

Dijital İletişim Çağında Belgesel Sinemada Yükseliş ve/veya Kriz

Önder M. Özdem

Özet

Dijital medya, birbirinden çok farklı tarzlardaki filmlerin üretim ve dağıtımında etkili olarak kullanılabilir. Özellikle dijital video teknolojisinin yüksek bütçeli fantastik filmlerden amatör cep telefonu kayıtlarına, bağımsız belgesellerden realite televizyon programlarına dek yaygın kullanım olanaklarının incelenmesi, bir taraftan dijital iletişim çağında belgesel sinemada yaşandığı vurgulanan rönesansı, diğer taraftan görsel temsillerde yaşandığı iddia edilen krizi görünür kılmaktadır. Bu çalışma, günümüzde hem belgesel hem de kurmaca sinemada gözlemlenen dönüşümleri ve bu dönüşümlerin belgesel sinemaya etkilerini açığa çıkarmayı amaçlarken, belgesel sinemada yaşandığı vurgulanan rönesansın, belgesel sinemayı ve belgesel sinemacıları ne ölçüde özgürleştirdiğine cevap aramaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital iletişim çağı, dijital video (DV) teknolojisi, belgesel sinema, melezleşme, realite televizyonu

Reevaluation of Documentary Cinema in The Age of Digital Communication

Abstract

Digital media can be effectively used in the production and distribution of films of different styles. Particularly, an analysis of the usage of digital video technology in works as wide ranging as fantastic movies with high budgets or amateur recordings made by mobile phones, in independent documentaries or Reality television shows makes more visible the Renaissance of documentary films in the age of digital communication as well as the crisis visual representations have allegedly undergone. This study aims to reveal the transformations that can be observed in both today's documentaries and fiction films and the effects these transformations have exerted on the documentary genre. Furthermore, the article seeks to answer the question to what extent the Renaissance of the documentary genre has liberated the documentary film and documentary film makers.

Keywords: Age of digital communication, digital video (DV) technology, documentary film, hybridization, Reality TV.

Dijital İletişim Çağında Belgesel Sinemada Yükseliş ve/veya Kriz

Giriş

1990 sonrası belgesel filmlerin ana akım ticari sinemanın alanında daha fazla yer alabilmesi ve dünyanın birçok ülkesinde üretilen bağımsız ya da yarı bağımsız belgesellerin sayısındaki önemli artış dikkat çekicidir. Hatta özellikle ABD'deki bazı belgesel filmlerin gişe başarıları, belgesel sinemada bir rönesans yaşandığı şeklinde yorumlanmıştır (McCling, 2005). Gişe başarıları bağlamında, belgesel filmlerin kurmaca filmlere nazaran genellikle daha az izleyici çektiği göz önünde bulundurulursa, belgesel sinemada yaşandığı söylenen bu yükseliş, Brian Winston'un, "belgeselin tarihsel daimi iticiliği" olarak tanımladığı (1995: 254) durumun değişmeye başladığını düşündürmektedir. Ancak Michale Moore gibi belgeselcilerin, filmlerinde eğlenceli, öznel ve performans dayalı anlatı yapılarını kullanmaları bir yandan yoğun bir ilgiyle karşılanırken, diğer yandan belgeselin doğasına ilişkin tartışma ve yorumları da beraberinde getirmektedir.

Günümüzde profesyonel oyuncu, sahne tasarımı, olayların yeniden canlandırılması ve dramatik müzik gibi kurmaca filmlerle özdeşleştirilmiş kod ve konvansiyonların, yani kurmaca film yapım yöntemlerinin yoğun olarak kullanıldığı belgesellerin sayısı oldukça artmıştır. Filmlerdeki öznel ve manipülatif tarafları açığa çıkaran bu yöntemler, belgesel sinemanın nesnellik ve gerçeklik iddiaları ile çelişse de, artık birçok belgeseldeki öznel ve manipülatif yanların gizlenmediği görülebilmektedir. Bu durum bir taraftan, Dai Vaughan'un belirttiği üzere, yakın zamanda belgesel ve kurmaca dilleri arasındaki boşluğun giderek daraldığına işaret ederken (1999: 64), diğer taraftan

belgesel sinemadaki gerçeklik ve nesnellik iddialarından vazgeçiş olarak da değerlendirilebilir.

Senkronize ses kaydı yapabilen 16mm formatındaki hafif ve taşınabilir kameraların 1960'ların başında üretimi, belgesel sinemacıların olaylara müdahale etmeden ve kendilerini hissettirmeden çekim yapabileceklerini ve böylece gerçekliğe daha aracısız erişim sağlayarak, gerçekliği olduğu gibi kaydedebileceklerini düşündürmüştür (Ellis ve MeLane, 2008: 208). 16mm formatının yaygınlaşması, o dönemde ABD'deki Dolaysız Sinema (*Direct Cinema*) yaklaşımı ile belgesel sinemada görülen gerçeklik ve nesnellik iddialarına temel olmuştur. Ancak 1980'li yıllarda, sinema teknolojilerindeki diğer bir gelişme olan dijital video (DV), belgesel sinemada gerçeklik ve nesnellik iddialarını pekiştirmekten çok, öznel, filmlerin yapılandırıldıklarının altını çizen, film yapımcısı ile kaydedilen kişilerin etkileşim içinde olduğu belgesel filmlerin yapımını tetiklediği söylenebilir.

35mm gibi analog film formatlarından farklı olarak, görsel ve işitsel malzemelerin 0 ve 1 şeklinde sayısal olarak kaydedilmesini, aktarılmasını, manipüle edilmesini ve farklı mecralarda dağıtılabilmesini görece daha ucuz ve kolay kılan dijital medyanın sürekli gelişimine işaret eden ve medya ürünlerinin pasif tüketimine karşı etkileşimliliğin altı çizilen (Lister vd., 2003: 19-20) dijital iletişim çağında, belgesel sinemanın teknolojik ve türsel gelişmelerden ne şekilde etkilendiği tartışma konusudur.

Dijital iletişim çağında, özellikle DV teknolojisinin kullanımı, bir taraftan aktüel gerçek dünyanın daha aracısız ve müdahalesiz olarak

kaydedilmesine, diđer taraftan imgelerin sonsuz biçimlerde manipüle edilmesine, hatta gerçekte olmayan sabit veya hareketli imgelerin çok daha inandırıcı bir biçimde yaratılmasına bile olanak vermektedir. Williams'ın vurguladığı üzere, bir taraftan hep doğruyu söylediği düşünölen kameranın artık yalan söyleyebileceği öngörölürken, diđer taraftan video kayıtları davalarda delil olarak kullanılacak kadar, izleyicileri doğrulukları konusunda ikna edebilmektedir. Realite TV programlarının popölaritesinden anlaşılacağı üzere, izleyicilerin gerçeğin belgesel imgelerine açken, kamera kayıtlarının artan manipölasyon olanaklarından ötürü doğru ve gerçek olma statülerini kaybetmeye başlamaları bir paradoks yaratmakta (1993: 9-12) ve bu durum aynı zamanda gerçeklik ve nesnellik iddiasıyla beslenmiş belgesel sinemada bir krize işaret etmektedir.

Bu makalede, DV teknolojisinin farklı kullanım olanakları, dolayısıyla görsel temsillerde yaşandıđı söylenen krizin belgesel sinemaya etkisi açığa çıkarılmaya çalışılacaktır. Bu amaçla, gerçekliğin esteteze edildiđi ya da sallantılı kamera kullanımı gibi yöntemlerle aracılanmamış gerçeklik görünümünün avantajı çevrildiđi film ve/veya programların, üretim koşulları, içerikleri ve yapım yöntemleri incelenecek ve dijital iletişim çağında belgesel sinemada yaşandıđı vurgulanan rönesansın, belgesel sinemayı ne ölçüde özgülleştirdiđine cevap bulunmaya çalışılacaktır.

