

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 01.06.2023

Kabul Tarihi: 08.10.2023

Hikâye Tabanlı İnteraktif İçeriklerde Görsel Tasarım Dili

Kübra Canlı¹

Semra Ay²

Öz

Hikâye anlatım tekniklerinin değiştiği ve dönüştüğü dijital çağda, farklı platformlar aracılığıyla izleyicilerin davranış biçimleri anlatılarda kendilerine doğrudan yer bulmaya başlamıştır. Video oyunları ve sinematik evren doğrultusunda biçimlenen interaktif yapımlar, izleyicilerin anlatının parçası haline gelerek anlatıları deneyimlemelerine alternatif yollar sunmaktadır. Bu alternatif yolları kullanıcılarına sunan platformlardan biri olan Netflix-Türkiye, interaktivite amaçlanarak tasarlanmış arayüzler aracılığıyla izleme eylemini deneyime dönüştürmektedir. Çalışma kapsamında Netflix-Türkiye platformu üzerinde hâlihazırda izleyicilere sunulmakta olan üretim ve dağıtım yılları Temmuz 2017-Nisan 2023 tarihlerini kapsayan yapımlar incelenmiştir. Sunulan 22 interaktif içerik ele alınmış olup, içeriklerin özellikleri üzerine bir araştırma yapılmış, ardından ise grafik dillerini anlamak adına benzerlikler ve farklılıklar üzerine betimsel analiz yöntemi kullanılarak içeriklerin tümü incelenmiştir. Beraberinde içeriğin doğasına eşlik eden grafik öğelerin aydınlatılmasının amaçlandığı bu çalışmada, grafik öğelerin interaktiviteye ve anlatıya katkıları sorgulanmış olup, yapımlardan biri derinlemesine ele alınmıştır. İnteraktif filmlerde film grafikleri, izleyicilere, kendileri için oluşturulan çeşitli patikalar arasında gezinirken eşlik etmektedir. Bu ilişki kapsamında incelenen farklı türlerdeki içeriklerde, tasarımın izleyicinin eylemlerini destekleyen bir ortam ve güçlü-zayıf interaktivite deneyiminin oluşturulmasında etkin rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif içerikler, arayüz tasarımı, görsel dil, interaktif film, Netflix

Visual Design Language In Story-Based Interactive Content

¹ Arş. Gör., Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-0921-4481, canlkubra5@gmail.com

² Öğr. Gör., Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-0965-9488, ayaysemra@gmail.com

Abstract

In the digital age, narratives reflecting the changing landscape of storytelling techniques incorporate the evolving behavioral patterns of audiences across various platforms. Interactive productions shaped in line with video games and the cinematic universe offer alternative ways for audiences to experience narratives by becoming part of the narrative. Netflix - Turkey, one of the platforms offering these alternative ways to its users, transforms the act of watching into an experience through interfaces designed for interactivity. Within the scope of the study, the productions currently offered to audiences on the Netflix-Turkey platform, covering the production and distribution years 2017-April 2023, were analyzed. The study was conducted on the characteristics of the 22 interactive contents on the platform by a descriptive analysis of similarities and differences to understand their graphic language. In this study, which aims to illuminate the graphic elements that accompany the nature of the content, the contribution of graphic elements to interactivity and narrative is questioned and one of the productions is deeply discussed. In interactive films, movie graphics accompany audiences as they navigate through various paths created for them. In the different types of content analyzed within the scope of this relationship, it was concluded that design has an active role in creating an environment that supports the audiences' actions and a strong-weak experience of interactivity.

Keywords: Interactive content, visual language, Netflix, interactive movie, interface design.

Etkileşim (İng. *interaction*) ve interaktivite (İng. *interactivity*) soydaş kavramlar olarak sosyoloji, iletişim ve bilgisayar teknolojilerini içeren alanlarda kullanılmaktadır. Türkçe literatürde etkileşimlilik olarak da kullanılan interaktivite, kökeni sosyolojik eylem teorisi bağlamında merkezi bir rol oynayan etkileşim terimiyle yakından ilişkilidir (Quiring & Wolfgang, 2008, s. 148). Bu iki kavramın soydaş olmalarından ötürü çevrilirlerken bir karmaşa ortaya çıkmaktadır. Etkileşim kelime kökeni olarak iki veya daha fazla canlı arasındaki etkileşimi tanımlarken interaktif terimi insan-makine etkileşimini ifade etmektedir. Sosyoloji ve bilgisayar bilimleri, etkileşim terimini kullanmakta ama iki farklı durumu göz önünde bulundurmaktadır. Sosyolojik anlamda etkileşim ister yüzyüze ister teknik araçlarla olsun, kişiler arası iletişimi ifade ederken, bilgisayar bilimleri etkileşim terimini insan-makine iletişimi bağlamında kullanmaktadır (Quiring ve Wolfgang, 2008, s. 149). Teknolojik gelişmelerle birlikte alanda oluşmuş yeni terimler türetilmiş, insan-bilgisayar etkileşimi, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun tasarımı, dijital medya gibi alanlarda etkileşim terimi temel bir kavram haline gelmiştir. Web sitelerinin, yazılım uygulamalarının, video oyunlarının, sosyal medya platformlarının ve diğer dijital ürün ve hizmetlerin tasarımını veya işlevselliğini şekillendirmede çok önemli bir rol kazanmıştır. İnsanların aygıtlar aracılığıyla ilişkiler kurmaya başlaması ile bu ilişkiye aracılık eden tasarım arayüzleri de anlatıların parçası haline dönüşmüştür. Özellikle interaktif bir yapı kurgusuyla ilerleyen dijital içerikler dizi ve sinema sektöründe de yerini almıştır.

İnteraktivite, sinema ve tasarımla bir araya geldiğinde, teknolojik gelişmelerin de etkisiyle geleneksel sinema deneyimini dönüştüren ve yeni olanaklar sunan bir kesişim ortaya çıkarır. Bu kesişim görsel-ışitsel öğeler aracılığıyla hikâyelerin anlatıldığı içeriklerde kullanıcıların anlatılara aktif bir şekilde katılarak içeriği dönüştürmelerine olanak sağlar. Böylelikle tasarım kullanıcı deneyimini şekillendirme ve etkileşimi kolaylaştırma

konusunda kritik bir role sahip olur. Tasarımcılar, etkileşimli öğeleri sinematik anlatılara entegre ederek, katılımcılara alternatif hikâyeleri keşfetme ve kendi yolculuklarını şekillendirme gibi kişiselleştirilmiş deneyimler yaratma imkânı sunar. Katılımcılar hikâyelerin yaratıcı ortakları haline dönüşürken karakterlerle daha derin bir bağlantı kurarlar. Bu disiplinler arası yaklaşım, geleneksel sinemanın yanı sıra sanal dünya ve gerçeklik arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak yenilikçi ve sürükleyici deneyimlerin önünü açmaktadır.

