

## Etkileşimli Belgesellerde Kullanıcı Deneyimi ve Gerçeklik Algısı

Umut B. Tasa Yurtsever<sup>1</sup>  
Ekin Taneri<sup>2</sup>

### Öz

Ayrı bir tür olarak ortaya çıkışından beri özünü gerçeklik arayışından alan belgesel, dijitalleşmeyle birlikte yeni alanlarda varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Konusunu ve içeriğini gerçek olaylara dayandırarak, kurgusal filmlere göre hakikate daha yakın durma iddiasındaki belgesel filmler, çoğunlukla toplumsal ve çevresel konularda politik bir duruş sergileyen bir tavra sahip olmuştur. Yeni medya teknolojilerinin varlığı ile birlikte yeni bir belgesel formu olan etkileşimli belgeseller ortaya çıkmış, bu belgesellerin ortaya çıkışı izleyicinin konumunu değiştirmiştir. Katılımcı, çoğulcu, çok sesli belgesel filmler seyirciyle buluşma şansı yakalamıştır. Yapılan bu çalışmada etkileşimli belgesellerin tanımı ve sınıflandırılmaları akabinde, kullanıcı deneyimi tasarımı perspektifinden yola çıkılarak, izleyiciden kullanıcıya dönüşüm ve filmin gerçekliğinin inşasında kullanıcının rolü ve deneyimi tartışılmıştır. MIT Open Documentary Lab'ın çatısı altında bulunan, konusunu toplumsal meselelerden alan, teknoloji seçimi, arayüz ve etkileşim tasarımı açılarından farklı yaklaşımları olan yedi adet belgesel bu çerçevede analiz edilmiş, izleyicinin kullanıcı konumuna evrilme süreci ile etkileşimi etkileyen faktörlerin belgeselin gerçeklik olgusunu nasıl etkilediği tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Etkileşimli Belgesel, Gerçeklik, İnteraktif Medya, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı

## User Experience and Aspect of Reality in Interactive Documentaries

### Abstract

Documentaries have been related with the seek of reality since it is defined as a distinct narration category. Dealing with subjects and contents that are based on real events, and thus claiming to stay closer to the truth in comparison to fiction films, documentaries have had a more political stance towards issues regarding social and ecological problems and discriminations. With the advent of digital media technologies, interactive documentary has come to existence as a new form documentary. Under the category of interactive documentary, participatory and pluralist films have had the chance to meet the audience. This study focuses on the definition and classification of interactive documentaries, the transformation of the spectator into user and the role and experience of the user with respect to the perception of reality. A selection of documentaries from MIT Open Documentary Lab, which are all on social issues but utilize technology and interaction

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0003-0754-8012, utasa@yildiz.edu.tr.

<sup>2</sup> Yüksek Lisans, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, ORCID NO: 0000-0002-7076-3690, ekintaneri91@gmail.com.

design differently, have been analyzed. Through the analysis of these films, we present a discussion on the transformation from audience to user, and how different qualities of documentaries might affect the perception of reality.

**Keywords:** Interactive Documentary, Reality, Interactive Media, User Experience Design

### **Belgesel ve Dijitalleşme**

Belgesel sinema, ayakları üzerinde durduğu günden beri gerçeğin peşinden koşan bir tür olarak kurgusal filmlerden ayrılmıştır. Lumiere Kardeşlerin ilk gösterdikleri sahneden, ilk belgesel film olarak kabul edilen Robert Flaherty'nin *Kuzeyli Nanook*'una, İngiliz Belgesel Sinema Hareketinin en kıymetli filmlerinden *Drifters*'a, sinemaya pek çok tekniği kazandıran Vertov'un *Kameralı Adam*'ına, II. Dünya Savaşı döneminde çekilen propaganda filmlerine, Yeni Gerçeklik dalgası içinde çekilen filmlere varıncaya dek, belgesel sinema tarihinde çekilen bütün filmler hakikati aramak amacıyla yola çıkmıştır. 1984 yılında toplanan Dünya Belgesel Birliği'nin tanımına göre "Ya olgusal çekimle ya da aslına sadık olarak yeniden kurulmak suretiyle yorumlanan gerçekliğin herhangi bir yönünü, akla ya da duygulara hitap edecek şekilde film üzerine kaydetme yöntemlerinin tümü belgesel filmidir" (Mutlu, 1991, s. 151).

Belgesel filmlerin tarihsel süreci boyunca gerçeği hangi biçimde yansıttıkları üzerine tartışmalar sürmüştür. Belgesellerin hayatın içinde geçen olayları, yaşananları hiç değiştirmeden seyirciye yansıttığı savı, hayatın içinden yaşananların insanlara yansımalarının gerçek olduğunun kabulü varsayımına dayanmaktadır. Ne var ki belgesel film gerçeği değil, göze görülene dair bir form aktarmaktadır (Parkan, 1997, s. 169).

Asırlık tarihi boyunca belgesel filmlerin çekim teknikleri, kullanılan ekipmanlar, türleri, sınıflandırılmaları, toplum üzerinde yarattığı etki ve gerçeklikle ilişkisi ve bunun etrafındaki tartışmalar bağlamında dinamik bir biçimde evrilmiştir. Belgeseller ilk başta sinema perdesinden televizyona, sonra da internet ortamına taşınmıştır. Dijital çağ belgesel film yapımcıları için yeni alanlar açmış, dijital kodlamanın ve Web 2.0'nın geliştirilmesi ile web belgeselleri ortaya çıkmaya başlamış, internet üzerinden dolaşıma sokulan filmler pek çok insan tarafından izlenebilir hale gelmiştir. Dijital çağ bununla da yetinmeyip, sanal gerçeklik gibi farklı teknolojileri aracılığıyla da belgesel için yeni formlar yaratmıştır.

YouTube ve Vimeo gibi platformların varlığından önce pek çok bürokratik işlem yapmak zorunda olan, çoğu filmi bu onay mekanizmalarında takılıp izleyici ile buluşamayan veya geç buluşan belgeselciler, artık pek çok farklı gruptan seyirciye filmlerini istedikleri platformdan (uydu, internet, kablo vb.) doğrudan ulaştırabilme olanağına sahiptir. Filmlere erişimin merkezi kanallardan değil izleyicinin talebine bağlı (İng. *on-demand*) gerçekleşmesiyle daha seçkin bir izleyici grubu çıkmıştır. Televizyon döneminde, konularını günlük hayattan almaya başlayan belgeseller, dijitalleşmeyle birlikte eski politik dillerine geri dönmüşler ve yeni bir meydan okuyuş görevini üstlenmişlerdir. Belgesellere kolay ulaşılabilir olması da filmlerin demokratik tavrını desteklemektedir. Dijital teknolojiler, sadece izleyicilere erişim mecrası açısından değil, belgeselin üretim araçlarını da dönüştürerek genç sinemacıların önünü açmıştır. Film yapma maliyetleri ucuzlamış ve düşük bütçeli filmler yapılmaya başlanmıştır. Yapım kanalları değişmeye başlamış ve pek çok farklı sanatçı belgesel film yapma şansı elde etmiştir.

Ancak, belgesellerdeki en büyük değişim onların yapım, gösterim ve dağıtım araçları değildir. Teknoloji devrimi ile toplum hayatının bir parçası haline gelen internet üzerinden

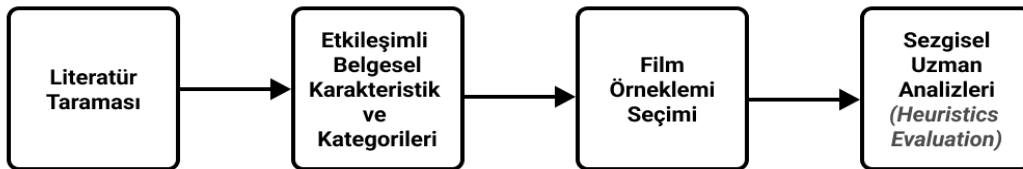
izlenen belgesel filmlerin bir kısmı dijitalleşerek bu mecralar üzerinden izlemeye açılmakla beraber doğrusal yapılarını korurken, yeni ortaya çıkan dijital belgesellerin bir kısmı, geleneksel belgeselin doğrusal özelliklerini yıkmaktadır. Yeni bir form olarak ortaya çıkan ve internet belgeselleri (*web-doc*), interaktif belgeseller (*i-doc*), doğrusal olmayan belgeseller gibi farklı şekillerde adlandırılan bu yeni türün doğrusal belgesellerle arasındaki en büyük fark, izleyici ile film arasındaki ilişkiyi değiştirmesi, etkileşimli kılmasıdır.

Belgesel filmlerin gerçeklik ile olan ilişkisinde ise, *kullanıcı deneyiminin* işin içine girmesiyle birlikte farklı bir tartışma başlamıştır. Elbette belgeselin, dijital teknolojiden önce de, *hakikati* aktarması felsefi olarak mümkün değildir. Her ne kadar, kurgusal filmlerden farklı olarak belgesel filmde aktarılan mekânlar, kişiler, olaylar, hayal ürünü anlamında bir kurgu ürünü olmasa dahi, yine de bir kurgu, *gerçeklik kurgusu* söz konusudur. Filmde aktarılanlar *hakikatin* aynası değil, yönetmenin kendi perspektifindeki belirli bir gerçekliğe dair olan yaratıcı kurgusudur; bu sebeple nesnelliği tartışmalıdır. Bununla birlikte, etkileşimli belgesellerde, belirli bir gerçeklik kurgusunu tek yönlü olarak izleyiciye aktarmaktan çıkıp, karar alma ve kurgudaki kontrol mekanizmalarını izleyici/kullanıcı ile paylaşma olanağı doğuran yeni teknolojiler söz konusu olduğunda, şunları sorabiliriz: Yönetmenlerin gerçekliğinden kullanıcıların gerçekliğine nasıl bir değişim yaşanmıştır? Gerçeklik ne kadar kişisel odakta kalmış, ne kadar kolektif bir açılım sağlamıştır?

### Etkileşimli Belgesellere Tasarım Odaklı Bir Yaklaşım

Literatüre baktığımızda, bilhassa 2010'lu yıllar itibarıyla Web 2.0 teknolojisinin web deneyimini iki yönlü değiştirmesinden beridir, etkileşimli belgeseller üzerine çalışmaların artmakta olduğunu görmekteyiz. Ne var ki, bilhassa arayüz tasarımı ve kullanıcı deneyimi açısından interaktif belgeseller hala araştırmaya açık bir alandır.