Sinema salonlarında gösterime giren belgesellerin çođalması, izleyicilerin belgesel filmlerde ele alınan tartışmalı konulara artan ilgisinden mi yoksa bu belgesel filmlerde yer alan farklı biçimsel uygulamalardan mı kaynaklanmaktadır? Dünya sinemasında görece düşük bütçelerle üretilebilen gerçekçi filmlerin sayısındaki artış, ne ölçüde DV teknolojisinin film yapımına getirdiđi kolaylık ve ucuzluđa dayanabilir? Dijital medyanın ve bu teknolojinin sinemadaki farklı kullanımlarının incelenmesi, hem belgesel hem de kurmaca sinemada gözlemlenen dönüşümleri ve bu dönüşümlerin belgesel sinemaya etkilerini açığa çıkararak, yukarıdaki soruların cevaplanmasında faydalı olacaktır.

DV Teknolojisi ve Farklı Kullanımları

DV teknolojisi günümüz sinemasında birbirlerinden çok farklı amaç ve tarzdaki filmlerin üretilmesinde etkili olarak kullanılabilir. Bu sinema teknolojisinin farklı kullanım olanaklarından ilki, yüksek bütçeli ana akım ticari sinemada, genellikle özel efektlerin ve/veya bilgisayar temelli imgelerin oluşturulması amaçlıdır. Diğer kullanım alanı ise bu teknolojinin görece ucuzluğu ve kolaylığı, dolayısıyla sadece profesyonellerin değil, bağımsız ve/veya yarı bağımsız film yapımcılarının, amatörlerin ve hatta sıradan tüketicilerin görsel işitsel üretimlerini kapsamaktadır. Bu noktada ilk olarak DV teknolojisinin, fantastik öykülerin daha gerçekçi kılınmasındaki kullanımına değinilebilir.

DV'nin Ana Akım Ticari Sinemada Kullanımı

Fotoğrafsal imgenin belirtiselliği, fotoğrafın gerçek dünya ile bağının altını çizmektedir. Ancak dijital iletişim çağında imge artık gerçek dünya ile sınırlı değildir. Sayısal kodlarla oluşturulan imgelerin manipülasyon olanakları sonsuzdur. Dolayısıyla, post-fotoğrafsal imge (*post-photographic image*) olarak da adlandırılan dijital imgenin (Elsaesser ve Buckland, 2002: 209) film yapımcılarına sağladığı imkânlar, fantezi öykülerin daha inandırıcı bir biçimde anlatılmasını mümkün kılmaktadır. Monaco'nun da belirttiği gibi, dijital sinema teknolojilerinin gelişimi, gerçeğe en yakın görüntü elde edebilmenin sınırlarını da genişletmiş, yönetmenlerin görüntü ve seslerin kaynağı olarak ille de gerçekliğe bağımlı olma zorunluluğu kalmamıştır (2001: 99,142). Dijital video teknolojisi ile filmlerin şimdiye değin hiç olmadığı kadar inandırıcı kılınabildiği aşikârdır ve James Cameron'un üç boyutlu çekilen *Avatar* (2009) filmi, ana akım sinemanın bu bağlamda geldiği noktayı açıkça göstermektedir.

Manovich, artık sanal kameralarla imkânsız kamera açılarının kullanılabilirliğini, hatta aktörlerin yüz ifadelerinin kaydedilerek, performanslarının üç boyutlu sanal ortamlarda gösterilebildiğini vurgu-

lamaktadır (2006: 33). Sadece imgelerin deęil, hareketli grntlerin bile bilgisayarla retilebildięi dijital iletiřim aęında, dijital filmlerin gereki bulunabilmesi (Katherine, 2008: 18), Jean-Luc Godard'ın, “[F] otoęraf gerektir. Ve sinema, saniyede 24 kare gerektir” yorumunu tartıřmalı kılmaktadır.

Dijital sinema teknolojilerinin yukarıda bahsedilen kullanımları, Friedberg'in, sinemanın kendisini evreleyen yeni teknolojiler dolayısıyla deęiřtięi, belki de artık nemini kaybettięi iddiasının (2010: 271) ve Belton'un dijital sinemanın, sinemayı tek bir tre, fantazi trne dnřtrebileceęi uyarısının (2010: 287) altını izmektedir. Ancak bu noktada, dijital video teknolojisinin, imgelerin belirtisellięini n plana ıkaran farklı kullanımlarına odaklanılarak, bu teknolojinin gereklik temsilinde ve gereklięe eriřimde getirdięi avantajlara deęinilebilir.

DV'nin 'Yeni Gereki Sinema'larda Kullanımı

Dijital teknolojiler her ne kadar fantezi dnyaların hizmetinde kullanılsalar da, zellikle dijital video kameraların, gereklięin daha mtevezalı bir Őekilde gsterilmesinin amalandıęı alternatif bir kullanım eęiliminin de bulunduęu belirtilmektedir (Rombes, 2005). Senegal'den Ousman Sembene, Mısır'dan Youssef Chahine, Mali'den Souleyman Cisse, İnan'dan Abbas Kiarostami, Tayvan'dan Hou Hsiao-hsien, Hong Kong'dan Wong Kar-wai, Trkiye'den Nuri Bilge Ceylan, Meksika'dan Carlos Reygadas gibi isimlerle anılan yeni nesil ynetmenlerin, dnya sinemasında “ontolojik dnř” veya “gereęin dnř” (*return of the real*) olarak kavramsallařtırılan bir yaklařımı iřaret ettiklerini belirten Elsaesser, yeni gereki filmlerin oęundaki dijital video kullanımının, bu film yapımcıları iin hem bir seim hem de bir gereklilik olduęunu sylemektedir (2009: 3- 4). Bu noktada, DV'nin bazı zelliklerinin altı izilerek, gereki sinemada kullanımının neden bir seim ve de zorunluluk olduęu daha iyi anlařılabilir.

Nicholas Rombes (2005), dijital video teknolojisinin en nemli zelliklerinin, anındalık ve yakınlık saęlayabilmesi olduęunu sylemektedir. Bu zellikler, her ortama girip evredekileri daha az rahatsız

ederek çekim yapılabilmesine, yapılan çekimlerin anında izlenebilmesi ve aktarılabilmesine işaret etmektedir. Manovich de, DV'nin "anandalık" ve "yakınlık" özelliklerinin, gerçeklik temsilinde önemli avantajlar sağladığını vurgulamaktadır. Örneğin seçici değil komple kayıt ve depolama imkânı veren dijital video, bireylerin bakış açısıyla gördüklerini kaydedebilmelerini, hatta 360 derece açılı çekimleri bile mümkün kılmaktadır. Günümüzdeki DV ekipmanları ile film yapımcıları, kaydedecekleri aktör ve olaylara isterlerse daha yakın isterlerse de daha uzak durabilmektedirler. Ayrıca kesintisiz uzun çekimler daha az masrafla yapılabildiğinden, senaryonun dışına çıkılması ve/veya aktörlerin doğaçlama yapabilmesi mümkündür. Bu bağlamda, gerçekliğin öznel deneyimi ve temsil edilebilmesi görece daha olanaklı hale gelmektedir (Manovich, 2000).

Bir araba içine yerleştirilmiş iki DV kamera ile Dolaysız Sinema tarzında çekilen, diyaloglarında İran'daki siyasi yaşama değinildiği *On (Ten)*, 2002) filminde Abbas Kiarostami, çekim mekânında bile bulunmadan, hayatın doğal akışına görece daha az müdahale ederek, kayıt yapabilmektedir. Mike Figgis'in *Time Code* (2000) filminin basın reklamındaki, "4 kamera, tek çekim, kurgusuz, gerçek zaman" (<http://www.imdb.com/title/tt0220100/>) iddiası; Alexandr Sokurov'un *Rus Hazine Sandığı (Russian Ark)*, 2002) filminin tanıtımında, 300 yıllık Rus tarihinin Hermitage Müzesindeki 33 odada 2000 aktör kullanılarak, canlı müzik yapan üç orkestra ile tek ve kesintisiz bir çekimde anlatıldığının belirtilmesi (<http://www.imdb.com/title/tt0318034/>), dijital medyanın, komple kayıt başta olmak üzere, film yapımcılarına getirdiği olanakların ne ölçüde önemli olduğunun altını çizmektedir. Nagib ve Mello, dünya sinemasındaki bu yeni eğilimde dijital teknolojinin sadece gerçek mekân ve karakterlerin kaydını kolaylaştırmadığını, aynı zamanda geleneksel olarak gerçekçilikle bağdaştırılmış tekniklerin genişletilmesinde de etkili olduğunu söyleyerek, *Rus Hazine Sandığı* filminin, Bazin'in övdüğü uzun çekimlerin ve uzamsal bütünlüğün belkide son noktası olduğunu vurgulamaktadır (2009: xiv-xv).