Gansing'e (2003) göre sinema öncesi hareketli görüntü teknolojilerine ya da film tarihine bakıldığında sinemanın ortaya çıkmasının temelinde izleyicinin içine bakma arzusu yatar. Sinema üretme ve izleme deneyimi bu arzuyu hala taşımakla beraber bugün dijital teknolojiler, bir eserin bireysel erişimini ve kullanımını mümkün kılan teknik cihazlara her geçen gün yeni boyutlar kazandırmaktadır. Bilgisayar aracılı eylemlerin sunduğu sonsuz olasılıklar ve anlatıların filmsel uzlaşımları ile interaktivite gündelik bir pratik haline gelmiştir (ss. 39-45). İnteraktif kurgu ve bilgisayar oyunlarından hareketle gelişen interaktif filmler, izleyicilerin medya tüketimi deneyimini dönüştürmeye ve özgürleştirmeye yönelik bir girişim olarak görülebilir (Elnahla, 2020, s. 507). İzleyicilerin tepkilerini merkeze alan bu yeni tür, grafik öğeler ile interaktivite kavramına vurgu yapmaktadır. Shedroff'a (1999) göre insanlar yalnızca katılmak yerine aynı zamanda yaratmalarına da fırsat veren eylemlerle daha fazla ilgilenirler (s. 285). Yaratıcı deneyimler katılımcının daha üretken eylemler sergilemesine ortam oluşturmaktadır. Deneyimin dikkatli tasarlanmasının ardından çeşitli araçlar ve teknikler kullanılarak izleyiciler performans göstermeye teşvik edilebilirler (Shedroff, 1999, s. 285). Bu çalışmada öncelikle interaktif içerik tanımlaması yapılarak bu türün yapısında barındırdığı grafik öğelerin anlatılara ve interaktivite vurgusuna katkıları incelenmiştir. Ardından interaktif film içeriklerinde tasarımın rolü ve grafik dilin anlatıya biçimsel etkileri tartışılmıştır. Bu bağlamda Netflix-Türkiye platformu üzerinden izleyicilere sunulan, Temmuz 2017-Nisan 2023 tarihlerinde üretilmiş ve aktif olarak platformun web arayüzünde yer alan 22 interaktif içerik betimsel analiz yöntemiyle grafik arayüzleri açısından analiz edilmiştir.

İnteraktif Deneyim

İnteraktif sinema, özellikle doksanlı yılların başından itibaren CD-ROM teknolojilerinin yaygınlık kazanması ile tarihsel medya söyleminde video oyunlarıyla ilişkilendirilen bir kavramdır (Veale, 2012). Katılımcılar başlangıçta yalnızca bir film izleme deneyimi yaşayacağını düşünerek esere sinema bilgisiyle ya da film izleme kültürüyle yaklaşır. Fakat anlatı içerisinde ortaya çıkabilecek sayısız eylem olasılığını konumlandırmakla karşı karşıya kaldığında farklı anlatı arayüzleriyle temas kurmaya başlar. Böylelikle birbirinden farklı durumlara şahitlik ederler (Gansing, 2003, s. 39). İnteraktif deneyimler daima katılımcının gönüllü doğası etrafında inşa edilirler. Katılımcının deneyimi esnasında iletişimin temel özelliği katılımcının kendi iletişim kurma biçimini yönetmesi ve seçebilmesidir (Yong Park, 2007, s.177). Geleneksel filmlerde interaktivite sanatsal alımlama (okuma ve yeniden yorumlama) ile mümkün olurken interaktif sinemada katılımcıyla birlikte yaratma sanatçı-eser ve izleyici arasındaki mesafelerin azaltılması anlamına gelmektedir. Görsel, işitsel deneyimler içeren interaktif filmler, yönlendirilebilir

şekilde kesintisiz bir gezinme yolunu, gerekli arayüz ve grafik öğelerin oluşturduğu bir model ile sağlayabilir (Verdugo vd., 2011, s. 1-5).

Bu model ve interaktif filmler aracılığıyla izleyicileri ortak yapıcı bir hiper ortam deneyimine dâhil etmekle mümkün olur. İnteraktif medya söz konusu olduğunda anlatı ve interaktivite arasında daima bir çekişme vardır. Geleneksel filmlerde interaktivite yokken anlatı hâkimdir. Geleneksel oyunlar için ise durum tam tersidir. Anlatı yerine interaktivite hâkimdir. Bir filmde interaktivite ne kadar artarsa geleneksel film kategorisinden uzaklaşarak yalnızca film olarak kategorize edilemeyecek bir yere ulaşır (Dahdal, 2020, s. 18). Bu sebeple interaktif filmleri ontolojik olarak tanımlamak oldukça güçtür. Bazı erken dönem sinema yaklaşımlarında temel kaygı, hikâyeyi etkili bir şekilde anlatmaktır. Bu durum bir noktada izleyicinin tepkilerinin kısıtlanması anlamına gelmekteydi. Fakat İkinci Dünya Savaşı sonrasında bu fikir yerini hümanist yaklaşımlara bıraktı. Orson Welles, bir dizi farklı görüşü birleştirmek yerine, izleyicinin neye konsantre olmak istediğine dair karar verebileceği bir alan açtı. Böylelikle filmler, izleyicilerin zihinlerinde tamamlanır hale geldi. Bu yaklaşım izleyici katılımına yönelik ilk adım olarak kabul edilebilir (Weiberg, 2002).

İnteraktif İçeriklere Tarihsel Bakış

İnteraktif film türünün ilk örneği 1967 yılında Radúz Činčera'nın yönetmen Jan Rohac ve Vladimir Svitacek'in sahne tasarımcısı Josef Svoboda, Jaroslav Fric ve Bohumil Mika ile geliştirdiği, Montreal'de gerçekleşen Expo'67 fuarındaki Çekoslovak Pavyonu için yaratılan *Kinoautomat* isimli filmidir. Film boyunca, filmin farklı karar anlarında, seyircilerden sahnenin nasıl devam etmesi gerektiğini seçmeleri beklenmiştir (Frieling, 2006). Seyirciler koltuklarında yer alan kırmızı veya yeşil düğmelere basarak iki seçenektan birini seçmiştir. Her seferinde salondaki oy çokluğu esas alınarak olay örgüsü makinist tarafından devam ettirilmiştir. Gösterim esnasında salonda yer alan iki moderatör seçenekleri tanıtmıştır. Böylelikle filmin yapısına insan arayüzü de dâhil olmuştur (Hales, 2005, s. 54). Multimedya verileri arasında gezinmeye fırsat sunan ilk uygulamalardan birisi 1978 yılında Andrew Lippman ve ekibi tarafından üretilen *Aspen Moviemap* isimli yapımdır (Naimark, 2006, s. 330).

