

BERTOLT BRECHT'İN EPİK TİYATROSU ÜZERİNDEN İTERAKTİF BELGESELLERE BAKMAK

Musa AK*

Gönderim Tarihi: 23.01.2021 - Kabul Tarihi: 01.04.2021

Ak, M. (2021). Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu üzerinden interaktif belgesellere bakmak. *Etkileşim*, 7, 170-189. doi: 10.32739/etkilesim.2021.7.123

Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.

Öz

Dijital çağ olarak adlandırılan 21. yüzyılda belgesel sinema hem içerik açısından hem de biçimsel açıdan çok fazla değişim geçirmiş, arayüzler ve ekranlar gösterim mecrası olmalarının dışında anlatının kurulduğu alanlar haline gelmiştir. Böylece belgesel filmlerin üretim ve seyir boyutları değişmiş, geleneksel anlatı özelliğine sahip belgesellerin yerini artık yönetmenin, tasarımcıya, izleyicinin ise katılımcı/kullanıcıya dönüştüğü interaktif belgeseller almaya başlamıştır. Bu bağlamda Walter Benjamin'in epik tiyatro için söylediği 'yeni teknik biçimlerle uyumludur ve teknolojinin doruk noktasıdır' biçimindeki yaklaşımı çalışmanın çıkış noktası olarak alınmıştır. Çünkü Bertolt Brecht'in epik tiyatro anlayışı özellikle 1960'lı yılların başından itibaren yönetmenleri etkilemiş ve film yapım anlayışlarını şekillendirmiştir. Seyirciye, izlediği görüntülerin tasarlanmış bezemlerle oluşturulan bir film olduğunu hissettirmek isteyen yönetmenler, mimesisi yok etmek ve özdeşleşmeyi kırmak için Brecht'in estetik anlayışından faydalanmıştır. Bu bağlamda, günümüzde yeni iletişim teknolojileriyle gerçekleştirilen yönetmen ve izleyici için farklı olanakların kapısını aralayan interaktif belgesel örneği olan *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014), Bertolt Brecht'in epik tiyatro anlayışı üzerinden değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: belgesel film, interaktif belgesel, Brecht estetiği, epik tiyatro.

LOOKING AT INTERACTIVE DOCUMENTARIES THROUGH BERTOLT BRECHT'S EPIC THEATER

Musa AK*

Received: 20.11.2021 - Accepted: 01.04.2021

Ak, M. (2021). Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu üzerinden interaktif belgesellere bakmak. *Etkileşim*, 7, 170-189. doi: 10.32739/etkileşim.2021.7.123

This study complies with research and publication ethics.

Abstract

In the 21st century, which is called the digital age, documentary cinema has undergone many changes in terms of both content and form. Apart from being a display medium, interfaces and screens have become spheres where the narrative is constructed. Thus, the production and viewing dimensions of documentary films have changed and traditional narrative documentaries have started to be replaced by interactive documentaries. In these documentaries, the director becomes the designer and the viewer becomes the participant/user. In this context, Walter Benjamin's approach to epic theater, which he believes is compatible with new technical forms and is the culmination of technology, is the starting point of this study. Because especially since the early 1960s, Bertolt Brecht's understanding of epic theater has influenced directors and shaped their understanding of filmmaking. The directors who wanted to make the audience feel that the images they see in a film were made with designed decorations, used Brecht's aesthetic understanding to destroy mimesis and break identification. In this context, *Seven Digital Deadly Sins* (2014), which is an example of an interactive documentary developed with new communication technologies and opens the door to different possibilities for the director and the audience, is evaluated through Bertolt Brecht's understanding of epic theater.

Keywords: documentary film, interactive documentary, Brecht aesthetics, epic theater.

* PhD Student, İstanbul University, Institute of Social Sciences,
musaak@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0167-4608

Giriş

Sinema ortaya çıktığı günden itibaren teknolojik gelişmelerle yoluna devam etmiştir. Çünkü sinema doğası itibarıyla teknolojiye son derece bağımlı bir sanattır. Üretim sürecinden tüketim sürecine kadar çok sayıda farklı işlem den geçerek izleyiciyle buluşmaktadır. Sinemanın gerçekliğe bağlı tarafı olan belgesel filmler de diğer türlerde olduğu gibi her dönem teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak farklı biçimler ve estetik kaygılar altında yoluna devam etmiştir. Kameraların ve ses kayıt cihazlarının küçülmesi, taşınabilir hale gelmesi, sinema salonlarının yapısının değişmesi ve son olarak günümüzde dijital platformların yaygınlaşması belgesel filmin yapısını da farklı bir boyuta taşımıştır. Çünkü ortaya çıkan bu gelişmeler izleyicilerin medya okuryazarlığını artırırken, farklı seçeneklerin sunulması izleyicinin beklentilerinin de farklılaşmasına neden olmuştur. Yani günümüzde sinemanın başlangıç yıllarında izlediği hareketli görüntüden büyülenen izleyiciden çok daha fazlası vardır. Bu durum aynı zamanda yönetmenlerin izleyicileri etkilemek adına farklı arayışlar içine girmesine neden olmuştur. Özellikle dijital mecraların artması ve *YouTube* gibi bir platformun varlığı farklı anlayışa sahip çok sayıda belgeselin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Çünkü *YouTube* herkesin, kendi belgesellerini yayınlamasına ve izleyiciyle buluşturmasına imkân vermektedir. Dijital platformların yaygınlaşması belgesel filmlerin yapısını fazlasıyla etkilemiş ve belgeseller artık *YouTube*'de en çok izlenen görsel içerikler olan video kliplere benzemeye başlamıştır. Yoğun müzik kullanımı, hareketli kameralar, yavaşlatılmış görüntüler tam anlamıyla belgeseli özgün yapısından uzaklaştırarak farklı bir yapıya bürünmesine neden olmuştur. Yani Manuel Castells'in (2008: 441) ifade ettiği gibi "küresel erişime sahip, bütün iletişim araçlarını birleştiren, karşılıklı etkileşim potansiyeline sahip yeni bir elektronik iletişim sisteminin ortaya çıkışı kültürümüzü ebediyen değiştiriyor". Bu değişimden kaçınılmaz olarak belgesel sinema da nasibini almıştır. Özellikle 2000 sonrası dönemde dijital teknolojinin de etkisiyle belgesel filmlerin üretimi artmış, yeni medya mecraları sayesinde filmler daha fazla izleyiciye ulaşmıştır. Yapılan belgesellerin çoğunda biçimsel tercihler, Aristocu bir anlayışla izleyicinin filmle özdeşleşmesine yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Ancak arayüz üzerinden tasarlanan interaktif belgesellerde durum farklılaşmış ve filmin yapımı arayüze taşınırken, daha çok Brecht'çi bir yaklaşımla izleyicinin filme yabancılaşmasını sağlayan doğrusal olmayan ve epizotlardan oluşan bir anlatım tercih edilmiştir. Yani geleneksel belgesel anlayışından üretim ve gösterim boyutuyla farklılaşan bir yapı ortaya çıkmış, bu yapı bilgisayar ortamında tasarlanmıştır. Lev Manovich'in (2018: 66) de söylediği gibi "bilgisayar çok amaçlı bir makine olmaktan çıkıp, kültürel araca dönüşmüş ve kendine özgü bir dil oluşturmuştur". Bilgisayar ortamında tasarlanan belgesel filmler geleneksel belgesellerden farklı olarak etkileşimlilik özellikleriyle izleyiciye farklı bir yapı sunarak onu ekran karşısında pasif konumdan çıkararak aktif bir konuma getirmektedir. Başka bir ifadeyle bilgisayar ortamında tasarlanmış belgeseller "(...) başka bir dünya, yeni düzenlenmiş bir dünya, inşa edilmiş, düşünülmüş tasarlanmış bir dünya sunar ve biz seyirci olarak genellikle bu 'yapay zekâ' bataklığında kaybolmaktan zevk alırız" (Frampton,

2013: 19). Çünkü izleyici aktif bir şekilde izleyeceği içeriği seçebilmekte ve istediği görüntüyü istediği zaman istediği sırayla izleyebilmektedir. Bu durum Bertolt Brecht'in epik tiyatrosunu akla getirmektedir.

Bu bağlamda çalışma kapsamında amaçlı örneklem tekniğiyle belirlenen *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) adlı interaktif belgesel, Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu üzerinden nitel araştırma tekniklerinden betimsel analizle incelenmiştir. Betimsel analiz süreci şu şekilde işlemektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 239-240):

Elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler, önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır.