Dünya sinemasında yeni gerçekçi film örneklerinin çoğalması ve çeşitlenmesinde, DV'nin görece ucuzluğunun da önemli bir belirleyici olduğu söylenebilir. Film üretimi sadece yapım aşamasını değil,

yapım öncesi, yapım sonrası ve dağıtım gibi aşamaları da kapsamakta ve her aşama sermaye ve yatırımı gerektirmektedir. Ancak dijital medya, düşük maliyetlerine rağmen görüntü kalitesi görece yüksek filmlerin üretilebilmesini ve bu filmlerin web, kablosuz televizyon, uydu yayıncılığı ve DVD gibi ucuz dağıtım ve pazarlama kanallarıyla izlenebilmesini olanaklı kılmaktadır. Örneğin günümüzde görece ucuza edinilebilecek Canon 5 D Marx II fotoğraf makinası ile çekilen görüntülerin kalitesi, 35 mm filmin kalitesine yakın olup endüstri standartlarını karşılamak için yeterlidir.

Buna ek olarak, internet ve DVD gibi dijital tüketici formatlarının yaygınlaşması, izleyicilerin izleme alışkanlıklarının da değiştiğini işaret etmektedir. Artık izleyicilerin, filmleri sinemalarda gösterime girdikten çok sonra DVD formatında izlemekten rahatsız olmamaları, film endüstrisinin tüm kâr modelinin değiştiğini göstermektedir (DiPersio ve Bardach'dan aktaran Irvin, 2004: 9). Bir filmin gişe geliri- nin, ana gelir kaynağının yaklaşık %26'sını, televizyon satışının %28'ini, DVD pazarının ise %46'sını oluşturduğu ve internette filmlerin, hayranları tarafından da pazarlanabildiği göz önünde bulundurulursa; dijital medyanın, temsil edilemeyenler ve kendi sinema kültürlerini yaratmak için imkânı olmayanlar için, yapım, pazarlama, dağıtım ve satış gerekliliklerini karşılayabildiği söylenebilir (Irwin, 2004: 9-15).

Gerçeklik temsillerinde kullanılan teknoloji hızla değişmektedir. Tıpkı dijital medyada olduğu gibi, 16 mm senkronize ses kaydı yapabilen kameralar üretildiğinde de, gerçekliğe erişim imkânları görece artmış ve gerçeklik temsillerindeki yeni olanaklar, Dolaysız Sinema gibi farklı gerçekçi estetik yaklaşımları tetiklemiştir. Ancak sinema ve televizyon endüstrisinin standartlarını karşılayacak denli yüksek çözünürlükte, hatta üç boyutlu kayıt yapabilen kameraların cep telefonlarında bile bulunması, gerçekliğe erişim ve temsil bağlamında gelinecek noktayı ve olanakları daha net olarak göstermektedir. Dijital teknolojinin, daha önceki gelişmelerden farklı olarak, hareketli imgelerin sadece profesyonel film yapımcıları tarafından üretilmediği, aktüel gerçek hayatın, güvenlik kameralarından cep telefonu kayıtlarıyla

rına dek depolanabildiği ve *Youtube* gibi sosyal paylaşım sitelerinden gösterime sokulabildiği yeni bir görsel kültürü yaratabilecek kadar farklı olduğu gözardı edilmemelidir.

DV'nin Belgesel Sinemada Kullanımı

Baker, belgeselin yeni altın çağını yaşadığını söylemektedir. Ancak belgeselin 1930 ve 1960'lı yıllardaki yükselişlerinden farklı olarak, günümüzde, farklı yaklaşımlar ve tarzlarla belgesel üreten çok fazla kişinin bulunduğu vurgulamaktadır. Baker bu farkın nedenini açıklarken, şimdiye değin film yapımının çok masraflı olmasından dolayı televizyon kanallarının genellikle kısıtlayıcı bir şekilde belgesel filmlerin ana finansörü olduğunu, ancak günümüzdeki hafif ve görece ucuz dijital ekipmanlarla, her geçen gün daha çok insanın filmlerini kendilerinin finanse edebildiğini ve bunun da yeni nesil film yapımcılarına yaratıcı özgürlük sağladığını belirtmektedir (2006: x-xi).

1990'ların başında dijital videonun hızlıca yaygınlaşmasıyla, Çin'de belgesel sinemada görülen dönüşüm ve yükseliş, Baker'in bu iddiasını destekler bir örnek niteliğindedir. Yingchi, günümüzde Çin'de bağımsız ve yarı bağımsız film yapımcılarının hızla artmasının, DV teknolojisi olmadan mümkün olmayacağını, bu teknolojinin sadece Çin'de üretilen belgesel sayısındaki hızlı artışta değil, ayrıca Çin'in toplumsal dünyasına farklı bakışların cesaretlendirilmesinde de önemli olduğunu söylemektedir (2007: 4-5). Bu noktada teknolojik determinizme düşmemek için, Çin'in belgesel sinemasındaki değişimin sadece DV teknolojisinin kullanımına bağlı olmadığı ve bir anda gerçekleşmediğinin vurgulanması gerekmektedir.

Yeni medya, dijital iletişim çağındaki medya üretimi, dağıtımı ve kullanımındaki geniş ölçekli değişimlere işaret ederken (Lister vd., 2003: 13), yeni medyanın özelliklerinden biri olan dijitalleşme ise verilerin ve bilginin kolayca aktarılmasını, dolayısıyla artan iletişim olanaklarının ve küreselleşmenin de altını çizmektedir. Bu bağlamda, Çin'de 1990 başlarında yükselen belgesel sinemanın, ilkin hükümet

destekli ve otoriter özellikte olduđu, Batı ile artan iletişimle birlikte, pazarın üretilen politik belgesellerin propaganda içeriđini reddetmeye başlaması sonucu, Çinli film yapımcıları ve eleřtirmenlerin belgeseli tekrar tanımlamaya ve kuramsallařtırmaya başladıkları; sıradan insanlara odaklanan, gerçekçi ve bireysel tarzlardaki belgesellerin daha sonra üretilmeye başladığı belirtmektedir (Yingchi, 2007: 30; 33).

Yukarıda deđinilen bu örnekle, belgesel sinemanın hem üretim ve dađıtım süreçlerindeki, hem de içerik ve biçimindeki dönüşümlerin incelenmesinde, dijital teknolojilerin etkisinin yanı sıra toplumsal, ekonomik ve politik faktörlerin de göz ardı edilmemesi gerektiđinin altı çizilerek, ilk olarak DV'nin, imgenin belirtiselliđini ön plana çıkaran, "anıdalık" ve "yakınlık" özelliklerinin vurgulanarak kullanıldıđı belgesel tarzına odaklanılabilir.

İki küçük taşınabilir dijital kamera ile çekimleri gerçekleştirilen James Longley'in 94 dakika uzunluđundaki *Iraq in Fragments* (2006) belgeseli için, iki yıl boyunca toplam 300 saatlik kayıt yapılabilmiş ve kameraların üzerlerindeki mikrofonlar dışında ses kayıt ve ışık ekipmanları kullanılmamıştır. Senaryosuz çekilmiş ve işgal sonrası Irak'taki sıradan insanların öykülerine yer verilen bu belgeselin (<http://www.iraqinfragments.com>), çekim mekânları ve koşulları göz önünde bulundurulduğunda dijital videodan farklı bir formatta üretilebilmesi çok mümkün görünmemektedir.

