 Mayıs). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- S-Log (3 Aralık 2021). Erişim Adresi: https://pro.sony/tr_TR/technology/s-log.
- Sony Slog3 Luts (2021, 10 Aralık). Erişim Adresi: <https://alexandru-don.sellfy.store/p/sony-slog-3-luts-skintone-edition/>.
- Sözen, M. (2003). Sinemada Renk ve Sembolik Anlamlar. Detay Yayıncılık: Ankara.
- Sözen, M. (2010). “Belgesel Filmin Tasarım Boyutu ve Türk Belgesel Sinemasından Örnek Uygulamalar”, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 6 (11), s. 241–266.
- Sözen, M. (2017). “Anlatımsal Bir Öğe Olarak Belgesel Sinemada Ses Tasarımı: Tanımlar, Örnekler, Çözümlemeler”, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5 (42), s. 20-46.
- Sözen, M. ve Dayı, H.(2013). “Sinemada Işık Kullanımı ve Örnek Bir Çözümleme”, Erciyes İletişim Dergisi , 3 (1), s.32-49.
- Stam, R. (2014.). Sinema Teorisine Giriş. Selda Salman ve Çiğdem Asatekin (çev.). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Stinson, J. (2016). Video: Digital Communication & Production. (Fourth Edition) Goodheart-Willcox: Illinois, ABD.

- Süha Arın ile Röportaj (2022, 14 Mart). Erişim Adresi: <http://www.mtvfilm.com/tr/yazi-sa/suha-arinla-bir-roportaj/>.
- Swartz, S, C. (2005). *Understanding Digital Cinema A Professional Handbook*. Focal Press is an imprint of Elsevier: Burlington, USA.
- Şentürk, R. (2016). “Sinemanın Dramı”, içinde: *Dijital Sinema: Kuramdan Tekniğe*.(s5-49). Rıdvan Şentürk (ed.). İnsan Yayınları: İstanbul.
- Tağ, Şermin. (2003). *Belgesel Sinema Ve Türleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Tan, Q. ve Pivot, F. (2015). “Big Data Privacy: Changing Perception of Privacy”. *IEEE International Conference on Smart City/SocialCom/SustainCom (SmartCity)*, 860–865. doi:10.1109/SmartCity.2015.176
- Tarih Öncesi Çağlarda Sanat (2020, 5 Mayıs). Erişim adresi: <https://www.sanatkarnavali.com/tarih-oncesi-caglarda-sanat/>.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş zaman*. Fusun Ant (çev.). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- The AI Revolution: Our Immortality or Extinction, Wait But Why, Tim Urban. (2015, 2020, 28 Mayıs). Erişim Adresi: <https://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-2.html>.
- Tolstoy, L. (2010). *Sanat nedir?*. Mazlum Beyhan (çev.). İş Bankası Yayınları: İstanbul.
- Tonks, P. (2010). *Film Müziği*. Ala Sivas (çev.). Es Yayınları: İstanbul.
- Toprak, M. (2013). *Filmin Dili: Kurgu*. Kalkedon Yayıncılık: İstanbul.
- Torun, A. (2021). “Sinemada veya Netflix’te Dijital İzleme Ortamları ve Yeni Alışkanlıklar Bir Sosyal Ortam Olarak Sinema ve Film İzleme Pratiklerindeki Dijital Dönüşüm”. *Sinefilozofi Dergisi*, Özel Sayı (3), s.370-387. Doi: <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.871301>.
- Toy Story, İmdb. (2021, 10 Aralık). Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0114709/>
- Tuğran, F. E. ve Tuğran, H. (2016). “Pelikülden Dijitale: Sinema’daki Değişimler”. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(4), 193-206.

- Ulutak, N. (1988). Belgesel Sinemanın Temel Özellikleri ve Tarih Felsefesi Açısından Belgesel Sinemada Gerçeklik. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Ulutak, N. (1995). “Belgesel Film: Tanım Sorunu”. *Kurgu Dergisi*, 13, 47–53.
- Ünal, G. T. (2011). “Sinemada Estetik Kaygı ve Anlatım Aracı Olarak Sinema Tekniği” içinde Sinema Araştırmaları: Kavramlar, Yaklaşımlar. (7-24) Murat İri (drl.). Derin Yayınları, İstanbul.
- Vertov, D. (2007). Sine-Göz. Ahmet Ergenç (çev.). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H. ve Shen, X. (2022). “A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy”. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 1-32. Doi: 10.1109/COMST.2022.3202047.
- Webtekno, 1827 Yılında İcat Edilip Bugün Hayatımızın Her Anında Var Olan Fotoğrafın Keşfini Sağlayan Karanlık Kutu’nun Hikayesi (2022, 22 Ekim). Erişim Adresi: <https://www.webtekno.com/fotografin-kesfini-saglayan-karanlik-kutu-nun-hikayesi-h116289.html>.
- What is RAW data?, Sillkypix. (2022, 7 Aralık). Erişim Adresi: <https://silkyipix.isl.co.jp/en/how-to/basics/what-is-raw-data/>
- Wollen, P. (2004). Sinemada Göstergeler ve Anlam. Zafer Aracagök ve Bülent Doğan (çev.). Metis Yayıncılık: İstanbul.
- Wood, L. A. ve Kroger, R. O. (2000). *Doing discourse analysis: methods for studying action in talk and text*. Sage Publications: London, United Kingdom.
- Yalçınkaya, Y. (2016). “Dijital Kültür ve Dijital Kütüphane”. *Türk Kütüphaneciliği*, 30 (4), 595-618.
- Yetişkin, E. (2011). “Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze’ün Sinema Yaklaşımına Giriş”. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 0 (40) , s.123-141.
- Yıldırım, A. (2020). “Türkiye’de YouTuber Fenomeni ve İzlenme Türlerine Göre YouTube Analizi”. *Yeni Medya*, Sayı: 9, s.52-70.