Belgesel Sinemanın Gelişimi

Belgesel sinema günümüze kadar gelen süreçte çok sayıda farklı gelişmeden etkilenmiştir. 1895 yılında yapılan ilk gösterimin üzerinden 125 yıl geçmiş ve belgesel sinema ilk gösterimden bu yana farklı bir boyuta evrilmiştir. Bu evrilmenin en önemli nedenlerinden biri kuşkusuz teknolojik gelişmeler olmuştur. Ancak bu durum belgesel filmlerin toplumsal, siyasal ve sanat alanındaki gelişmelerden etkilenmediği anlamına gelmez. Ortaya çıkan bu gelişmeler farklı zaman dilimlerinde farklı anlayışların ortaya çıkmasını sağlayarak belgesel filmlerin yapısı üzerinde etkili olmuştur. Burada belgesel filmin ortaya çıkış sürecine bakılacak olursa, aslında belgesel filmler bir anda ortaya çıkmamıştır. "Belgesel filmler, daha çok materyalist nedenlere bağlı olarak, bir zaman döneminin ötesinde ortaya çıkmıştır" (Rotha, 2000: 49). Bu süreçte kimi zaman bireysel ve amatör çalışmalar kimi zaman da profesyonel çalışmalar etkili olmuştur.

Sinemanın ilk yıllarında Lumière Kardeşler'in yaptığı çekimler belge görüntülerdir. Çünkü konularını gündelik hayattan seçmişler, var olan gerçekliği kayıt altına almışlardır. Bu dönemde ses ve görüntü kayıt teknolojisinin tam anlamıyla gelişmemiş olması yönetmenlerin hareket alanlarını kısıtlamış ve çekimler çoğunlukla sabit bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Roy Armes'in (2011: 25) da söylediği gibi "Lumiere sinemasının katı sınırları vardır. Onlar, uygun noktalara değişmez bir açıyla yerleştirdikleri kamera ile bir dakikadan fazla sürmeyen filmler çekmekten memnundurlardır". Lumière'lerin gerçekçi ve belgeselci yaklaşımının aksine Fransız illüzyonist Georges Méliès, sinemaya numara bir anlayış kazandırmış ve konuları, karakterleri üzerinde illüzyon numaraları yaparak izleyiciyi etkilemeyi başarmıştır. Ancak bu dönemde sinemanın gerçekçi tarafını oluşturan Lumière'ler tarafından çekilen filmler dramatik yapıdan oldukça uzak gündelik hayatı belgeleyen görüntülerdir. 1922 yılında Flaherty'nin *Kuzeyli Nanook* (1922) belgeselini yapmasıyla birlikte dramatik yapıya sahip ilk belgesel film ortaya çıkmıştır. Ancak 'belgesel' tanımının ya-

pılabilmesi için Flaherty'nin *Moana* (1926) belgeselini beklemek gerekecektir. Çünkü İngiliz Belge Okulu'nun kurucusu John Grierson bu belgeseli izledikten sonra belgesel filmi, "gerçekliğin yaratıcı bir şekilde işlenmesi" olarak tanımlamıştır (Rabiger, 2020: 25). Grierson'un yaptığı tanımlamadan da anlaşılacağı gibi belgesel film yönetmeni var olan gerçekliği kendi bakış açısıyla belli bir değerlendirmeden geçirerek izleyiciye sunar. Nichols'e (2017: 27) göre ise "(...) belgesel filmin hiçbir zaman çok kesin bir tanımının olmadığı söylenebilir. Ne kurgusal bir buluş ne de olgusal bir yeniden üretim olan belgesel, kaynağını tarihsel gerçeklikten alır ve kendine özgü bir bakış açısıyla temsil ettiği bu tarihsel gerçekliğe gönderme yapar". Nichols'ün de ifade ettiği gibi belgeseller yönetmenin kendine özgü bakış açısıyla konusunu aktarır. Marshal McCreadie'ye göre ise belgesel "(...) bir çeşit kök hücre gibidir: birçok farklı forma dönüşebilir ve tıpkı kök hücre araştırmaları gibi tartışmalı bir konudur" (akt. Saunders, 2018: 30). Ortaya konulan farklı yaklaşımlardan da anlaşılacağı gibi belgesel filmin net olarak, kesin çizgilerle tanımını yapmamız mümkün görünmemektedir. Bu sınırların çizilemezliği belki de belgesel filmin ne kadar yaratıcı bir alan olduğunun da önemli bir göstergesidir. Çünkü belgesel sinema özellikle teknolojik gelişmelere çok hızlı bir şekilde uyum sağlamaktadır. Bunun en iyi göstergesi aynı dönemlerde farklı ülkelerde, farklı içeriğe sahip belgesellerin yapılmasıdır aslında. Çünkü Flaherty, Grierson, Vertov ve Rutthman birbirlerinden oldukça farklı belgesel filmler çekmişlerdir. Flaherty ve Grierson zaman zaman karakterlerini müdahale ederek dramatik yapılarını kurarken, Vertov ve Rutthman ise müdahaleden uzak durmuşlar ve olanı olduğu yerde çekme yoluna gitmişlerdir.

Belgesel film yapımında en önemli gelişmelerden biri de kuşkusuz televizyonun yaygınlaşması olmuştur. Televizyonun yaygınlaşması ile birlikte televizyon estetiği gündelik hayatta yerini almaya başlamıştır. Ortaya çıkan bu durum, özellikle de 'aktüalite', yenilikçi yönetmenleri etkilemiştir. Fransa'da Jean Rouch, Edgar Morin ve Chris Marker'ın başını çektiği *Cinéma vérité*, Amerika Birleşik Devletleri'nde Richard Leacock, Albert Maysles ve Donn Alan Pennebaker'in oluşturduğu *Direct Sinema*, Kanada'da ise Terence Macartney-Filgat ve Stanley Jackson gibi yönetmenlerin öncülük ettiği *Candid Eye* anlayışları ortaya çıkmıştır. Bu üç anlayışın temel noktası teknolojinin gelişmesidir. Çünkü taşınabilir görüntü ve ses kayıt cihazlarının geliştirilmesi yönetmenlere oldukça önemli imkânlar sunmuş, yönetmenler çok az ekip ve ekipmanla hatta bazen kendileri, konularını kayıt altına almaya başlamıştır. Genellikle gözlemci bir anlayış benimseyen ve "duvardaki sinek" gibi olan yönetmenler, bazı filmlerinde katılımcı bir tavır da benimsemiştir. Sinemanın genel geçer sinematografik kurallarını bir kenara bırakmışlar tamamen yaşanan olayı kayıt altına alma yoluna gitmişlerdir. Zaur Mükerrrem'in (2016: 20) de söylediği gibi "gözlemci çekim türünde kameranın hedefinde bulunan vaka, sürekli olarak gelişmekte ve değişmekte olduğundan, ilk ve son pozisyonlar hayret edilecek derecede farklı olabilir". Bu nedenle *Cinéma vérité*, *Direct Sinema* ve *Candid Eye* yönetmenleri uzun süre kayıt yapma yöntemini benimsemişler ve sürekli

kameralarıyla notlar almışlardır. 1980'lerden sonra ise belgesel filmlerin özellikle gösterim mecralarının çeşitlenmesi, dijital çekim ve kurgu ekipmanlarının artmasıyla birlikte üretim sayısı da artmıştır. 1990'lar ve 2000'li yıllarla birlikte Michael Moore, Agnès Varda, Wim Wenders ve Werner Herzog gibi yönetmenlerin yaptıkları belgeseller, uluslararası film festivallerinde ses getirmiştir. Buradaki en önemli mesele ise yönetmenlerin az ekip ve ekipmanla filmlerini gerçekleştirmeleridir. Ayrıca bu durum yönetmenlerin daha özgür hareket etmesine de imkân vermiştir.