Benzer şekilde, gazeteci Sean Lagan'ın BBC için yaptıđı *Mission Accomplished: Lagan in Iraq* (2007) adlı belgeselde Lagan, tek başına üç ay Irak'da kalarak DV kamerası ile gündelik yaşamı kaydetmiştir. Lagan'ın Irak gibi, İran, Gazze ve Afganistan'da da yaptıđı benzer tazdaki belgeseller, DV kameraların endüstri standartlarını karşılayacak çekimlerin tek başına bile yapılmasını mümkün kıldıđını göstermektedir. Ancak unutulmaması gereken, DV kameranın sadece görüntü ve seslerin kaydını mümkün kıldıđıdır. İleride de tartışılacağı üzere, Lagan'ın çekimleri tehlikeli ortamlarda kaydedildiklerinden otantik ve etkileyici olsa da; filmin ritim gözetilerek ustaca kurgulanmadığında, ele alınan konunun kamusal ilgi görüp tartışma yaratacađını ve

daha önemlisi BBC televizyonu gibi bir yayımcı desteği olmadan başarılı olacağını beklemek safça olur.

Belgesellerde DV teknolojisinin dikkati çeken diğer kullanımı ise, kameraların tıpkı bir mikroskop veya teleskop gibi insan gözünün görmekte zorlandığı şeylerin gösterilmesinde ve bilgisayar grafik animasyonları aracılığıyla, ele alınan çoğu konunun görsel temsillerinin yaratılabilmesinde karşımıza çıkmaktadır. David Attenborough'ın BBC Earth'de yayımlanan *Life in the Undergrowth* (2005) belgesel serisinde, küçük oldukları için fark edilmeyen böcek, karınca gibi organizmalar çok yakından gösterilebilmektedir. Bu seriler için belirtilen, "Aydınlatma ve bilgisayarlı hareket kontrolündeki teknik yeniliklerin büyüleyici kullanımıyla, onların günlük hayatlarını nasıl yaşadıklarını görmek mümkün" (<http://bbcearth.com>) açıklaması, DV'nin bu tarz kullanım olanağına işaret etmektedir. *Felaketten Saniyeler (Seconds From Disaster)* adlı televizyon belgeseli serisinde ise, arşiv görüntülerinden, bilgisayar grafik animasyonlara, müzik ve ses efektlerinden tekrar canlandırmalara değin birçok teknik bir arada kullanılarak, çeşitli felaketlerin nasıl meydana geldiği üzerine teoriler görselleştirilerek anlatılabilmektedir.

Mcclean'a göre dijital medyanın bu çok yönlü kullanımı, izleyicilerin izlediklerinin gerçek olup olmadığı konusunda kararsız kalmalarına sebep olabilmektedir. Örneğin John Weiley'in *Solarmax* (2000) belgeselinde olduğu üzere, imgelerin oynanmamış belirtisel fotoğraflar mı yoksa dijital yaratımlar mı olduğu belirsizleşmektedir. (2007: 75-76). Bu nedenle, her ne kadar *Solarmax*, IMAX formatında 70mm ile çekilmiş dev boyutlarda bir belgesel olsa da, "[F]ilmde gördüğünüz güneşin hiçbir imgesi, bilgisayar animasyonu ile yaratılmamıştır. Göreceleriniz gerçektir" bilgilendirme yazısına yer verilmektedir.

Belisizleşen İmgeler, Muğlâklaşan Türsel Kategoriler

Manovich'in altını çizdiği üzere, günümüz görsel kültüründe artık çoğu fotoğraf saf değil, melezdır. Fotoğraf, çizim, resim, bilgisayar animasyonu, sinematografi ve üç boyutlu tasarımların birbiri içinde eriti-

lilerek sıklıkla bir arada kullanıldıđı melez bir görsel dil meydana gelmiřtir (2006: 26-27). Dijital sinema teknolojileri, bir taraftan imgele-
rin ikonik olarak benzerlerinin, diđer taraftan da belirtisel temsilleri-
nin yaratılmasında kullanılabilir. Bu bağlamda Philip Rosen,
görsel manipölasyon olanaklarındaki artışa ve bir referans krizine
(*referential crisis*) vurgu yaparak, medya ve temsilin doğasında tarihsel
bir kırılma olduđunu söylemektedir (2001: 302). Bagust ise, günümüz-
de belgeselin, teknolojik ve türsel gelişmelerden ötürü, daha yaralana-
bilir bir duruma geldiđini vurgulamaktadır (2008: 216).

Roscoe ve Craig, yeni sinema teknolojileri ile gerçek dünyada var
olmayan nesne veya insanları fotoğraf ve/veya filmde varmış gibi
göstermenin, daha önce hiç olmadığı kadar kolaylařtıđını vurgulaya-
rak, kameranın temelde bir kayıt aracı olarak tutarlılıđının kökten bir
řekilde ortadan kalktıđını, dolayısıyla dijital teknolojilerin belgeselin
gerçeklik statüsüne belki de en güçlü meydan okumayı getirdiđini
vurgulamaktadırlar (2001: 39-40). Ancak, günümüzde kurmaca sine-
mada da gerçeklik ve gerçeklik temsillerinin fazlasıyla yer alması ve
melez belgesellerin yanısıra, eski ABD başkan adayı Al Gore'nın yer
aldıđı *Uygunsuz Gerçek* (*An Inconvenient Truth*, 2006) gibi, nesnellik ve
gerçeklik iddiası bulunan yapımların da varlıđı; belgesel sinemanın
gerçeklik ve nesnellik iddialarından ne ölçüde vazgeçtiđi ve dijital
teknolojilerin bahsi geöen dönüřümde ne ölçüde önemli olduđu konu-
sunu daha kapsamlı tartıřmayı gerektirmektedir.

Günümüzde belgesel sinemada yařanan yükseliři, ticari sinemaya
hükmeden fantezi dünyalara karřı bir tepki olarak deđerlendiren Cha-
nan, gerçeđin kayboluřuna tepkinin sadece belgesel sinemada deđil,
kurmaca sinemada da bulunabileceđini; kurmaca sinemanın, yarattıđı
fantezi dünyaların sahteliđine karřı, gerçekliđi ve gerçeklik temsilleri-
ni yođun olarak kullanmaya bařladıđını belirtmektedir (2007: 7). Ben-
zer řekilde, günümüzde kurmaca sinemanın, yapaylıđını saklamak
için belgesel gibi görünmeye çalıřtıđını söyleyen Howard, kurmaca
filmlerde kullanılan belgesel tekniklerin, filmleri spontane çekilmiş ve
gerçekliđi yakalayabilmiş gibi gösterdiđini, hatta üç boyutlu animas-
yon teknikleriyle anlatılan fantezi filmlerde bile, inandırıcılıđın sağla-

nabilmesi için belgesel tekniklerinin kullanıldığını vurgulamaktadır (2010: 150-151). Sığınmak için dünyaya gelen uzaylıların fantastik öyküsünün anlatıldığı Neill Blomkamp'ın *Yasak Bölge 9 (Districk 9, 2009)* adlı filminin tıpkı bir haber filmi gibi veya *Jurassic Park*'ın (1993) tıpkı bir belgesel gibi başlaması bu durumu örneklendirmektedir.

Haber filmleri ve belgesellerdeki röportajların, genellikle estetik olarak yapılandırılmamalarından dolayı “masum” veya “sanatsız” göründüklerini belirten Paul Arthur, imgelerin hızlıca ve ön düzenlemeler yapılmadan kaydedilmelerinin, bu imgeleri otantik gösterdiğini, dolayısıyla imgeler estetik olarak ne kadar az düzenlenmiş ise o kadar doğru ve hakiki olarak algılandıklarını vurgulamaktadır (aktaran Bruzzi, 2000: 14).

