

Derleme Makale

## Dijital Dönemde Belgesel Film Yapımındaki Yenilikler Üzerine Bir Deęerlendirme\*

### Özet

Ayře Gül TOPRAK ÖKMEN\*\*

Dijital teknolojilerin kullanımı ve küresel etkileşimlerle birlikte, belgesel sinemanın yapım süreçlerinde görülen olanaklar ve çeşitlilikler filmlerin içeriklerinde ve anlatı yapılarında da kendini göstermiştir. Yeni medya teknolojilerinin en temel özelliklerinden biri olan interaktiflik/ etkileşimlilik, dijital medya ortamlarında üretilen ve belgesel filmlerde yeni bir tür olarak “interaktif/etkileşimli belgesel”, “multimedya belgeseli”, “web belgeseli” ya da “yeni medya belgeseli” şeklinde tanımlanan filmleri ortaya çıkarmıştır. Dijital çağda belgesel film yapımındaki yenilikler izleyiciyle iş birliğine ve etkileşime dayalı yaklaşımları sunması anlamında dikkat çekmektedir. Bu çalışmada, belgesel filme özgü yapım koşulları ele alınarak, dijital teknolojiler ve dijital kültürün belgesel sinemaya getirdiği yeniliklerin neler olduğunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu bağlamda, günümüzde belgesel filmin yapım olanaklarının yanı sıra filmlerin içeriklerinde ve anlatı yapılarında görülen yeni yaklaşımlar ele alınmıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, konuyla ilgili literatür taraması ve literatür derlemesi yapılmıştır. İnteraktif belgesel projelerini sergileyen başlıca platformlardan Docubase ve i-Docs bu kapsamda incelenmiş, film erişimine olanak tanıyan Docubase platformunda öne çıkan belgesel filmler örneklem olarak ele alınmıştır. Betimsel olarak incelenen bu filmlerin belgesel izleyicisine ne tür katılım biçimleri sağladığı ve film yapımcıları, yerel halk ve izleyici/ kullanıcı iş birliğiyle üretilen filmlerin günümüz belgesel sinemasını nasıl dönüştürdüğü meselesi tartışılmıştır.

\*Bu çalışma ICOMS International Communication Science Symposium'unda (28-29.11.2022) özet bildiri olarak yayımlanan “Dijital Dönemde Belgesel Film Yapımındaki Yenilikler Üzerine Bir Deęerlendirme” başlıklı çalışmanın genişletilmiş halidir.

\*\*Dr.,  
Sakarya Üniversitesi,  
Radyo, TV ve Sinema Bölümü,  
atoprak@sakarya.edu.tr,  
ORCID No: 0000-0001-8074-0401

**Anahtar Kelimeler:** Belgesel Sinema, Dijitalleşme, Katılımcılık, İnteraktif Belgesel

Geliş Tarihi: 14.11. 2022  
Kabul Tarihi: 6.12.2022

Toprak Ökmen, A. G. (2022). Dijital dönemde belgesel film yapımındaki yenilikler üzerine bir deęerlendirme. *Medya ve Kùltür*. 2(2), 184-207

Review Article

**An Evaluation On Innovations in Documentary Film Making in The Digital Era**

Ayşe Gül TOPRAK ÖKMEN\*\*

**Abstract**

Along with the use of digital technologies and global interactions, the possibilities and diversity seen in the production processes of documentary cinema have also manifested themselves in the contents and narrative structures of the films. Interactivity, one of the most fundamental features of new media technologies, has revealed films produced in digital media environments and defined as “interactive documentary”, “multimedia documentary”, “web documentary” or “new media documentary” as a new genre in documentary films. These films draw attention in terms of presenting innovations in documentary filmmaking in the digital age and approaches based on collaboration and interaction with the audience. In this study, it is aimed to reveal the innovations that digital technologies and digital culture brought to documentary cinema by considering the production conditions specific to documentary films. For this reason, the production possibilities of documentary films as well as the new approaches seen in the content and narrative structures of the films are discussed. In the study, in which the qualitative research method was used, a literature review and compilation was conducted on the subject. Docubase and i-Docs, which are among the main platforms that exhibit interactive documentary projects, are examined in this context and the documentary films that stand out on the Docubase platform, which allows film access, are taken as samples. The issue of what forms of participation these descriptively analysed films provide for the documentary audience and how films produced in collaboration between filmmakers, local people and audience/users transform contemporary documentary cinema are discussed.

\*This study is an extended version of the study titled “An Evaluation On Innovations in Documentary Film Making in The Digital Era” which was published as a summary paper in the ICOMS International Communication Science Symposium (28-29.11.2021).

\*\*Dr.,  
Sakarya University,  
Department of Radio, TV and Cinema,  
atoprak@sakarya.edu.tr,  
ORCID No: 0000-0001-8074-0401

Received: 14.11.2022  
Accepted: 6.12.2022

**Keywords:** Documentary Film, Digitalisation, Participation, Interactive Documentary



## Giriş

Belgesel sinemanın üretim tarzındaki değişimler filmlerin sanatsal yönünü ve anlatı yapısını büyük ölçüde etkiler. Üretim tarzının temel bileşenleri finans kaynakları ve üretim araçlarıdır. Farklı bir üretim yapılanmasına sahip olan belgesel sinema, kurmaca filmlerden (özellikle tecimsel) temel ilkeleri, amacı, üretim tarzı, resmi kuruluşları, dağıtım-gösterim yerleri ve görsel stilleri içeren pek çok farklı yön bakımından ayrılır. Her şeyden önce tecimsel niteliğe sahip kurmaca filmler, bu filmleri üreten, dağıtan ve gösterimini yapan büyük şirketlerin yüksek oranda ticari kazanç sağlaması için geniş kitlelerin ilgisini çekecek biçimde tasarlanır. Belgesel sinemacıları ise ticari kazançla ilişkili olmayan pek çok neden harekete geçirebilir. Çeşitli toplumsal sorunlar hakkında seyircileri bilgilendirme ve düşündürme isteği, onları sıra dışı ya da sıradan insanların yaşamlarıyla tanıştırmak, gündelik yaşamın acılarını ve güzelliklerini yakalamak belgesel sinemacıları film yapmaya teşvik edebilmektedir. Belgesel filmler yapım, dağıtım ve gösterim yöntemleri açısından da kendine özgü niteliklere sahiptir. Kurumsal yöneticiler, yıldız oyuncular ve yüksek kâr amacı taşıyan büyük ölçekli yapımların üretildiği endüstriyel bir yapının dışında konumlanan belgesel filmlerin bireysel ya da kolektif çalışan, daha küçük ekiplerden oluşan bir iş gücü yapısı vardır. Kolektif bir üretim alanına sahip belgesel film yapımı, bu gibi özellikleriyle hiyerarşik yapılardan uzaktadır. Belgesel sinemacılar ekip olarak birlikte çalışmaya alıştıkları, aynı dile ve yaklaşıma sahip kişilerle film yapmayı tercih ederler. Filme alınacak konunun seçimi, anlatım dili, kurgusu gibi temel konular için ekip içinde görüşmeler yapılabilir. Bununla birlikte, belgesel filmlerin sınırlı bütçelerine rağmen çoğu kez aylar ve hatta yıllar süren araştırma, röportaj yapma, veri toplama gibi ses ve görüntü kaydını içeren yapım süreçleri vardır. Bu süreçler kimi projelerde filme alınan kişi ya da kişilerin projeden vazgeçmesi, çekim için mekân izinlerinin alınamaması ya da mevsimsel koşullar gibi beklenmedik engeller nedeniyle kesintiye uğrayabilir (Pramaggiore & Wallis, 2008, s. 280). Kısıtlı bütçeler, filmlerin maliyetlerinin karşılanmasında ortaya çıkan olumsuzluklar, çalışmalarının düzenli sürdürülememesi gibi engeller belgesel sinemacıların karşılaştıkları sorunların başında gelmektedir.

Dijital iletişim ve medya teknolojilerinin sunduğu olanaklarla, kurmaca filme oranla görece daha sınırlı bir yapım, dağıtım ve gösterim imkânına sahip olan belgesel film yapımında farklı üretim tarzları ortaya çıkmıştır. Bu süreç teknolojiye dayalı yeni gelişmelerle ilerlemeye ve çeşitlenmeye devam etmektedir. Dünyanın farklı coğrafyalarıyla giderek artan etkileşim ve bağlantılar finans kaynaklarını çeşitlendirirken ulusal ya da uluslararası fonlar, farklı ülkelerle ortak yapımlar, pitching (sunum) forumları ve kitlesel fonlama (crowdfunding) gibi yeni olanaklar gündeme gelmiştir. Farklı finansal kaynaklardan faydalanılan bu süreçte karma üretim biçimlerine doğru bir eğilim kendini göstermiş, özellikle bağımsız yapımlar çoğalmıştır. Buna bağlı olarak belgesel sinemada yeni sesler ve yeni formlar ortaya çıkmıştır.

Dijital teknolojilerin artan kullanımı ve küresel ölçekte gerçekleşen etkileşimlerin yarattığı dinamizmle birlikte, belgesel sinemanın yapım süreçlerinde ortaya çıkan yeni olanaklar ve pratikler filmlerin içeriklerinde, estetiğinde ve anlatı tarzlarında da etkisini göstermiştir. Yeni medya teknolojilerinin en temel özelliklerinden biri olan interaktiflik/etkileşimlilik, dijital medya ortamlarında üretilen ve belgesel filmlerde yeni

bir tür olarak “interaktif/etkileşimli belgesel”, “multimedya belgeseli”, “web belgeseli” ya da “yeni medya belgeseli” şeklinde tanımlanan filmleri beraberinde getirmiştir.<sup>1</sup> Bu filmler, dijital çağda belgesel film yapımındaki yeni olanakları ve izleyiciyle iş birliğine/ etkileşime dayalı yenilikçi yaklaşımları sunması anlamında önem taşımaktadır. Belgeselin yapısının, gerçeğe yaklaşım biçimlerinin, sunduğu izleme deneyiminin ve izleyici ile olan ilişkinin farklılaştığı bu tür filmleri tanımlama ve sınıflandırma konusunda ortaya konulan çalışmalar ise alanla ilgili bir literatürün oluşmasına katkı sağlamaktadır. Öyle ki interaktif belgesel kavramsallaştıran ve bu filmleri türlerine göre sınıflandıran Gaudenzi (2013) ve Gifreu (2011), alandaki teorik çalışmaları bütünsel bir yaklaşımla ele alan Nash (2021) ve Ryan, Staton ve Matthews (2022) dünya belgesel sinemasındaki güncel tartışmalara ışık tutmaktadır. Ülkemizde de bu alandaki yayınlarda (Arda, 2015; Kuruoğlu & Parsa, 2017; Tağ Kalafatoğlu, 2019; Salman, 2021; Ak, 2021) dikkat çeken bir artış gözlemlenmektedir.