Ekranlar ve Arayüzler Çağında Belgesel Sinema

Dijital teknolojinin gelişimi ana akım sinemayı etkilediği gibi belgesel sinemayı da etkilemiştir. Çünkü dijitalleşmeyle birlikte belgesel filmlerin üretim, dağıtım ve gösterim süreçleri de farklı bir boyuta evrilmeye başlamıştır. James Clarke'ın (2012: 194) ifade ettiği gibi "dijital sinema mekanik dönemden ziyade bilgi çağının bir ürünüdür ve sosyal medya bazlı yapım şirketlerinden en büyük film stüdyolarına değin belli bir paradigma değişimine yol açmıştır". Yani dijital teknoloji hem ana akım sinema üzerinde hem de belgesel sinema üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahip olmuştur. Bu durumun en önemli nedenlerinden biri dijital teknolojinin herkese film yapma imkânı sunmasıdır. Örneğin, aynasız ve *DSLR* fotoğraf makineleri gibi alıcılar maliyetleri düşük olmasına rağmen, yüksek kalitede görüntü çekmektedir. Böylece herkes ekipmana sahip olmuş ve içerik üretmeye başlamıştır. Ancak burada öne çıkan mesele ise üretim süreci kadar gösterim sürecinin de değişmiş olmasıdır. Dijital dönem öncesinde çekilen içeriklerin televizyon ve sinema dışında gösterilecek bir mecrası yoktu. Günümüzde *Netflix*, *BluTV*, *puhutv*, *Amazon Prime Video*, *Exxen* ve *Gain* gibi dijital platformların yaygınlaşmaya başlaması üretilen içeriklerin gösterim imkânına kavuşmasını da sağlamıştır. Çünkü yapılan çekimler önceden ev ortamında belli bir arkadaş çevresi tarafından izlenebilir durumdaydı. Dijital platformların yaygınlaşmasıyla amatör içerik üreticileri de artık seslerini duyurmaya başlamıştır. Henry Jenkins'in (2016: 214) de söylediği gibi günümüzde "(...) amatör film yapımcıları cüzi bütçelerle ticari veya hemen hemen ticari nitelikte içerik üretiyorlar. Yalnızca 10 yıl kadar önce, yapması küçük bir servete mal olan özel efektleri kopyalayıp yapabiliyorlar". Profesyoneller gibi içerik üretilmesinin en önemli nedenlerinden biri ise kuşkusuz *YouTube*'dur. Çünkü *YouTube* çok sayıda enformasyonun olduğu dijital bir dünyadır. Bu dijital dünyada oluşan enformasyon denizinde, doğru bilgiye ulaşırsa bir okul gibi işlev görmektedir. Çoğu amatör film yapımcısı burada izlediği eğitim videoları sayesinde kurgu ve animasyon programlarını öğrenmekte ve profesyonel yapımların benzerlerini üretebilmektedir. Herkesin film yapmaya başlaması ve gösterim mecrasına sahip olması belgesel filmlerin anlatı yapıları üzerinde de etkili olmuştur. Çünkü daha öncesinde kendilerini ifade edemeyen amatörler, *YouTube* sayesinde kendilerini ifade etmeye başlamıştır. *YouTube*'da yapılan belgeseller yoğun müzik kullanımı ve yavaşlatılmış görüntülerle video klip estetiğini andıran bir yapıya sahip olmaya başlamıştır. Bunun en önemli nedeni ise daha fazla izlen-

me kaygısıdır. Bu kaygı nedeniyle belgesel film yapımcıları belgesel sinemanın özgün yapısını ortaya koyan kuralları yok saymakta ve farklı içerikleri bir araya getirmektedir. Bu durum türsel sınırların kaybolmasına neden olurken, belgesel filmin özgün yapısını da yapı bozumuna uğratmaktadır. Yani teknolojik gelişmeler üretim ve gösterim anlamında daha demokratik bir ortama olanak tanırken, herkesin içerik üretme imkânına sahip olması belgesel filmin yapısını da değiştirmektedir. Bu gelişmelerin ortaya çıkmasının nedeni ise bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin sonucunda yani dijitalleşmeyle olmuştur. Burada kısaca dijitalleşmeye bakılacak olunursa, "dijitalleşme, tüm sinyallerin bit adı verilen ve sadece sıfır ve birlerden oluşan ufak parçalara bölünmesi demektir. (...) Tüm veri türleri (ses, metin, sayısal veri ve video) yeni medyanın uyarı zenginliğini artırmak için aynı multimedya kaynağına eklenebilir" (van Dijk, 2018: 78-79). van Dijk'in de ifade ettiği gibi her şeyin sayılardan, algoritmalarından ve yazılımlardan oluşması başka bir dünyanın kapısını aralamıştır. Bu dünya günümüzde yeni medya ortamları olarak adlandırılmaktadır.

Altunay (2012: 14) yeni medyayı şu şekilde değerlendirir:

Yeni medya kavramını bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan bireysel ve kitle iletişim ihtiyaçlarının çift yönlü ve anında gerçekleşmesine olanak tanıyan, kişi ya da kurumların zaman ve mekân sınırı olmadan farklı iletişim süreçlerini yönetebilmesi için çevrimiçi kalabilmelerini sağlayan sayısal çağdaş iletişim araç ve ortamlarının tümü olarak tanımlanabilir.

Lev Manovich (2014: 157) ise yeni medyayı "bilgisayar temelli artistik aktiviteler" olarak tanımlar. İçinde yaşadığımız ekranlar ve arayüzler döneminde yeni medya mecraları gündelik yaşamımızın bir parçası haline gelmiş durumdadır. Bu bağlamda yeni medyanın özelliklerine baktığımızda "sınırsız iletişim olanakları, kişiselleştirebilme, yöndeşme, ağ erişimi, etkileşimlilik, kitlesizleştirme, eş zamansızlık gibi kavramlar" (Altunay, 2012: 14) karşımıza çıkmaktadır. Yeni medyanın bu özellikleri belgesel filmleri de etkilemiştir. Belgesel filmler yeni medya ortamlarının sağladığı olanaklar sayesinde arayüz ortamında tasarlanmaya başlamıştır. Arayüz ve ekranlarda tasarlanan belgeseller 'interaktif belgesel', 'yeni medya belgeseli', 'web belgeseli' ve 'doğrusal olmayan' belgeseller olarak adlandırılmaktadır. Bu belgesellerde arayüz bir anlatım aracına dönüşmüştür. Özellikle Kanada Ulusal Film Kurulu, Amsterdam Uluslararası Belgesel Film Festivali, Tribeca Film Festivali ve ARTE gibi kuruluşlar yenilikçi yaklaşımlarıyla çok sayıda interaktif belgesel yapılmasına olanak tanımaktadır. Çevremizin arayüzlerle ve ekranlarla çevrili olduğunu düşündüğümüzde bu yaklaşıma sahip belgesellerin sayıları da artacaktır. Çünkü gündelik hayatımızda artık her mecraya etkileşimli hale geldiği için görsel içeriklerin üretimi ve tüketimi de değişmeye başlamıştır. Başka bir ifadeyle yönetmenlerin film üretim pratikleri ve izleyicilerin izleme biçimi değişmektedir. Burada medya yöndeşmesi/yakınsaması oldukça önemli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. "Medya yöndeşmesi, basit bir teknolojik değişimden çok daha fazlasıdır. Yöndeşme; mevcut teknolojiler, endüstriler, pazarlar, türler ve izleyiciler arasındaki ilişkileri değişime uğratmaktadır. Yöndeşme bir bitiş noktasına değil, bir sürece

atıfta bulunmaktadır” (Jenkins, 2018: 34). Yöndeşme günümüzde tüm medya ortamları arasında gerçekleşirken, filmlerin üretim, dağıtım ve gösterim süreçlerindeki geleneksel hiyerarşiyi çok yönlü bir şekilde değiştirmiştir.

Yeni medyanın etkileşimlilik ve yöndeşme özelliğiyle birlikte ekranlar ve arayüzler izleme mecrası olmaktan çıkmış ve anlatının kurulduğu derinlikli alanlar haline gelmiştir. Aslında ekranların anlatım aracı olarak kullanılmasında Dziga Vertov'un 'Sinema-Göz' manifestosunun görsel belgesi olan *Kameralı Adam* (1929) belgeseline kadar gider. Çünkü Vertov, bu filmde basit animasyonlar kullanmış, ekranı bölmüş, farklı anları aynı ekran üzerinden izleyiciye sunmuştur. Başka bir ifadeyle ekranı sadece gösterim mecrası olarak kullanmamış, anlatının bir parçası haline getirmiştir.

Dijital platformların yaygınlaşmasıyla birlikte etkileşimli anlatılar ana akım sinema ve dizi örneklerinde de sıklıkla kullanılan bir anlatı tarzı olmaya başlamıştır. Ancak yeniliklere ve teknolojik gelişmelere çok çabuk uyum sağlayan belgesel sinema en çok etkileşimli içeriğin üretildiği mecra olarak görülmektedir.