- Yıldırım, A. ve Şimşek, Y. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. (12. Baskı) Seçkin Yayıncılık: Ankara.
- Yıldırım, E. (2019). “Televizyon Belgesel Filmleri Anlatı Yapısının İzler Kitle Beklentilerine Etkileri Ve Örnek Belgesel Film Çözümlemesi”. Dördüncü Kuvvet, 2(2). s.134-149.
- Yıldız, Y. (2012). Sırörtme Yöntemiyle Video Üzeri Şifrelenmiş Güvenli İletişim Uygulaması. (Yüksek Lisans Tezi). Fen Bilimleri Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Young, J. (2002). “Structure and Script”, in: Introduction to Documentary Production. (pp.5-21.). Searle Kochberg (ed). Wallflower Press: Hampstead, London.
- Zengin, F. (2016). Dijitalleşmenin Üretim, Dağıtım Ve Gösterim Ayağında Türk Sinemasında Dönüşümü. (Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Zengin, F. (2018). “Dijital Dönüşüm Çağında Dijital Sinemanın Avantajları ve Ortaya Çıkardığı Yeni Sorunlar”, International Journal of Social Humanities Sciences Research (JSHSR) , 5 (21), pp.844-859. Doi: 10.26450/jshsr.429.
- Zengin, F. (2021). “Yapay Zekâ ve Kişiselleştirilmiş Seyir Kültürü: Netflix Örneği Üzerinden Sanat Eserinin Hiper Kişiselleştirilmesi”. TRT Akademi, 6 (13), s.700-727. Doi: 10.37679/trta.959576.
- Zengin, F. (2022). “Dijital Akış Platformlarının “Yıkıcı” Etkisi: Sinemanın Geleceğine Dair Güncel Tartışmalar ve Bir Değerlendirme”. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (47), s.194-210. Doi: 10.52642/susbed.1021531.
- Zengin, F.(2020). “Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zeka Teknolojilerinin Kullanımı”. İletişim Çalışmaları Dergisi, 6 (2), s.151-177. Doi: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v06i2002.
- Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Profile Books: London, United Kingdom.

EKLER
EK 1
GÖRÜŞME FORMU

1. Sizce “Belgesel film” nedir?
2. Sizce “Belgesel” türü sanat kavramının bir parçası mıdır? Görüşünüzü gerekçelendirerek ifade ediniz...
3. “Belgesel” ve “gerçeklik” ilişkisini nasıl değerlendirmektesiniz?
4. Belgesel sinemanın analog ve dijital dönemi düşünülünce karşılaşılan en önemli farklılıklar sizce nelerdir?
5. Dijital kültürü nasıl tanımlamaktasınız?
6. Dijital kültür ve sinema ilişkisini nasıl görmektesiniz?
7. Dijital olanaklar ile görüntü ve sesin estetize edilmesini, belgesel sinema açısından “gerçeklik” çerçevesinde nasıl değerlendirmektesiniz?
8. Dijital teknolojilerin film yapım sürecinde teknik anlamda yarattığı etkiyi nasıl değerlendirmektesiniz?
9. Dijitalleşme ile birlikte interaktifleşen belgesel filmlerin üretim ve tüketim sürecini nasıl değerlendirmektesiniz?
10. YouTube, Netflix, Amazon Prime, Disney+, Exxen vb. dijital platformların dijitale özgü bir belgesel dili oluşturduklarını düşünüyor musunuz? Gerekçelendirerek ifade ediniz...
11. Yapay zeka ve türevi teknolojik gelişmelerin sinema ile olan entegrasyonu çerçevesinde belgesel sinema için nasıl bir gelecek öngörmektesiniz?

Değerli katkılarınız için teşekkür ederiz.