Bu çalışmada belgesel filme özgü yapım koşullar ele alınmış, dijital teknolojilerin ve dijital kültürün belgesel sinemaya getirdiği yeniliklerin neler olduğunun ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu bağlamda günümüzde dijital teknolojinin önemli bir dinamizm yarattığı belgesel filmlerin yapım olanakları ve buna bağlı olarak filmlerin içeriklerinde ve anlatı yapılarında gündeme gelen yeni yaklaşımlar ele alınmıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, dijital medyaya özgü interaktif belgesel projeler sergileyen i-Docs ve Docubase platformları ele alınmış ve filmlere erişilebilirlik açısından Docubase’de öne çıkan ve farklı katılımcılık türleri sergileyen belgesel film örneklerine yer verilmiştir. Betimsel olarak incelenen bu filmlerin belgesel izleyicisine (ve kullanıcıya) ne tür katılım biçimleri sağladığı film yapımcıları, yerel halk ve izleyicinin/kullanıcının iş birliği ile üretilen filmlerin günümüz belgesel sinemasını nasıl dönüştürdüğü meselesi ele alınmıştır.

### 1. Belgesel Film Yapımında Üretim Tarzı

Üretim tarzı kavramı “üretim güçleri ve üretici güçlerin özgül bir bileşimi, varoluş koşulları, ekonomik sistem olarak adlandırılan, yeniden-üretim mekanizmalarını ve devinim yasalarını içeren bir bütün” (Ersoy, 1984, s. 13) olarak tanımlanır. Endüstriyel niteliğe sahip sinemada üretim tarzı, daha çok üretim pratiklerini ifade etmek için kullanılmaktadır. Marks’ın üretim tarzını açıklarken kullandığı üç temel öğe sinema endüstrisinde üretim tarzına denk düşmekte, işgücü, üretim araçları ve üretim finansmanından (Bordwell et al., 1985, s. 89) oluşmaktadır. Sinema, geçmişten günümüze kadar büyük ölçekli, küçük ölçekli ve bağımsız yapımlar gibi farklı üretim tarzlarında gelişerek büyük bir endüstri haline gelmiştir. Sinemada üretim tarzları filmlerin sanatsal yönünü etkileyebilmektedir ancak bu durum filmlerin ne kadar yaratıcı ya da değerli olduğunu doğrudan belirlemez. Film yapımı sanatsal yaratıcılık, teknoloji ve finans gibi üç önemli öğenin birbiriyle ilişkisinden ortaya çıkar (Bordwell & Thompson, 2012, s. 3).

Belgesel filmler çoğunlukla kamu ya da özel kurumlar, sponsorlar, televizyon kuruluşları, yakın çevre desteği ya da öz kaynaklar yoluyla finanse edilir (Rosenthal, 2011, s. 124). Tarihsel olarak, belgesel sinema ilk zamanlarda resmi ve özel kuruma bağlı bir

<sup>1</sup>Bu çalışmada belgesel sinemanın bu alt türü için “interaktif/etkileşimli belgesel” terimi filmlerin yapısal özelliklerini betimlediği için tercih edilmiştir.

üretim yapılması içinde yer almıştır. Örneğin, İngiliz Belgesel Okulu, hükümetten ve diğer resmi kuruluşlardan alınan destek karşılığında kamusal sorunları ele alan, halka yönelik eğitici işlevi olan filmler üretmiştir. 1930'lu yılların başında İngiltere'de gittikçe büyüyen bir ulusal film endüstrisi oluşurken pek çok ülkede resmî kurumlara bağlı üretim tarzı sistematik hale gelmeye başlamıştır. Özellikle İkinci Dünya Savaşı döneminde filmlerin halk üzerindeki güçlü etkisinin farkına varan Almanya, SSCB, ABD gibi ülkeler propaganda amacıyla belgesel filmleri finanse etmiştir. İkinci Dünya Savaşı süresince devlet kurumları bu amaçla belgesel film üretimine destek vermiş ancak savaşın bitiminde devlet desteklerinin azalmasıyla belgesel sinemada askeri filmlerin düşüşe geçtiği gözlemlenmiştir. Finansal desteği azalan belgesel sinema, neredeyse on beş yıl süren bir kriz yaşar ve bu süreçte film üretiminde ciddi bir duraksama olur (Musser, 2003, s. 379; Jacobs, 1979, s. 186).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra televizyon yayıncılığı hızla gelişirken, belgesel filmler yepyeni bir mecrada kendilerine yer bulur. Televizyon sayesinde belgesel filmlerin ve halkı bilgilendirme amacı taşıyan diğer programların yapımı sistematik hale gelir ve bu filmler daha geniş bir izleyici kitlesiyle buluşur. İngiltere, ABD ve Kanada'da düzenli televizyon yayınlarına geçilirken, bu kanallarda belgesel film birimleri kurulur (Ellis & McLane, 2005, s.180)<sup>2</sup>. Televizyon yayıncılığındaki gelişmeler belgesel film üretiminde bir hareketlilik yaratır. 1970'lerde uydu ve kablolu yayıncılık gelişir, birçok televizyon kanalı yayın hayatına geçer. 1980'li yılların sonlarına doğru özel kablolu tematik televizyon kanalları kurulmaya başlar ve belgesel film kanalları da bu yelpazedeki yerini alır. Belgesel filmler ve kurmaca olmayan diğer programlar hiç olmadığı kadar yaygın bir dağıtım ağına sahip olur (Ellis & McLane, 2005, s. 260).<sup>3</sup>

Kamu hizmetindeki karasal yayın yapan kanallarda yayınlanan belgesel filmler, eğitim ve bilgilendirme özellikleriyle bu kanalların kamu hizmeti yayıncılığı işlevini görür. Ancak 1990'lı yıllarda televizyon kanallarında ticari anlayışın yerleşmesiyle birlikte, televizyonun hiyerarşik yapısı içinde belgesel sinemacılar kanal yönetiminin istekleri ve beklentileriyle karşı karşıya kalır. Televizyon kanallarındaki açıklayıcı-sorgulayıcı belgeseller yerini eğlenceye dayalı formatlara bırakır. Bu dönemlerde Reality Show, Reality Game-Doc ve Docu-Soap/Docu-Show, olarak adlandırılan kurmaca ve belgesel öğelerinin iç içe geçtiği yapımlar ortaya çıkar (Kilborn & İzod, 1997, s. 21).

Günümüzde ise televizyona bağlı üretim tarzında, kanalın hangi türde belgesel filmlere yer verdiği ve ne gibi yapım arayışları içinde olduğu belgesel sinemacıların filmlerin finanse edebilmesinde oldukça belirleyicidir. Bu aşamada televizyon kanalının yayın politikalarıyla belgesel sinemacının projesinin uyumlu olması beklenir. Ayrıca televizyon yayıncılarının yapım şirketleri tarafından önerilen belirli bir fikre dayalı bir filmi sipariş etmesi de söz konusu olabilmektedir. Televizyon kanallarının yayın kuşakları ve zaman dilimleri belgesel projelerini seçmede belirleyici olan en temel faktördür (Glynn, 2011, s. 71). Avrupa televizyonlarında, belgesel filmler yayıncılık

<sup>2</sup>BBC kanalı, kamuyu eğitmek, bilgilendirmek ve eğlendirmek misyonunu büyük oranda belgesel filmle sağlar (Hill, 2008, s 218). National Broadcasting Company (NBC), American Broadcasting System (ABC), Columbia Broadcasting System (CBS) kendi içinde belgesel bölümlerini oluşturarak kamuya hizmet eden belgeseller yapmayı amaç edinir.

<sup>3</sup>ABD'nin ilk belgesel kanalı Discovery Channel 1982 yılında kablolu televizyon kanalı olarak yayın hayatına başlarken, sonrasında National Geographic ve History Channel ve gibi diğer öne çıkan belgesel kanalları kurulur.

açısından oldukça önem taşımaktadır. Fransa'da Avrupa'nın çok kültürlü kanalı olarak öne çıkan ARTE ve Almanya'da ZDF ve ARD'nin belgesel filmlere yayın kuşaklarında ağırlık verdikleri bilinmektedir. Farklı ülkelerden belgesel önerilerine açık olan bu kanallarda proje seçiminde yine de kendi izleyici kitlesi belirleyici olabilmektedir.

Çeşitli kuruluşların yaptığı sponsorluklar ise belgesel sinemacıların bir diğer önemli finans kanalıdır. Film yapımcıları ile sponsor kuruluşlar arasında günümüze kadar süregelen ilişki, çeşitli yöntemlerle ilerlemektedir. Kurum ve kuruluşlar kendi faaliyet alanıyla ilişkili film projelerine; hedef kitlelerine farklı bir kanalla ulaşmak, medyada yer almak, kurumsal imajını yaratmak, markalarının ve ürünlerinin tanıtımını yapmak, kurum kültürünü oluşturmak ya da topluma katkıda bulunmak gibi farklı nedenlerle sponsorluk desteği sunmaktadır (Çelik, 2011, s. 262; Okay, 1997, s. 134). Filmin içeriği ile sponsor kuruluşların faaliyetleri arasında bağlantı olması durumunda bu kurumlar toplumda kendi imajlarını olumlu anlamda pekiştirmek ve saygınlık kazanmak amacıyla belgesel film projelerine destek verebilmektedir.