İnteraktif Belgesellerin Özellikleri

İnteraktif belgesellerin ortaya çıkışının en önemli nedeni teknolojidir. Günümüz teknolojisinin temelini oluşturan ise dijitalleşmedir. Dijitalleşme sonucunda tüm medya mecralarında değişim meydana gelmiştir. Başka bir ifadeyle kullandığımız araçlar, arayüzler ve ekranların sayısal verilerden ve algoritmalarından oluşması içeriklerin üzerinde değişiklik yapmayı ve sonsuz sayıda çoğaltıp depolamaya imkân vermiştir. Bu durum sanat eserlerinin ortaya çıkış koşullarını da değiştirmeye başlamıştır. Sinemanın olmazsa olmaz aracı olan çekim aygıtı olmadan da filmler yapılmaya başlanmıştır. Teknik olanaklarla yeniden üretimin bir sonucu olarak ortaya çıkan sinemaya, yıllar önce Walter Benjamin eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşmış ve bu durumun sanat eserinin özünü/*aurasını* yok ettiğini savunmuştur. Benjamin'e (2015, 15-16) göre; "Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapıtında solan şey, bizzat sanat yapıtının aura'sıdır. Yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlesel bir varlık konulur. Ve yeniden-üretim alıcının elinin altında olmasına müsaade edince, çoğaltılan nesne hayata sokulmuş olur". Günümüzde bu durum oldukça farklı bir boyuta evrilmeye başlamış, yönetmenler ya da tasarımcılar var olanı yeniden üretmek yerine ondan daha gerçek olan içerikler üretmeye başlamışlardır. Yani sanat eserinin yapım koşulları yeniden üretimin de önüne geçerek *CGI* (bilgisayarda üretilen görüntüler) yapımlar gerçekleştirilmiştir. Bu durumda gerçekliğin yerini ondan daha gerçek olan görüntüler almaya başlamıştır. Başka bir deyişle, yakın zamanda neyin gerçek neyin gerçek dışı olduğunu anlamamız daha da imkânsız hale gelecektir. Çünkü günümüz izleyicileri ve sanatçıları " (...) simülakrın içine doğdular, onlar hakikate doğdular çünkü orada simülakr hakikattir" (Baudrillard, 2018: 63). Baudrillard'ın değerlendirmesinden de anlaşılacağı gibi günümüzde simülasyonlar hakikat haline gelmiş,

ortaya çıkan bu gelişmeler haliyle belgesel filmlerin yapılarını da etkilemiştir. Önceki başlıkta da bahsettiğimiz gibi belgesel filmlerin yapım süreçleri değişmiş ve arayüz ortamında tasarlanmaya başlamıştır. Böylece geleneksel anlamda, bildiğimiz belgesel filmlerin yapısından oldukça farklı özelliklere sahip belgesel filmler yapılmaya başlanmıştır. Bu durumun ortaya çıkmasını sağlayan en önemli unsur ise etkileşimlilik olmuştur. Yeni medya ortamlarının etkileşimlilik özelliği sayesinde geleneksel medya araçları karşısında pasif konumda olan izleyiciler aktif konuma geçmiş ve istedikleri görüntüleri izlemeye başlamıştır. Bu durum sadece izleme sürecinde değişikliğe neden olmamış, aynı zamanda üretim sürecinin de değişmesine neden olmuştur. Çünkü artık klasik film yapım süreci olarak bilinen filmin ön hazırlık, çekim, kurgu ve gösterim aşamasını oluşturan yapı değişmiştir. İnteraktif belgesellerin üretim sürecinde artık yönetmen tek söz sahibi değildir ve izleyici/katılımcılar farklı noktalarda filmin içeriğine katkıda bulunabilirler. Sadece bilgisayar ortamında tasarlanan *CGI* görüntüler değil, aynı zamanda farklı ortamlardan alınan, çekimi yapılan ve tasarlanan görüntüler interaktif belgesel tasarımcılarının kullandığı programlar ve yazılımlar bir arayüz vasıtasıyla izleyiciye sunulmaktadır. Bu programlardan bazıları *Korsakow*, *RacountR*, *Klynt*, *Pageflow*, *HTML5* gibi programlardır. Ayrıca film yapımında ve görsel içerik düzenlemelerinde kullanılan *Adobe Premiere* ya da *Adobe After Effects* gibi programlardan da tasarım sürecinde faydalanılır.

İnteraktif belgesellerin öne çıkan diğer bir özelliği ise katılımcı bir yapısının olmasıdır. İçerikler, arayüzler ve ekranlar vasıtasıyla izleyiciye sunulur ve izleyicinin müdahalesi olmadan içerikler ilerlemez. Bu nedenle izleyici genellikle mouse yardımıyla görüntüler arasında geçiş yapar. Ortaya çıkan bu durumda izleyicinin pasif bir biçimde giriş, gelişme ve sonuç şeklinde görüntüleri izleyerek özdeşleşmesi ve katharsise ulaşması söz konusu değildir. Çünkü katılımcı yapısı nedeniyle izleyici, kullanıcıya dönüşmektedir. Henry Jenkins (2016: 20), katılımcı kültürü şu şekilde değerlendirir:

Zaten katılımcı kültür tabiri eski pasif medya izleyicisi kavramlarına tezattır. Medya yapımcıları ve tüketicilerinden farklı rollerle meşgul oluyorlarmış gibi bahsetmektense, şimdi onları hiçbirimizin tamamen anlayamadığı yeni bir kurallar dizisine göre birbiriyle etkileşime giren katılımcılar olarak görebiliriz. Şirketler –ve hatta kurumsal medya içerisindeki bireyler – hala bireysel tüketicilerden ve hatta tüketicilerin toplamından daha fazla güç ortaya koyarlar.

Katılımcı kültür geleneksel içerik üretiminin yapısını değiştirmiştir. Böylece izleyici aynı zamanda içerik üreticiye, içerik üretici ise izleyiciye dönüşmüştür. Yani üretici ve tüketici arasındaki kalın çizgilerle belirlenmiş olan sınır ortadan kalkmıştır.

İnteraktif belgesellerin diğer bir özelliği ise doğrusal olmayan yapılarıdır. Geleneksel belgesellerde olduğu gibi olayların başlayıp gelişip sonlandığı ve belli çatışmaların izleyiciyi doruk noktasına taşıdığı bir yapı söz konusu değildir. Daha çok epizotlardan oluşan bir yapısı vardır ve izleyici bu epizotları doğrusal bir yapıyla takip etmek zorunda değildir. İstedığı epizotu bağımsız olarak istediği sırayla izleyebilir. Bu durum geleneksel belgesel anlayışında yönetme-

nin izleyicinin bakışını kadrajla sınırlandırmasının ötesine geçer. Çünkü kadraj dışında aktif olan izleyiciler katılımcı bir anlayışla filmin anlatısına dâhil olur. Bonitzer'in (2018: 22) ifadesiyle burada "önemli olan filmin kendi alan-dışıyla nasıl oynadığıdır. Yani alanın ve alan dışı'nın, in-uzayın ve off-uzayın buna eklenmesidir. Sinematografik uzayın tamamlanmamışlığının, bölünmüşlüğü'nün altını çizmek için off-uzay vurgulanır. Bu durumda sinema, klasik sinema denilen süreklilik sinemasınınkinden çok farklı bir oyuna açılmış olur". İnteraktif belgesellerin ortaya koyduğu durum da tam olarak budur. Tüm bu değerlendirmelerimizin ışığında interaktif belgeselleri şu şekilde tanımlayabiliriz: İnteraktif belgeseller, yazılımlar ve kodlamalarla arayüz ortamında tasarlanan birden fazla konuyu ve hikâyeyi, doğrusal olmayan bir yapıyla web üzerinden izleyiciye sunan, katılımcı yapısı sayesinde izleyicinin görüntüleri deneyimlemesine imkân veren açık uçlu, etkileşimli belgesellerdir. Şunu da unutmamız gerekir: "Bilgisayar ürünü modern imajlar, sinema imajını kapsamlı olarak yeniden düşünmemizi gerektirir, ama söz konusu imajlar ancak nasıl kullandığımıza bağlı olarak düşünce yüklüdürler" (Frampton, 2013: 185). Başka bir ifadeyle, teknoloji hız kesmeden gelişmeye devam edecektir. Bunları kullanarak anlamlı içerikler üretecek olanlar sanatçılardır.

Bertolt Brecht'in Epik Tiyatrosu ve Estetik Anlayışına Bakış

Bertolt Brecht yirminci yüzyılın en önemli oyun yazarlarından, tiyatro yönetmenlerinden ve kuramcılarında biridir. Ayrıca sinemayla da yakından ilgilenmiş bir isimdir. 1920'lerde ortaya koyduğu 'epik tiyatro' anlayışı, ölümüne kadar devam ettirdiği çalışmalarının dayanak noktası olmuştur. Epik tiyatro kavramı, sadece tiyatro ile sınırlı kalmamış sinemayı da derinden etkilemiştir. Yönetmenler için yeni estetik arayışların kapısını aralamıştır.