1992 yılında Interfilm şirketi ile Sony arasında ABD genelinde 42 sinema salonunda deneysel bir proje için bir anlaşma imzalanmıştır. Proje kapsamında belirlenen bazı sinema salonlarındaki koltukların kolçaklarına yerleştirilen uzaktan kumandalar ile izleyicilerin olay örgüsü hakkında karar vermeleri istenmiştir. Kararların verilmesinin ardından çoğunluğun seçtiği seçenek ekranda gösterilmiştir. Fakat tüm bu yenilikçi yaklaşımlara rağmen 1995 yılına gelindiğinde, geleneksel film eleştirmenlerinin bu türe sıcak bakmaması, pazarlama stratejileri konusundaki eksiklikler, çevrimiçi ortama doğru değişen zamanın ruhu gibi sebeplerle proje rafa kaldırılarak Interfilm stüdyosu dağılmıştır (Napoli, 1998). İsviçre'deki CtrlMovie adındaki küçük bir stüdyo tarafından yaratılan New York Film Festivali Raindance Film Festivali ve Festival du Nouveau Cinéma gibi pek çok film festivalinde gösterilen 2016 yapımı *Late Shift* filmi, ilk başarılı interaktif film oyunudur (Martens, 2016). İnteraktif film oyunları *Late Shift*'in öncesinde de üretilmiştir fakat bu oyunlar platform bakımından farklı bir bakış açısı getirmemeleri ve deneysel olmaları sebebiyle yukudaki bu türün uyanma çabaları olarak değerlendirilebilir. Video oyunlarının

doğasını oluşturan temel kavram oynanabilirliktir. Hibrit bir tür olan interaktif film oyunları sinematografiyle iç içe olsalar da oynanabilirliğin alanına dâhil oldukları an sinemanın alanından çıkarlar. Yapılarında oynanabilirlik barındırmamaları sebebiyle de oyun türü olarak kabul edilmezler. Toplu oyunculu olarak adlandırılabilir bu yeni tür oyuncuların aynı fiziksel ortamda karakterler ve anlatı üzerinde ortak bir biçimde söz sahibi olmasıdır (Halaçoğlu, 2020, ss. 370-373). Seçilmiş sinemalarda ve festivallerde yer alan interaktif film oyununa yönelik izleyiciler akıllı telefonları aracılığıyla tercih yapmışlardır. Salonun oy çokluğunun olduğu seçenek ekranda kendine yer bulmuştur. Film oyununda 180 farklı seçim noktası ve 7 farklı alternatif son bulunmaktadır. Bu yapımda seyirciler seçimlerini gerçekleştirirken olay akışı arka planda daima devam etmektedir. Böylelikle seyirci seçimini yaparken ya da yaptıktan sonra bile anlatı sekteye uğramamaktadır (Martens, 2016).

Hikâye Tabanlı İnteraktif İçerikler ve Netflix Örneği

Geleneksel bir yapıda oluşturulmuş filmde olay örgüsü, çizgisel ve önceden belirlenmiş bir akışta ilerler. İnteraktif yapımlar katılımcılara belirlenen kesişim noktalarında karar verme deneyimi sunmaktadır. Fakat bu aynı zamanda katılımcıların hikâyenin nasıl devam edeceğine dair iki veya daha fazla olasılık arasından seçim yapmaları için filmin zaman zaman kesintiye uğrayacağı anlamına gelmektedir. Geleneksel yapımlarda izleyicinin merkezi bir karakterle özdeşleştiği model, interaktif anlatılarda katılımcı ve kahramanın birliğine dönüşmektedir. Çalışma kapsamında yapımların tamamı izlenmiş olup Netflix platformu üzerinden içeriklerin arayüzlerinin ekran görüntüleri alınarak betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmişlerdir. Görsellerde görüldüğü üzere özellikle analizi yapılan içeriklerde yalnızca grafik elemanların ekran görüntüsüne yer verilmiştir. Beraberinde ise 2023 yılı Nisan ayında Netflix-Türkiye platformunda aktif olarak izleyiciye sunulan interaktif içeriklerin tamamı yapım yılı, tür, sezon sayısı ve süre bazında tablolştırılmıştır.

Tablo 1’de yer alan bu interaktif içeriklerin tamamı katılımcılara anlatı ekseninde kendi maceralarını yaşayabilecekleri bir deneyim vadetmektedir. Bu deneyimi yaşarken katılımcılara karar noktalarında bir arayüz yardımcı olmaktadır. Seçim kararlarının ardından ekranda beliren yönlendirme mesajları, kararları geri alma ve yeniden karar verme gibi fırsatlar sunmaktadır. İçeriklerin yapım tarihleri göz önünde bulundurulduğunda geçmişe dönük en eski yapımın 2017 yılına ait olduğu ve yıllar içerisinde yapım sayısında artış olduğu görülmektedir. 2017 yapımı içerik sayısı iki ile sınırlıyken 2022 yapımı içerik sayısı beş olarak görülmektedir. Bu yapımların sadece iki tanesi birer sezon olarak yayınlamışken, diğerleri tek bölümlük ve 6 dakika ile 1 saat 43 dakika aralığındadır.

Yapımların altısı dışında on altısının animasyon tekniği ile üretildiği görülmekte olup tür kategorisi bazında 8’i çocuk dizileri 12’si çocuk ve aile filmleri, 9’u çizgi filmler, 6’sı komedi dizileri gibi alt türlerde sınıflandırılmıştır.

Tablo 1. Netflix-Türkiye interaktif içerikleri (Netflix, Temmuz 2017- Nisan 2023)