Belgesel sinemada karşımıza en sık çıkan üretim tarzlarından biri de bağımsız yapımlardır. Bağımsız film yapımcıları geleneksel finansman yöntemlerinin dışında sponsor bularak, finansörlerin dikkatini çekerek, yakın çevreden destek alarak ya da öz kaynaklarını kullanarak filmlerini finanse ederler (Pramaggiore & Wallis, 2008, s. 423). Bağımsız yapımlar daha düşük bir bütçeyle gerçekleştiğinden, yönetmenler filmin yapım sürecindeki kontrolü büyük oranda kendi ellerinde tutarlar. Kurumsal çıkarılardan bağımsız olması bakımından bu filmler, belgesel sinemanın toplumsal işlevleri açısından alternatif bir duyarlılık sunabilme özelliğine de sahiptirler.

Bağımsız yapımların çoğalmasını sağlayan en önemli dinamiklerden biri sinema teknolojisindeki gelişmelerdir. Sinema tarihi boyunca teknolojik gelişmeler filmlerin üretim tarzını, yapım pratiklerini ve bununla birlikte estetiğini de önemli ölçüde etkilemiştir. Örneğin, 1960'lı ve 1970'li yıllardaki 16 mm film teknolojisiyle üretim araçlarında maliyet düşerken belgesel film üretiminde artış yaşanmıştır. Bu teknik araçların hafif ve portatif olması alıcının mekân içinde rahat hareket edebilmesini ve filme alınan özneye daha yakın ilişki kurulabilmesini mümkün kılmıştır. Bu sayede filmin anlatı yapısında gözlemsel ya da katılımcı tarzı ortaya koyan Doğrudan Sinema ve Sinema Gerçek akımları ortaya çıkmıştır. Bu tarzı benimseyen film yapımcıları klasik açıklayıcı tarzdaki filmlerden daha farklı bir dili yakalayabilmiş ve belgeselin dili zenginleşmeye başlamıştır. Benzer şekilde günümüz dijital teknolojisi de hem daha fazla film üretimine hem de sanatsal yaratıcılık anlamında yenilikçi yaklaşımlara olanak tanımaktadır. Bu yenilikler belgesel sinemacının toplumsal/tarihsel dünyanın gerçekliğini yakalamada yenilikçi ve yaratıcı yollara yönelmesine imkân sunmakta, bağımsız film yapımlarında da buna bağlı olarak artış gözlemlenmektedir. Nitekim 2000'li yıllardan günümüze belgesel sinema hız kesmeden yükselişini devam ettirmiştir. Belgesel sinemanın yeni bir altın çağ yaşadığını ilan eden Baker'e göre (2006, s. X) bunu sağlayan etmenler, film yapım maliyetlerindeki düşüşler ve birçok kişinin belgesel filme farklı biçemlerle yeni yaklaşımlar getirmeleridir.

## 2. Dijital Teknolojiler ve Karma Bir Üretim Yapılanmasına Geçiş

Dijitalleşme, sayısal olarak kodlanan görüntü ve seslerin depolanmasına, düzenlenmesine ve farklı biçimlerde yeniden üretilmesine olanak sağlar. Dijitalleşmeyle fotoğraf, video, müzik, ses ve yazı gibi her tür veri dijital kodlara dönüştürülür; internet, telekomünikasyon ve yayıncılık alanındaki yöndeşmeyle farklı noktalara ulaştırılarak kullanıcıların hizmetine sunulur (Prince, 2002, s. 116). Teknolojiyle iç içe olan sinema endüstrisinde ise uzunca bir süredir filmlerde prodüksiyon aşamasında dijital kamera ve ses kaydı kullanımıyla; post-prodüksiyon aşamasında dijital kurgu, renk, ses, efekt ve animasyon araçlarına kadar geniş ölçekte dijital yapım teknikleri kullanılmaktadır. Bu gibi dijital ekipman ve sistemlerin kullanımıyla film yapımı görece daha ucuz, pratik ve hızlı hale gelmiştir. Objektifin önündeki fiziksel gerçekliği (mekân, nesne, aksiyon vs.) kaydeden geleneksel üretimden farklı olarak, dijital üretimde karakterler, mekânlar, belgeler ve akla gelebilecek diğer tüm görsel öğeler bilgisayar ortamında neredeyse kusursuz biçimde üretilebilir hâle gelmiştir. Bu özelliğiyle dijital teknoloji film üreticilerine sınır tanımayan yaratıcı bir üretim alanı sunmaktadır.

Dijitalleşmeyle birlikte yeni medya sistemleri “dijitallik, etkileşimsellik, multimedya biçimselliği, hipermetinsellik, kullanıcı türevli içerik üretim, yayılım ve sanallık/arayüzde mevcudiyet hissi” (Binark, 2014, s. 16) gibi özellikleriyle gündelik yaşamımızın her alanına girmiştir. Dijitalleşme süreçlerinde önemli bir devrim olarak tanımlanan ‘Web 2.0’ teknolojisi, sıradan kullanıcılara özel bir yazılıma ihtiyaç duyulmaksızın, kendi profillerinin yanısıra içerik oluşturma ve yayınlama, çeşitli topluluk ve ağlara katılma imkânı sunar. Bu özellikleriyle Web 2.0 önceki nesil web hizmetlerine göre daha devingen ve demokratik bir ağ olarak görülmektedir (Laughey, 2010, s. 163).

Katılımcı kültür oluşturan yeni medya platformları insanlara kişisel düşüncelerini ve üretimlerini kültürel ve coğrafi sınırları aşarak başka insanlarla paylaşma imkânı verir. Bjorn Sorensen’e göre, yeni medyanın kurmaca olmayan filmler üzerinde farklı açılımları olmuştur. Yeni teknolojiler, yeni ifade araçlarını sağlar ve böylelikle görsel-işitsel alanlar, özel ve ayrıcalıklı bir meca olmaktan çıkarak kamuya açık bir ifade alanı olacak şekilde gelişim gösterir. Görece daha demokratik bir kullanım alanı sağlayan bu yeni olanaklar filmlerde farklı biçimlerin ve kullanımların önünü açmaktadır (akt. Saunders, 2010, s. 233).<sup>4</sup>

Profesyonel ve amatör film yapımcıları, yeni medyanın sağladığı çeşitli interaktif formları geleneksel belgesel metinlerinin dağıtımında yeni bir araç olarak kullanmaktadır (Hight, 2008). Video on demand, Blu-ray, internet ve sosyal medya gibi platformların birlikte kullanımıyla belgesel sinemacılar yapım sürecinin üretim, dağıtım, gösterim aşamalarında alternatif olanaklar yakalamıştır. Maliyeti düşük olan bu platformlar belgesel için yapım modellerini ve seyircinin de izleme deneyimlerini çeşitlendirmiştir (Erkılıç & Toprak, 2012, s. 13). Yaklaşık olarak 2006’dan beri

<sup>4</sup> İnternet ve yeni medya ortamları belgeselin yapım modellerini çeşitlendirirken, Web 2.0 ile, web belgeseli ya da interaktif belgesel olarak adlandırılan farklı formlar ortaya çıkmıştır. Yeni medyanın etkileşimsellik ve kullanıcı türevli içerik üretimi özelliğini kullanan interaktif belgeseller ile hem izleyicinin/kullanıcının hem de film yapımcısının aktif olduğu yeni anlatı tarzları doğmaktadır.



gözlemlenen, geleneksel modellerin yetersiz kaldığı alanları dolduran yeni platformlar “küresel dağıtımına bağlı olarak ürünün geniş alanda mevcut olması, hak sahibi için kullanılabilir ekonomik bir model oluşu, film yapımcısının film üzerinde elde ettiği kontrol, yapımcının kendi izleyicisini bulabilme ve doğrudan ulaşabilme (tek tek izleyiciler olarak), esnek gösterim stratejileri ve düşük maliyetler” gibi özellikleriyle sinemacılar tarafından ilgi görmektedir (Vicente, 2008, s. 275; Broderick, 2012). Yapım açısından bakıldığında da yeni medya teknolojileri ve farklı coğrafyalarla artan etkileşimin sonucu olarak geleneksel finansman kanallarıyla birlikte artık kitlesel fonlama, pitching forumları, çeşitli fonlar, ortak yapımlar, festivaller ve bu festivallerde verilen fon destekleri belgesellerin alternatif finans kaynakları olarak gün geçtikçe çeşitliliğini arttırmaktadır. Tüm bu üretim biçimleri geçirgen özellikte olabilmektedir. Bir film projesi birden fazla finansman kaynağıyla yapım, dağıtım ve gösterimini yapabilmektedir.

### 2.1. Kitlesel Fonlama

Dijital iletişim ve medya teknolojilerinin sunduğu olanaklarla belgesel sinemacıların bir kısmı geleneksel finans yöntemlerinin yetersiz kalmasıyla alternatif bir yöntem olarak öne çıkan “kitlesel fonlama” modeline doğru yönelim göstermektedir.<sup>5</sup> Kitlesel fonlama olarak tanımlanan bu iş modeli, kişilerin veya kurumların internet platformları aracılığıyla küçük miktarlarda bağışlar yaparak yaratıcı projelere finansal kaynak oluşturdukları çevrimiçi bir fonlama yöntemidir (Hemer, 2011, s. 8). *IndieGoGo* ve *Kickstarter* dünyaca bilinen en popüler kitlesel fonlama platformu iken, Türkiye’deki ilk kitlesel fonlama platformu *Projemefon*’dur. Bu iş modelinin yatırımcılar (bağışçılar), yaratıcılar (film yapımcısı, müzisyen, girişimci vs.) ve platformlardan (web siteleri) oluşan üç temel unsuru vardır. Yatırımcılar ya da bağışçılar, gerçekleşmesini istedikleri projeye katkı sağlayabilecekleri miktarlarda destek olurlar. Proje sahipleriye, bağışçılara yaptıkları maddi destek oranına göre çeşitli ödüller verir. Bu aşamada platform ise kitle fonlamasında fon isteyen yaratıcılar ile bu yaratıcılara destek vermek isteyen bağışçıların internet mecrasında buluşmasına ve para akışlarını gerçekleştirmelerine aracılık eder. Bu hizmet karşılığında platform, elde edilen fon miktarının belirli bir yüzdesini komisyon olarak alır. Kitlesel fonlama ile bütçe, zamanlama, yürütme, yaratıcı vizyon, pazarlama, reklam ve tüketici ilişkilerine kadar pek çok şeyin proje sahibi tarafından kontrol altında tutulabilmesi sağlanır. Bu gibi avantajlar kendilerine yabancı olmayan imece yönteminin daha sistematik hâli olması nedeniyle belgesel sinemacılara cazip gelmekte ve gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Kitlesel fonlamanın belgesel sinemaya etkisi konusunda bkz. Erkilic, H. ve Toprak, A., (2013) “Kitlesel Fonlamanın Türkiye’de Belgesel Sinema Üzerindeki Olası Etkileri”, Yeni Medya Çalışmaları I. Ulusal Kongresi, 7-8 Mayıs, 2013, Kocaeli Üniversitesi, ISBN: 978-605-62169-3-0.