Blair Cadısı (The Blair Witch Project, 1999) adlı filmde, film kurmaca olmasına rağmen, kullanılan dijital video kameraların elde ettiği sallantılı, netliği değişen görüntüler nedeniyle, aktüel olayların planlanmadan çekildiği izlenimi yaratılmıştır. Dogma 95 filmlerinde de, dijital video kamera kayıtları 35mm film formatına aktarıldığında, filmlerin görüntü kalitesi daha da azalmakta ve imgeler grenli (kumlu görüntü) olmaktadır. Dijital kameralarla üretilen bu tarz görüntülere atfedilen amatörlik, müdahalenin azlığı olarak düşünülebildiğinden, gerçekliğin garantisi gibi değerlendirilebilmektedir (Dovey, 2000). Willis, DV'nin bu tarz kullanımına ilişkin olarak aşağıdaki yorumu yapmaktadır:

Çoğu sinemacı, filmin, ucuz dijital video formatı olan DV ile çekildiğinin belli olmaması için uğraştı ama bugüne kadar yapılan DV ile çekilen en ilgi uyandıran uzun filmler DV'yi gerçeklik algısıyla oynamak için kullanan yönetmenler tarafından yapılmıştır. Bazı sinemacılar mini DV'nin düşük görüntü kalitesini, portatifliği ve ucuzluğu nedeniyle kabul etmiş, bazıları da düşük görüntü kalitesini kendi hikâyelerine uyarlayarak içselleştirmişlerdir (2008: 22).

Günümüzde sadece sinemada değil, uzman kişilerin veya ürün kullanıcılarının yer aldığı amatörmüş gibi çekilen reklam filmlerinden, Realite televizyon programlarına kadar, belgesel tarzın çoğu görsel

retimdeki baskınlığı dikkati ekmektedir. Realite TV programlarına olan yksek ilgiye deęinen Williams, izleyicilerin bir taraftan gereęin belgesel imgelerine a olduklarına, dięer taraftan artan dijital maniplasyon imknları nedeniyle aktalite kayıtlarının doęru ve gerek olma statlerini kaybetmeye bařladıklarına deęinerek, belgesel gereklięinin maniple edilebilmesi ile belgesel gereklięe olan aılıęın eř zamanlı varlıęının bir paradoks yarattıęını vurgulamaktadır (1993: 9-12).

Belgesellerin kurmaca, kurmacanın da gerek unsurlara sahip olduęu, dolayısıyla kurmaca ve kurmaca olmayanın aynı zamanda var olup i ie gemesinin kaınılmaz olduęu sylenebilir. Sonu olarak filmler, hayal dnyasından ya da gerek hayattan, ama sıklıkla da ikisinin karıřımından ıkarılan ykleri izleyicilere anlatmayı ve inandırmayı amaladığından, kurmaca ve kurmaca olmayanın bir aradalığı birok filmde sz konusudur. İřte bu noktada, yukarıda Williams'ın altını izdięi paradoksun, aslen kurmaca ile gereęin bir aradalıęını, yani melezleřmeyi iřaret ettięi sylenebilir ve gerek ile kurmacanın biraradalıęının u rneęi olabilecek Realite TV programlarına odaklanılarak, izleyicilerin birbiriyle eliřen tercih ve taleplerinin melezleřmedeki, yani belgesel ve kurmaca film yapım yntemlerinin bir arada kullanılmasındaki etkisine deęinilebilir.

Minh-ha, konuyla ilgili olarak, izleyicilerin kanıtla inandırılması amalandığında, hakikatin canlı ve renkli yapılmasının, yani dramatikleřtirmenin gerektięini sylemektedir (1993: 95). Minh-ha'nın bu iddiası, konusunu gerek hayattan alan melez filmlerin ve aktalite kayıtlarının kullanıldıęı Realite programlarının bařarisını doęrular niteliktedir.

Genellikle sıradan insanlarla yapılan eęlence programlarını kapsayan bir kategori olan Realite TV, enformasyon ile eęlence, drama ile belgesel arasındaki geniř alanda yer almaktadır. Kkeninde popler eęlence, belgesel televizyonu ve sansasyonel gazetecilik olan Realite televizyonu, orijinal olarak, iř bařındaki polislerin grntleri ile yapılan programlarla bařlamıř, 1990 sonrası televizyonun bir bařarı yk-

sü olmuş ve izlenme rekorları kırarak, pazarın %50'sinden fazlasını etkilemiştir (Hill, 2004: 3;15). Günümüzde ise artık hemen hemen herkes ve her şey hakkında realite programları yapılabilmektedir.

1990'lardan bu yana, taşınabilir ucuz dijital video kameraların yaygınlaşması ve mobese gibi gözetim sistemlerinin varlığı, kaza, suç, doğal afet ve benzeri olayların kaydını kolaylaştırmıştır. Bu kayıtlar *Caught on Camera* (1999), *Really Caught in the Act* (2003) ve *Crimewatch UK* (1984), benzeri tanıklık (*witness*) programlarında kullanılmıştır. *Caught on Camera*'nın tanıtımındaki, "Senaryo Yok!, Aktör Yok! Tekrar Canlandırma Yok!" ifadesiyle, gösterilenlerin otantikliğine gönderme yapılarak gerçekliğe aracasız erişimin altı çizilmiştir.

Bu tarz programlarda, her ne kadar gerçekliğe aracasız erişim ön plana çıkarılmaya çalışılsa da, Roscoe ve Craig'in de belirttiği gibi, aslen belgesel özellikler kurmaca estetik hünerleri ile eşleştirilmekte ve "gerçeklik" popülerize edilerek sunulmaktadır (2001: 38). Bu bağlamda, izleyicilerin gerçekten çok, gerçeğin nasıl yapılandırıldığı ile ilgilendiğini söyleyen Kristina Riegert'a göre sorun, gerçeğin eğlenceli olduğunda, izleyicilerin eğlence kavramsallaştırmasının nasıl değişeceğinden öte, gerçeğin eğlenceli verilmesi "zorunlu" olduğunda, gerçek nosyonunun nasıl değişeceğidir (2007: 4). Benzer şekilde, Zizek de 11 Eylül 2001 tarihinde Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan saldırıya atfen, "aynı şeyi zaten defalarca görmedik mi?" diye sorarak, kurmacayı gerçeğe benzetmenin tehlikeli olmadığını ancak gerçeğin kurmacaya benzetilmemesi gerektiğini vurgulamaktadır (aktaran Oldenborgh, 2007: 71-72).

Gerçeğin kurmacalaştırıldığı bir tür olarak değerlendirebilecek Realite TV programları, belgesel sinemadan beslense de, bu programların belgeselle bir tutulmaması gerekmektedir. Ancak Oldenborgh'un da belirttiği üzere, Realite TV'nin üç türü olan tanıklık televizyonu (*witness tv*), sabun belgesel ve gerçek temelli yarışma ve oyun programlarının hiçbiri tam olarak belgesel kategorisine girmemesine rağmen, bu programların belgeselle ortak paydası olan gerçeklik iddiası vardır. Bu nedenle, "Realite TV'de gerçek olan nedir?" sorusunun

cevabı, bu programların popülaritesini açıklamada işlevsel olabilir (Oldenborgh, 2007: 62). Bu noktada tıpkı Realite TV gibi, belgeselerde de gerçekliğin kurmaca estetik hünerlerle popülarize edilerek sunulduğu düşünülürse, Realite TV gibi, belgesel ve hatta melez filmlere olan ilginin nedeni de daha netleşebilir.

Gunning'in "atraksiyonlar sineması" kavramında olduğu gibi, aktüalite kayıtları, kaza videoları ve komik videolar gibi spontane yakalanmış olayların kayıtları, izleyicilerin ilgisini çekebilmektedir. Hatta bu videoların ardarda gösterildiği *Akıllı TV* gibi televizyon kanalları, izleyicileri uzun süre ekran karşısında tutabilmektedir. Bu bağlamda Oldenborgh, bir imgenin hakiki olmasından çok gerçek gibi görünmesinin (*realness*), o imgenin alımlamasında büyük etkisinin olduğunu ve bu etkinin de "gerçek'in özel efekti" olarak adlandırılabilceğini söylemektedir (2007: 63).