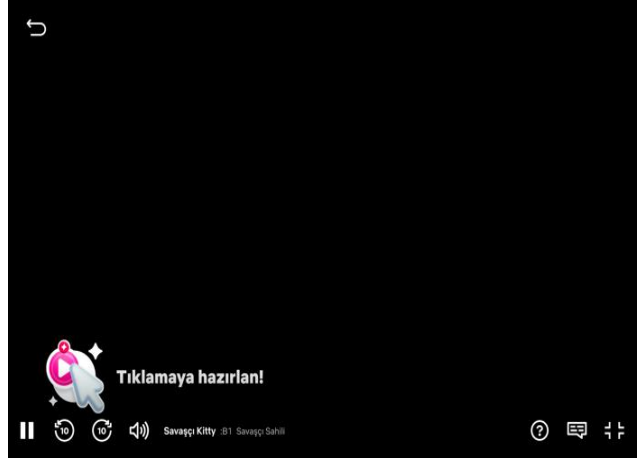
	İnteraktif Yapımın Adı	Yıl/ Sezon/ Bölüm	Süre	Tanımlanan Tür
1	<i>Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler</i>	2017	12"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
2	<i>Çizmeli Kedi Büyülü Kitaptan Kaçış</i>	2017	35"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
3	<i>Stretch Armstrong: Firar</i>	2018	30"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Çocuk ve Aile Filmleri
4	<i>Black Mirror: Bandersnatch</i>	2018	1'30"	Bilim Kurgu Filmleri, Britanya Yapımı, Bilim Kurgu Dizisi, Drama Dizileri, Dramalar
5	<i>Doğaya Karşı Mücadele</i>	2019 /1S/8B	14"-26"	Ailece İzlenebilecek Diziler, Bilim ve Doğa, Reality Programları
6	<i>Carmen Sandiego: Çalmak ya da Çalmamak</i>	2020	31"	Çocuk ve Aile Filmleri
7.	<i>Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç</i>	2020	37"	Çocuk ve Aile Filmleri
8.	<i>Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı</i>	2020	1'20"	Durum Komedileri, Komedi Dizileri, Amerikan Dizileri, Komediler
9.	<i>Patron Bebek: Yakala Bebeği!</i>	2020	24"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Kitaplardan Uyarlanan Diziler/Filmler, Ailece İzlenebilecek Diziler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
10.	<i>Spirit Özgürce Koşuyor: Maceraya Sen de Katıl</i>	2020	22"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Aile Filmleri, Ailece İzlenebilecek Diziler, Kovboy Filmleri, Çocuk ve Aile Filmleri
11.	<i>Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası</i>	2021	45"	Reality Programları
12.	<i>Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu</i>	2021	27"	Kanada Yapımları, Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Kitaplardan Uyarlanan Diziler/Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
13.	<i>Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi</i>	2021	15"	Belgesel Dizileri, Özel İlgi, Belgesel Filmler, Yaşam Tarzı, Amerikan Dizileri
14.	<i>Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?</i>	2021	25"	Aile Filmleri, Reality Programları, Çocuk ve Aile Filmleri
15.	<i>Undertaker: Lanetli Evden Kaçış</i>	2021	31"	Gizem, Aile Filmleri, Reality Programları, Çocuk ve Aile Filmleri, Spor Filmleri
16.	<i>Johnny Test: Mükemmel Köftenin Peşinde</i>	2021	20"	Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
17.	<i>Savaşçı Kitty</i>	2022/1S/9B	22"-54"	Çizgi Filmler, Fantastik Diziler
18.	<i>Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı</i>	2022	1'10"	Hindistan Yapımları, Reality Programları, Aksiyon ve Macera
19.	<i>Barbie: Epik Yol Gezisi</i>	2022	36"	Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
20.	<i>Triviaverse</i>	2022	6"	Özel İlgi
21.	<i>Jurassic World Kretase Kampı: Saklı Macera</i>	2022	32"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Ailece İzlenebilecek Diziler
22.	<i>Nerede Bu Millet?</i>	2023	1'43"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri

Yapımların tamamının kapak görsellerinde interaktif olduğu ibaresi yer almaktadır. Bu ibareyle karşılaşp yapıyı deneyimlemeye başlayan katılımcı yapıyı başlattıktan sonra bir dizi hatırlatma metni ve grafiklerle karşılaşmaktadır. Tüm içeriklerde, izleyici ilk seçimini yapmadan önce ekranın sol alt köşesinde *tıklamaya hazırlan neler olacağına sen karar ver*

şeklinde bir yönlendirme belirlemektedir (Görsel 1). Çalışmada 22 içeriğin 21 tanesinde aynı grafik ve metin kullanılırken sadece *Savaşçı Kitty* (2022) yapımında bu butonun anlatının tümünün illüstratif dili ve içeriğiyle uyumlu farklı bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir (Görsel 2).



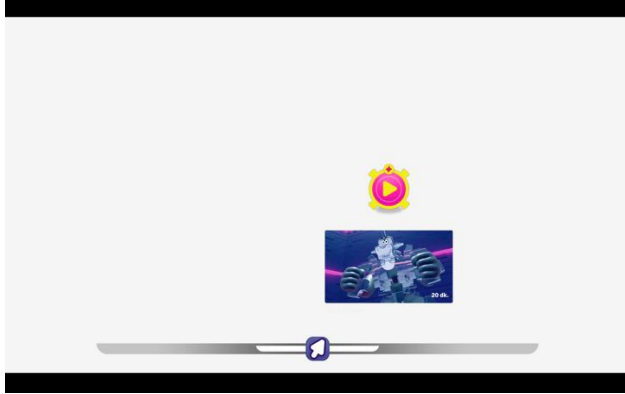
Görsel 1. *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler*, yapımının interaktivite özelliğini gösteren arayüz tasarımı (Chaskin, 2017)



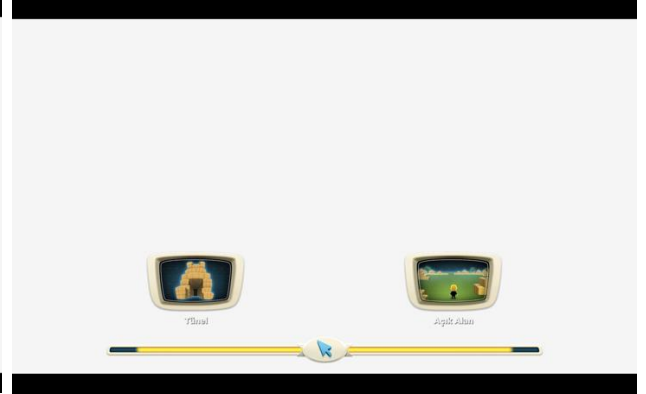
Görsel 2. *Savaşçı Kitty*, yapımının interaktivite özelliğini gösteren arayüz tasarımı (Nelson vd., 2022)

İnteraktivitenin tasarlanması konusunda ilgili asıl soru katılımcının arayüz tarafından desteklenen ve genişletilebilen etkinlikleriyle film arasındaki ilişkinin nasıl optimize edileceğidir (Redström, 2006, s. 127). Katılımcı deneysel arayüzler aracılığıyla oluşturulmuş malzeme setinden kendi versiyonunu inşa etmeye ya da yapı bozuma uğratmaya çalışır (Gansing, 2003, s. 42). İnteraktivitenin tasarlanması menülerin rahat kullanımını sağlayan bir arayüz oluşturmanın ötesinde katılımcının olası eylemlerini düzenlerken, anlatının yapılarıyla diyaloga girilmesini de sağlamalıdır. Bu sebeple Gansing (2003) interaktif filmleri değerlendirilirken anlatı algısı ile bilgisayar aracılı interaktivite arasındaki birleşmenin değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir (s. 40). İncelenen içeriklerde katılımcının aktif olarak rol alması için ekranda yer alan grafik öğeler aracılığıyla katılımcıya seçim yapmadığı her an, bir seçimde bulunması gerektiği hatırlatılmaktadır. Böylelikle izleyici kendi varlığını ve kararlarının olay örgüsüne etkisini farkına varır. Aktif olarak eylemlerde bulunan katılımcı için kurgusal dünya ile interaktif dünya arasındaki ayrım gittikçe bulanıklaşırken izleme eyleminin yerini katılım duygusu alır. Tercih yapılmak üzere sunulan ekranda bir (Görsel 3), iki (Görsel 4), üç (Görsel 5) ya da dört (Görsel 6) seçeneği alternatif kararlarla her seferinde hikâyedeki boşluklar katılımcının kararlarıyla tamamlanmaktadır. İnteraktif anlatının görsel olarak aktarılmasında ve içeriğin duygusunun belirlenmesinde rol oynayan grafikler, katılımcının tıklayarak veya dokunarak bir sonraki sahneye geçmesini sağlamaktadır.