<sup>6</sup> Franny Armstrong, *The Age of Stupid (Aptallık Çağı)*, (2009) adlı filmi ile belgesel sinemada bu yöntemin öncüsü olur. Armstrong kendi şirketi Spanner Films üzerinden filmin finansmanını kitle fonlaması yoluyla sağlar ve bağımsız filmler için bu modelin ilk örneği olur. 600’den fazla yatırımcının desteğiyle *Aptallık Çağı*, yaklaşık £900,000 civarında toplanan parayla fonlanır (spannerfilms.net).



## 2.2. Pitching

Pitching, bir belgesel projesi sahibi yönetmenin/yapımcının aracı editörler karşısında projesini tanıtarak destek almaya çalıştığı bir sunum biçimidir. Pitching forumlarında proje sahiplerinin oldukça kısıtlı bir süre içinde kendilerini ve projelerini en iyi biçimde anlatarak aracı editörleri etkilemeleri ve ikna etmeleri beklenir. Birer iş insanı olan aracı editörler, önerilen projenin finansmanını karşılayıp karşılayamayacaklarını ya da kanalları ve fonları için uygun olup olmadığı öğrenmek isterler (Glynne, 2011, ss. 82-83). Proje sahiplerinin bu forumlardan destek alabilmeleri için aracı editörler hakkında detaylı bir bilgiye sahibi olmaları, hangi tür projelere destek verdiklerini bilmeleri ve yaptıkları işleri yakından takip etmeleri önem taşır (Bernard, 2007, ss. 138-139).

Pitching forumları, dünyanın farklı yerlerinde belirli dönemlerde düzenlenmektedir. Bu forumlar kimi zaman bir festivalin içinde ayrı bir etkinlik olarak düzenlenebileceği gibi kimi zaman da bir televizyon kuruluşunun parçası olabilmektedir. FEST Pitching Forum (FEST-International Film Festival), Co-production Forum (San Sebastian International Film Festival), Sunny Side of the Doc, Channel 4 BRITDOC Foundation, DOC Meeting Argentina (Pitching and One-on-One), dünyada en çok bilinen pitching forumlarından bazılarıdır. Yurtdışındaki bu örnekler üzerine ülkemizde de 2015 yılında İstanbul Uluslararası 1001 Belgesel Film Festivali kapsamında Pitchin’İstanbul Belgesel Film Pişirme Atölyesi yapılmıştır. Benzer şekilde farklı yıllarda da çeşitli film festivalleri pitching platformları oluşturmaya başlamıştır. Dünyanın farklı ülkelerinde gerçekleşen bu oturumlar hakkındaki haber, bilgi ve çeşitli paylaşımlar yine sosyal medya aracılığıyla yayılmakta ve sektörel bir ağ oluşmaktadır.

## 2.3. Fonlar

Belgesel film yapımına devlet desteğinin yetersizliği ve kamu ya da özel sektör finansörlerinin belgesel filme yeteri kadar ilgi göstermeyişi, az gelişen sponsorluk yöntemi gibi çeşitli nedenlerle belgesel film yapımcıları coğrafi olarak kendi sınırlarının ötesinde fon bulma arayışına girerler. Günümüzde kendi ulusal ya da bölgesel film fonlarını oluşturan birçok ülke vardır. Bunun yanında sivil toplum örgütleri, yardım kuruluşları, vakıflar ya da benzeri kuruluşlar ilgi duydukları konulara finansal destek verirler. IMAGE Film and Video Center, Independent Film Project (IFP), International Documentary Association (IDA), Film Forum, Film Arts Foundation, Documentary Educational Resources ve Women Make Movies, gibi çeşitli kuruluşlar belgesel film projelerine fon desteği vermektedir.

## 2.4. Festivaller

Ulusal ve uluslararası film festivalleri, belgesel sinemacıların farklı coğrafyalardaki yönetmenler, yapımcılar ve finansörlerle iletişime ve etkileşime geçebileceği en önemli mecralardan biridir. Dünya ölçeğinde 1990’lı yılların sonundan günümüze belgeselin köklü bir geleneği haline gelen 2,500’den fazla festival gerçekleşmekte ve bu festivaller gün geçtikçe artış göstermektedir. International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA), Sheffield Doc/Fest, Sunny Side of the Doc, Toronto Hot Docs International Documentary Film Festival, Thessaloniki Documentary Festival,

Silver Docs, True/False Film Festival, La Rochelle, Visions Du Reel, Leipzig, CPH: Dox dünyadaki başlıca belgesel film festivalleridir. Bu festivaller sayesinde dünyanın farklı ülkelerinden yüzlerce film gösterilmekte, dünyada dağınık halde olan yönetmenler, film yapımcıları ve finansörler bir araya gelebilmektedir. Festivallerin en önemli özelliği fikirlerin, teknolojik hareketliliğin, sermayenin ve farklı coğrafi bölgelerden kişilerin etkileşime geçmesine olanak sağlamasıdır. Festivaller film projelerinin fonlanmasına da aracı olur. Örneğin, Afrika'nın Sithengi Film Festivali ve New York'un Independent Film Project oluşumu küresel pazarla yerel bağlantıları oluşturabilmek için kurulan önemli bir platformdur (Hogart, 2006, s.33; Ellis & McLane, 2005, s. 341).

Tüm bu pratiklerin gösterdiği üzere, küresel etkileşimler ve dijital teknoloji gibi dinamiklerin etkisiyle farklı finans olanakları gündeme gelmiş ve belgesel için yapım modelleri çeşitlenmiştir. Belgesel film yapım sürecinde gündeme gelen yeni pratikler filmlerin içeriklerini, anlatı yapısını ve biçimsel özelliklerini de farklılaştırabilmektedir. Nitekim bir süredir web belgeseli ya da interaktif/etkileşimli belgesel olarak adlandırılan yeni türde belgeseller ortaya çıkmıştır. İzleyen bölümde izleyiciyi/kullanıcıyı film üretim ve izleme deneyiminin önemli bir parçası olarak konumlandıran interaktif belgesel filmler ele alınmıştır.

### 3. Dijital Dönem Belgesel Filmde Yeni Anlatı Yapıları

Dijital iletişim ve medya teknolojileri, yapım süreçlerine yeni olanaklar sağlarken belgesel filmlerin içeriklerinin, biçimsel özelliklerinin ve anlatı yapılarının oluşturulmasında da yeni ve yaratıcı yaklaşımları beraberinde getirmektedir. Uzunca bir süredir belgeselin ne olduğuna ilişkin tartışmalar filmlerde canlandırma ve animasyon içeren öğelerin kullanımı, kurmaca-belgesel etkileşimi, mockumentary (sahte belgesel) gibi konular çerçevesinde süregelen ve belgeseli tanımlamaya yönelik sınırlar esnekleşmeye başlamıştır. Dijital iletişim ve medya teknolojileri ile gündeme gelen “interaktif/etkileşimli belgesel”, “multimedya belgeseli”, “web belgeseli” ve benzeri yeni biçim ve formların yanı sıra hikâye anlatıcılığının dijital ortamlarda gittikçe genişleyen kullanım biçimleri belgesel sinemayı dijital çağda yeniden düşünmeyi ve anlamayı gerekli kılmaktadır.

Belgeselin aldığı yeni biçimsel formları tanımlayan bu kavramların temeli, dijital medyanın en temel özelliklerinden olan etkileşimliliğe dayanmaktadır. Kullanıcının iletişim sürecinde aktif rol oynamasına, geri bildirimde bulunmasına ve medya içeriklerinin üretim sürecinin parçası olmasına vurgu yapan etkileşimlilik ve topluluğun katılımı, toplumsal ve kültürel yaşamın her alanında olduğu gibi belgesel film yapım süreçlerinde de etkisini göstermiştir. Kitlesele fonlama gibi topluluğun katılımına dayanan yapım süreci, filmlerin içeriklerinin oluşturulması sürecine kadar uzanmaktadır. Dijital iletişim ve medya teknolojisi ile gündeme gelen etkileşimlilik ya da interaktiflik bu teknolojilerin kullanıcının geri bildirimine karşılık verme potansiyelini ifade etmektedir (Jenkins, 2016, s. 427). Belgesel sinema açısından interaktiflik ise dijital teknolojinin kullanıldığı, kullanıcıların filmin anlatısını yönlendirdiği, doğrusal olmayan filmlere karşılık gelmektedir (Gifreu, 2011, s. 2). Ancak tek başına dijital teknolojilerin kullanıldığı ve dijital platformlarda yayınlanan her film bu kategoride değerlendirilememektedir. İnteraktif belgesel için dijital tekniklerin kullanımı ile etkileşimli bir yapının kurulması gerekmektedir.