Bu çalışmada öncelikle, etkileşimli belgesellerin karakteristikleri ve kategorilerine dair mevcut çalışmalar üzerine bir literatür taraması yapılarak, kullanıcı deneyimi açısından farklılaşan unsurlar, sonraki bölümde açıklanmak üzere Tablo 1'de özetlenmiştir. Bu unsurlar aynı zamanda, film analizleri aşamasında tasarım bulgularını (İng. *design heuristics*) olarak kullanılarak, izlenen filmin inandırıcılığına yaptıkları katkı açısından araştırmacılar tarafından, sezgisel değerlendirme (İng. *heuristics evaluation*) yöntemiyle değerlendirilmiştir. Bu yöntem, tasarım uzmanlarının, listelenen biz dizi bulgularını üzerinden, belli bir veya bir grup etkileşim tasarımına dair, nitel bir değerlendirme yapmasına dayanan ve insan-bilgisayar etkileşimi tasarımı alanına özgü bir araştırma yöntemidir. Çoğunlukla, Nielsen'in (1994) kullanılabilirlik ölçeği üzerinden değerlendirme yapılmakla birlikte, farklı projelere göre farklı kriterlerin ve farklı hedeflerin ortaya konması ihtiyacı, yöntemi uyarlanabilir kılmıştır (Hermawati ve Lawson, 2016).



Görsel 1. Araştırma süreci

Film örnekleme seçiminde kapsam olarak, bilhassa insan hakları alanına dair ve toplumsal konuları ele alan belgesellerde gerçeklik ve inandırıcılık önemli bir nokta olduğu için, alanda öncü bir kurum olan MIT Open Documentary Lab'ın çatısı altında bulunan ve çeşitli

festivallerde gösterilen, konusu insan hakları ihlalleri, geçmişle yüzleşme, savaş, göç, çatışma, alternatif tarih anlatımı gibi toplumsal meselelere dayanan ve 2000-2020 yılları arasında yayınlanmış yetmişden fazla film incelenerek, içlerinden yedi adet film bu çalışma kapsamında örneklem olarak seçilmiştir. Oyun formuna yaklaşan ve *docu-games* olarak sınıflandırılan belgesellerdeki kullanıcı deneyimi, oyunlardaki kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyimi genel arayüz tasarımı prensiplerinden farklılaştığından, bu araştırma kapsamına alınmamıştır.

**Tablo 1.** Literatürdeki etkileşimli belgesel karakteristikleri ve kategorileri üzerine derleme

Etkileşim Karakteristikleri	Literatürdeki Kategoriler			
	Etkileşim Modu (Gaudenzi, 2013)	Kullanıcı rolleri (Galloway vd., 2007)	Anlatı yapısı (Nash, 2012)	Etkileşim düzeyi (Gaudenzi, 2013)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doğrusalsızlık</li> <li>- Çoklu Gerçeklik</li> <li>- Paylaşılan Müelleflik</li> <li>- Açık-uçlu Veri tabanı Yapısı</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etkileşimli (Oynatıcı)</li> <li>- Hipermetin (Kaşif)</li> <li>- Deneysel (Paydaş ve Kaşif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasif</li> <li>- Aktif</li> <li>- Sürükleyici</li> <li>- Genişlemeci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baskın anlatı</li> <li>- Mikro anlatılar</li> <li>- Kolektif / çoklu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Yarı kapalı</li> <li>- Yarı açık</li> <li>- Açık</li> </ul>

Bu yedi belgeselin seçiminde, ayrıca şu iki kriter belirleyici olmuştur:

- Tablo 1’de derlenen etkileşim karakteristikleri ve kategorilerinin, her birini taşıyan ve taşımayan en az bir film seçilmesi. Pasif uyarlamalı kategoride gerçek bir kullanıcı etkinliği bulunmadığı için, sadece bu madde elenmiştir.
- Karşılaştırmalı teknoloji ve platform kullanımı. Literatürde yayınlanmış olan interaktif belgesellere baktığımızda, hem prodüksiyon hem de izlenme açısından erişilebilir teknoloji olması sebebiyle ağırlıklı olarak web üzerinden yayınlanan belgeseller karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple farklı özellikler sergileyen beş adet web belgeseli ile, hem prodüksiyon hem de sunum açısından teknolojik olarak daha maliyetli ve dolayısıyla daha az sayıda bulunabilen sanal gerçeklik belgesellerinden, biri mekân tasarımı içeren diğeri ise içermeyen (iki farklı platform üzerindeki) iki örnek seçilmiştir.

### Etkileşimli Belgesellerin Karakteristikleri

Belgesellerin anlatı yapısında oluşan farklar sebebiyle, belgeselcilik dijital medya ile buluştuğundan beri, yeni medya belgeselleri, doğrusal olmayan belgeseller, ağ belgeselleri, interaktif/etkileşimli belgeseller, multimedya belgeselleri, *i-doc*, *webdoc* vb. gibi farklı isimlerle etiketlenen bir dizi yeni form karşımıza çıkmaktadır. Bu formların kimi birbirini kapsamakta, kimileri arasında nüanslar bulunmaktadır. Bu çalışmada etkileşim/interaktivite kavramına odaklanılarak, etkileşimli belgesel janrı esas alınacak olmakla birlikte, literatüre yapılan referanslarda özgün kaynaktaki başlıklar tercih edilmiştir.

Dijital teknolojiyle çekilen ve dijital medya üzerinden dağıtımını yapılan filmlerin önemli bir kısmı doğrusal formula üretilen dijital belgeseller olmakla birlikte, bu yapıtlar interaktif bir özelliğe sahip değildir (Gaudenzi, 2013). Literatürde yeni medya belgeselleri başlığı altında üretilen yeni belgesel formlarını, kullanılan teknoloji ve medya odaklı

değerlendiren yaklaşımlar olmakla beraber, geleneksel belgeseller ile yeni medya belgeselleri arasındaki esas farklılığın teknoloji kullanımı değil, doğrusal anlatımdan interaktif çizgiye geçiş olduğu görüşü önem kazanmaktadır (Kim ve Kim, 2014, ss. 119-123). Kurgusal olmayan bir hikâyeyi belgelemek amacıyla yeni medya araçlarının kullanıldığı bu yeni form, etkileşimli ve çoklu bir anlatım diline sahip olan, izleyiciyi kullanıcıya çeviren, içinde birden çok medyayı barındıran, disiplinler-arası, dinamik ve oyuncu özellikler taşımaktadır.

Yeni medya belgeselleri temelde geleneksel belgesellerle aynı amacı taşımaktadır. Her iki tür de gerçekle ilişki kurmaya çabalamaktadır. İki türü birbirinden farklılaştıran araç, yöntem ve medya kullanımı, izleyicinin gerçekle kurduğu ilişkide farklı dinamikler ortaya çıkarmış ve arayüz tasarımı gibi farklı bir disiplini, sürecin temel unsurlarından biri haline getirmiştir. Doğrusal belgesellerde verilen bütün kararlar filmin yapımcılarına bağlıyken, etkileşimli belgesellerde bu sınırlar bulanıklaşmıştır. Çift yönlü iletişimin izleyici/kullanıcıların kendi gerçeklerini de belgeselin içine koyabildiklerine, böylece film içindeki hiyerarşinin yerini daha demokratik bir yapıya bıraktığına dair bir tartışma açılmıştır.

Bir filmi etkileşimli belgesel kategorisinde ele alabilmemizi sağlayan unsurların neler olduğu, hangi özelliklerin filmlere interaktif bir yapı kazandırdığı hususunda Arnau Gifreu Castells'a (2011) göre üç ana kural vardır:

1. Dijital teknolojileri kullanan sistem içinde olan aktif bir kullanıcı bulunmalıdır.
2. Gerçeğin temsiline dayanmalı ve bu durumu somut bir biçimde sürdürmelidir.
3. Kurgunun içinde en az bir etkileşim modeli / navigasyon sistemi bulunmalıdır.

Bu temel kuralların üzerine literatürde bir dizi unsur daha etkileşimli belgesellerin karakteristikleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Her belgeselin farklı sayıda ve farklı derecede taşıyabildiği bu ayrıştırıcı karakteristikler içinden etkileşim ve gerçeklik deneyimi açısından en belirleyici bulduklarımız aşağıda sunulmuştur.

- Pasif İzleyicinin Aktif Kullanıcıya Dönüşümü: İnteraktif belgesellerde seyirci artık sadece pasif izleyici değildir. Etkileşimin doğası gereği izleyici aktif olarak filmin bir parçası haline gelmektedir. İzleyicinin çok basit olarak görülebilen ama belgeselin bütün formunu değiştiren parmak veya beden jestleri akışı manipüle edebilmesi, kendi bedensel varlığının sanal olarak filmin içinde konumlandırabilmesi, en temelinde geleneksel türdeki kurmaca olmayan filmlerle doğrusal olmayan belgeseller arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Yeni medya belgesellerinde anlatılan hikâyeyi açığa çıkarabilmek için seyirci/kullanıcının film içindeki anlatıya dair verdikleri kararlarla aktif rol alması gerekmektedir. Dijital ortamda veya fiziki bir arayüz kullanarak hikâyeye dâhil olması gerekir. Yeni medya belgesellerini web sitelerinde bir yerleştirme olarak, cep telefonları tablet gibi mobil uygulamalarda uygulama olarak veya sanal/karma/arttırılmış gerçeklik deneyimi sağlayan gözlük veya başlıklarla (VR/AR *headset*) deneyimlediği bir alan olarak etkileşime girebilir. Yine teknik platform olarak çoklu medya kullanımıyla da (transmedya, cross medya, vb.) etkileşimli belgeseller farklılaşmaktadır.
- Doğrusalsızlık (İng. *non-linearity*): İster kurmaca ister belgesel olsun, klasik hikâye anlatımına sahip filmler *doğrusal* olarak işler. Giriş, gelişme ve sonuç klasik hikâye anlatımının kronolojik sıralamasıdır. Etkileşimli belgesellerde seyirciler daha aktif bir rol oynayarak arayüzler aracılığıyla bir veri tabanıyla etkileşimle girerek, kendi verdikleri kararlarla hikâyeyi kurgulayabilirler. Etkileşimli kurgu filmlerde karşımıza çıkmaya başlayan, izleyicinin seçimleriyle dallanarak farklı biçimlerde ilerleyen çoklu doğrusal anlatılar belgesel filmlerde yerini daha dağınık bir

doğrusalsızlığa bırakabilir. İnteraktif belgesellerde geleneksel türden farklı olarak giriş, gelişme, sonuç bölümleri kronolojik sırayla gitmek zorunda değildir. İzleyiciler birden fazla hikâyeyi eş zamanlı görebilme şansına sahipken, herhangi bir hikâyeyi baştan sonra izlemek zorunluluğundan azadedir. Kendi istedikleri, merak ettikleri içeriklerin peşinden gidebilir; farklı olasılıklar ve farklı hikâyelerin arasında gezinebilirler.