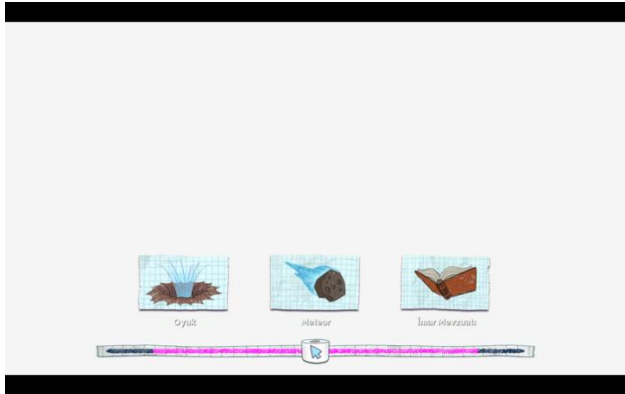
Bir eşlikçi rolü üstlenen grafikler içerik ile içeriği deneyimleyenler arasında bir arabuluculuk yapar. Örneğin, Görsel 4'te katılımcıdan karakterin geçmesi için tünel ya da açık alan opsiyonlarından birini tercih etmesi istenirken bu soruda doğrudan her iki mekânın da illüstratif görüntüleri sunulmaktadır. Görsel sunuma ek olarak mekânların isimleri tipografi ile seçim ekranında yer almaktadır. Özellikle animasyon türündeki içeriklerde, arayüzün yapımın görsel diliyle tutarlı olması, katılımcının interaktif unsurlarda gezinmesini kolaylaştırırken yapımla bütünleşmesini de kolaylaştırır (Görsel 3, 4, 5, 6).



Görsel 3. *Savaşçı Kitty* yapımındaki illüstratif buton tasarımı (Nelson vd., 2022)



Görsel 4. *Patron Bebek: Yakala Bebeği!* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Forgione, Jacobs, Whitlock, 2020)

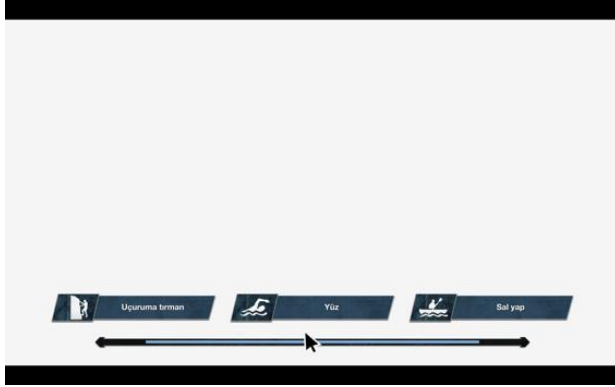


Görsel 5. *Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Grimes, 2020)

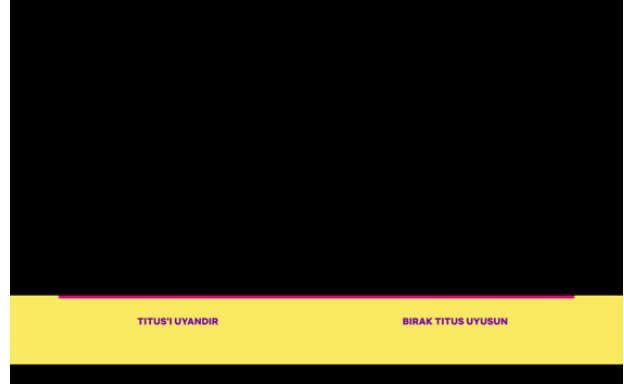


Görsel 6. *Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Rolston, 2021)

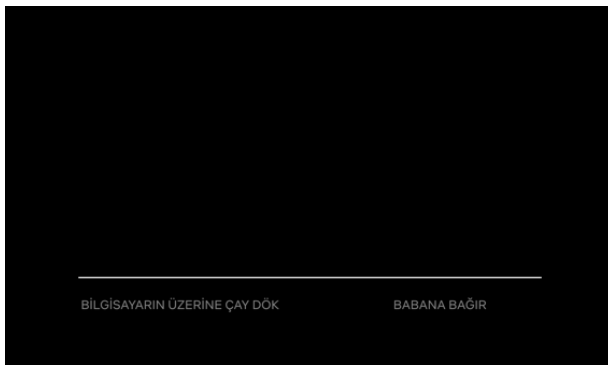
Yukarıda incelenen örneklerde illüstratif bir yaklaşım dili benimsenirken, tipografinin ikinci planda kullanıldığı görülmektedir. Animasyon türündeki yapımlar dışında daha az illüstratif yaklaşımlarla karşılaşmaktadır. Bu yapımlarda daha çok metin tabanlı olup, eylemleri temsil etmek üzere renkler, ikonik semboller ya da çerçeveler gibi grafiksel gösterimler tercih edilmiştir. *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası* (Görsel 7), *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı* (Görsel 8), *Black Mirror: Bandersnatch* (Görsel 9) ve *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı* (Görsel 10), örneklerinde görüldüğü üzere ek bilgiler, ipuçları veya diyalog seçenekleri yalın bir biçimde sunulmuştur.