Etkileşimli dijital medyanın geleneksel görsel-ışitsel belgesellerin üretim, gösterim ve izleme/alımlama mantığı üzerindeki etkisi büyük olmuştur. Yeni teknolojilerle ortaya çıkan bu yeni bağlamda interaktif/etkileşimli belgeseller, kendilerine özgü özelliklere sahip yeni bir görsel-ışitsel biçimdir (Gifreu, 2022). Etkileşimli, katılımcı kültürel alanların yükselişi ile belgesel sinemada izleyiciler filmlerin anlatısının önemli bir parçası hâline gelmektedir. Nitekim interaktif belgesel filmin kimi örneklerinde, izleyiciler belgeselin konusuyla bağlantılı olarak kendi hikâyelerini kısa videolar çekip filme ekleyerek anlatımın içine dâhil olabilmektedir (Kuruoğlu & Akçora, 2017, ss. 19-20). Kullanıcılar farklı seçenekler arasında seçim yapıp eylemleriyle sürecin bir parçası olurken, etkileşimde bulunduğu dijital içeriğin gerçekliğe dayandığını farkındadır. Kullanıcının önemli bir bileşenini oluşturduğu interaktif belgeselerde, gerçeğin temsilinden çok gerçeğin müzakere edilmesine yönelik bir kayma yaşanmaktadır (Tağ Kalafatoğlu, 2019, ss. 187-188). Gifreu'ya göre (2022) etkileşimli belgeseller, gerçekliğin temsili için yeni bir mantık yaratır. Bu yeni mantığın vurgusu, yazarın geleneksel izleyiciler için gerçeklik üzerine belirli bir söylemi nasıl oluşturduğundan ziyade, gezinirken ve etkileşim kurarken metin ve kullanıcı arasındaki ilişkiye yatmaktadır.

Yeni tür belgeselerde interaktiflik/etkileşimlilik, kullanıcının/izleyicinin filmin içinde yer alma derecesine göre farklılık göstermektedir. Gaudenzi (2013, s. 69), interaktif belgeselerde üç farklı etkileşim düzeyi olduğunu belirtir: yarı-kapalı (kullanıcı içeriğe göz atabilir ancak içeriği değiştiremez), yarı-açık (kullanıcı katılabilir ancak etkileşimli belgeselin yapısını değiştiremez) ya da tamamen açık (kullanıcı ve etkileşimli belgesel sürekli değişir ve birbirlerine uyum sağlar). Galloway ve arkadaşları ise interaktif belgeselleri etkileşim biçimlerine göre dört kategoriye ayırarak sınıflandırır. Bunlar;

*Pasif uyarlamalı kategori:* İzleyicinin materyale gösterdiği tepkiye bağlı olarak farklı içerikler gösteren yapımlardır. Bu tür filmlerde kullanıcının farkındalığı yoktur, bu sebeple katılımcılar “kullanıcılar” yerine “alıcılar” olarak düşünülmektedir. İzleyiciler doğrudan kendilerine sunulan görsel-ışitsel materyali tüketirler.

*Aktif uyarlamalı kategori:* Belgeselin ilerleyişini izleyicilerin kontrol altında tuttuğu yapımlardır. İzleyiciler/kullanıcılar bilinçli bir biçimde, bir yardımcı araç yoluyla etkileşimde bulunur ve bu etkileşime göre filmin ilerleyişi belirlenir. Etkileşimi sağlayan araçlar ise uzaktan kumanda, sesli komutlar, el-yüz hareketleriyle etkileşime izin veren bir hareket tanıma cihazı gibi bir teknoloji olabilir. Bu kategori daha çok oyun denetleyicileri aracılığıyla kullanıcı girişine olanak sağlayan “docu-games” türündeki yapımları içerir. Bu türdeki filmler, kullanıcıya sistemle fiziksel olarak etkileşime girme ve içeriği keşfetme, deneyimleme ve değiştirme yetkisi verebilmektedir.

*Sürükleyici kategori:* Bu kategorideki filmler kullanıcının anlatı dünyasına tam olarak dâhil olmasını ister. Bunun için kullanıcılar sanal ya da artırılmış gerçeklik gibi dijital teknolojilerle dolaymlanan ortamlarda bu teknolojiler aracılığıyla filmin içine sürüklenir. Bu teknolojilerde, kullanıcı gerçek fiziksel etkileşimler yoluyla çevrede gezinebilmekte ve etkileşim kurabilmektedir.

*Yaygın kategori:* Genişleyen, topluluğa dayalı etkileşimli belgeseller bu kategoriye girmektedir. Kullanıcılar belgeselin içeriğini değiştirebilir ve diğer kullanıcıların bakış açılarına karşı gelebilir. Bu etkinlikler, internet ortamlarında bireylerin her türlü konuyla ilgili görüşlerini ifade etmede kullandıkları forumlar, bloglar, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMOG) gibi teknolojilerde yaygın olarak görülmektedir. Kullanıcı topluluğu tarafından düzenlenen ücretsiz, çevrimiçi bir ansiklopedi olan Wikipedia, insanlara bilgi ve yetkinliklerini başkalarıyla paylaşma imkânı sunar. Yaygın etkileşimli belgesel kategorisinde kullanıcılar Wikipedia'da olduğu gibi içeriğe toplu bir biçimde katkıda bulunabilir. Wiki-belgesel olarak da sınıflandırılabilen bu tür yapımlarda gerçek kullanıcı etkileşimi, mevcut içeriğin yeniden düzenlenmesi ya da değiştirilmesinden, kullanılan içeriği yüklemeye ve uygulamaya kadar değişkenlik gösterebilir (Galloway vd.' den akt. Tağ Kalafatoğlu, 2019, ss. 187-188).

Günümüzde çeşitli festivaller, forumlar, dijital platformlar dünya çapında ağa dayalı, yaratıcı, interaktif belgesel anlatılarını bir araya getirmekte, yenilikçi projelerin tanıtımını yapmakta ve kimi projelere de finansal destek verebilmektedir. Amsterdam Uluslararası Belgesel Film Festivali (IDFA – International Documentary Film Festival Amsterdam) ve Kanada Ulusal Film Kurulu (NFB- National Film Board of Canada) interaktif belgesel film yapımlarına yer veren iki önemli festivaldir. IDFA, “Aryüz Çağındaki Belgesel Hikâye Anlatıcılığını Keşfetme” olarak oluşturduğu IDFA DocLab ile özellikle genç kuşak belgesel sinemacıların ve yaratıcı filmlerinin önünü açmaktadır (Kuruoğlu & Akçora, 2017, ss. 19-20). Bunların yanı sıra Docubase, Social Documentary Network, i-Docs gibi ağlar uygulamaya ve teoriye dayalı alandaki araştırmaları toplamak ve paylaşmak için bir alan sunmakta ve buralarda interaktif belgesel anlatısının öne çıkan örnekleri yer almaktadır. İzleyen bölümde bu oluşumlar içinde en öne çıkan platformlardan Docubase- MIT Open Documentary Lab'ın faaliyetlerine bakılarak burada öne çıkan interaktif belgesel filmlerden bazı örnekler incelenmiştir.

#### **4. Docubase -MIT Open Documentary Lab**

Dijital çağda belgeseli dönüştüren insanların, projelerin ve teknolojilerin derlenmiş bir veri tabanı olan Docubase, yeni belgesel formları ve bunların arkasındaki araçları, süreçleri ve yapımcıları bir araya getirmeyi, sergilemeyi ve bu alanda üretim yapanlara ilham vermeyi amaç edinmiştir. Belgesellerin demokrasi ve kültür açısından hayati bir rol oynadığına dikkat çeken platform, günümüz teknolojilerinin ifade için yaratıcı olanaklar sunduğunu belirterek, yeni seslerin vaadi ve yeni topluluklara erişimin önemine işaret etmektedir. Docubase kullanıcılara şöyle seslenir:

*Ortaya çıkan herhangi bir ortamla birlikte yeni gramer, yeni stiller ve özgün süreçler gelir. Bu yeni tür belgesellere atfettiğimiz web dokümanları, sürükleyici dokümanlar, etkileşimli ve katılımcı dokümanlar ve diğer tüm isimler de öyle. Hangi terimlerin veya stillerin benimseneceğini henüz bilmiyoruz. Ama belirli bir tür belgesel için geliyor. Docubase, kendinizi oynatma listelerine ve projelere kaptırabileceğiniz bir keşif yeridir; yeni çalışmalarını ortaya çıkarın, yeni teknikleri keşfedin ve yeni hikâye anlatımına öncülük eden insanları bulun (2022a).*

Etkileşimli Docubase, yeni tür belgesellerin kapsamlı bir veri tabanı değil, ‘derlenmiş’ bir veri tabanıdır. Veri tabanında yer alan projeler, festivaller, interaktif belgesel web siteleri, sanat, tasarım ve teknoloji inovasyon merkezleri gibi alanlar üzerinden keşfedilmektedir. Projeleri seçmede iki temel kıstas vardır. Birincisi; etkileşimli, katılımcı, ağ bağlantılı, sürükleyici, konumsal veya diğer deneyimsel biçimleri mümkün kılan belgeseller için gelişen teknolojilerin veya tekniklerin yenilikçi kullanımınıdır. İkincisi ise filmin yarattığı ya da yaratabileceği sanatsal, sosyal, kültürel değer veya etkidir. Docubase, projelerin çoğunun Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ve Fransa’dan geldiğini ancak aktif olarak diğer bölgelerden her zaman farklı toplulukları ve konuları temsil eden projeler aradıklarını ifade etmektedir (Docubase, 2022a).

## 5. i-Docs

i-Docs web sitesi, UWE Bristol’daki (University of the West of England) Dijital Kültürler Araştırma Merkezi bünyesinde bir araştırma kolu olan i-Docs projesinin bir uzantısıdır. i-Docs, ilk olarak 2011’de interaktif belgeseller üzerine düzenlenen bir sempozyum ile başlamış, sonraki yıllarda da i-Docs sempozyumunu devam ederken web sitesi ve Facebook grubu, bu alanda İngiltere’nin kilit kaynakları haline gelecek şekilde gelişmiştir. Sempozyum ve web sitesi ile interaktif belgeseller üzerine bir dizi etkinlikler yapılmıştır. Web sitesi, uygulayıcılar, araştırmacılar, öğrenciler ve konuya ilgi duyanlar arasında haberler, analizler ve diyaloglar için oluşturulmuş bir alandır ve topluluk modeli üzerinde çalıştırılır. i-Docs uygulamaya dayalı keşiflerin yanı sıra teorik akademik çalışma ve araştırmaların yayılmasını amaçladığını belirtmektedir (i-Docs, 2022).