- Çoklu Gerçeklik: Geleneksel belgesel türünden farklı olarak interaktif belgesellerde sadece yönetmenin veya yaratıcı ekibin gösterdiği gerçeklik yoktur. Politik bir aktöre evrilen seyircilerin kendi gerçeklik algıları da işin içine girmektedir. Bu amaçla geleneksel belgesellerde bulunan kapalı uçlu anlatım, üst ses kullanımı (Tanrı'nın sesi), anlatıcının varlığı gibi faktörler interaktif belgesellerde çoğunlukla bulunmamaktadır.
- Paylaşılan Müelliflik (İng. *authorship*): Yaratıcı belgesellerde, tek bir yaratıcının görüşü olmasına gerek yoktur. Tek bir yaratıcı ekibin dominant vizyonu interaktif belgesellerde çoğunlukla görülmez. Belgeselin etkileşimli ve farklı kurgulara açık yapısı, eserin ve kurgunun sunduğu gerçeklik gibi sahipliğini de izleyicilerle paylaşmaya olanak tanır.
- Veri Tabanı Yapıları: Belgesellerin teknik altyapısına baktığımız bu karakteristikte, etkileşimli belgesellerin en temel farkı veritabanları aracılığıyla çalışmasıdır. Kapalı veri tabanlarında seyirci, veri tabanı içinde yaptığı tercihlerle ilerlerken, açık-uçlu veri tabanlarında seyirci/kullanıcının katkıda bulunduğu içerikler veritabanlarını değiştirebilir, hikâye dinamik yapıda genişler. Kısacası hikâyenin içine kullanıcılar kendi içeriklerini doğrudan ekleyebilmektedirler (Kuruoğlu ve Akçora, 2017, s. 517; Ocak, 2014).

Bu karakteristikler içinde sadece *aktif kullanıcı* olmazsa olmaz bir unsur iken, diğerleri, etkileşimi bir skala olarak ele almamızı sağlayan, farklı derecelerde yer alabilecek değişken unsurlardır.

### **Etkileşimli Belgesellerin Sınıflandırılması**

Etkileşimli belgesel tanımlarını ve çeşitli karakteristiklerini karşılayan belgesellerin, bu janr içinde ne şekilde farklılaştıkları, bu belgesellerin daha ayrıntılı analiz edilebilmesi için literatürde çeşitli araştırmacılar tarafından incelenmiştir. Bu inceleme neticesinde, dört sınıflandırma yaklaşımı seçilerek tanıtılmış, bir sonraki bölümde ise seçilen film örneklemleri bu sınıflandırmalara göre incelenmiştir.

Sandra Gaudenzi'nin dijital interaktif belgesellerde, gerçekliğin filmde temsil edilen bir olgudan, birlikte üretilen bir yapıya dönüşmesi üzerine yaptığı araştırmasında, etkileşimli belgesellerin *etkileşim modlarına* göre yaptığı sınıflandırma şöyledir:

- Etkileşimli (İng. *conversational*) Mod: Kullanıcılardan bu tür filmler içinde oyun oynaması beklenmektedir. Tasarımcı belli kurallara göre bir dünya yaratmakta, ortamı ona göre hazırlamaktadır. Kullanıcılar sistem içinde hareket ederler.
- Hipermetin (İng. *hypertext*) Mod: Kullanıcının bu türdeki rolü keşfetmek üzerinedir. Yönetmen/yazar değişime kapalı bir veri tabanı üzerinde kullanıcıların izleyebilecekleri yolları oluşturur.
- Katılımcı (İng. *participative*) Mod: Bu tür filmlerde kullanıcılar hem keşfetme hem de içerik ekleme hakkına sahiptir. Kullanıcılar için yeni içerikleri ekleyebilecekleri çeşitli olanaklar sunan açık bir veri tabanı tasarlanmalıdır. Kullanıcıların sistemde yapabileceklerini sınırlamak ve kontrol etmek de tasarımcının görevidir.
- Deneysel (İng. *experiential*) Mod: Bu tür içeriklerde kullanıcıların pek çok farklı rolü bulunmaktadır. Deneysel modda yapı dinamiktir. Tasarımcılar aynı yapı

içinde farklı deneyim alanları hazırlayabilirler (Gaudenzi, 2013, ss. 37-68).

### **Kullanıcı Roller**

Dayna Galloway, McAlpine ve Harris ise interaktif belgeselleri *izleyici/kullanıcıların rolleri* ekseninde dört grupta incelemişlerdir:

- Pasif Uyarlamalı Kategori: Bu kategoride izleyici pasif kullanıcı konumundadır. Bu tür yapımların içinde izleyicinin herhangi bir kontrolü bulunmamaktadır. Bu formda izleyicileri kullanıcı olarak değerlendirmek doğru değildir. Film üzerine herhangi bir etkileri olmadığı için onları alıcı olarak değerlendirmek mümkündür.
- Aktif Uyarlamalı Kategori: Bu kategori içinde izleyiciler belgesel filmin ilerlemesini kontrol altında tutabilir konumdadırlar. Aktif uyarlamalı etkileşimli belgesellerde, kullanıcılar sistemle fiziksel olarak etkileşime girebilir, içeriği keşfedebilir ve onu değiştirebilirler. Bu kategori içinde kullanıcılara deneyimleme dereceleri hakkında hem bilinçli bir şekilde farkına varma hem de bilgi alma izni verilmektedir. Çeşitli cihazlar (uzaktan kumandalar vb.), sistemler (el- yüz hareketleri, sesli komutlar) gibi araçlarla etkileşime girebilirler.
- Sürükleyici Kategori: Bu kategori tamamen katılıma açıktır. Kimliğini, kullanıcı girişinden ve geri bildirimlerinden almaktadır. Bu tür filmlerde yapı kullanıcıların olayları ilk elden deneyimleyebilecekleri bir şekilde betimlenmiştir. Sürükleyici kategori ismine uygun olarak kullanıcılarına kurulan yapı içinde gerçek dünya uyarıcıları farkındalıklarını tamamen elimine ederek onların anlatı dünyasına tam anlamda girmesini sağlamaktadır. Sanal ve artırılmış gerçeklik belgeselleri bu kategorinin en iyi örnekleridir.
- Genişlemeci Kategori: Genişleyen, çoğalan topluluğun katkılarına dayalı interaktif bir belgesel deneyimi sunan bu kategoride kitle etkileşimi ön plandadır. Kurulan sistemde kullanıcıların filmin içeriğini değiştirmeye, diğer kişilerin fikirlerine itiraz etmeye yetkisi vardır. Formlar, bloglar, çoklu oyuncularla oynanabilen oyunlar, bu kategoride sıkça kullanılmaktadır. Ne kadar doğru ve güvenilir olduğu tartışılrsa da kullanıcılar kendi deneyimlerini ve bilgilerini birbirleriyle paylaşma şansına erişmektedirler. Bir konuya kolektif katkı sunma özelliği bu tür belgeseller için önemli bir katma değerdir (Galloway, McAlpine ve Harris, 2007, ss. 333-334).

Kate Nash sınıflandırma sisteminde web belgeselleri özelinde, belgeseldeki *anlatı yapısını* ve kullanıcıların bu anlatıdaki rolünü ele alarak üç farklı etkileşim yapısı önermektedir:

- Anlatı Belgeselleri (Baskın anlatı): Belgesellerin içinde kullanıcılar farklı şekillerde dolaşmakta özgür olsalar dahi yapı içinde baskın bir anlatım mevcuttur. Olaylar arasında nedensel bağlantı sıklıkla vurgulanmaktadır. Kullanıcılar belgesel içindeki anlatıyı kronolojik olarak takip etmek zorunda olmasa dahi filmin çerçevesinin nasıl çizildiği, olayların nasıl kurgulandığı çizgisel yapı ve olaylar arasındaki nedensel ilişkiler keskin bir biçimde belirginleşmiştir.
- Kategorik Belgeseller (Mikro anlatılar): Bu belgesellerde genellikle mikro anlatı koleksiyonları baskındır. Bu tür belgesellerde eş zamanlı giriş noktaları önerilmektedir. Bu anlatıda genel olarak farklı içerikler arasında anlatı ilişkisi şart değildir.
- İşbirlikçi Belgeseller (Kolektif ve çoklu anlatılar): Kullanıcılar işbirlikçi web belgesellerinin odak noktasında bulunmaktadırlar. Etkileşim kurabilir ve içerik üretebilir bir role sahiptirler. Farklı gruplardan gelen insanların oluşturduğu kolektif yapı işbirlikçi web belgeselleri için önemlidir (Nash, 2012, ss. 195-210).

Gaudenzi ayrıca interaktif belgeseller için *etkileşim düzeyine* dair üç seviye önermektedir:

- Yarı Kapalı Etkileşim: Filmlerin yapısı içinde kullanıcılar içeriğe dışarıdan gözatabilirler ama değiştiremezler.

- Yarı Açık Etkileşim: Kullanıcılar filmin içine girerek katılım sağlayabilir ancak belgesellerin yapısını değiştirme yetkisine sahip değildirler.
- Açık Etkileşim: Kullanıcı ve belgesel arasında bir sınırlama yoktur. İkisi de sürekli değişir ve birbirlerine adapte olabilirler (Gaudenzi, 2013, 37-68).

### Film Analizleri

Bu bölümde, MIT Open Documentary Lab'den seçilen yedi adet etkileşimli belgeselin sinopsisi, kullanılan teknolojiler, kullanıcı arayüzü, kullanıcı navigasyonu ve etkileşim yapıları incelenmiştir. Filmlere dair yapılan genel incelemenin ardından, bir önceki bölümlerde aktardığımız etkileşimli belgesel unsurları ve sınıflandırma yaklaşımları açısından filmler değerlendirilerek Tablo 2'de sunulmuştur.

#### **Alma: Bir Şiddet Hikayesi (2012)**

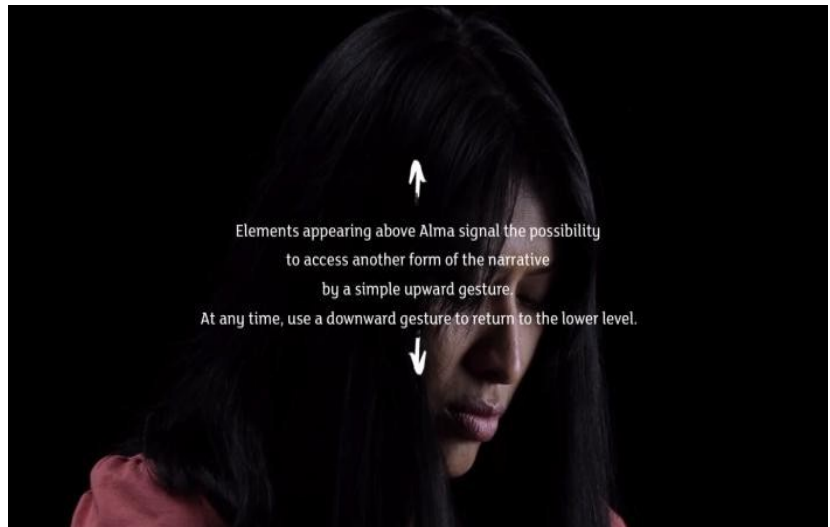
**Sinopsis.** *Alma: Bir Şiddet Hikâyesi (Alma: A Tale of Violence)* filmi, çekimleri esnasında 26 yaşında olan Alma isimli genç bir kadının, 15 yaşındayken Guatemala'da bir uyuşturucu ve suç çetesine nasıl üye olduğunu ve 5 yıl boyunca yaşadığı şiddet dolu tecrübelerini anlatmaktadır (Fougère ve Dewever-Plana, 2012).