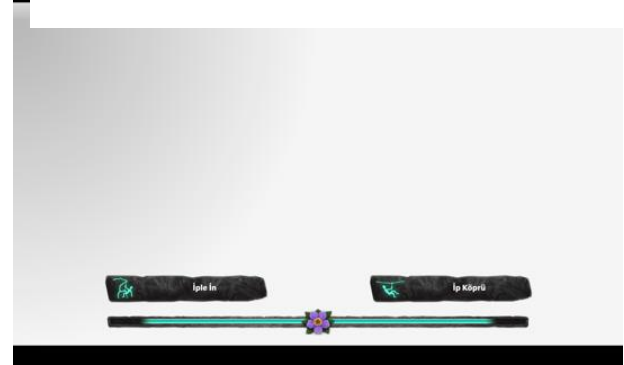
Görsel 7. *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Simms, 2021)



Görsel 8. *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Scanlon, 2020)



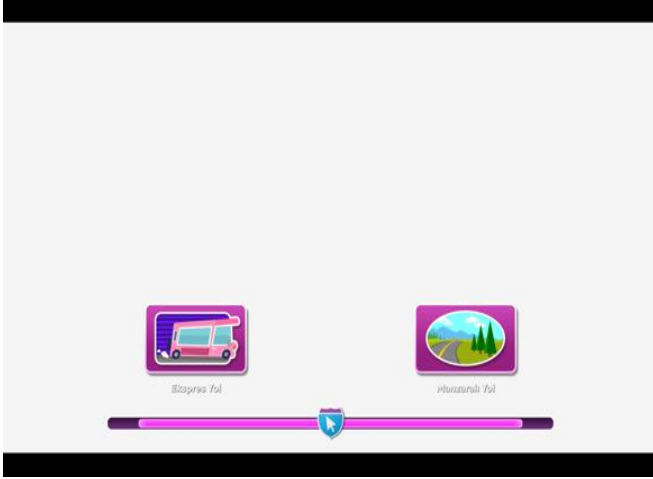
Görsel 9. *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının buton tasarımı örnekleri (Slade, 2018)



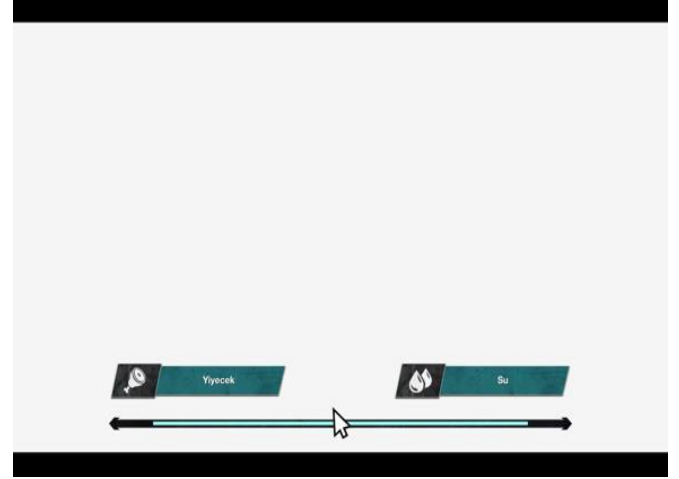
Görsel 10. *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Turner, 2022)

Peng (2017) hikâye tabanlı anlatılarda tasarımın, yalnızca anlatıların inşasını desteklemekle kalmayarak aynı zamanda bir dizi paydaşla yaratıcı ve yapıcı çabaların organizasyonunu da desteklediğini vurgulamaktadır (s. 317). İnteraktif deneyim tasarımında kullanılan metaforlar, anlatının bağlamının belirlenmesinin basit bir yoludur. İma edilen bu bağlam filmsel anlatıyla doğrudan ilişkili olmalıdır.

İnteraktif bir yapımda oyun arayüzü sistemine benzer bir görsel dil kullanılmakta, özellikle izleyicilere seçenekleri gösteren ve seçim yapması için sınırlı bir süresinin olduğunu hatırlatan ilerleme çubukları bu arayüze gönderme yapmaktadır. Tüm yapımlarda film grafikleri karar verme anlarında zaman kısıtlaması içermekte ve yer alan grafiklerde bu gösterge benzer formlarda ekranda yer almaktadır. Bu grafik unsurlar katılımcıların seçim yapma sürecine odaklanmalarına, zaman kısıtlamalarıyla hikâyeyle temasta bulunurken hızlı düşünerek karar vermelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. İlerleme çubukları (Görsel 11 ve 12) veya benzer grafikler, katılımcılara belirli bir sürenin kaldığını açıkça göstermektedir.



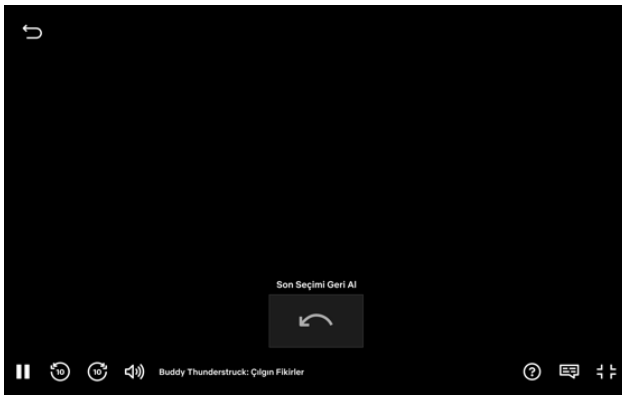
Görsel 11. *Barbie: Epik Yol Gezisi* yapımı buton tasarımı örnekleri (Helten, 2022)



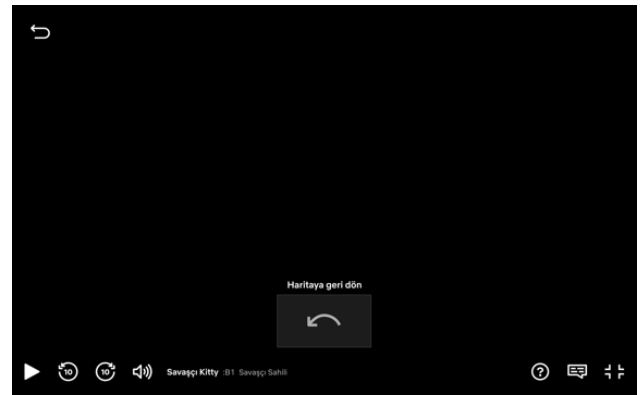
Görsel 12. *Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?* yapımı buton tasarımı örnekleri (Simms, 2021)

İzleyicilerin interaktif yapımlarda sunulan seçenekler veya sonlar arasında daha fazla kontrol ve seçim özgürlüğüne sahip olmasını sağlayan son seçimi geri al butonu, hikâyeyi kendi tercihlerine göre şekillendirmelerine ve yeniden seçim yapmalarına olanak sağlamaktadır. Verilmiş bir karar sonrası farklı sonuçları deneyimlemek ve daha derin bir deneyim yaşayabilmek adına sunulan bu seçenek genellikle kullanıcılara geri dönme imkânı sunmaktadır (Görsel 13). Netflix-Türkiye platformunda geri dönüş seçeneklerine bakıldığında çoğunlukla son seçimi geri al butonu özelliği yer alırken, *Savaşçı Kitty*'de haritaya geri dön seçeneği bulunmaktadır (Görsel 14). *Black Mirror: Bandersnatch* yapımında daha önce yapılan herhangi bir seçeneğe geri dönme seçeneği önceki tercihler olarak mevcuttur (Görsel 15).