Etkileşimli veya sürükleyici bir belgeseli neyin oluşturduğuna dair bir dizi tanım ve bakış açısını içeren i-Docs, ortaya çıkmakta olan birçok farklı çalışma türünü kucaklayabilecek kapsamlı bir tanımın önemine işaret etmektedir. i-Docs sitesi, web belgeselleri, transmedya belgeselleri, önemli oyunlar, platformlar arası belgeseller, yerel (konuma dayalı) belgeseller, belgesel oyunları (docu-games), yaygın medya olarak tanımlanan projeleri kapsamaktadır. Bu platform i-Docs’u, “gerçek” olanla bağlantı kurma niyetiyle başlayan ve bu amacı gerçekleştirmek için etkileşimli dijital teknolojiyi kullanan herhangi bir proje olarak tanımlamaktadır. Projelerin ortak yanı, dijital interaktif teknoloji ile belgesel pratiği arasındaki bu kesişimdir. i-Docs’a göre, bu ikisinin bir araya geldiği yerde, izleyiciler belgesel içinde aktif araçlar haline gelirler ve ortaya çıkacak ürünü etkileşimleri yoluyla ortaya çıkarır ve çoğu zaman içeriğe katkıda bulunurlar. Belgeselin ortak dünyamız hakkında hikayeler anlatmak olduğunu ifade eden i-Docs, belgeseli izleyiciyle birlikte yaratılan bir şey haline geldikçe hangi fırsatlar ortaya çıktığı sorusunu merkeze aldıklarını belirtir (i-Docs, 2022).

## 6. İnteraktif Belgeseller

Docubase ve i-Docs platformlarında dünyanın çeşitli bölgelerinden etkileşime dayalı belgesel film örneklerini ve bunlara ilişkin haber ve yorumları keşfetmek mümkündür. Bu çalışmada erişilebilirlik açısından daha çok projeye yer veren Docubase platformunda öne çıkan interaktif filmlerden bazı örneklerle yer verilmiştir.

### 6.1. One Day on Earth

Kyle Ruddick'in 2012 yapımı *One Day on Earth* (*Yeryüzünde Bir Gün*) filmi, dünyanın her ülkesinden aynı günde geçen 24 saatlik bir zaman dilimini yakalayan katılıma dayalı bir belgeseldir. Dünyanın dört bir yanından binlerce film yapımcısı, eşsiz evrensel insanlık görünümünü oluşturmak için bir araya getirilen benzersiz yaşam deneyimlerini yakalamaya çalışmıştır. Tek günde çekilmiş, dünyadaki her ülkeden yaşamı belgeleyen videoları bir araya getiren *One Day on Earth*, dünya çapındaki deneyim çeşitliliğini vurgulamaktadır.

**Resim 1.:** *One Day On Earth* filminden bir kare.



**Kaynak:** <https://www.onedayonearth.org/>

*One Day On Earth* projesi 2008'de başlamış ve 2010'da ilk kez dünya çapında kitle kaynaklı bir belgesel film oluşumunu yaratmıştır. O zamandan beri grup her yıl dünyanın dört bir yanından gelen katkılardan bir araya gelen bir film üretmektedir. Web sitesinde, film yapımcılarının bakış açılarının daha fazla araştırılması için bireysel filmler tam olarak mevcuttur. Coğrafi etiketli video katkıları, ziyaretçilerin dünyayı keşfederek arşive erişmelerine, dünyanın her köşesinden yüklenen katılımcı videolarını izlemelerine olanak tanır. Tüm bu özellikleriyle film interaktif belgeseller içinde katılım biçimi açısından yaygın kategorinin bir örneğini temsil etmektedir. Filmin içeriğinin büyük bir bölümü toplulukların, gönüllü yapımcıların katılımıyla oluşturulmuştur. Gönüllü film yapımcılarından insanlığın hem zorluklarını hem de umutlarını görebildiğimiz *One Day on Earth* dünyanın büyük ölçüde birbirine bağlı olduğunu göstermektedir (Docubase, 2022b).

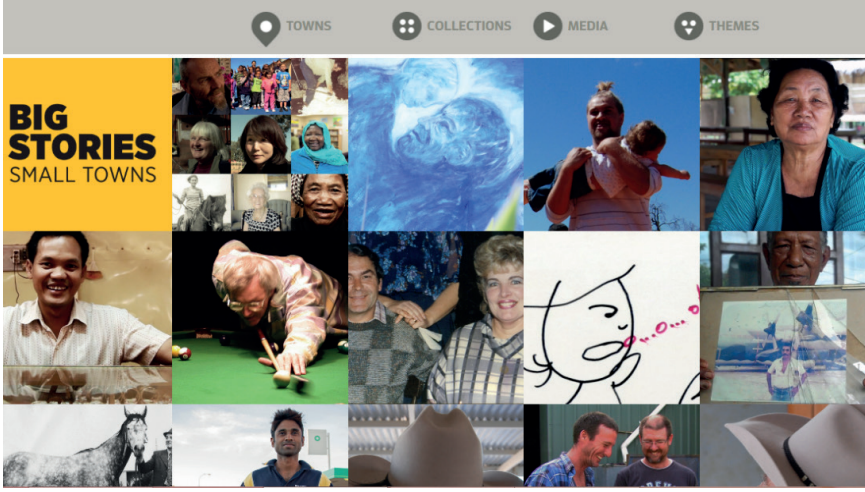
### 6.2. Big Stories, Small Towns

Katılımcı belgesel olan *Big Stories, Small Towns* (*Büyük Hikâyeler, Küçük Kasabalar*, 2008), Avustralya ve Asya Pasifik'teki küçük kasaba toplulukları ile orada ikâmet eden film yapımcıları arasında devam eden bir iş birliğidir. Küçük kasabalardaki topluluk yaşamını araştıran çevrimiçi ve katılımcı bir belgesel dizisi olan projenin yapımcısı Big Stories Co. ve ana fon sağlayıcı Screen Australia'dır.



Film yapımcıları birkaç ay boyunca küçük bir kasabada yaşamış ve topluluğun hikâyelerini yakalamak için yerel halkla birlikte çalışmıştır. Film yapımcıları, yerel sakinlerin Big Stories web sitesine kendi içerikleriyle katkıda bulunabilmeleri için atölye çalışmaları yürütmektedir. Fotoğraf denemeleri, sözlü tarihler ve topluluk tarafından oluşturulan görüntüler, Big Stories web sitesinin içeriklerindedir. İşbirliğinin amacı “küresel etkiye sahip yerel hikâyeler” yaratmaktır (Docubase, 2022c).

**Resim 2.:** Big Stories web sitesi farklı kasabalardan hem film yapımcılarının hem de katılımcıların ürettiği içerikleri kategorize ederek bir araya getirmiştir.



**Kaynak:** <http://bigstories.com.au/>

Proje, başka kasabaların da projeye dâhil olmasıyla gelişmeye devam etmektedir. Yapımcı Martin Potter, Big Stories’in kalbinde, topluluklar ve bölgede yerleşik film yapımcıları arasındaki işbirliğinin yer aldığı söylerken ona göre hikâyeler topluluklar hakkında değil, onlarla birlikte yapılır (Docubase, 2022c). Bu özelliğiyle *Big Stories, Small Towns* filmi katılım biçimine göre yaygın kategorideki interaktif belgeselin farklı bir örneğini sergilemektedir.

### 6.3. Kusunda

2021 yapımı *Kusunda* (Felix Gaedtke, Gayatri Parameswaran, Gyanı Maya Kusunda vd.), bir dilin ortadan kaybolmasını ve yeniden canlanmasını araştıran, sesle yönlendirilen sanal gerçeklik deneyimine dayanan belgeseldir. *Kusunda*, Nepal’de tüm zorluklara rağmen ana dillerini canlandırmak için çalışan, birbirine sıkı sıkıya bağlı bir yerli topluluk ve ortak yaratıcıların iş birliğine dayanmaktadır. Nepal’deki *Kusunda* topluluğuyla birlikte oluşturulan, belgeye dayalı, sesli bir sanal gerçeklik deneyimi olan film, izleyicileri nesli tükenmekte olan bir yerel dili konuşmaya davet etmektedir. Filmde *Kusunda* şamanı Lil Bahadur, yerli ana dilini unutmuştur, torunu Hima ise bu dili yeniden canlandırmak ister.



**Resim 3.:** Kusunda filmi, yerel bir bölgede geçen hikâyeyi, dijital teknolojik araçlar ile oluşturulan dijital mekanlarla birleştirerek melez bir ortam yaratmaktadır.



**Kaynak:** <https://docubase.mit.edu/project/kusunda/>

Kusunda, Unity, Blender ve Tilt Brush gibi bir dizi ileri dijital teknolojik sistem ve araçlar kullanılarak oluşturulmuştur. Ana karakterler hacimsel videoyu yakalayabilmek için bir sensör, DLSR ve DepthKit ile Microsoft Kinect Azure kullanılarak filme alınmıştır. Çevredeki ortam fotogrametri (fotoğraflı haritalık) kullanılarak çekilmiştir. Karakterin anıları ise 3D animasyonlarla ve Tilt Brush kullanılarak yeniden yaratılmıştır. Tüm animasyonlar, bir OptiTrack sistemi ile hareket yakalama sistemi kullanılarak çekilmiştir. Konuşma tanıma için eğitilmiş bir sinir ağı, kullanıcının anlatı boyunca yolunu çizen, hikâye dünyalarının ve belirli kelimelerle ilgili anıların kilidini açan ses tabanlı etkileşimleri etkinleştirmiştir (Docubase, 2022d). Sürükleyici türdeki interaktif belgesellerin bir örneği olan Kusunda, yarattığı dünya ile kullanıcının anlatıya tam olarak dâhil olmasını istemektedir. Sanal gerçeklik teknolojisine dayanan belgeselde, izleyiciler de sanal gerçeklik deneyimi ile filmin içine sürüklenebilmektedir.