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** Film hem internet tarayıcıları üzerinden hem de iOS sistemli tabletlerde uygulama olarak indirilip izlenebilen bir grafik kullanıcı arayüzüne sahiptir. Belgeseli izlemeye başlamak için başla butonuna basılması gerekmektedir. Film başladıktan sonra beş saniye içinde filmin içeriğine dair bir uyarı yazısı çıkmaktadır. Filmin künye bilgilerinden sonra seyirciye filmi izlerken yaşadığı etkileşim seçeneklerini sunan bir bilgilendirme çıkmaktadır.

Doğrusal bir yapıda ve Alma'nın kendi ağzından tek ve üst sesli bir anlatımda süren belgesele dair üç farklı görsel anlatı katmanı mevcuttur. Seyirciler kendi istekleri doğrultusunda tablette ekran üstünde parmaklarını, bilgisayarda ise fare imlecini aşağı veya yukarı kaydırarak görüntüler arası geçiş yapabilmektedirler (Görsel 2).

Orta ve varsayılan (İng. *default*) görüntüde Alma'nın kamera karşısında olayları anlatan eş zamanlı görüntüsü, yukarıda ve aşağıda ise, Görsel 3 ve Görsel 4'te ekran görüntü örneği verilen illüstrasyonlar ve şehirden fotografik görüntüler ve kayıtlar akmaktadır.

Web sitesinin girişinde, üst menüde dil seçenekleri (İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca), bilgilendirme modüllerinin olduğu bir sekme (Görsel 5), forum sekmesi, tablet



**Görsel 2.**  
*Alma* – Proje tanıtım ekranı



sekmesi, film sekmesi, kitaplar sekmesi ve hakkımızda bölümü bulunmaktadır. Bunların yanında sosyal medya hesaplarına ulaşabilmek ve paylaşabilmek için ikonlar bulunmaktadır.

**Görsel 3.**  
*Alma* –  
İllüstrasyonlara  
dayalı anlatı  
katmanı

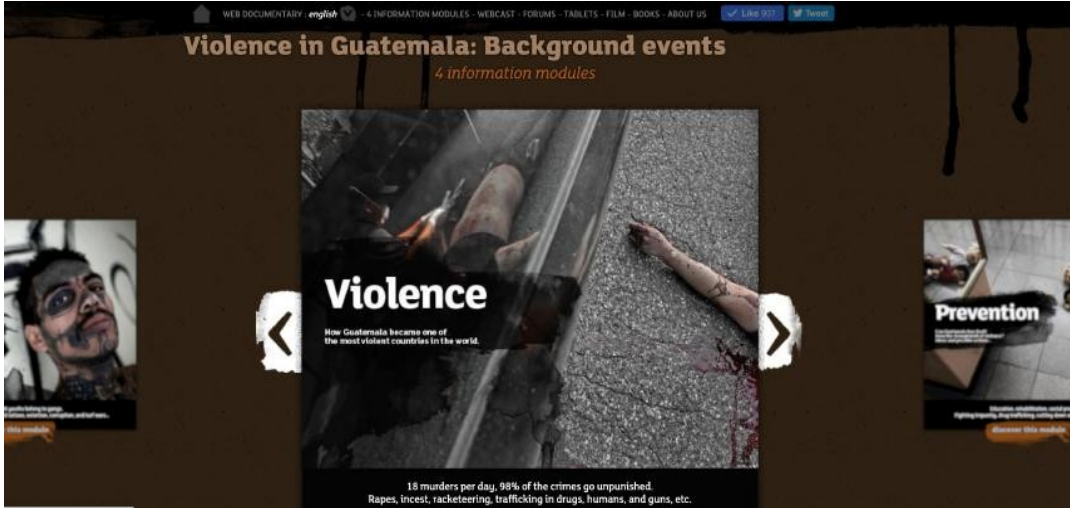


**Görsel 4.**  
*Alma* –  
Şehir anlatı  
katmanı



**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** Filmdeki kronolojik sırayı bozmak filmdeki bütünlüğü bozduğundan bu özelliği açısından doğrusal belgesel özelliği taşımaktadır. Film içinde parmak hareketleriyle ekranı aşağı yukarı çekmek; görüntüleri değiştirebilmek belgesele interaktif özelliği kazandıran tek yapıdır. Lineer akan hikâye ve sese eşlik eden görsel anlatının akışı bu şekilde kişiselleştirilebilmektedir. Kısacası belgeselin lineer zamansallığına eşlik eden üç farklı uzamsal tasarım, kullanıcı tercihine sunulmuştur. Web sitesindeki diğer sekmeler belgesel izleme deneyimiyle eş zamanlı değildir ve opsiyonel unsurlardır.

Doğrusal bir hikâye akışı olan, tek bakış açılı bir gerçekliğin sunulduğu, müellifliğin paylaşılmadığı, kapalı bir veri tabanı yapısında olan *Alma: Bir Şiddet Hikayesi*'nde, Latin Amerika'daki suç çetelerindeki şiddet dolu yaşantılar, bir iştirakçinin perspektifinden aktarılmaktadır. Belgeseli daha etkileyici ve inandırıcı kılmak, izleyicilere doğrudan ulaşmak amacıyla üst/baskın ses kullanımı, anlatıcıyı film içinde görmek, onun mimiklerini, tepkilerini izleyebilmek gibi geleneksel anlatı öğeleri kullanmıştır. Bu geleneksel yaklaşım, izleyiciyi etki alanına alarak Alma ile empati kurmasını, onunla özdeşleşmesini ve hikâyesinin gerçekliğini benimsemesini hedeflemektedir. Temel etkileşim unsurları olan aktif kullanıcı ve kullanıcı navigasyon sistemi bulunması dışındaki, Tablo 1'de sunulan etkileşim karakteristiklerinden hiçbirini taşımamaktadır.



Görsel 5. Alma – Bilgilendirme modülleri

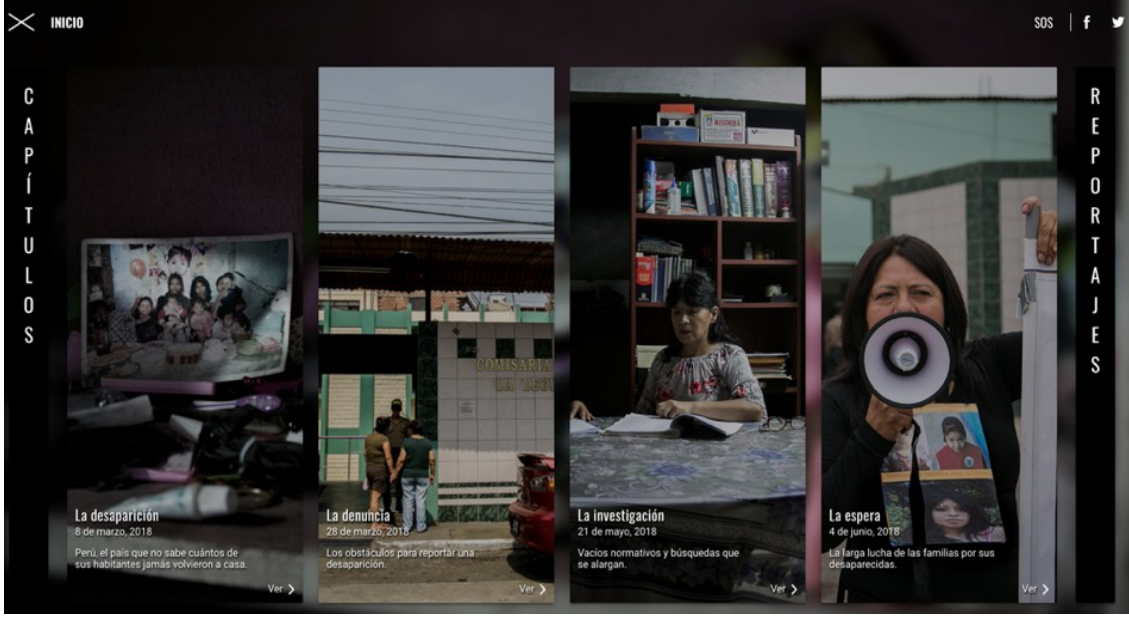
Bununla birlikte izleyici, sesli anlatıya eşlik eden görsel akışı, üç farklı katmanda eş zamanlı olarak değiştirebildiği ve özgün akışını kurgulayabildiği için, görsel deneyim üç katmanda genişlemekte, kişiselleşmekte ve aktif bir role giren kullanıcı/izleyici, belgeselin içine daha fazla girdiğini hissetmektedir.

#### **Kayıplar: Peru Devleti Tarafından Unutulan Kadınlar (2018)**

**Sinopsis.** İnteraktif web belgeseli olan *Kayıplar: Peru Devleti Tarafından Unutulan Kadınlar* (*Desaparecidas: Las Mujeres Olvidadas por el Estado Peruano*) filmi kayıp dört kadın ve iki küçük kızın hikâyelerinden yola çıkarak, Peru'nun erkek egemen toplum yapısını ve adalet anlayışını kullanıcılara anlatmaktadır (Reisman, Cordova ve Benites, 2018). Kadın cinayetleri, insan ticareti, cinsiyet bazlı şiddet yüzünden kadınların kaybolmasının araştırıldığı ve patriarkal toplum yapısının tartışıldığı filmin konusu Solsiret Rodríguez Aybar, Estefhanny Díaz Acosta, Tatiana Díaz Acosta, Yamile Pajuelo Díaz, Shirley Villanueva Rivera ve Yanet Ayala Huaraca'nın davaları ile çizilmektedir.