Walter Benjamin (2011: 31), Brecht'in epik tiyatrosunu şu şekilde değerlendirir:

Brecht epik tiyatrosunu, dar anlamda dramatik olarak adlandırılan ve teorisi Aristoteles tarafından formüle edilmiş tiyatronun karşısına çıkarır. Riemann'ın Öklidci olmayan bir geometri ortaya koyması gibi, Brecht de kendi tiyatrosunda "Aristotelesci-olmayan" bir dramaturji ortaya koyar. Bu benzetme tartıştığımız tiyatro biçimleri arasındaki ilişkinin rekabete dayanmadığını açıkça gösterir. Nasıl Riemann paraleller aksiyomunu reddettiyse, Brecht de Aristotelesci katharsis'i, yani kahramanın yaşamını yöneten kaderle özdeşleşerek duygulardan arınmayı reddetmiştir.

Benjamin, epik tiyatronun Aristocu anlatı geleneğine karşı bir duruş olduğunu dile getirir. Ancak bu durumu bir rekabet olarak değerlendirmek yerine farklı iki anlatı biçimi olarak ele almaktadır. Yani Brecht, estetik anlayışını tiyatronun seyirci üzerindeki özdeşleştirici etkisini yok etme üzerine kurmuştur. Özdeşleştirici etkinin yok olması sonucunda seyirci kendi yaşamındaki gündelik gerçekliğiyle, tiyatro salonunda izlediği yapıtın kurmaca dünyasını birbiri içinde eritmeden yabancılaşacak ve böylece 'katharsis'ten de uzak duracaktır (Kutay, 2016: 33). Bu bağlamda değerlendirdiğimizde Brecht'in epik tiyatrosu,

Aristo'nun dramatik tiyatrosuna karşı ortaya çıkmıştır.

Aristocu gelenekte özdeşleşme anlatının başat unsurudur. Bu nedenle Aristoteles, *Poetika* adlı eserinin yedinci bölümünde olay örgüsüne dikkat çeker. Aristoteles'e (1993: 27) göre "tragedya tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belirli bir büyüklüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü (aslında) hiçbir büyüklüğü olmayan bütün'ler de vardır. Bir bütün ise, başı, ortası ve sonu olan şeydir". Başka bir ifadeyle, Aristocu gelenekte olaylar doğrusal bir yapıyla giriş, gelişme ve sonuç şeklinde ilerler. Bu yapı içinde dönüm noktaları, çatışmalar, olayları ve karakterleri yükselen bir grafik şeklinde doruk noktasına kadar taşır ve izleyicinin özdeşleşmesi sağlanır. Yani Aristocu gelenekte özdeşleşme olmazsa olmaz bir unsur iken, Brecht'yenci anlayışta yabancılaşma olmazsa olmaz bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Aristoteles *Poetika'da* epik yapıyı şiir üzerinden değerlendirir ve dramatik yapı ile arasında bazı benzerliklerin olduğunu söyler (1993: 70):

Epos, tragedya'nın gösterdiği türleri gösterir; başka bir deyişle, epos da ya yalın, ya karmaşık ya ahlaksal (karakter betimler), ya pathetik (acılı) olabilir; müzik ve dekorasyonun dışında, onların öğeleri de ortaktır. Çünkü, epos'un da peripetie'ye (baht dönüşü), tanınma sahnelerine, karakterlere ve pathos'a (acılı olaylara) ihtiyacı vardır. Son olarak da epos, düşünceler ve dilsel anlatım kullanmak gereğindedir.

Yukarıda epik tiyatro ile ilgili verilen bilgiler bağlamında Parkan (2020), Bertolt Brecht'in estetik yaklaşımını birbiriyle diyalektik bütünlüğü olan sekiz kavrama ayırmıştır. Bunlardan ilki, görünenin ardındaki gerçekliği ortaya çıkarmaya çalışan Naivete, ikincisi, eserin bir ekip tarafından ortaya çıkarıldığı ve burjuva tiyatrosunun yapısına karşı olan ilk bakışta düz bir okumayla bulgulanması mümkün olmayan toplumsal anlamı ortaya koyan "Mesel çalışma"dır. Üçüncüsü, doğrusal anlatımın olmadığı, olayların sıçramalı eğriler çizerek aktarıldığı ve özdeşleşmenin kırıldığı "epizotik anlatı"; dördüncüsü, sözü ifade edecek davranış, yerin, sözün arkasındaki anlamı gösteren "gestus"tur. "Gestus"ların ortaya çıkabilmesi için ise epizotik yapı olmalıdır. Beşinci kavram ise özdeşleşmenin kırıldığı, olayların ve karakterlerin müzik, ses ve görüntü gibi öğelerle yabancılaştığı anlatım unsuru "yabancılaştırma"dır. Altıncı kavram, güncel olanın, güncel olmaktan çıkarılarak belli bir tarihi momentin ürünü olduğunun sergilenmesi olan "tarihselleştirme"dir. Tarihselleştirme yabancılaştırma unsurunun bir uzantısı olarak düşünülebilir. Yedinci kavram, yaşamın gerçekliğinin sanatın gerçekliğini yönlendirmesini savunan "anlatımcı yapı"dır. Bu yapıyla özdeşleşme kırılır ve seyirci gerçek düşünce, duygu ve eylemlere yönelir. Sekizinci ve son kavram ise "göstermeciyunculük"tur. Bu unsur sayesinde Brecht, oyunculuklarla bağlantılı olarak seyircinin özdeşleşmesini ve katharsise ulaşmasını ortadan kaldırmış, fakat estetik değerini de korumuştur (Parkan, 2020: 35-50).

Brecht estetiğinin temelini oluşturan bu sekiz kavram sadece tiyatro ile sınırlı kalmamış sinemayı etkilemiş, hatta Benjamin bu anlayışın radyoda da kullanılması gerektiğini savunmuştur (2011: 20):

Epik tiyatronun biçimleri yeni teknik biçimlerle uyum gösterir; sinema ve radyoyla. Epik tiyatro teknolojinin doruğundadır. Sinemada şu anlayış günden güne daha fazla kabul görmektedir: Seyirci herhangi bir anda "salona girebilir", bu yüzden karmaşık kurgudan kaçınılmalı, her bölüm filmin bütünündeki değerinin yanı sıra kendi episodik değerini de içermelidir. Dinleyicisinin istediği an açıp kapayabileceği radyo içinse bu, kesin bir zorunluluktur. Epik tiyatro aynı anlayışı sahneye uyarlar, ilke olarak "geç kalmış seyirci" diye bir sorunu yoktur.

Epik tiyatro, Benjamin'in değerlendirmelerinden de anlaşılacağı gibi, teknolojiyle yakından ilişkilidir ve yeni anlatı biçimlerinin yapısı üzerinde de önemli bir etkisi söz konusudur. Epik tiyatro aslında dramatik tiyatrodan farklı olarak seyirciyi bir anlatı kalıbının içine hapsedmez böylece seyirciler, oyunu istediği zaman istediği bölümden başlayarak izleyebilir. Bu durum sinema için de geçerlidir. Olay örgüsünün giriş, gelişme sonuç şeklinde kurulmaması ve epizotlardan oluşması izleyicinin devamlılık kaygısı gütmenden filmi izlemesini sağlayacaktır. Bu anlayışın temeli 1920'lere kadar gider. Çünkü 1920'lerin sonlarında özellikle Dziga Vertov'un dramaya karşı yaptığı çalışmalar farklı bir yerde durmaktadır. *Kameralı Adam* (1929) bu anlamda oldukça önemli bir karşı duruştur. Çünkü dramanın yani klasik anlatı sinemasının tüm kurallarını reddetmiş ve dramanın halk için bir afyon olduğunu söylemiştir. Bu tavrını filmde Bolşoy Tiyatrosu'nu ikiye bölerek göstermiştir. Çünkü "Vertov, geleneksel sinemanın yapısal öğeleri olan senaryoyu, oyunculuğu, dekor-kostüm ve makyajı dışarıda bırakarak seyirciyi zihinsel atalete sürükleyen sinematografik yapıyı bertaraf etmiştir" (Parkan, 2017: 16). Yani Brecht'e benzer şekilde Aristocu yapıya karşı çıkan ve alternatif bir anlatı yapısı kuran isim Dziga Vertov'dur. Pezzella (2006: 39) "sinemanın, kendi üretim koşullarını gizleyebildiği oranda etkili olduğunu" ve "seyircinin yeni teknoloji konusundaki bilgi düzeyinin bu gizliliğin derecesini belirlediğini" söyler. Vertov, bunun tam tersi bir yaklaşım benimsemiş, film çekim ve kurgu sürecini de izleyiciye göstermiştir. Bu sayede izleyici, özdeşleşmeden izlediğinin bir film olduğunu bilerek görüntüleri deneyimlemiştir. Bu o dönem için baktığımızda Brecht'in epik tiyatrosu gibi yüz yıllardır devam eden geleneksel anlatıya karşı oldukça radikal bir tavidir. Çünkü o dönemde izleyicinin teknoloji konusundaki bilgi düzeyi günümüzdeki gibi değildir ve medya okuryazarlığı oldukça sınırlıdır. Ancak bu tavır yani Vertov'un 'Sinema-Göz' yaklaşımı yüzlerce yıldır var olan ve izleyicinin benimsediği geleneksel anlatıya karşı uzun soluklu bir akım olamamıştır. Ancak yenilikçi anlayış benimseyen çok sayıda yönetmeni etkilediği de bir gerçektir.