Aktüalite kayıtları her ne kadar özel efektler gibi ilgi uyandırabilse de, bu görüntülerin izlenebilir, dolayısıyla pazarlanabilir bir program formatında olması, ancak yapılandırılmalarıyla mümkündür. Yapılandırma ise kurmaca unsurların kullanılması anlamına gelmektedir. 1930'lu yıllardaki Britanya belgesel hareketinden, Dolaysız Sinema ve drama belgesel örneklerine kadar birçok dönem ve akımda, farklı amaçlarla, gerçekliğin eğlenceli ve ilgi çekici kılınmaya çalışıldığı görülmüştür. Sonuç olarak, geçmişte olduğu gibi, günümüzde de izleyici istek ve tercihleri melezleşmede etkili olmaktadır. Dijital iletişim çağında da hem Realite TV programları hem de konusunu aktüel hayattan alan diğer öykülerin anlatımında görülebilecek bu durumun öncekilerden tek farkı, DV ekipmanlarının kullanımı ile, aktüalitenin kaydının ve varolan kayıtlara erişimin ve bu kayıtları manipüle etmenin görece kolaylaşmasıdır.

Bu noktada Brian Winston, rahatça elde edilebilecek kamera ve bilgisayar gibi dijital video ekipmanları ile dijital imgelerin manipülasyon olanaklarının arttığını ve bu teknolojik gelişmelerin belgesel filmi tamamen uydurma, sahte hale getirerek derinden yaralayabileceğini söylemektedir. Bu iddiaya karşı Bruzzi, imge ile gerçeklik arasın-

daki ilişkiye değinerek, sahtekarlığın (*fakery*) her zaman mümkün olduğunu, ancak uydurma belgesellerden dolayı belgeselde otantik olan herşeyin tümünden şüphe altına alınmaması gerektiğinin altını çizmektedir (2000: 4). Artık belgesel sinemanın çelişkilerinin, aktüaliteyi kaydedecek teknik ekipmanların yetersizliğinden kaynaklanmadığının aşikâr olduğunu belirten Bruzzi, çelişkilerin asıl nedeni olarak belgesel sinemaya ilişkin beklentileri göstermekte ve günümüzde kuramcıların aksine film yapımcılarının, belgesel sinemanın gerçekliğin saf ve bozulmamış bir resmini ortaya koyamayacağını kabul etmeye hazır olduklarını vurgulamaktadır (2000: 6).

Günümüzde imgenin manipülasyon olanaklarının, özel efektlerin kullanıldığı fantazi filmlerde görüleceği üzere imgenin ikonik benzerlerini yaratılabilecek denli artması ve aynı zamanda fotoğrafsal belirtiselliği ön plana çıkaran gerçekliğin aktüel kayıtlarının görece daha kolay yapılabilmesi, belgesel sinemada yaşandığı söylenen krize işaret etse de; melez filmlerin üretimini tetikleyen bu durum, belgesel- kurmaca ayrımının olmadığı sinemanın ilk dönemini hatırlatmaktadır. Mih-ha'nın belirttiği üzere, belgesel, bir yapım tarzı veya hayata karşı bir tutum teşkil etmeyen, sadece estetik (veya karşı-estetik) bir unsurdur, fakat kurmaca olmayanın sınırları içinde kendisini sırf bir kategoriye veya ikna edici teknikler setine indirmektedir (1993: 99). İşte belgeselin dijital iletişim çağında karşı karşıya kaldığı kriz, belgesel/ kurmaca kutuplaşmasının kırılmasında, Minh-ha'nın vurguladığı teknikler setinin ikna ediciliğinin ve daha önemlisi, her ne kadar üstü örtülü de olsa belgesele yüklenebilen gerçeklik ve nesnellik iddialarının artarak sorgulanmasında etkili olabilir.

Üretimi Kolaylaşan Belgesel mi yoksa Özgür Belgesel mi?

Sinema teknolojilerindeki gelişmelerin ve izleyici tercihlerinin yanı sıra melezleşmede etkili olduğu görülen bir diğer faktör ise film yapımının ekonomik koşullarıdır. Gene Realite TV bağlamında ele alınacak olursa, bu programlar, gerçekliğe aracsız erişimi destekler

nitelikte görece küçük bir ekiple, profesyonel aktör ve senaryo yazarları kullanılmadan üretilebildiğinden, televizyon dramalarına ucuz bir alternatif olmuřtur. Örneğın bir saat uzunluğundaki bir drama ortalama 1.5 milyon ABD Doları'na üretilirken, aynı uzunluktaki bir realite programı 200.000 Dolar'a tamamlanabilmektedir (aktaran Hill, 2004: 20).

Genel olarak deęerlendirilirse, filmlerle izleyicilere öyküler anlatılmakta ve bu öykülere izleyiciler inandırılmaya çalışılmaktadır. Fantezi dünyaların anlatıldıęı filmlerde, aktüalite çekimleri ve/veya bu çekim tarzı kullanılarak anlatılan öykü daha inandırıcı kılınmaya çalışılabilirken; konularını gerçek hayattan alan öyküler, gerçek failer ve mekanlar kullanılarak görece daha az masrafla anlatılabilir. İřte bu nedenle, ister düşük bütçeli melez filmler isterse realite programları olsun, tıpkı Britanya Belgesel Hareketi'nde olduęu gibi, kısıtlı imkânlarla film yapma, öykü anlatma yolları olarak da düşünülebilir. Bu bağlamda, DV teknolojisi, endüstri standartlarını karşılayacak kalitede olup film yapım masraflarını azaltmakla birlikte, film yapımını, yapım sonrasını ve dağıtımını görece kolaylařtırmaktadır. Ancak tüm bu imkânların varlıęı, dijital iletişim çağında belgesel sinemanın daha da özgürleřtięi anlamına gelmemektedir. Bařka bir deyiřle, kamera, bilgisayar, internet ve kablosuz televizyon gibi yeni medya teknolojilerinin sıradan insanlara film üretimi ve gösteriminde sunduęu imkânlar, bu teknolojilerin tüketimini fazlasıyla destekler nitelikte iken; profesyoneller için aynı şeyi söylemek daha zordur.

Günümüzde çok düşük bütçeler ile amatörler tarafından da üretilebilen ve *Youtube* gibi sosyal paylaşım sitelerinde izlenme rekorları kıran birçok belgesel bulunmaktadır. Bu belgeseller farklı tarzlarda olabilseler de, çoęunlukla ele aldıkları konular itibariyle kamusal alanda da yoğun tartıřma yaratabilmektedirler. Örneğın Michael Moore'un *Fahrenheit 9/11* (2004) filmiyle benzer içerikte olan ve Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan saldırıya iliřkin bir komplo teorisinin anlatıldıęı Dylan Avery'in *Loose Change* (2005) belgeseli, bir dizüstü bilgisayar kullanılarak 6000 ABD Doları maliyetle üretilmiřtir. DVD satıřlarının yanısıra, internette izlenme rekorları kırması dolayısıyla "ilk internet

blockbuster"ı (Sales, 2006) olarak tanımlanan bu belgeseli, *Loose Change: 2nd Edition* (2006), *Loose Change: Final Cut* (2007) takip etmiştir ve Dylan Avery kendi yapım şirketini kurarak *Loose Change 9/11: An American Coup* (2009) adlı filmi yaparak dağıtım haklarını Microcinema Intenational'a satabilmiştir (www.loosechange911.com).

Loose Change (2005) belgeselinin üretim koşulları ve başarısı, ayrıca bu belgeseldeki iddiaları çürütmek amacıyla açılan *Screw Loose Change* blog'u (<http://screwloosechange.blogspot.com/>) ve aynı isimle üretilen belgeseller, dijital iletişim çağında DV teknolojsi ve yeni medya uygulamaları ile belgesel film üretim ve dağıtımındaki olanakları net bir şekilde göstermektedir. Buna ek olarak, düşük bütçelerine rağmen üretilen belgesellerin, büyük kamusal ilgi çekerek önemli tartışmalar yaratabileceği açıkça görülebilmektedir. Ancak bu belgesellerin başarılarında, zaten tartışmalı bir konunun komplo teorileri üzerinden daha tartışmalı olarak işlenmesinin göz ardı edilmemesi ve bu örnekler üzerinden belgesel yapımının kolaylaştığı ve özgürleştiği sonucunun çıkarılmaması gerekmektedir.