#### 6.4. Hollow

Elaine McMillion Sheldon'un 2013 yapımı interaktif belgeseli *Hollow*, Batı Virginia'daki McDowell County sakinleriyle birlikte, Amerika Birleşik Devletleri'nin kırsal kesimlerindeki düşen nüfusun hikâyesini anlatmaktadır. 2013 yılında McDowell County'nin nüfusu, yüzyılın ortalarında 100.000 olmasına rağmen, 22.000'e düşmüştür. Birçok genç Batı Virjinyalı - proje yöneticisi Elaine McMillion Sheldon dâhil - başka yerlerde fırsat aramak için yetişkinliğe ulaştıktan sonra eyaleti terk etmiştir. Bu durum Amerika'nın kırsal bölgelerde hâlâ devam eden bir eğilimdir.

**Resim 4.:** Hollow filminden bir kare.



**Kaynak:** <https://docubase.mit.edu/project/hollow/>

Tasarımcılar, geliştiriciler, veri görselleştirme sanatçıları, topluluk organizatörleri ve gazetecilerden oluşan 10 kişilik bir grup olan *Hollow* ekibi, 2012 yazında McDowell County’de dört ay geçirmiş ve topluluğun hikâyesini belgelemek için yerel halkla birlikte çalışmışlardır. Yerel bir lisedeki aylık atölye çalışmaları sırasında, sakinler projenin temalarını geliştirmek ve McDowell ilçesine yönelik isteklerini belirlemek için McMillion Sheldon ile iş birliği yapmıştır.

*Hollow*, topluluk tarafından oluşturulan videoyu McMillion Sheldon tarafından çekilen görüntülerle birleştiren bir HTML5 belgeseli olarak tanımlanmaktadır. McDowell ilçe sakinlerinin otuz video portresi sağlık, topluluk aktivizmi ve kömür endüstrisinin etkisi gibi konuları ele alan beş tematik bölüme ayrılmıştır. Proje, dinamik veri görselleştirmelerinden yararlanmış, bunun yanında kullanılan istatistikler kişisel anlatılarla dengelenmektedir. *Hollow* için ilk finansman kitle fonlamasından sağlanmıştır. Başlatılan Kickstarter kitle fonlama kampanyasından 28.000 \$ toplanmıştır. Tribeca Film Enstitüsü’nün Yeni Medya Fonu ve Batı Virjinya Beşeri Bilimler Konseyi’nden gelen bağışlar ile bütçe tamamlanmıştır (Docubase, 2022e). *Hollow* yapım sürecinden içeriğin oluşturulma aşamasına kadar baştan sonra topluluk katılımının desteğiyle yapılan yeni dönem belgesel filmin en etkili örneklerinden birini sunmaktadır.

### 6.5. 18 Days in Egypt

Mısır’daki Arap Baharı’nın katılımcıları ve görgü tanıkları tarafından oluşturulan binlerce video, fotoğraf, e-posta ve tweet içeren etkileşimli belgesel *18 Days in Egypt* (Mısır’da 18 Gün, 2011), Mısırlıların hikâyeyi kendi bakış açılarından anlatabilmeleri için güçlü bir ifade aracı sağlamıştır. Etkileşime dayalı güçlü bir kullanıcı deneyimi

ve 21. yüzyılda demokrasi üzerine diyaloga katkıda bulunan *18 Days in Egypt*, ortaya koyduğu görsel çeşitlilikle bir yaşam mozaği yaratmaktadır (Docubase, 2022f).

**Resim 5.:** *18 Days in Egypt* filminden bir kare. Altyazı: “Geçmiş belgelemek için cep telefonumla fotoğraf çektim”



**Kaynak:** <https://docubase.mit.edu/project/18-days-in-egypt/>

2011’de gazeteci Jigar Mehta ve geliştirici Yasmin Elayat, Mısır Devrimi’nin hikâyelerini olduğu gibi yakalayan çevrimiçi bir platformda iş birliği yapmıştır. İkili, Kahire’nin Tahrir Meydanı’nda protesto gösterileri yapan ve dünyanın dört bir yanında devrimi izleyen insanlar tarafından oluşturulan tweetlerde, cep telefonu videolarında ve diğer medyalarda tarihin ortaya çıktığını görmüştür. Mehta ve Elayat, Mısır’ın dijital çağın ilk “gerçek zamanlı” devrimlerinden birini yaşadığını gözler önüne sermiştir (Docubase, 2022f).

Projeleri, etkileşimli hikâye anlatımı platformu GroupStream üzerine inşa edilmiş, kitle kaynaklı *18 Days in Egypt* filmi belirli bir konuya odaklanan bir akış (resim, video veya metin koleksiyonu) oluşturarak herkesi bu projeye katkıda bulunmaya davet etmiştir. Site ziyaretçileri akıştan akışa atlarken, devrime ilişkin birden çok bakış açısıyla etkileşime girebilmektedir (Docubase, 2022f).

## 6.6. Unspeak

Tommy Pallotta’nın 2013 yapımı *Unspeak* filmi “dil manipülatif gücünü araştıran interaktif bir belgesel” olarak kendini tanıtmaktadır. Film, sözcüklerin etrafımızı tanımladığı ve seçtiğimiz sözcüklerin dünyamızı şekillendirdiği düşüncesinden hareketle belirli konulara ilişkin algılarımızı özenle seçilmiş terminoloji içinde hapseden kelimelerin anlayışımızı engelleyen kelimeler olarak nasıl işlev gördüğünü incelemektedir. Örneğin, haber medyası ekranlarımızı “Terörle Savaş” ifadesiyle doldurarak, küresel çatışma anlayışımızı nasıl sağlamlaştırır? Hükümetlerin “Tasarruf Önlemleri” çağrıları, yönetilen mali krizle ilgili duygularımızı nasıl etkiler? *Unspeak*, bu gibi sorularla kelimelerin ardındaki anlamı ve bazen de anlamsızlığı incelemeyi

amaçlamaktadır (Docubase, 2022g).

**Resim 6.:** Unspeak filminin birinci bölümü Words Are Weapons



**Kaynak:** [http://unspeak.submarinechannel.com/episodes/words\\_are\\_weapons](http://unspeak.submarinechannel.com/episodes/words_are_weapons)

*Unspeak* belgeseli İngiliz gazeteci Steven Poole'un aynı adlı kitabına dayanmaktadır. Unspeak, kelimeleri yapı bozuma uğratan bir dizi kısa filmle, dilin gerçeği açıkladığı kadar gizleme gücüne de odaklanmaktadır. Kısa filmlere ek olarak, etkileşimli proje, çeşitli kelimelerin ve ifadelerin fiili kullanımlarının veri görselleştirmelerini de kullanır. Ayrıca, kullanıcıların *Unspeak* sözlüğüne yeni kelimeler ekleyebileceklerinin, topluluk katılımına dayanan katılımcı bir yönü de vardır (Docubase, 2022g).

Kısmen aktif uyarlamalı interaktif belgesel türüne giren *Unspeak* filmi kullanıcıların yarı-açık katılımına izin vermektedir. İzleyiciler/kullanıcılar filmin içeriğine müdahale edemez, ancak oluşturulan sözlükle içeriğin geliştirilmesine katkı sağlayabilirler. Bu türde filmleri her zaman belirli bir kategoriye dahil etmek mümkün olmayabilir, interaktif belgeseller çok farklı özellikleriyle bu kategorilerin sınırlarını genişletebilir ya da sınırlandırabilir.

## 7. Sonuç

İçinde yaşadığımız süreçte, belgesel film yapımında teknolojik, ekonomik, politik ve sanatsal açıdan önemli değişimler yaşanmaktadır. Yaşadığımız çağın temel özelliği olan melezleşme belgesel sinemanın üretim tarzından filmlerin anlatısına ve sanatsal yönlerine kadar her aşamada ortaya çıkmaktadır. Belgesel film her şeyden önce bir terim olarak farklı boyutlarıyla yeniden tartışılmakta ve farklı anlatı özellikleri ve yapım unsurları sebebiyle net bir tanımı yapılamamaktadır. Yapılan bunca tartışma ve kavramsallaştırma çabaları, yaşadığımız çağın ve toplumun gerçeklerini ele alıp tartışan ve bunu yaparken de farklı anlatım biçimlerini ortaya koyan belgesel sinemanın, günümüzde oldukça güçlü bir anlatım aracı olarak yükselişiyle ilişkilidir. Belgesel sinema muhalif bir temsil biçimi olması, kendine özgü üretim koşulları ve görece kurmaca filmlere göre daha az ticari getirisi olması gibi nedenlerle sinema endüstrisinin biraz daha dışında yer almaktadır. Bu nedenle yeteri kadar ilgi ve destek

görmeyen belgesel sinemanın en büyük sınırlılıklarından biri finanstır.

Küreselleşmenin yoğun bir şekilde etkisini hissettiğimiz süreçte, uluslararası ilişkiler ve dijital medyanın da sunduğu hatırı sayılır olanaklar belgesel sinemacıları alternatif mecralara yönlendirmektedir. İş gücü yapısı itibarıyla daha çok imece yönteminin olduğu belgesel film yapımı yeni medyanın etkileşimlilik özelliğini oldukça işlevsel olarak kullanmaktadır. Bunun en somut örneklerinden biri de çevrimiçi yapım, dağıtım, gösterim platformlarıdır. Henüz sayıca az olmakla birlikte, belgesel sinemacılar çevrimiçi finans platformlarını kullanarak, projelerine ilgi gösterecek insanlardan ya da kurumlardan maddi destek alabilmekte ve kendi izleyicisine ulaşabilmektedir. Bu platformlar finans kaynağı olmanın yanı sıra belgesel sinemacıların ele aldıkları konuyu kamusal bir platforma taşımaları anlamında da önemlidir. Kendi içinde birtakım sınırlılıkları taşısa da bu yolla daha çok kişi film yapmakta, demokratik ve katılımcı bir kültürün oluşmasına katkı sağlanmaktadır.