1960'lara gelindiğinde geleneksel anlatı kalıplarının dışında yeni bir yaklaşım arayışı içinde olan yönetmenler, özellikle Godard, Resnais, Antonioni, Fellini gibi ülkemizde ise Yılmaz Güney, Atıf Yılmaz gibi usta yönetmenler çağdaş anlatılı filmler yapmışlardır. Bu yönetmenler Dziga Vertov gibi dramaya tamamen karşı değillerdir ve filmlerini bir senaryoya bağlı olarak gerçekleştirirler. Parkan'ın (2017: 17) da ifade ettiği gibi "geleneksel sinemanın formel öğelerini bünyesinde barındırmaya devam etmişlerdir". Başka bir açıdan baktığımızda ise filmlerinin biçimlerinde alışılmadık dışında bir yaklaşım benimsemişler, geleneksel anlatının altın kuralı olan giriş, gelişme ve sonuç şeklinde örgütlenen

yapısını, yapı bozumuna uğratarak farklı üslupları deneme yoluna gitmişlerdir. Bu kimi zaman doğrusal olmayan anlatımla, kimi zaman amatör oyuncularla kimi zaman da biçimsel tercihlerle gerçekleştirilmiştir. Başka bir deyişle, bu yönetmenler ve yaklaşımları geleneksel anlatı sinemasını değiştirirken, geleneksel anlatının dışında yeni estetik anlayışların kapısını da aralamayı amaçlamışlardır. Bu yaklaşımların ortaya çıkmasında Brecht'in estetik anlayışının kaçınılmaz olarak etkisi olmuştur.

Benjamin'in epik tiyatronun teknolojinin doruk noktası olduğu ve yeni teknik biçimlerle uyum gösterir (2011: 20) yaklaşımı çalışmanın çıkış noktası olmuştur. Çünkü interaktif belgeseller temelde teknolojinin olanaklarıyla ortaya çıkmış anlatı formlarıdır. Bu nedenle yapılan projeleri incelediğimizde özellikle doğrusal olmayan epizotik anlatımları nedeniyle Brecht'in epik tiyatrosunun izlerini taşıdıklarını söyleyebiliriz. Bu bağlamda, çözümlenme aşamasına geçmeden önce Brecht'in dramatik tiyatro ile epik tiyatro karşılaştırmasına bakmak faydalı olacaktır:

Tablo 1. Dramatik tiyatro ile epik tiyatronun karşılaştırılması (akt. Parkan, 2020: 39)

Dramatik Tiyatroda	Epik Tiyatroda
Seyircinin ilgisi, oyunun sonu üzerine toplanır	Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir
Her sahne bir öteki için vardır	Her sahne, kendisi için vardır
Organik bir büyüme	Montaj tekniği
Olaylar, düz bir çizgi üzerinde gelişir	Olaylar, eğriler çizer
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir	Olaylar sıçramalıdır.

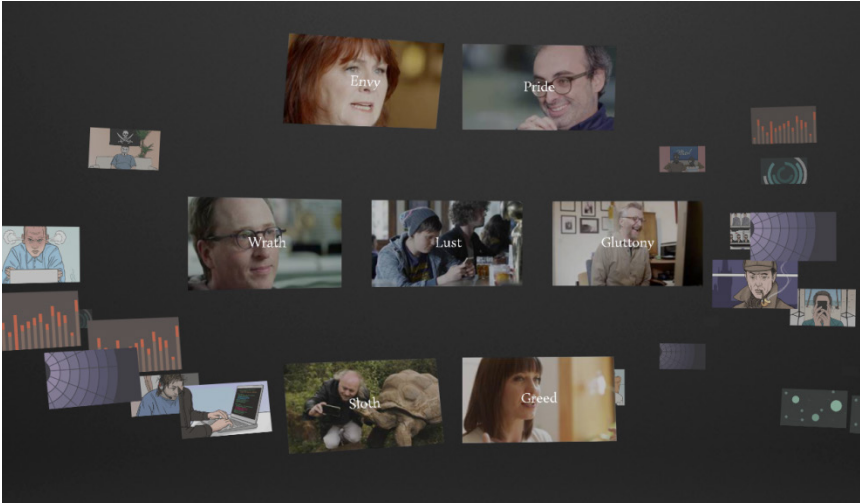
Brecht'in karşılaştırmasından anlaşılacağı gibi dramatik tiyatronun seyircinin ilgisinin oyunun sonu üzerine çekilmesi, sahnelerin birbiriyle organik bağ içinde olması, olayların düz bir çizgiyle ilerlemesi ve olayların çatışma sayesinde durağanlıktan kurtularak evrilmesi özellikleri, klasik anlatı sinemasının yapısını akla getirmektedir. Buradaki değerlendirmeden de anlaşılacağı gibi seyirci, dramatik tiyatrodan veya klasik anlatı sinemasında belli bir süre dâhilinde izlediği içerikle özdeşleşir ve sonuçta katharsise ulaşarak yaşanan olaylardan arınır ve gündelik hayatında herhangi bir değişime neden olmadan hayatına kaldığı yerden devam eder. Epik tiyatrodan ise seyircinin ilgisi oyunun akışı üzerindedir. Epizotlardan oluşan yapısı nedeniyle her sahne kendi içinde bir bütünlüğe sahiptir. Sahnelerin çıkarılması veya yerlerinin değiştirilmesi, anlatının yapısını bozamaz. Montaj tekniği önemli bir ilkedir. Bu bağlamda olaylar, doruk noktasına kadar kesintisiz ve birbiriyle bağlantılı bir şekilde ilerlemez bunun yerine eğriler çizer ve olaylar arasında sıçrama söz konusudur. Yaptığımız değer-

lendirmeden de anlaşılacağı gibi epik tiyatrodaki ve epik-diyalektik filmlerde anlatı yapısının gereği olarak izleyici izlediği tiyatro oyununa veya sinema filmine yabancılaşır. Böylece izlediği olaylara kendini kaptırmadan eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşır ve değerlendirmelerde bulunur. Başka bir deyişle, oyun veya film bittiğinde izleyici, tiyatro salonuna veya sinema salonuna girdiği andan farklı bir konuma evrilmiştir. İzlediği eser onun hayatına dokunmuş ve olaylara farklı bir gözle bakmasını sağlamıştır. Artık izleyici başladığı noktada değildir.

Bertolt Brecht'in Epik Tiyatrosu Üzerinden "Yedi Dijital Ölümcül Günah" Belgeselinin Analizi

Yedi Dijital Ölümcül Günah (*Seven Digital Deadly Sins*, 2014), Alicia Smith, Francesca Panetta, Jeremy Mendes, Lindsay Poulton ve Loc Dao tarafından tasarlanan bir interaktif belgeseldir. Yapımcılığını Kanada Ulusal Film Kurulu ve *The Guardian* üstlenmiştir. Belgesel, ölümcül günahlar; kibir, kıskançlık, açgözlülük, oburluk, şehvet düşkünlüğü, tembellik ve öfke gibi günahların dijital mecralarda nasıl gerçekleştiğini etkileşimli bir yaklaşımla ele almaktadır. "Peki bunların inşaları insanı dijital günahkâr yapar mı?" sorusu üzerinden *Yedi Dijital Ölümcül Günah* interaktif belgeseli, izleyici/katılımcı/kullanıcıyı 21. yüzyılda dijital ortamda ahlaki yapının nasıl bir yere doğru evrildiğini ve insanların bu ortamda gerçekleştirdikleri eylemlere ve davranışlara göz atmaktadır.