İnteraktivitenin ilk iki spektrumu eylem üzerinden izleyicinin ne kadar kontrole sahip olduğuna ve arayüzde ne kadar seçeneğin bulunduğu odaklanır. Tipik olarak yüksek interaktivite içeren deneyimler, izleyiciye bolca kontrol imkânı sunar (Shedroff, 1999, s. 284). İzleyici, daha önce alınan bir karara geri dönmek istediğinde, geri sarma işlevini kullanarak belirli bir noktaya geri dönebilir ve farklı bir seçim yapabilir. İçerikler



Görsel 13. *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* yapımının geri alma buton tasarımı (Chaskin, 2017)



Görsel 14. *Savaşçı Kitty* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı (Nelson, Tennant, Layzell, Pressley, 2022)



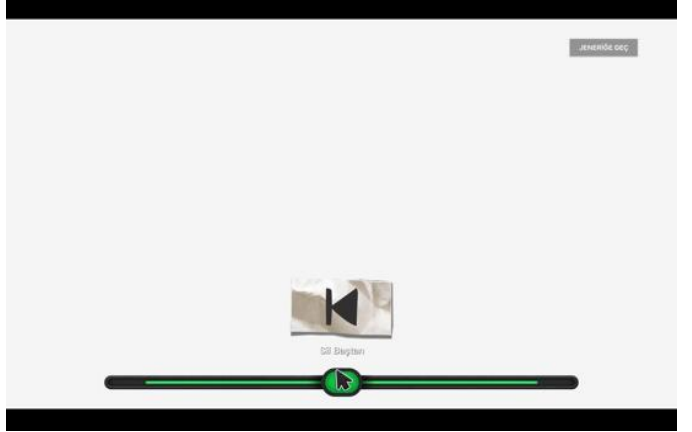
Görsel 15. *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı örneği (Slade, 2018)



Görsel 17. *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı örneği (Slade, 2018)

incelendiğinde yalnızca oyun formundaki *Triviaverse* isimli yapımda geri dönüş seçeneği bulunmadığı tespit edilmiştir.

Ek olarak seçimler sonunda tamamlanan olay örgüsünün en sonunda başa geri dönüş seçeneği sunulmaktadır (Görsel 16, 17). Bu seçenek izleyicilerin interaktif deneyimi sıfırlamasına ve hikâyeyi baştan başlatmasına olanak tanır. Böylelikle kullanıcılara ilk seçimleri tekrar gözden geçirme ve farklı yolları keşfetme seçeneği sunulmaktadır.



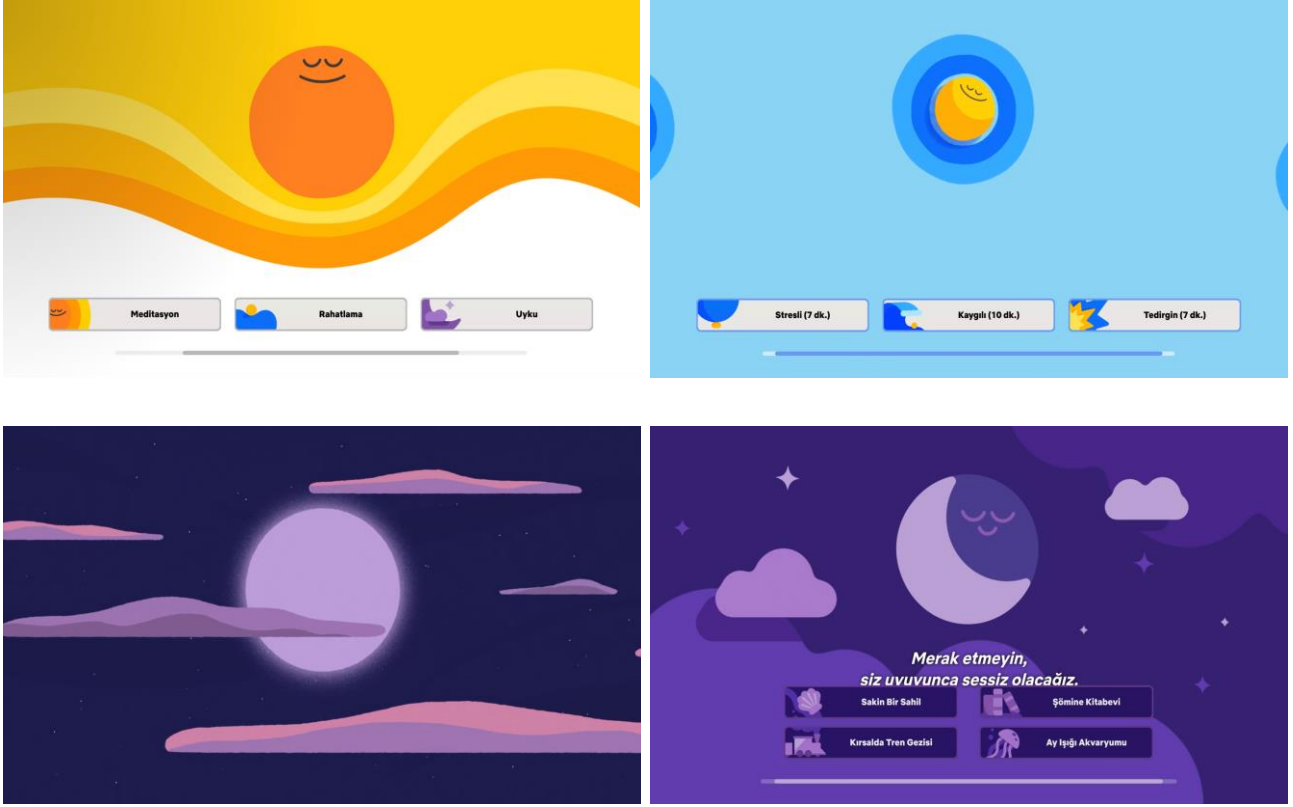
Görsel 16. *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* yapımının sonundaki grafik öğeler ve arayüz detayları (Chaskin, 2017)

Bir İnteraktif İçerik Örneği ve Analizi: Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi

2021 Netflix *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi*, *Headspace* serisinin tek interaktif yapımıdır. Seride *Headspace Meditasyon Rehberi* ve *Headspace Uyku Rehberi* isiminde iki farklı belgesel film bulunmaktadır.

Yapım, belgesel rehberlik eden sesin kendini tanıtmaya başlamaktadır. Ardından rehber “Güne daha az stresle başlamak ya da gece daha kesintisiz uyumak isterseniz her zaman için zihninize iyi davranmalısınız.” şeklindeki bir önerisiyle katılımcıyla ilk temasını kurmaktadır. “Size hemen yardımcı olacak farkındalık egzersizi yapalım. Birkaç soruyu cevaplamanız yeter” cümlesi ile de hızlıca katılımcıyı eylemde bulunmaya teşvik eder. Sonrasında ise katılımcıdan meditasyon, rahatlama ve uyku üzerine bir dizi planlanmış seçenekten birini seçmesi beklenir (Görsel 18-19).