Dijital teknoloji ile üretim araçları daha geniş bir kesimin kullanımına olanak tanımaktadır. Bu sayede bağımsız üretimler ve yaratıcı yapımlar artış göstermektedir. Bağımsız üretim yapan belgesel sinemacılar ele aldıkları konuların seçiminde ve yaratıcı süreçte daha özgür olabilmekte, böylelikle yenilikçi kişisel çalışmalar ve deneysel çalışmalar ağırlık kazanmaktadır. Yeni dijital medya araçları ve buradaki pratiklerden ortaya çıkan dijital kültürün belgesel sinemadaki en belirgin yansımalarından biri de interaktif/etkileşimli belgeseller gibi yeni türlerin ortaya çıkmasıdır. Bu filmler her şeyden önce klasik bir anlatı tarzı olarak uzunca bir süre belgesel filmlerde kullanılan dış-ses ya da röportajlarla desteklenen açıklayıcı tarzdan oldukça farklı bir anlatı tarzına sahiptir. Belgesel sinema tarihi içinde bu anlatımı kıran gözlemsel, katılımcı ya da düşününsel tarzda sayısız filmler yapılmıştır. Ancak interaktif belgesel filmler, belgeselin doğası gereği izleyiciyi gerçekle bağlantı kurma konusundaki misyonuna daha yenilikçi deneyimler eklemiştir. İzleyiciler interaktif belgesellerde yalnızca seyretme eyleminin ötesine geçerek, içeriklerin üretilme ve izleme sürecinde de birer aktif katılımcı konumuna yerleşmiştir. Giffreu'nun belirttiği üzere (2022) bu filmler, gerçekliğin temsili için yeni bir mantık önermektedir. Belgesel sinemacı gerçekliğin temsilinden ziyade gerçekliğin tartışılmasında ve biçimlenmesinde izleyiciyi önemli bir bileşen olarak konumlandırmaktadır. Bu yaklaşım ise belgesel sinema geleneği içinde gelişen izleyiciyi yaşadığı gerçeklik üzerine düşünme, eleştirme ve harekete geçirme gibi temel ilkelerle uyum içindedir. Bu nedenledir ki interaktif filmler kurmaca filmlerden ziyade belgesel sinema içinde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Her geçen gün artan yenilikçi ve yaratıcı belgesel filmler, film yapımcısı ve izleyici arasındaki iş birliğiyle gelişmeye devam etmekte ve günümüz toplumlarında birlikte yeni hikâyeler anlatmanın ve bu hikâyeleri paylaşmanın yeni yollarını bizlere göstermektedir.



## MAKALE BİLGİ FORMU

**Yazar(lar)ın Katkıları:** Yazar çalışmaya %100 katkı sunmuştur

**Çıkar Çatışması Bildirimi:** Yazar tarafından potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.

**Destek/Destekleyen Kuruluşlar:** Bu araştırma için herhangi bir kamu kuruluşundan, özel veya kar amacı gütmeyen sektörden hibe alınmamıştır.

**Etik Onay ve Katılımcı Rızası:** “*Dijital Dönemde Belgesel Film Yapımındaki Yenilikler Üzerine Bir Değerlendirme*” başlıklı çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir. Yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulduğu, toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmadığı yazar tarafından beyan edilmiştir.

## Kaynakça

- Ak, M. (2021). Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu üzerinden interaktif belgesellere bakmak. *Etkileşim*, Sayı 7, (ss. 170-189). DOI: 10.32739/etkileşim.2021.7.123
- Arda, Ö. (2015). Belgesel filmde yeni yaklaşımların "ıfda doclab 2010-2015 belgesel film örneklemini üzerinden yapısal ve kullanım özelliklerine göre içerik analizi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Sayı 48 (ss.1-23). DOI: 10.17064/iüifhd.35647
- Baker, M. (2006). *Documentary in the digital age*. London: Focal Press.
- Bernard, S. (2007). *Documentary storytelling*. London: Focal Press.
- Binark, M. (2014). Giriş. In. Binark, M. (Ed.), *Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri* (15-26). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bordwell, D & Thompson, K. (2012). *Film sanatı* Yılmaz, E & E. S. Onat, E.S. (Çev.). Ankara: De Ki Yayınları.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1985). *The classical Hollywood cinema film style & Mode of production to 1960*. Columbia University Press.
- Broderick, P. (2012, April, 07). Welcome to the new world of distribution. <http://www.peterbroderick.com/writing/writing/welcometotheneewworld.html> adresinden alındı.
- Çelik, Ş. (2011). *Kültür endüstrisi*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Docubase (2022a). An interactive curated database of the people, projects, and technologies transforming documentary in the digital age. <https://docubase.mit.edu/> adresinden alındı.
- Docubase (2022b). One day an earth. <https://docubase.mit.edu/project/one-day-on-earth/> adresinden alındı.
- Docubase (2022c). Big stories, small towns. <https://docubase.mit.edu/project/big-stories-small-towns/> adresinden alındı.
- Docubase (2022d). Kusunda. <https://docubase.mit.edu/project/kusunda/> adresinden alındı.
- Docubase (2022e). Hollow. <https://docubase.mit.edu/project/hollow/> adresinden alındı.
- Docubase (2022f). 18 days in Egypt <https://docubase.mit.edu/project/18-days-in-egypt/> adresinden alındı.
- Docubase (2022g). Unspeak. <https://docubase.mit.edu/project/unspeak/> adresinden alındı.
- Ellis, J.C. & McLane, B. (2005). *A new history of documentary film*. New York: Continuum.
- Erkılıç, H. & Toprak, A. G. (2012). Belgesel sinemanın alternatif dağıtım ve gösterim olanağı olarak internet. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 2 (2), 10-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/13009/156736>
- Erkılıç, H. & Toprak, A. (2013). Kitleleşme fonlamasının Türkiye'de belgesel sinema üzerindeki olası etkileri, *Yeni Medya Çalışmaları I. Ulusal Kongre Kitabı*, (ss.



- 292-306). ISBN: 978-605-6269-3-0.
- Ersoy, M. (1984). *Üretim tarzlarının eklemlenmesi üzerine*. Ankara: Birey ve Toplum Yayıncılık.
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, University of London. London, PhD Dissertation. [https://research.gold.ac.uk/id/eprint/7997/1/Cultural\\_the-sis\\_Gaudenzi.pdf](https://research.gold.ac.uk/id/eprint/7997/1/Cultural_the-sis_Gaudenzi.pdf) adresinden alındı.
- Gifreu, A. (2022, Jun, 10). Arnau Gifreu. <https://docubase.mit.edu/playlist/the-interactive-documentary-my-life-my-passion-my-playlist/> adresinden alındı.
- Gifreu, A. (2011). The interactive documentary. Definition proposal and basic features of the new emerging genre. *Mcluhan Galaxy Conference Proceedings*, (pp. 367-378). [https://www.researchgate.net/publication/334644135\\_The\\_interactive\\_documentary\\_Definition\\_proposal\\_and\\_basic\\_features\\_of\\_the\\_new\\_emerging\\_genre](https://www.researchgate.net/publication/334644135_The_interactive_documentary_Definition_proposal_and_basic_features_of_the_new_emerging_genre) adresinden alındı.
- Glynne, A. (2011). *Belgeseller: Nasıl yapılır nasıl dağıtılır*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Hemer, J. (2011). *A snapshot on crowdfunding*. Germany: Fraunhofer ISI.
- Hight, C. (2008). The field of digital documentary: A challenge to documentary theorists. *Studies in Documentary Film*. 2 (1). DOI: 10.1386/sdf.2.1.3\_2
- Hill, A. (2008). Documentary mode engagement. In Austin, T. & Jong. W. (Ed.), *Rethinking documentary* (pp. 217-232). London: Open University Press.
- Hogart, D. (2006). *Realer then reel: Global direction in documentary*. USA: University of Texas Press.
- i-Docs (2022). What is an “i-doc”? <http://i-docs.org/about-interactive-documentary-idocs/> adresinden alındı.
- Jacobs, L. (1979). *The documentary tradition*. New York: W.W. Norton & Company.
- Jenkins, H. (2016). “*Cesur yeni medya*” teknolojiler ve hayran kültürü. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kilborn. K. & Izod, J. (1997). *An introduction to television documentary*. New York: Manchester University Press.
- Kuruoğlu, H. & Akçora, E. (2017). Beyaz perdeden dijital ortama belgesel filmin serüveni. İçinde H. Kuruoğlu, H. & Parsa, A. F. (Ed.), *Belgesel filmde zamanın ruhu: Belgesel filmde değişen anlam ve anlatım*. (ss. 7-30). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Laughey, D. (2010). *Medya çalışmaları*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Musser, C. (2003). Cinema verite. In Smith, G. N. (Ed.), *Dünya sinema tarihi* (ss. 598-605). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nash, K. (2021). *Interactive documentary: Theory and debate*. Routledge.
- Okay, A. (1997). Sponsorluk ve belgesel film sponsorluğu. İç. Sönmez, N. (Ed.), *Belgesel sinema üzerine*. İstanbul: Tayf Basım.
- Pramaggiore, M. & Wallis T. (2008). *Film a critical introduction*. London: L. King Publishing.

- Prince, S. (2002). True lies: Perceptual realism, digital images and film theory. In Graeme, T. (Editor). *Film cultures reader*. Florence: Routledge.
- Rosenthal, A. (2011). *Succeeding as a documentary filmmaker: A guide to the professional world*. US: Southern Illinois University Press.
- Ryan, K. M., Staton, D. & Matthews, T.R. (2022). *Interactive documentary: Decolonizing practice-based research*. Routledge.
- Saunders, D. (2010). *Documentary*. London: Routledge.
- Salman, S. (2021). Dijitalleşen medyada interaktif belgesel: You Vs. Wild örneği üzerinden bir inceleme, 5. *Uluslararası Bilimsel Çalışmalar Kongresi*, (ss.70-71).
- Tağ Kalafatoğlu, Ş. (2019). Dijital etkileşim teknolojilerinin belgesel filmlerde oluşturduğu dönüşümler: Etkileşimli belgeseller. İçinde *ERASMUS Eğitim ve Sosyal Bilimlerde Uluslararası Akademik Çalışmalar Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı*. (ss. 179-202). Elâzığ: Asos Yayınları.
- Vicente, A. (2008). Documentary viewing platforms. In Austin, T. vd. (Ed.), *Rethinking documentary*. London: Open University Press.