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** RPP Data'nın web sitesi üzerinden erişilen açılış sayfasında kullanıcıları, kaybolmuş ve/ya öldürülmüş altı kadının fotoğrafları ve onların altında "Desaparecidas (Kayıp)" ve "Las Mujeres Olvidadas por el Estado Peruano (Peru devleti tarafından unutulmuş kadınlar)" yazıları bulunmaktadır. Bu yazıların altında ise *explorar* (keşfet) butonu ve sosyal medyada paylaşım ikonları yer almaktadır.

Projede "La desaparición (Kayboluş)", "La denuncia (Şikayet)", "La investigación (Soruşturma)" ve "La espera (Bekleyiş)" bölümleri bulunmaktadır (Görsel 6). Ana sayfadaki, keşfet butonuna basıldığında projenin ilk parçası olan "Kayboluş" bölümü kullanıcıları karşılamaktadır. Bütün bölümlerde kullanıcıların karşısına çıkan ilk ekranda bilgilendirme mesajları çıkmaktadır. Bu bilgilendirme mesajının altında ise tarih bilgisi ve bölümün içinde kaç parça olduğu bilgisi verilmektedir. Kullanıcılar ileri geri oklarını kullanarak bölümün içinde hareket etme şansına sahiptir. Bölümlerin içine yer alan sayfalarda bilgilendirme mesajları, fotoğraf, video, ses kaydı gibi çeşitli multimedya öğeleri bulunmaktadır.



Görsel 6. Kayıplar – Bölümler

Anasayfa (*Inico*) butonuna tıklanıldığında bütün parçalar ve raporlar bir arada görülebilmektedir. Ana sayfanın sağ tarafında bulunan RPP Data butonuna tıklanıldığında RPP Haberleri (*RPP Noticias*) sayfasındaki güncel bilgilere ulaşılabilir. Projenin genel yapısı içinde fotoğraf, video, ses gibi multimedya öğeleri kullanılmıştır.

**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** Belgeselin içinde kullanıcılar seyir akışı içinde içeriklerde seçim ve sosyal medyada paylaşma şansına sahiptirler. Kullanıcılar, belgeselde içeriğe göz atabilir, kendi kurgularını oluşturabilir ama içerikte herhangi bir değişiklik yapamazlar.

*Kayıplar* belgeselinde, gerçek insanların hikâyeleri raporlarla, videolarla, ses kayıtlarıyla ve fotoğraflarla bir hikâyeleştirmesistemi içinde kullanıcılara sunulmaktadır. Belgesel içindeki mağdur kadınlarla tanışma hissini veren bir sistem tasarımı, kullanıcılardaki empati yapabilme olanağını artırmayı hedeflemektedir. Sitenin içinde doğrusal akış takip edildiğinde Peru Devleti'nin mağdurlara karşı tuttuğu tavır, insanların kaybolmasından sonra yaşananlar, toplumdaki insanların bakış açısı ve bütün süreç kronolojik olarak görülebilmektedir. Kullanıcılar projenin içinde öldürülen ya da kaybolan bir kadının ardından sürece dâhil olup yaşananları takip edebilmektedirler. Bununla birlikte, *Alma*'dan farklı olarak *Kayıplar*'da akış doğrusal olarak izlenmek zorunda değildir. Bu doğrusalsızlık olacağı, etkileşimin modunu keşfe açık, hipermetin bir moda dönüştürerek, etkileşimin skalasını genişletmektedir.

16 Eylül 2018'de belgeselin yayımlanmasından sonra İçişleri Bakanlığı kanun hükmünde kararname ile savunmasız insanların kaybolmasını engelleyecek önlemler almıştır ve cinsiyete dayalı şiddet gören kadınlar için özel bir uyarı sistemi geliştirilmiştir (Reisman, Cordova & Benites, 2018).

### **Gazze Sderot: Her Şeye Rağmen Hayat (2009)**

**Sinopsis.** *Gazze Sderot: Her Şeye Rağmen Hayat* (İbr. *Aza Sderot: HaChaim Lamron HaKol*; İng. *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything*) filminin içeriği, İsrail ve Filistin sınırındaki iki kentte yaşayan insanların gündelik hayatlarını yansıtacak şekilde, proje süreci boyunca her gün her iki tarafla yapılan iki dakikalık çekimlerden oluşmaktadır (Elmaliah, 2009).

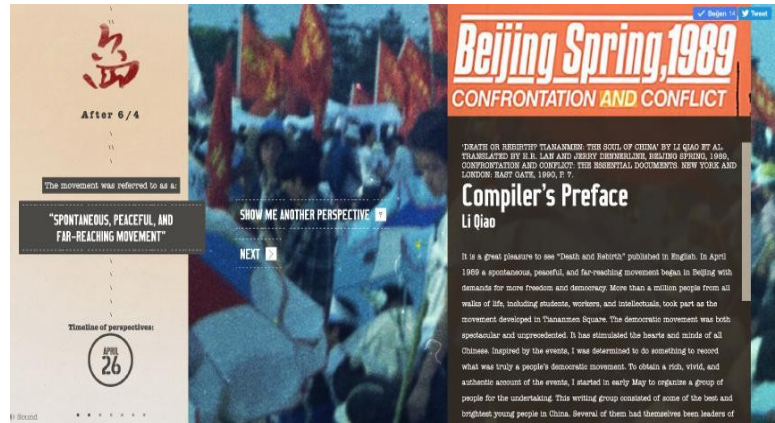


**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** *Gazze Sderot* belgeseli, İsrail ve Filistin'in bu iki sınır şehrinde yaşayan İsraili ve Filistinli vatandaşlarla yapılan röportajlar üzerine kurgulanmıştır. Proje süresince her gün her iki şehirden birer kişiye sorular sorulup kamera önünde cevap vermeleri istenmiştir. Her ne kadar geleneksel röportaj tekniğini kullansa da, bu röportajlar web üzerinden doğrusal olmayan bir biçimde ve ister zamansal, ister mekânsal, ister konulara isterse yer alan kişilere göre farklı kategorilendirmeler üzerinden kullanıcının tercih ettiği bir filtreleme ile izlenebilmektedirler. İzleyiciler filmde içeriğe göz atabilir, farklı kategorik başlıklar üzerinden kendi akışlarını oluşturabilir ama içerikte herhangi bir değişiklik yapamazlar. Bununla birlikte, iki farklı gerçeklik yaşayan, bir savaşın iki yakası olan iki şehirde, farklı perspektiflere sahip bireylerin mikro-gerçeklikleri, kendi aktarımlarıyla projede yer almaktadır.

#### 4/6 Sonrası (2014)

**Sinopsis.** *4/6 Sonrası (After) 6/4* 4 Haziran 1989 yılında Pekin'de yaşanan ve bütün dünyanın medya aracılığıyla ilgisini üzerine toplamış bir olay üzerine hayata geçirilmiş bir projedir (Chen, 2014). Tiananmen Meydanı Olayları, Tiananmen Katliamı ya da 4 Haziran Vakası olarak farklı şekillerde adlandırılan olaylar, 15 Nisan - 4 Haziran 1989 tarihlerinde, öğrenciler, aydınlar ve işçilerin başını çektiği muhalif grupların gösterilerini ve ardından yaşananları ifade etmektedir. Kullanıcılara iki taraflı ve iki dilde sunulan içeriklerde makaleler, hükümet raporları, gazete kupürleri, fotoğraf ve videolar yer almaktadır.

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** *4/6 Sonrası* SBS'nin web sitesi üzerinde çalışan, çizgisel olmayan, interaktif içeriklere ulaşılabilen bir belgesel projesidir. Web sitesi üzerinden erişildiği için, erişilen cihaza göre masaüstü fare/klavye veya dokunmatik ekran ile kullanılan bir grafik kullanıcı arayüzü mevcuttur. Siteye girişte olayları ve işleyişi anlatan açıklayıcı bir metin bulunmaktadır. Projeye İngilizce ve Çince olarak ulaşılabilir. Dil menüsünün altında belgeselin gösterildiği ve



Görsel 10-11-12. *4/6 Sonrası* – (Sırayla ) Giriş, seçim ve arşiv ekranları

aday olduğu festivaller gösterilmektedir. Dili seçtikten sonra kullanıcıya olayları nereden duyduğu sorulmaktadır; altında Çin Anakarası, Hong Kong Macau, Avustralya, başka herhangi bir bölge ya da “bu olayları hiç duymadım” seçenekleri bulunmaktadır (Görsel 10).

Kullanıcının tercihinden sonra ekran ikiye bölünmektedir ve iki farklı bakış açısından olaylar günlere ayrılarak anlatılmaktadır (Görsel 11). Eğer alt menüdeki tarih butonuna tıklanmazsa olaylar rastgele bir tarihten gösterilmekte ve akış böyle devam etmektedir. Tarihin yazdığı butona basıldığında ise zaman çizelgesi kullanıcıların karşısına çıkmaktadır. Proje içinde sesli bir anlatım yoktur, fakat bir ses tasarımı bulunmaktadır. İstenildiğinde ses butonuna basılıp kapatılabilmektedir.

Kullanıcılar olayları incelemeye istedikleri taraftan ve istedikleri tarihten başlayabilmektedirler. Projenin giriş sayfasından belgeselin sosyal medya sayfalarıyla etkileşim kurmak ve kişisel hesaplarda paylaşmak mümkündür.

**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** Proje, Çin Halk Cumhuriyeti'nin yakın tarihinde önemli bir yere sahip olan bu olayı dijital hikâye anlatıcılığı kullanarak farklı perspektiflerden ve derinlikli bir şekilde sunmaya çalışmaktadır. Projeye girişte kullanıcılara farklı persona seçimleri üzerinden iki farklı perspektifli paralel anlatılar sunulması, yine opsiyonel olarak sunulan zaman çizelgesi özelliği sayesinde lineer ve sabit bir akışta gitmek zorunda kalmadan, kendi zaman kurgularında devam edebilmeleri mümkündür. İster serbest bir akışta, isterse lineer ve kronolojik, ve istedikleri persona üzerinden projenin içinde gezinebilen ve içerikleri keşfedebilen kullanıcılar, anlatıya ya da içeriğe herhangi bir katkı sunamamakta, değişiklik yapamamaktadırlar.