DV teknolojisinin ve yeni medya uygulamalarının bir diğer kullanım avantajı ise, günümüzde televizyon haber programlarına vatandaşların kaydettiği görüntüleri yollamaları ve bu görüntülerin vatandaş gazeteciliği biçiminde haber programlarında yer alabilmesidir. Londra'da 2005 yılında meydana gelen bombalı saldırıdan sonraki altı saat içerisinde, vatandaşların saldırıya ait binden fazla fotoğraf ve on iki amatör videoyu BBC kanalına göndermeleri ve ertesi günün haber bülteninin bu videolardaki görüntülerden kurgulanarak yapılması üzerine; radikal yeni bir tür gazeteciliğin eşliğinde bulunduğu ve insanların taşınabilir kamera veya cep telefonları ile gazetecilere yardım edebildikleri yorumları yapılmıştır (Hirst ve Harrison, 2007: 258). Ancak film yapımı, yalnızca kısa süreli atraksiyonların ve/veya olayların, kişilerin, konuşmaların kaydedilmesini ve paylaşılmasını kapsamamaktadır. Filmlerde, tarzı nasıl olursa olsun, bir anlatının kurulması, kurgu ile filmin ritminin sağlanması, üretilen filmin izleyicinin ilgisini çekmesi ve filmin sonuna dek bu ilginin korunabilmesi gerekmektedir. Bu da, vatandaş gazeteciliğinin aksine, amatörülüğün dışında olan ve çok da rastlantısallığa dayanmayan bir durumdur:

Bir film, hiçbir anlamda, hayal gücünü zorlama ya da rastgele çekilen teker teker veya bir arada tanımlanabilecek karelerin ardarda geliři demek deęildir. Aksine; bir bütün halinde birleřtirildięi zaman sinemasal bir efekt meydana getiren bu deęişik uzunluktaki karelerin baęlantısı, karřılıklı iliřkisi ve yan yana geliřidir (Rotha, 2001: 29).

Rotha'ın bahsettięi bu bütünlük, imgelerin her yerde uçuřtuęu dijital iletişim çağında, belgesel film için bir gerekliliktir. Film yapımı ve daęıtımı görece ucuzlamıř ve kolaylamıřtır. Ancak kamusal tartıřma yaratacak ve ele alınan konuyla yalnızca doğrudan iliřkisi deęil, dolaylı iliřkisi olan kiřileri de kapsayacak geniř bir izleyici kitleye hitap edebilen filmlerin yapımının daha kolaylařtıęını söylemek zordur. Dijital iletişim teknolojilerinin getirdięi olanaklardan ve özgürlükten görece daha çok yararlan yapımlar, Realite programları veya aktüalite çekimlerini ve/veya çekim tarzını kullanan kurmaca filmler gibi profesyonel yapımlardır. Mih-ha'nın da belirttięi üzere, kurmaca filmlerde, gerçeğe daha fazla aracılanmamıř "eriřim"i destekleyen sinema teknolojisini ve belgesel teknikleri kullanılarak, "belgesel etkisi" avantaja dönüřtürülebilmektedir (1993: 99).

1980'lerin sonlarına doğru spordan bilime, tarihten hayvanlara dek farklı konulara odaklanan kablolu televizyon kanallarının artmasıyla belgesel geniř bir daęıtım imkânı bulmuřtur. Hatta tamamen belgesele odaklı *The Discovery Channel*, 1982 yılında kurulduktan kısa süre sonra uluslararası hale gelmiřtir. Ellis ve McLane, bu tarz bir daęıtım ekonomisinin belgesel üretimine çok büyük etkisi olduęunu söylemektedirler (2005: 260-261). Televizyonun, bařından beri, kendisinden önceki dönemlerde sinema salonlarında gösterilen birçoğ belgesel türünü içinde erittięi belirtilirken, *The National Geographic Channel*, *Arts & Entertainment*, *The History Channel* ve *The Sundance Channel* ve *PBS (Public Broadcasting System)* gibi kablolu televizyon kanallarının belgesel filmlere yeni bir yuva olduęu, sinemalarda gösterimi hedefleyen belgesellerin ise, 35 mm'den on kat daha iyi format olan üç boyutlu IMAX gibi, ancak sıradıřı yöntemlerle geniř bir izleyici kitesini hedefledięi vurgulanmaktadır (Thompson ve Bordwell, 2003: 587).

Bu noktada, dijital video teknolojisinin ucuzluğu ve erişilebilirliği, dolayısıyla bağımsız belgesel yapımcılarına getirdiği imkânları vurgulamak yerine, yukarıda bahsi geçen televizyon kanallarında üretilen belgesellerin bütçelerine değinmek daha doğru olacaktır. Genel olarak bakıldığında, bir saatlik belgesellerin bütçesi 75.000 ile 500.000 dolar arasındayken, içlerinde bilgisayar temelli üretilen imgerlerin ve dramatik yeniden canlandırmaların bulunduğu belgesellerin bütçesi saat başına bir milyon doları aşabilmektedir. Ayrıca çoğu yapımcının, filmlerinin ABD’de dağıtımını sağlamak, tanıtmak veya finansörlerini tatmin etmek gibi amaçlarla, telif ücreti almadan *The Documentary Channel* gibi kanallara filmlerinin gösterim haklarını verdikleri belirtilmektedir (Hamilton, 2011).

ABD’deki marjinal sesleri ve bakış açılarını odağa alması öngörülen kamu televizyonu kanalı *PBS*’nin bile politik ve finansal baskılara çok açık olduğu vurgulanmaktadır. Bette Jean Bullert, 1985 ile 1993 arasında, *PBS*’de, azınlıkların seslerini kamusal alana taşıyan, bağımsız yapımcılar tarafından üretilen tartışmalı belgesellerin yayınlandığını fakat hem *PBS*’deki programcıların (kapı tutucuların) hem de bağımsız yapımcıların, muhafazakâr Reagan yönetiminin, kamu yayıncılığına verilen federal fonları kesmesi tehdidiyle karşılaştıklarını belirtmektedir (1997: 1-17).

Belgesel filmlerin ortalama bütçeleri göz önünde bulundurulursa, altı bin dolara yapılmasına rağmen izlenme rekoru kıran *Loose Change* (2005) ve benzeri belgesellerin birer istisna olduğu anlaşılmaktadır. *PBS* örneğinde de görüleceği üzere, siyasi olarak tartışmalı belgesellerin üretimi mümkün olsa da, bu tür belgesellerin ne ölçüde izleyicilerin ilgisini çekebileceği veya ne kadar geniş gösterim imkânı bulabilecekleri tartışmalıdır. Radikal ve alternatif perspektiflerin seslendirilmesinin, belgeselin işlevlerinden biri olduğunu söyleyen Corner, belgesel sinemaya, “eğlendirmek” gibi yeni bir işlevin eklendiğini iddia etmektedir (<http://www.lboro.ac.uk>). Paul Ward da, benzer bir şekilde, belgesel ile komedinin bazı belgesel dizilerde birleştirildiğini vurgulamakta ve bu eğilimin altında yatan sebebin, bahsi geçen belgeselleri orta sınıfın tüketimi için daha makul hale getirmek olduğunu

söylemektedir (2005: 75). Belgesel kanallarındaki saatlerin kamusal tartışma yaratacak belgesellere yer vermekten çok çok izleyicileri eğlendirmeye yönelik tarzda programlara ayrılması, Corner ve Ward'ın iddialarını destekler niteliktedir.

Sonuç

Dijital sinema teknolojilerindeki gelişmeler, belgesel sinemada görülen yükseliş ve dönüşümde etkili olduğu kadar, belgesel sinemada yaşanan krizlerin de altını çizmektedir. Bu krizler, kurmaca/belgesel, gerçek/hayal gibi kutuplaştırmaların kırılmasını ve böylelikle konusunu gerçek hayattan alan filmlerin tarz ve içerik bağlamında daha özgür üretimini tetikleyebilmektedir. Ancak DV kullanımının, daha ucuza, daha kolaya ve sayıca daha fazla belgesel üretimine imkân vermesi, belgesel sinemanın daha özgürleştiği anlamına da gelmemektedir.