Görsel 1. *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) arayüz tasarımı



Müzyisyen ve aktivist Billy Bragg, çizgi roman yazarı Josie Long, Ophira Eisenberg ve Bill Bailey, komedyen/oyuncu Mary Walsh dâhil olmak üzere geniş bir katılımcı yelpazesinden "dijital günah" itiraflarının yer aldığı *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014), bu ünlülerin interneti nasıl kullandığını ortaya koymak-

tadır.

Kısaca, belgesel filmin konusuna değindikten sonra Bertolt Bretcht'in epik tiyatrosu üzerinden *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeselini değerlendirebiliriz.

Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir

Görsel 2-3. Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir



Epik tiyatronun en önemli özelliklerinden biri seyircinin ilgisinin filmin sonuna odaklanması yerine oyunun üzerine odaklanmasını sağlamaktır. Bu bağlamda İnteraktif belgesel olan *Yedi Dijital Ölümcül Günah*'a bakıldığında aktör ve aktrislerin ön planda olduğu ve özdeşleşmenin sağlandığı bir anlatım yoktur. Çünkü karakterler hakkında bilgi edinebilmesi ve dijital ortamda işledikleri günahlarla ilgili değerlendirmeleri izlenebilmesi için mouse kullanılması gerekmektedir. İzleyicinin müdahalesi olmadan içeriklerin ilerlemesi söz konusu değildir. Bu yapıyı nedeniyle izleyici pasif konumdan çıkarak aktif ve katılımcı bir konuma evrilmektedir. Çünkü olaylar belli bir dramatik bütünlük içinde ilerlemez, izleyici/katılımcı/kullanıcı istediği görüntüyü istediği sırayla izleyebilir. Yani belgeselin sonunda ne olacak beklentisiyle giriş, gelişme ve sonuç şeklinde anlatının tırmandığı bir yapı yoktur. Bu nedenle izleyicinin dikkati anlatılan olaylar üzerine çekilmektedir.

Her sahne, kendisi için vardır

Görsel 4-5. Tembellik ve kıskançlık epizotları

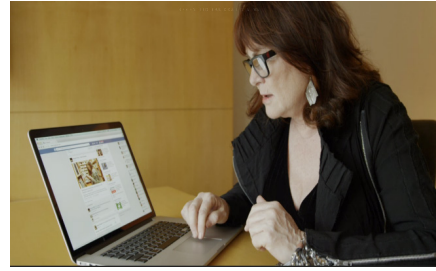
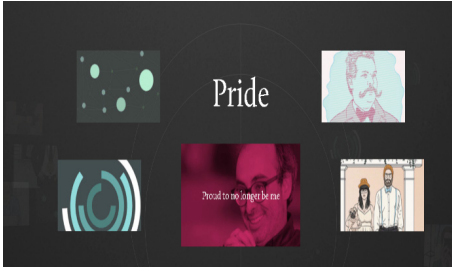


Epik tiyatronun her sahne, kendisi için vardır özelliğiyle seyirciler, izlediği sahneler arasında bağ kurmak zorunda değildir ve her sahne kendi içinde der-

dini anlatır, bir sonraki sahne için referans oluşturma gibi bir durum söz konusu değildir. Başka bir deyişle, sahneler birbirleriyle bağlantılı, olayların yukarıya doğru tırmadığı bir yapıyla ilerlemez. Bu bağlamda *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeseline bakıldığında, epizotik bir anlatım söz konusu olduğu için epizotlar arasında dramatik bir bağlantı yoktur. Yedi farklı epizotta yedi farklı karakterin hikâyesi anlatılmaktadır. Örneğin kibir epizodu ile açgözlülük epizodu arasında doğrusal bir bağlantı yoktur. Her karakter kendi hikâyesini anlatır. Onların hikâyelerini anlattıkları her epizotun altında da altı farklı başlık yer alır. Burada karakterin değerlendirme yaptığı video ve farklı konularla ilgili değerlendirme yazıları bulunmaktadır. Yani *Yedi Dijital Ölümcül Günah* belgeselinde her epizot kendisi için vardır. Epizotların yerlerinin değiştirilmesi anlatıyı bozamaz.

Montaj tekniği

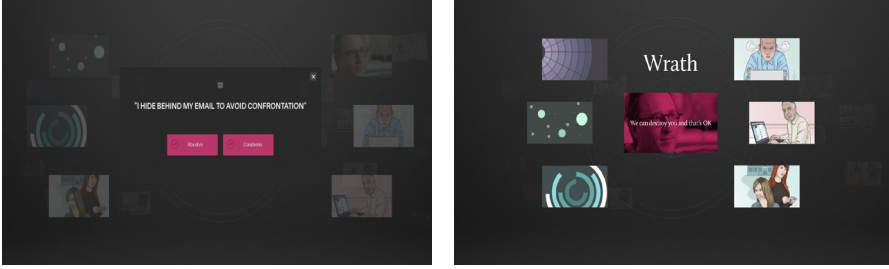
Görsel 6-7. Arayüz üzerinde farklı montaj teknikleri kullanılmıştır



Brecht, montaj tekniğini anlatının önemli bir unsuru olarak kullanmıştır. Çünkü olayların eğriler çizmesi, sıçramalı bir şekilde ilerlemesi ve seyircinin ilgisinin oyun üzerine çekilebilmesi için montaj önemlidir. Bu bağlamda *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeseline bakıldığında arayüzün önemli bir anlatım aracına dönüştüğünü görmekteyiz. Çünkü karakterlerin, olayların ve görsel içeriklerin yerleştirilmesi ve izleyiciye sunulması için montaj tekniğinden faydalanılmıştır. Projenin gerçekleştirilmesinde *HTML5*, *Instagram API* ve dijital video teknolojileri ile röportajlar, animasyonlar ve tipografi unsurları etkileşimli bir şekilde kullanılmıştır. Bu sayede dijital teknolojinin sonsuz dünyasından ve arayüzün derinlikli tasarımından faydalanılmıştır. Böylece montaj, Brecht'in epik tiyatrosunda olduğu gibi özdeşleşmeyi kırmış, izleyici/kullanıcının içerikleri eleştirel bir bakış açısıyla izlemesini sağlamıştır.

Olaylar, eğriler çizer

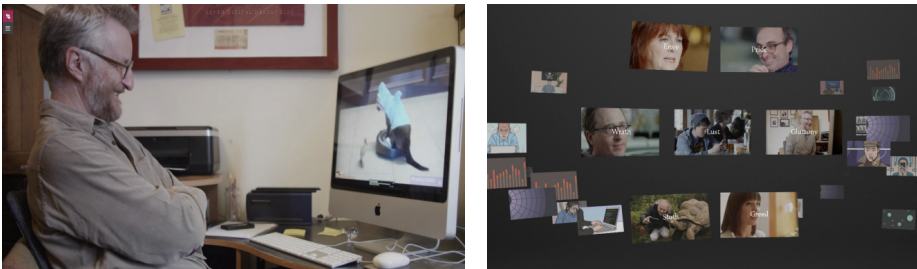
Görsel 8-9. Aynı epizot içinde farklı içerikler (anket ve röportaj)



Epik tiyatrodaki olaylar doğrusal bir şekilde sürekli yukarıya tırmanan bir yapıyla ilerlemez. Başka bir deyişle, karakterler, olaylar ve sahneler arasında neden-sonuç ilişkisi kurulmak zorunda değildir. *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeselinde de benzer bir yapı söz konusudur. Doğrusal bir yapı yoktur. Olaylar birbirleriyle bağlantılı bir şekilde ilerlemez. Tıpkı epik tiyatrodaki olduğu gibi eğriler çizerek ilerler. Bunun nedeni ise belgesel filmin arayüz tasarımıyla faydalanarak izleyiciyi katılımcıya dönüştürmesidir. Çünkü epizotların kendi içinde bir bütünlüğünün olması ve diğer epizotlardan bağımsız olması doğrusal olmayan bir anlatının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu sayede Brecht'in epik tiyatrosunda olduğu gibi izleyiciler tiyatro oyunu izlerken nasıl bilgi sahibi oluyor ve eleştirel bir bakış açısıyla olaylara yaklaşıyor *Yedi Dijital Ölümcül Günah* belgeselinde de benzer bir durum ortaya çıkmaktadır. Çünkü izleyiciler özdeşleşmediği için filmin anlatısında kaybolmaz ve eleştirel bir bakış açısıyla olaylara yaklaşır. Ayrıca etkileşimli web tasarımı üzerinden dijital günahları izleyici kullanıcıların bu durumu affedip affetmeyeceklerini sorması izleyiciyi katılımcıya dönüştürmekte ve katılımcıların vereceği yanıtlarla istatistiksel veriler oluşturmaktadır. Yani arayüz üzerinden izleyicilere çok fazla içeriğin sunulması ve izlemeden daha çok deneyimlemeye yönlendirmesi, olayların doğrusal olmayan bir şekilde eğriler çizerek ilerlemesine neden olmaktadır.