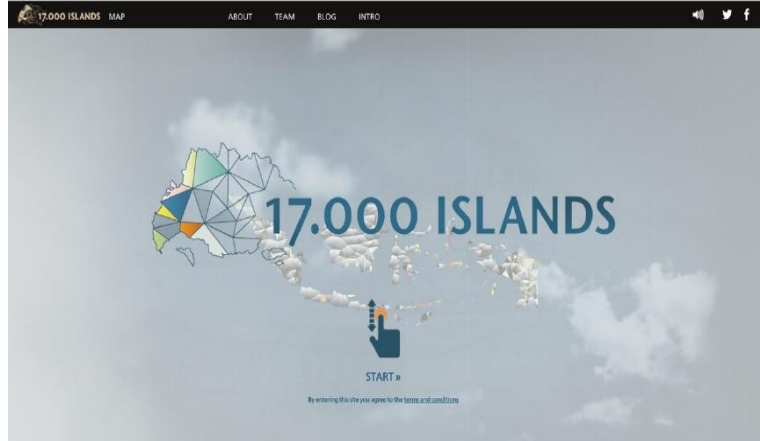
*4/6 Sonrası* bir arşiv çalışmasıdır. Tüm anlatılar arşiv çalışması yapılarak hazırlanmış ve birincil kaynaklar kullanılmıştır. Anlatı içinde kullanılan haberler Çin Halk Cumhuriyeti'nin resmi devlet gazetesi *People's Daily*'den, *Xinhua* haber ajansından ve bölge dışında Batılı kaynaklardan gelen medya raporlarından derlenmiştir. Hem olayların yaşandığı coğrafyanın haber kaynaklarını kullanması, hem de batının kaynaklarının kullanılması belgeseli izleyecek ve inceleyecek kişiler için tarafsızlığa dair güven verme amacı güden bir yapı sunmaktadır. *Gazze Sderot* ile benzer olarak, her ne kadar kullanıcılar kendi gerçekliklerini ve kurgularını projeye eklemlendiremeseler dahi, mikro-anlatılara kapı açan, iki taraflı bir perspektif ve lineer olmayan bir anlatıyla geleneksel yapı kırılmaya çalışılmıştır.

### **17.000 Ada (2013)**

**Sinopsis.** *17.000 Ada (17.000 Islands)* Endonezya'nın çok kültürlü, çok dilli, çok renkli yapısından referansla yaratılmış bir belgesel projesidir (Edwin, 2013). Endonezya'nın o dönemki başkanı Suharto, 1975 senesinde Endonezya'nın geleneklerini, göreneklerini ve kültür çeşitliliğini sembolize eden Güzel Endonezya Minyatür Parkı (*Taman Mini Indonesia Indah*) isimli bir park yaratmıştır. Bu park günümüzde hala varlığını sürdürmektedir. Bu parkın inşa edilme amacı Endonezya'nın milli kimliğini güçlendirmektir. Farklı görüşlerin, muhalif fikirlerin yok sayıldığı bir rejimin ürünü olmakla eleştirilen bu park, 1998 yılında rejim düşmüş olsa da popülerliğini hala sürdürmektedir. Bu oluşturulmuş kültürel simgeden etkilenen yönetmenler bu ortamı kaydetmek için kameralarıyla yola çıkmışlardır. Bu belgesel bir tür takımada çalışması olarak açıklanmış ve izleyicilere öyle sunulmuştur. Belgesel ekibi katılımcılara hazırladıkları web sitesi üzerinden kendi sanal adalarını oluşturma, kendi filmlerini kurgulama şansı vermektedir.

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** Proje bir web sitesi üzerinde yer almakta ve grafik bir kullanıcı arayüzü üzerinden dâhil olunmaktadır. Projenin girişinde kullanıcıları tanıtım videosu karşılamaktadır. Projeye girildikten sonra karşılaşılan ekranın üst menüsünde “Hakkımızda”, “Ekip”, “Blog”, “Giriş” ve “Yönetmenin Kurgusu” sekmeleri bulunmaktadır. Bu seçeneklerin sağ tarafında ise projenin isminin yanında harita, ada, editör seçenekleri vardır. Bunlar liste halinde sunulmuştur. Herhangi birinin üzerine tıklandığında diğer seçeneklere geçilebilmektedir. Bu menünün altında gösterilen haritada oluşturulmuş ada parçaları görülmektedir. Haritanın sol tarafında yer yön bildirgeci ve yakınlaştırıp uzaklaştırma seçenekleri bulunmaktadır. Sağ tarafta ise yeni adalar bölümü bulunmaktadır. Üzerine tıklandığında ise bir listeye karşılaşılmaktadır. Harita görselinin üzerinde kullanıcılar tarafından yaratılmış adalar görülmektedir. Adalara tıklandığında ise videoların, imajların, ses kayıtlarının olduğu bileşenlerle karşılaşılmaktadırlar. Bileşenlerin köşelerindeki imleçlere tıklandığında içerikler açılmaktadır. Eğer istenirse projenin içinde sadece izleyici olarak gezmek mümkündür. Yaratıcı pozisyonuna geçmek için var olan içeriklerin üzerine tıklanıp kişisel kurgu hazırlanıp ada yaratılabilmektedir.

**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** *17.000 Ada* belgeselinde kullanıcılar, filmin içine dâhil olup var olan içeriği değiştirebilen, yeni bir şeyler kurgulayabilen, böylece istediklerinde yaratıcı ekibe paydaş olabildikleri, istediklerinde ise sadece projede gezinip içeriği keşfettikleri esnek bir pozisyonadadırlar. Orijinal film, insanların kendi adalarını oluşturarak filmi kolektif bir biçimde sürekli yeniden yarattıkları dağıtık bir yapıya kavuşmuştur. Kullanıcı yaratımı içerik (İng. *user created content*) ile beslenen proje, sosyal ağ içinde etkileşim kurabilmek için de odak noktasına kullanıcılarını koymaktadır. Kullanıcı etkileşiminin en kapsamlı olduğu interaktif belgesel



Görsel 13. *17.000 Ada* – Başlangıç ekranı

Görsel 14. *17.000 Ada* – Kullanıcı adaları

Görsel 15. *17.000 Ada* – Kişisel ada yaratımı

örneklerindedir. Film örnekleme içinde etkileşim karakteristiklerinin hepsini taşıyan proje, kategorilendirme açısından da diğer örneklerden farklılaşmıştır. Tüm kurgunun bir takımada metaforu üzerinden, izleyicilerin katılımcıya dönüştükleri ve kendi adalarını eklemelendirerek belgeseli sürekli besleyip dönüştürdükleri bu katılımcı yaratıcı süreç sayesinde, müellifliğin paylaşıldığı ve tek ve baskın bir gerçeklik anlatısının yerini çoklu gerçekliklere ve anlatılara bıraktığı bir proje ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte, tekil ve tutarlı bir anlatı olmaması, arayüzün kullanılabilirlik açısından karmaşık bir yapı sunması neticesinde, her ziyaretçi farklı içeriklerle karşılaşmakta, farklı bir deneyim yaşamakta ve belgeselin çıkış amacının, izleyicilerin deneyiminde karşılık bulup bulamayacağı sorusu kişiden kişiye değişkenlik gösterecek durumdadır.

### **Eylül 1955 (2016)**

**Sinopsis.** 2017 yılı 16.İf Bağımsız Filmler Festivali'nin İf Yarın bölümünün *Sanal Gerçeklik ve İnteraktif Hikayeler Sergisi* kapsamında gösterilen *Eylül 1955* belgeselinde (Zaman, Tuzcu ve Tortum, 2016) izleyiciler, taktıkları sanal gerçeklik (VR: *virtual reality*) başlığı aracılığıyla 6-7 Eylül olaylarına dair sekiz dakikalık ve gerçek zamanlı bir etkileşimli sanal gerçeklik deneyimi yaşamaktadırlar (Görsel 16). 6-7 Eylül olaylarının *içeriden* izlenebileceği oda boyutunda bir deneyim alanı tasarlanmıştır

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** Projede deneyimleyen kişi bir sanal gerçeklik başlığı (*headset*) ve kulaklık aracılığıyla Maryam'ın orijinal stüdyolarından modellenen bir fotoğraf stüdyosu

içine yerleştirilmektedir. İzleyenlere, olaylar sırasında İstanbul'da yaşamış olan iki Ermeni fotoğrafçı Şahinyan (1911-1996) ve Osep Minasoğlu'nun (1929 - 2013) stüdyolarından bir bakış sunulmaktadır (Görsel 17). Stüdyo alanındaki fotoğraflar, mimari yapı ve sanal duvarlara konumlandırılmış fotoğraflarla 1950'li yıllardaki İstanbul'a ayna tutmaktadır.

Deneyimin sonuna yaklaştığında deneyimleyici kendini stüdyo sahibinin bulunduğu noktada onun bakış açısıyla pogromun ortasında bulmaktadır. Sokağa inmiş saldırgan grupların dükkâna yaklaşmasını ve pencerelere vurmaya başladıklarına tanık olur (Görsel 18). Bu şekilde deneyimleyen kişide anlık olarak panik, korku, üzüntü vb. duyguları ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır. Proje içinde DepthKit, HTC Vive, Unreal Engine gibi teknolojiler; 3D



Görsel 16. *Eylül 1955* – Filmi deneyimleyen bir ziyaretçi ve VR başlığı  
Görsel 17. *Eylül 1955* – Modellenmiş sanal fotoğraf stüdyosu



Modelleme, 3D Tarama, üç boyutlu enstalasyon, tam ölçekli sanal gerçeklik, duymusal sanal gerçeklik gibi teknikler kullanılmıştır.

**Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.** *Eylül 1955*'i keşfetmek ve deneyimlemek için sanal gerçeklik gözlüğü ve kulaklık kullanmaları gerekmesi yanı sıra, deneyimleyenler projenin içine bir yardımcı kişi aracılığıyla dâhil olmaktadır. Görsel 19'de filmi deneyimleyen bir izleyicinin solda mekân içinde kendi görüntüsü, sağda ise taktığı VR başlık/gözlük ile gördüğü sanal görüntüler verilmiştir. HTC Vive'in ilk sürümü olan bir başlık ve Unreal Engine üzerine modellenen görüntülerle oluşturulan projede, kullanıcı içinde bulunduğu gerçek mekânı görmez; takılan başlığın içinde oynatılan tamamen sanal ve üç boyutlu görüntüyü izlerler. Fiziksel mekân ile sanal mekân aynı boyutlarda modellendiği için, izleyiciler tasarlanan mekan içinde hareket edebilirler ve orayı keşfedebilirler. Kullanıcının fiziksel mekân içinde dolanımı ve bakış yönünü değiştirmesi, sanal mekân içinde de paralel bir dolanım ve üç boyutlu sanal mekânda bakış açısı değişikliği yaratarak, kullanıcıya sanki o sanal mekân içinde dolaşmış hissi verir.

Kullanıcılar kendi varlıklarını projenin içine dâhil ederken, deneyim herkeste farklı reaksiyonlara sebep olabileceğinden, kurgunun ve hikâyenin bir parçası haline gelmektedirler. Kullanıcılar bu anlamda fiziksel varlıklarıyla filme katkı sağlayabilmekte ancak içeriği ve doğrusal akışı değiştirememektedirler. Görülen sanal görüntüler ve nesnelere etkileşimli değildir, manipüle edilememektedir. Başlık/gözlük içinde görülen görüntüler üzerinde bir arayüz mevcut değildir. Dolayısıyla tasarlanan odanın içinde dolaşmakta özgür olmakla birlikte izleyiciler verecekleri herhangi bir karar veya etkileşim ile baskın anlatımı değiştirememektedirler.