Günümüzde imgenin üretimi ve aktüalitenin kaydı görece kolaylaşmıştır. Godard'ın, bir röportajında, "cep telefonları ve diğer her şeyle birlikte, şimdi herkes bir *auteur*" (aktaran Gibbons, 2011) sözleriyle gündeme gelen yorumu, bu duruma işaret etmektedir. Daha ucuza, daha kolayca, farklı amaç ve tarzlarda, gerek profesyoneller gerekse amatörlerce üretilen ve internet, DVD gibi yollarla etkili şekilde ve düşük maliyetle dağıtılabilen belgesellerin çokluğu, belgeselin özgürleştiği biçiminde yorumlanmamalıdır. Yeni sinema teknolojilerinin getirdiği olanaklarla, dünyanın birçok yerinde düşük bütçelerle çok sayıda belgesel film üretilip dağıtılmaktadır, ancak bu belgesellerin ne kadarının geniş bir izleyici kitlesi tarafından izlendiği ve kamusal ilgi gördüğü konusu tartışmalıdır.

Belgeselin özgürleşmesindeki kıstas, kaydetmenin, film üretmenin ve izletebilmenin görece daha mümkün olmasından öte; üretilen belgesellerin geniş bir izleyici kitlesi tarafından tercih edilmesi olmalıdır. Ayrıca bu tercihin temel dayanağının da, realite programlarında olduğu üzere sadece sansasyonel ilgi çeken aktüalite kayıtlarının var-

lığıyla geçici bir ilgi yaratılabilmesi ve/veya kurmaca unsurların kullanımıyla filmlerin eğlenceli kılınması değil; bu belgesellerin bilgi verebilecek, kamusal tartışma yaratabilecek, tutumları değiştirebilecek ve eylemi tetikleyebilecek nitelikleri olmalıdır.

Kaynakça

- Bagust, P. (2008). " 'Screen nature': Special Effects and Edutainment in 'new' Hybrid Wildlife Documentary." *Journal of Media & Cultural Studies* April 22 (2): 213-226.
- Baker, M.(2006). *Documentary in the Digital Age*. Oxford: Focal Press.
- Belton, J. (2010). "Digital Cinema: A False Revolution." *The Film Theory Reader*. (der.) M. Furstenau. New York: Routledge.
- Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Bullert, B. J. (1997). *Public Television, Politics & The Battle Over Documentary*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Chanan, M. (2007). *The Politics of Documentary*. London: BFI.
- Dovey, J. (2000). *Freakshow: First Person Media and Factual Television*. London: Pluto.
- Elsaesser, T. (2009). "World Cinema: Realism, Evidence, Presence." *Realism and the Audiovisual Media*. (der.) Lucia Nagib & Cecilia Mello (der.) New York: Palgrave Macmillan. 3-19.
- Elsaesser, T. ve Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film, A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold.
- Ellis, J. C. ve McLane, B. A. (2008). *A New History of Documentary Film*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Friedberg, A. (2010). "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change." *The Film Theory Reader*. (der.) M. Furstenau. New York: Routledge.
- Hill, A. (2005). *Reality TV, Audiences and Popular Factual Television*. New York: Routledge.
- Hirst, M. ve Harrison, J. (2007). *Communication and New Media, From Broadcast to Narrowcast*. Oxford: Oxford University Press.
- Howard, K. (2010) "The Desire for Thruth: Documentary Style in Fiction Film." *ProvinceTown Arts*. 148-151.
- Irwin, J. R. (2004). "On Digital Media As a Potential Alternative Cinema Apparatus: A Marketplace Analysis." *Atlantic Journal of Communication* 12 (1): 4-18.

- Katherine, T.-J. (2008). *Aesthetics and Film*. London: Continuum International Publishing Group.
- Lister, M., vd.(2003). *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Manovich, L. (2006). "Image Future." *Animation* 1(1): 25-44.
- McClellan, S. T. (2007). *Digital Storytelling, the Narrative Power of Visual Effects in Film*. London: The MIT Press.
- McCling, C. (2005). "The Political Documentary in America Today." *Cineaste Summer*: 29-36.
- Minh-ha, T. T. (1993). "The Totalizing Quest of Meaning." *Theorizing Documentary*. (der.) Michael Renov. New York: Routledge. 90-107.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. Çev., Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak.
- Nagib, L. ve Mello, C. (2009). "Introduction." *Realism and the Audiovisual Media*. (der.) L. Nagib ve C. Mello. New York: Palgrave Macmillan.
- Oldenborgh, V. L.(2007). "Performing the Real." *The State of The Real, Aesthetics in the Digital Age*. (der.) Damian Sutton, Susan Brind ve Ray McKenzie içinde. London: I.B. Tauris. 62-72.
- Riegert, K. (2007). *Politicotainment, Television's Take on the Real*. New York: Peter Lang Publishing.
- Riegert, K. (2007). *Politicotainment, Television's Take on the Real*. New York: Peter Lang Publishing.
- Roscoe, J. ve Hight, C. (2001). *Faking It: Mock-documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester: Manchester University Press.
- Rosen, P. (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rotha, P. ve Griffith, R. (2001). *Sinema Yazıları*. Çev., Ayzer Ovatman. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Thompson, K. ve Bordwell, D. (2003). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Vaughan, D. (1999). *For Documentary: Twelve Essays*. Berkeley: University of California Press.
- Ward, P. (2005). *Documentary: The Margins of Reality*. London: WallFlower.

- Williams, L. (1993). "Mirrors Without Memories: Truth, History, and the New Documentary." *Film Quarterly* 46(3): 9-21.
- Willis, H. (2008). *New Digital Cinema*. London: Wallflower.
- Winston, B. (1995). *Claiming the Real: The Documentary Film Revisited*. London: BFI Publishing.
- Yingchi, C. (2007). *Chinese Documentaries, From Dogma to Polyphony*. London: Routledge.

İnternet Kaynakları:

- Corner, J. (2010). Documentary in a Post-Documentary Culture? A Note on Forms and their Functions. <http://www.lboro.ac.uk/research/changing.media/John%20Corner%20paper.htm> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2011.
- Gibbons, F. (2011) "Jean-Luc Godard: 'Film is over. What to do?'" <http://www.guardian.co.uk/film/2011/jul/12/jean-luc-godard-film-socialisme> Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2011.
- Hamilton, P.(2011.). "Locating the Sweet Spot: What Will TV Channels Pay for Your Doc?" <http://www.documentary.org/magazine/locating-sweet-spot-what-will-tv-channels-pay-your-doc> Erişim Tarihi: 20 Mart 2012.
- Manovich, L. (2000) From DV Realism to a Universal Recording Machine. <http://www.manovich.net>. Erişim Tarihi: 5 Nisan 2011.
- Rombes, N. (2005) Avant-Garde Realism. *Ctheory*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442> Erişim Tarihi: 12 Mart 2011.
- Sales, N. J. (2006). "Click Here for Conspiracy." <http://www.vanityfair.com/ontheweb/features/2006/08/loosechange200608> Erişim Tarihi: ? Mart 2012.
- <http://www.iraqinfragments.com> Erişim Tarihi: 10 Mart 2012.
- <http://bbcearth.com/programmes/life-undergrowth> Erişim Tarihi: 28 Mart 2012.
- <http://www.imdb.com/title/tt0220100/> Erişim Tarihi: 21 Mart 2012 .
- <http://www.imdb.com/title/tt0318034/> Erişim Tarihi: 21 Mart 2012.
- <http://www.imdb.com/title/tt0220100/> Erişim Tarihi: 20 Mart 2012.
- <http://www.imdb.com/title/tt0318034/> Erişim Tarihi: Siteye 23 Mart 2012.
- <http://www.loosechange911.com/2009/04/hello-world/#more-1> Erişim Tarihi: 21 Mart 2012.
- <http://screwloosechange.blogspot.com/> Erişim Tarihi: 20 Mart 2012.