Olaylar sıçramalıdır

Görsel 10-11. Farklı epizotlar arasında geçiş doğrusal değil, sıçramalıdır



Epik tiyatronun en önemli özelliklerinden biri epizotlar arasında doğrusal bir bağlantının olmaması ve olayların sıçramalı bir şekilde ilerlemesidir. Bu sayede izleyicinin karakterlerle ve olaylarla özdeşleşmesinin önüne geçilir, mimesis kırılır ve yerini yabancılaşma alır. *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeselinde kibir, kıskançlık, açgözlülük, oburluk, şehvet düşkünlüğü, tembellik ve öfke gibi günahlar yedi epizot altında değerlendirilir. Mouse yardımı olmadan olayların ilerlemesi mümkün değildir. Başka bir ifadeyle tasarımcı, izleyiciyi yönlendiren değil, ona bir harita vasıtasıyla içerik sunan kişiye dönüşmektedir. Bu aynı zamanda izleyici/kullanıcıyı içeriğin bir parçası yapmaktadır. Tasarımcı, içeriği izleyici/kullanıcıya bir arayüz vasıtasıyla sunarak, kendi isteğine göre takip etme imkânı vermiştir. Yedi günah tek bir karakter üzerinden anlatılmaz ve karakterlerin anlattıklarının birbirleriyle bağlantısı yoktur. İzleyici kıskançlık günahının işlendiği epizotu biraz izleyip tembellik epizotuna sıçramalı bir şekilde geçebilir veya her epizotun kendi içinde var olan anket çalışmasına katılabilir, röportajları izleyebilir. Yani olaylar ve karakterler arasında anlatı olarak bir bağ yoktur. Bu nedenle izleyici özgürce arayüz üzerinde gezinebilmektedir.

Değerlendirme ve Sonuç

Teknolojik gelişmelerin hayatımızın her alanını etkilediği dijital çağda, sanat eserleri üretim ve tüketim boyutuyla köklü bir değişim sürecinden geçmiştir. Gerçekliğe bağlılığı ile bilinen belgesel filmlerde bu değişimden kendi üzerine düşeni kaçınılmaz olarak almıştır. Arayüzlerin tasarım aracı olarak kullanıldığı dijital dünyada farklı biçemlere sahip belgesel filmler üretilmeye başlanmış, bu belgeseller 'interaktif belgeseller' ve 'yeni medya belgeseli' gibi çok sayıda farklı isim altında adlandırılmıştır. *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeseli de bu örneklerden biridir. Etkileşimli yapısıyla izleyici ve üreticinin konumlarını değiştiren belgeselde, ölümcül günah olarak değerlendirilen kibir, kıskançlık, açgözlülük, oburluk, şehvet düşkünlüğü, tembellik ve öfke gibi günahların dijital ortamdaki yansımaları üzerine bir değerlendirme yapılmıştır.

Çevrimiçi davranışımız gerçek hayatta savunduğumuz standartlara tabi midir sorusu üzerinden dijital dönem için klasik yedi ölümcül günahı yeniden değerlendirilen bu interaktif belgesel, çevrimiçi yaşamın ahlaki pusulamızı nasıl etkilediği üzerine bir araştırma sunmaktadır.

Yedi Dijital Ölümcül Günah'da (2014) teknolojik imkânlar kullanılarak bir arayüz tasarımıyla hikâyeler anlatılmış ve bu anlatılan hikâyeler yüz yıllardır bilinen Aristocu dramatik yapının dışında gerçekleştirilmiştir. Başka bir ifadeyle izleyicinin özdeşleşip bir süre sonra katharsise ulaşmasının yerine, Brecht'in epik tiyatrosuna benzer bir yapıyla kurulan ve izleyicinin yabancılaş-tığı, etkileşimli bir şekilde içeriğe müdahale edebildiği bir anlatı kurulmuştur.

Benjamin'in yıllar önce epik tiyatro için söylediği teknolojinin doruk noktası olduğu ve yeni teknik biçimlerle uyum gösterdiği yaklaşımı referans alınarak yapılan bu çalışmada *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeseli Brecht'in epik

tiyatrosunun özellikleri üzerinden değerlendirilmiştir. Sonuç olarak yenilikçi bir anlayışla gerçekleştirilen *Yedi Dijital Ölümçül Günah* belgeselinin Brecht'in epik tiyatro anlayışıyla benzerlikler gösterdiği tespit edilmiştir. Görüldüğü gibi Brecht'in estetik anlayışının, içinde bulunduğumuz dijital çağda farklı biçemlerde gerçekleştirilen belgesel filmler için de bir referans noktası olduğu söylenebilir. Parkan'ın (2020: 75) da ifade ettiği gibi, "Orson Welles'in sinemaya kazandırdığı alan derinliğini bir kenara bırakırsak, altmış yıldır sinema sanatında gerçekleştirilmiş en önemli yenilikler Brecht'in etkisiyle yapılan çalışmalar sonucunda elde edilmiştir". Son dönem yenilikçi yaklaşımlarla gerçekleştirilen etkileşimli belgesellere baktığımızda Brecht'in etkisinin görüldüğü söylenebilir.

Kaynakça

- Altunay, A. (2012). Kes-kopyala-yapıştır: Bir sanat yüzeyi olarak ekran. D. Yengin (ed.), *Yeni medya ve...* (13-41). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Aristoteles. (1993). *Poetika* (İ. Tunalı, çev.). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Armes, R. (2011). *Sinema ve gerçeklik tarihsel bir inceleme* (Z. Ö. Barkot, çev.). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2011). *Brecht'i anlamak* (H. Barışcan ve G. Işısağ, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- (2015). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapıtı* (G. Sarı, çev.). İstanbul: Zeplin kitap
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bonitzer, P. (2018). *Bakış ve ses* (İ. Yaşar, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür-1. Cilt: Ağ toplumunun yükselişi* (E. Kılıç çev.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Clarke, J. (2012). *Sinema akımları: Sinema dünyasını değiştiren filmler* (Ç. E. Babaoğlu, çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Daniel, F. (2013). *Filmozofi* (C. Soydemir, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Dijk, J. v. (2018). *Ağ toplumu* (Ö. Sakin, çev.). İstanbul: Kafka Yayınları.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur yeni medya: Teknolojiler ve hayran kültürü* (N. Yeğengil, çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kutay, U. (2015). *Gerçeklik krizi ve belgesel sinema*. İstanbul: Es Yayınları.
- Manovich, L. (2014) HTML'den Borges'e yeni medya (S. K. Bozkurt, çev.) M. Çakır (ed.), *Yeni medya'ya eleştirel yaklaşımlar* (157-182). İstanbul: Doğu Kitapevi.
- (2018). Alan Kay ve evrensel medya makinesi (C. Arslan, çev.). F. Aydoğan (ed.), *Yeni medya kuramları*. İstanbul: Der Yayınları.

- Mükerrem, Z. (2016). *Belgesel estetiği üzerine düşünceler*. Konya: Literatürk Academia.
- Nichols, B. (2017). *Belgesel sinemaya giriş* (D. Eruçman, çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Parkan, M. (2017). *Sinema estetiği ve Godard*. İstanbul: Kozmos Yayınları.
- (2020). *Brecht estetiği ve sinema*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Pezzella M. (2006). *Sinemada estetik* (F. Demir, çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Rabiger, I. (2020). *Bir belgeseli gerçekleştirmek* (Ç. Asatekin ve F. Şahin, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rotha, P. (2000). *Belgesel sinema* (İ. Şener, çev.). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Seven Digital Deadly Sins* [Dijital Belgesel Filmi] (2014). <http://digital-deadly-sins.theguardian.com>.
- Saunders, D. (2014). *Sinemaya giriş: Belgesel* (A. N. Kaniyaş, çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Çıkar çatışması: Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Finansal destek: Finansal destek bulunmamaktadır.

Conflict of interest: There are no conflicts of interest to declare.

Financial support: No funding was received for this study.