*Eylül 1955* projesinin tasarımı, filmin gerçeklikle ilişkisi açısından büyük önem taşımaktadır. Belgeseldeki fotoğraf stüdyosu Ermeni bir fotoğrafçının stüdyosunun yeniden modellenmesiyle yaratılmıştır. Filmin içindeki pek çok detay ve nesne arşivlere sadık kalınarak yeniden oluşturulmuştur. İzleyici filmin (deneyimin) içinde istediği gibi gezip ortamı ve nesnelere inceleme şansı bulmaktadırlar. Filmd e izleyicinin stüdyonun duvarlarında baktığı fotoğraflar o dönemde çekilmiş gerçek fotoğraflardır. Belgesel gerçekliğini konusundan ve bilgisayar ortamında yaratılan imajların (CGI, Volumetric Videolar) gerçek bir mekândan



Görsel 18. *Eylül 1955*, Pogrom anına dair kullanıcının gözlükten gördüğü bir sekans

Görsel 19. *Eylül 1955* – VR deneyim alanı ve kullanıcı görüşü

alınmasıyla yakalanmaktadır. Saldırı deneyimi ise o dönemdeki olayları yaşayan belirli bir tarafın gerçekliğini yaşatmayı amaçlamaktadır. Seyircinin bu gerçekliği, kendisini tüm bedeniyle olayı yaşayan belli bir kişinin *birebir* yerine koyarak, sürükleyici bir şekilde deneyimlenmesi hedeflendiği için anlatım baskın ve tek taraflıdır.

### **Sidra Üzerinde Bulutlar (2015)**

**Sinopsis.** Ürdün'deki Za'atari Mülteci Kampı savaş ve şiddetten kaçan 80.000 Suriyeli göçmene ev sahipliği yapmaktadır. Nüfusun yarısından fazlasının çocukların oluşturduğu kampı konu alan *Sidra Üzerinde Bulutlar (Clouds Over Sidra)* belgeseli, on iki yaşında orada hayatını sürdüren Sidra'nın hikâyesini anlatmaktadır (Aurora ve Milk, 2015). Bir yıldan fazla zamandır orada yaşayan Sidra'nın, okuldan evine, vakit geçirdiği spor salonundan arkadaşlarıyla oyun oynadığı futbol sahasına uzanan sıradan bir günü izlenebilmektedir (Görsel 20). Sekiz dakikalık bir sanal gerçeklik belgeseli olan *Sidra Üzerinde Bulutlar*, empati ve yeni bakış açılarını yükseltmek amacıyla Birleşmiş Milletler için yapılan ilk sanal gerçeklik belgeseli olma özelliğini taşımaktadır (Görsel 21).

**Kullanıcı Arayüzü ve Navigasyon.** Projenin sponsoru olan Samsung'un Gear VR ürünü gibi harici bir sanal gerçeklik başlığı ile izlenebilen belgesel (Görsel 22), ayrıca bir uygulama aracılığı ile telefon veya tabletler üzerinden de izlenebilmektedir. *Unicef 360* isimli uygulama iOS işletim sistemi için Apple Store'dan, Android işletim sistemine sahip cihazlar için ise Google Play Store'dan indirilerek sanal gerçeklik deneyimi başlatılmaktadır. Belgeseli deneyimlerken kullanıcılar Google Cardboard gibi mevcut mobil cihazların içine yerleştirildiği, basit bir VR deneyimi sunan yan ürünler kullanabilmektedirler (Görsel 23). Kullanıcı ister oturur pozisyonda, isterse yürüyerek belgeseli deneyimleyebilir.



Görsel 20. *Sidra Üzerinde Bulutlar* – Bilgilendirme sayfası

Görsel 21. 2015 Davos Dünya Ekonomik Forumunda film gösterimi (Wakefield, 2015)

Görsel 22. *Sidra Üzerinde Bulutlar* – İki kanallı VR başlık görüntüsü

12 yaşındaki Sidra'nın kamptaki sıradan bir gününün izlenebildiği belgesel aynı zamanda YouTube üzerinden 360 derece video olarak; sağ, sol, yukarı, aşağı imleçleri kullanılarak izlenebilmektedir (Görsel 24). İzleyicilerin hayatına tanıklık ettiği Sidra'nın anlatımıyla ilerleyen belgesel doğrusal belgesel özelliklerini taşımaktadır. Film, 360 derece videolar kaydedilerek hazırlanmıştır. Eylül 1955'den farklı olarak, modellenmiş sanal görüntü mevcut değildir.



Görsel 23. Google Cardboard (görsel kamu malı) ve Sidra Üzerinde Bulutlar, bilgilendirme modülü

Görsel 24. Sidra Üzerinde Bulutlar – Kamp alanından görüntü

### Etkileşim Yapısı ve Gerçeklik Algısı.

Kampta günlük hayattan gerçek görüntü ve kayıtların kullandığı filmde Sidra, hikayesini, kendi sesinden anlatmaktadır. İzleyiciler projenin içine bir sanal gerçeklik donanımı (VR headset) veya uygulama + cardboard gibi araçlar üzerinden dâhil

olduklarında, 3 boyutlu video içinde dolanım sağlayabilmektedirler. İnternet sitesi üzerinden izleyen kullanıcılar ise yön ikonlarını kullanarak görüntüyü istedikleri açıya yönlendirebilmektedirler. Onlara sunulan alanın içinde istedikleri gibi hareket edebilme özgürlüğü bir tür oyun alanı olarak kabul edilebilse de deneyimleyiciler sadece gözlemci olarak kalmaktadırlar. Sahne içerikleriyle etkileşime girebildikleri bir arayüz mevcut değildir. İstedikleri gibi dolaşmakta, istedikleri perspektiften ve sahenin içinden akışı izlemekte serbesttirler; fakat verecekleri herhangi bir karar baskın anlatıma etki etmemekte, kurguda yönlendirici olmamaktadır.

### Değerlendirme ve Sonuç

Belgesel filmler geçmişten bugüne yaratıcı gerçeklikler oluşturup aktarmayı hedeflerken, teknoloji ve medya araçlarının gelişmesi tüm sanat dallarında olduğu gibi farklı ifade araçları ve yöntemler ortaya çıkmasına vesile olmuş, interaktif medya teknolojileri belgesel alanında interaktif belgesellerin doğmasına imkân sağlamıştır. İnteraktif bir belgeselde kullanıcıların, yaratıcı ekip tarafından kayıt altına alınan ve aktarılan olayların yapısını değiştirmesi mümkün değildir. Bununla birlikte izleyiciye farklı perspektiflerden hikâye anlatımı olanaklarının sunulması, izleyicinin kendi zamansallığında ve doğrusal olmayan bir akışta seyir imkânı ve hatta izleyicinin kendi gerçekliğini aktararak olay örgüsünü genişletmesi gibi farklı deneyim olanakları oluşmuştur. Bu farklılaşan deneyimde, interaktif olmayan belgesellerdeki yaratıcı ekipten farklı olarak, arayüz ve kullanıcı deneyimi tasarımı içeren farklı bir yaratıcı süreç, belgeselin üretim sürecine eklenmiş, izleyici deneyimi kullanıcı deneyimine dönüşmüş ve bu mecralara yönelik tasarım odaklı araştırma yapma ihtiyacı doğmuştur.

Belgesel	İnteraktif teknoloji ve Arayüz	Etkileşim Karakteristikleri				Literatürdeki Kategoriler			
		Doğrusal-sızlık	Çoklu Gerçeklik	Paylaşlan Müelliflik	Açık-uçlu Veri tabanı	Etkileşim Modu	Kullanıcı rolleri	Anlatı yapısı	Etkileşim düzeyi
<i>Alma (Fougère ve Dewever-Plana, 2012)</i>	Web + App / Grafik kullanıcı arayüzü	x	x	x	x	Etkileşimli-oyuncu	Aktif	Baskın anlatı	Yarı kapalı
<i>Kayıplar (Reisman, Cordova &amp; Benites, 2018)</i>	Web / Grafik kullanıcı arayüzü	✓	x	x	x	Hipermetin-kaşif	Aktif	Baskın anlatı	Yarı kapalı
<i>Gazze Sderot (Elmaliah, 2009)</i>	Web / Grafik kullanıcı arayüzü	✓	✓	x	x	Hipermetin-kaşif	Aktif	Mikro anlatılar	Yarı kapalı
<i>4/6 Sonrası (Chen, 2014)</i>	Web / Grafik kullanıcı arayüzü	✓	✓	x	x	Hipermetin-kaşif	Aktif	Mikro anlatılar	Yarı kapalı
<i>17.000 Ada (Østbye ve Edwin, 2013)</i>	Web / Grafik kullanıcı arayüzü	✓	✓	✓	✓	Deneyssel-paydaş ve kaşif	Geniş-lemeci	Kolektif çoklu anlatı	Açık
<i>Eylül 1955 (Zaman, Tuzcu &amp; Tortum, 2016)</i>	VR / Mekan + sanal gerçeklik	x	x	x	x	Etkileşimli-oyuncu	Sürükleyici	Baskın anlatı	Yarı açık
<i>Sidra Üzerinde Bulutlar (Aurora ve Milk, 2015)</i>	VR / App + Sanal gerçeklik	x	x	x	x	Etkileşimli -oyuncu	Sürükleyici	Baskın anlatı	Yarı açık

Tablo 2. Film analiz tablosu

Bu çalışmada interaktif belgesellerin tarihsel süreçte ortaya çıkışı, literatürde yapılan tanımlamalar ve kategorilendirmelere dair kullanıcı etkileşimi odaklı bir derleme yapılması ağırlık kazanmış, bunlar üzerinden yapılan film analizlerinde araştırmacılar tarafından sezgisel değerlendirme yöntemine dayalı uzman değerlendirmeleri yapılmasıyla yetinilmiştir. Bilhassa gerçeklik algısının öznel yapısını göz önünde bulundurduğumuzda,

gerek anlatı yapıları, gerek teknoloji kullanımları açısından farklılaşarak etkileşim niteliği açısından farklı kategorilere ayrılabilen etkileşimli belgesellerin, bu farklılıklarının kullanıcı deneyimini nasıl etki ettiğine yönelik olarak nicel odaklı, farklı kullanıcı gruplarını dâhil eden yeni araştırmalar yapılması, alana yeni perspektifler sağlayacaktır. Bu çalışma, bu perspektifte ulusal alanda öncü bir çalışma olmayı hedeflemiştir. Çalışmada seçilen interaktif film örnekleminin Tablo 2’de verilen analiz tablosuna göre incelenmesi neticesinde aşağıdaki bulgular elde edilerek tartışmaya sunulmaktadır.

Literatürdeki tanımlama ve sınıflandırmalara baktığımızda etkileşimli belgeselleri etkileşimli olmayan belgesellerden ayıran, bir navigasyon sistemi üzerinden sistemle etkileşime giren aktif kullanıcı bulunması olarak tanımlayabileceğimiz temel etkileşim unsuru dışında, çoğu sınıflandırma ve karakteristiğin opsiyonel olduğu, etkileşimi nicelik olarak değil nitelik olarak ele alan bir deneyim skalası olarak ortaya koydukları görülmektedir.

Örneklemdaki iki sanal gerçeklik belgeselinin her ikisinin aynı kategorilere girdiği ve aynı karakteristikleri sergilediği görülmektedir. Bu iki belgesel yanı sıra, geleneksel belgesellere en yakın olan *Alma: Bir Şiddet Hikâyesi* web belgeseli, etkileşim skalasında opsiyonel etkileşim karakteristiklerinden hiçbirini sağlamamaktadırlar. Bu üç örnekte de belgesel doğrusal bir kurguda işlemekte, izleyicilerin kurguya bir katkısı bulunmamakta ve yönetmenin ve proje ekibinin politik duruşu çerçevesinde belirli bir tarafın (hak ihlali yaşadıkları aktarılan tarafın) gerçekliği aktarılmaktadır. Web belgeseli *Alma*’dan farklı olarak, sanal gerçeklik belgesellerinde kullanıcı/izleyici, sanal ortamda aktarılan hikâyenin uzamına doğrudan girerek, anlatıya *içeriden* tanık olmakla birlikte, hala doğrusal, belli ve tekil bir gerçekliğin sunulduğu, baskın bir anlatı içinde dolaşım sağlamaktadır. Bununla birlikte VR belgeselleri, gelişen teknolojisi sayesinde, sanal ortamda arayüz içeren, içinde dolaşılacak mekânın ve mekân içindeki nesnelerin kullanıcı/izleyici tarafından jestsel kullanıcı arayüzleri, eldiven gibi giyilebilir teknoloji arayüzleri veya oyun konsolları gibi fiziksel kontrol araçları ile manipüle edilebildiği, kullanıcı etkileşimi içeren deneyimleri de gittikçe daha fazla düzeyde mümkün kılmaktadır.

Buna karşın, günümüze kadarki VR belgesellerinde, bu etkileşim olanaklarından ziyade, üç boyutlu bir pasif dolanım deneyiminin tercih edildiği görülmektedir. Bu tespit ile *docu-games* dışındaki sanal gerçeklik belgeselleri örneklerine baktığımızda, bu teknolojinin etkileşim düzeyini artırdığı için değil, izleyiciyi daha fazla içine alan (İng. *immersive*) bir deneyim sunarak anlatıyı ve etkiyi güçlendirdiği için tercih edildiğini söyleyebiliriz. Dolayısıyla, seçilen teknoloji ve platform etkileşimde kısıtlayıcı ve temel bir unsur değilse de, belirli teknolojilerin, belirli etkileşim deneyimlerinin tasarlanmasına yönelik bir yatkınlığı olabileceği görülmektedir.

Web ve VR üzerine kurgulanmış anlatıların benzer etkileşim özellikleri gösterebildiği görülürken, örneklemdaki web belgesellerini kendi aralarında karşılaştırdığımızda, aynı platform üzerinde değişken etkileşim yapılarının sunulabildiğini görmekteyiz. Bu örnekler, etkileşim yapısında, teknolojinin ve platformun birinci derecede belirleyici bir unsur olmadığını destekleyen örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Örneklemdaki web belgeselleri özelinde ise doğrusal yapıdan başlayıp, giderek etkileşim karakteristiklerinin arttığı, etkileşim modu, düzeyi, anlatı yapısı ve kullanıcı rolleri açısından daha esnek ve etkileşim düzeyi genişlemiş belgesellere varan farklı projeler seçilmiştir. Doğrusal ve baskın anlatılı, geleneksel belgesellere en yakın proje olan *Alma: Bir Şiddet Hikâyesi*’nden, *Kayıplar: Peru Devleti Tarafından Unutulan Kadınlar* belgeseline

geçişle, doğrusal yapının kırılması ve kullanıcının daha keşfe açık bir role bürünmesi mümkün olmuştur. Bu örnekte hala baskın ve tekil olan gerçeklik anlatısı, *Gazze Sderot: Her Şeye Rağmen Hayat ve 4/6 Sonrası* örneklerinde, belirli bir tarihsel gerçekliğe dair iki farklı perspektifin paralel olarak sunulduğu ve izleyici/kullanıcının, doğrusal olmayan akışta kendi yönelimine göre bir seyir kurgusu oluşturabildiği projelerde, mikro gerçekliklere genişlemiştir.

Hem web belgeselleri özelinde hem de örneklem bütününde, tüm etkileşim karakteristiklerini sağlayan ve izleyiciyi, kaşif rolündeki bir kullanıcıdan da öte paydaş kılan, kullanıcıların kendi gerçekliklerini ve kayıtlarını projeye ekleyebildikleri (İng. *user-created content*), kullanıcı yaratımlı içerikle genişleyen, tamamen açık bir etkileşim modeli sunan *17.000 Ada* belgeseli bu yapısıyla diğer örneklerden ayrılmaktadır. İnteraktiviteden önce de belgesel filmlerin ortak zeminleri tartışmalı bir konuyken (Nichols, 2017), bu gibi belgeselin bir izleme deneyiminden çıkmakla kalmayıp, belgesel sınıflandırmasının sınırlarını zorlayan, tamamen deneysel yapılara bürünmesi söz konusu olmuştur. Bu ve benzeri projelerdeki gibi kullanıcının proje üzerinde kontrolü arttıkça, sistem kullanılabilirliği ve arayüz tasarımının belirlediği kullanıcı deneyiminin, filmin bütününe dair deneyimdeki etki oranının artmakta olduğunu, artık içerik ve anlatı kurgusundan öte, tasarım unsurlarının kullanıcı deneyimini daha fazla şekillendirmeye başladığını görmekteyiz.

İnteraktif medya teknolojileri dönüştükçe ve belgesel alanında yeni yaratıcı araçlar mümkün oldukça, hedeflenen farklı anlatı yapıları ve değişken kullanıcı rolleri ve deneyimleri için, hangi teknolojilerin ve nasıl bir tasarım yaklaşımının seçilmesi gerekliliğine dair, belgesel üreticilerine kılavuzluk edecek araştırmalara olan ihtiyaç da dönüşmektedir. Belgesel üretimindeki kreatif sürece, tasarım alanının da eklenmesi, bu iki farklı kreatif sürecin nasıl bir araya gelebileceği ve gelmesi gerekeceği üzerine yeni araştırma soruları karşımıza çıkarmaktadır. Bu konuda yapılan mevcut çalışmaların, ağırlıklı iletişim bilimleri perspektifinden ele alındığı tespitinden yola çıkarak, bu değişen ihtiyaçlar ve ortaya çıkan sorular için, daha fazla tasarım odaklı araştırmalar ortaya konmasının alana katkıda bulunacağını öngörüyoruz.

#### Kaynakça

- Arora, G. ve Milk, C. (Yönetmen). (2015). *Clouds over Sidra*. [Film]. VRSE; UNICEF; UN SDG.
- Castells, A. G. (2010). *The interactive multimedia documentary: A proposed analysis model* [PrePhD]. Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació. [http://www.agifreu.com/web\\_dmi/articles/Interactive\\_multimedia\\_documentary\\_PrePHD\\_Ch1\\_Arnau\\_Gifreu.pdf](http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/Interactive_multimedia_documentary_PrePHD_Ch1_Arnau_Gifreu.pdf)
- Castells, A. G. (2011). The interactive documentary: Definition proposal and basic features of the new emerging genre. *Proceedings of McLuhan Galaxy Conference 2011* içinde (367-378). Barcelona Editorial UOC.
- Chen, J. (Yönetmen). (2014). *4/6 Sonrası* [Film]. Freehand, SBS Online.
- Edwin, T. Østbye. (Yönetmen). (2013). *17000 Islands* [Film]. Norway Film Institute.
- Elmaliah, R. vd. (Yönetmen). (2009). *Aza Sderot: HaChaim Lamron HaKol*. [Film]. ARTE; Alma Films; B'Tselem; Sapir Academic Campus School of Film & Television Studies; Trabelsi Productions.
- Fougère I. ve Dewever-Plana M. (Yönetmen). (2012). *Alma: Bir şiddet hikayesi*. [Film]. ARTE France, Upian, Agence VU'.
- Galloway, D., Mcalpine, K. B. ve Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), 325-339. [https://doi.org/10.1386/jmpr.8.3.325\\_1](https://doi.org/10.1386/jmpr.8.3.325_1)
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Doktora tezi]. Goldsmiths University of London.

<https://doi.org/10.25602/GOLD.00007997>

- Hermawati, S. ve Lawson, G. (2016). Establishing usability heuristics for heuristics evaluation in a specific domain: Is there a consensus? *Applied Ergonomics*, 56, ss. 34-51.
- Kim, N., ve Kim, S. (2014). Interactive documentary on perspective of new media. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(12), 117-128.
- Kuruoğlu, H. ve Akçora, E. (2017). Dijital ortamdaki belgesel filmde yeni anlatım biçimleri. 1. *Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı bildirileri* içinde (510- 522). Nobel Yayıncılık.
- Mutlu E. (1991). *Televizyonu Anlamak*. Gündoğan Yayınları.
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: Analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210.
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- Nielsen, J. (1994). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Ocak, E. (2014). New media documentary: Playing with documentary film within the database logic and culture. D. Moser, S. Dun (Ed.). *A Digital Janus: Looking Forward, Looking Back* içinde (253-262). Brill Publishing.
- Parkan, M. (1997). Gerçek Ne Kadar Gerçektir? *Belgesel Sinema Üzerine / Belgesel Sinemacılar Birliği I. Ulusal Konferans Bildirileri*. Tayf Basım.
- Reisman, B. A., Cordova, A. ve Benites, R. R. (Yönetmen). (2018). *Desaparecidas: las mujeres olvidadas por el Estado peruano*. [Film]. Peru: Radio Programas del Perú.
- Wakefield, J. (1 Nisan 2015). *Virtual reality looks for a role in journalism*. BBC. <https://www.bbc.com/news/technology-32052296>
- Zaman, Ç., Tuzcu, N., ve Tortum, D. (Yönetmen). (2016). *Eylül 1955*. [Film]. Virtual Collaboration Research.