Her seçenek için bir renk paleti belirlenmiştir. Seçimin ardından butonlar ve arka plan tek bir renk üzerinden temalaşır. Rahatlatıcı sesler ile katılımcı telkin edilirken arka planda durağan bir illüstrasyon yer alır. Bu illüstrasyonda yer alan bazı nesnelere hareketli



Görsel 18-21. Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi yapımının arayüz ve buton tasarımı örnekleri (Jacobs ve Lee, 2021)

haldedir. Bu hareketler rehberin sesi ve müzik ile eşgüdümlü olarak planlanmış olup daha dingin ve yavaş hareketlerdir. Örneğin, rahatlama seçeneğinin seçilmesinin ardından katılımcının duygu durumu sorulmaktadır. Bu noktada tedirgin, stresli ve kaygılı seçenekleri arasından tedirginini seçen katılımcı yeni bir illüstrasyonla karşılaşmaktadır (Görsel 19). Bu illüstrasyonda bulutlar kadrainin sağından soluna doğru hareket halindedir. Yalın ve oldukça yavaş hareketler içeren animasyonların başlaması ile izleyici kendini, rahatlatıcı bir arka plan müziği eşliğinde anlatının içerisinde bulur (Görsel 20).

Rehber sık sık zihnini boşaltması ve rahatlama için telkin ettiği katılımcıyı animasyonla eşgüdümlü seçim butonları aracılığıyla seçimlerde bulunmaya teşvik etmektedir. Bu yapımda da diğer yapımlarda olduğu gibi seçim yapılmadığı her an izleyiciye seçim yapması gerektiği hatırlatılmaktadır.

Seçim ekranlarında arayüzdeki renk paleti sarı, turuncu gibi sıcak tonlarken, seçimlerin yapılıp katılımcının deneyime geçtiği noktalarda mavi ve mor tonlarda illüstrasyonlar göze çarpmaktadır (Görsel 21). Her seçimin sonunda ekranda katılımcıya rahatlama, başa dönme, jeneriği izleme, *Headspace* serisinin diğer bölümlerini izleme gibi seçenekler sunulur. Rahatlama seçeneğini katılımcının seçmesi ile yeni bir deneyim daha başlamış olur. Tercih edilen her seçenekte, başka bir tema ve arayüz katılımcıyı beklemektedir. Deneyimin sonlanması katılımcının belgeselle ilişkisinin biteceği anlamına gelmemektedir. Klasik bir

yapımda film bittiği an izleyici jenerikle karşı karşıya kalır. Ama bu yapımda deneyimin sonlanmasıyla katılımcı dilerse yeni bir deneyim başlatabilir ya da jeneriği izleyebilir.

Sonuç

Teknolojik araçların sunduğu eylem olasılıkları, filmsel anlatıları merkeze alarak eylemsel bir deneyim alanı oluşturmuştur. Bilgisayar oyunları ve sinema arakesiti üzerinden temellenen interaktif içerikler, izleyicileri katılımcılara dönüştürerek medya tüketimi deneyimini özgürleştirmiştir. Geleneksel yapımlarda pasif olarak konumlanan izleyiciler, anlatılara belirli noktalarda müdahale etme fırsatı edinerek aktif bir konumda izlemenin doğası içerisinde yeniden konumlanmışlardır. İzleyicilerin tepkilerini ve anlatı içerisindeki kararların merkezde olduğu bu yeni bütünlük tür, çoklu grafik görüntüleri de içerisinde dâhil ederek melez bir yapı oluşturmuştur. Bu melez yapı içerisinde çözümlenmesi gereken meselelerden biri de insan-makine iletişiminin arayüzünü oluşturan interaktif yapının tasarlanmasıdır.

Bu çalışma kapsamında, yaygın izleyici kitlesine sahip Netflix-Türkiye platformunda belirtilen tarihlerde yayında olan interaktif yapımlar ve kullanıcılar arasındaki ilişkinin görsel dille oluşturduğu optimizasyonu ele alınmıştır. İnteraktif içerikler olarak platformda yer alan yapımlarda izleyicinin yapıma dâhil olma eylemi simgeler, menüler, tıklanması gereken alanlar ile somutlaştırılmıştır. Katılımcının temas kurduğu bu araçlar anlatı çevresinde ele alınması gereken tasarım unsurlarına dönüşmüştür. Arayüz içerisinde yer alan her tasarım öğesi katılımcının olası eylemlerinin gerçekleşmesini sağlarken, katılımcı ve anlatı diyalogunu güçlendiren ama aynı zamanda boşluklar yaratarak kopukluk oluşmasına da sebep olan yapılardır. Bu yapıların aydınlatılması amacıyla Netflix-Türkiye platformu üzerinde izleyicilere sunulmakta olan interaktif yapıların tümünün arayüzleri betimsel analiz yöntemi kullanılarak ele alınmıştır. Yıllar içinde interaktif içeriklerde artışlar olduğu ve üretilen içeriklerin tıkla komutu gibi zayıf ve olayın örgüsünü değiştiren güçlü interaktivite seviyelerinde örnekler içerdiği görülmüştür. İnteraktivitenin oluşma biçimlerine bakıldığında, zayıf interaktivite medyada kullanıcının hangi yapıya erişebileceğini ya da hangi sırayla erişebileceğini belirlerken, güçlü interaktivite yapının kendisini kişinin seçimleriyle kısmen de olsa şekillendirmektedir (Lopes, 2001, s. 68). Güçlü interaktivite örneklerinden biri olan *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi* isimli yapım ayrıca incelenmiştir.

Bu yapımda, katılımcı ilk olarak meditasyon, uyku, rahatlama seçeneklerinden birini seçerek yolculuğa başlar. Bir dizi komut ve karar anlarıyla devam eden süreçte katılımcı bu kararları verirken anlatının sürükleyici yapısı içerisinde olay örgüsünü şekillendirir. Arayüz, illüstrasyon, animasyon, ses gibi anlatı öğeleri izleyicinin yapımdan kopmamasına anlatının dışına çıkmamasını sağlamaktadır. Tasarım açısından bakıldığında ise, araştırma kapsamında *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi* ve *Savaşçı Kitty* yapımlarının arayüzlerinin içerikle bir bağlantı kurduğu sonucuna ulaşılmıştır. Arayüzde yer alan öğeler anlatının evrimiyle beraber temalaşarak yapımın duygusunu güçlendirmektedir. Yapımlardaki arayüz tasarımında yer alan elementler ve özellikle buton görevi gören seçim adımları, tasarım açısından anlatının görsel diliyle yakınlık kurmakla birlikte filme yönelik metaforik bir ipucu, tematik bir ilişki ve bütünlük sağlamaktadır. Ele alınan yapımların

büyük bir çoğunluğunda yapımlarda kullanılan illüstrasyonların tasarım dillerinin birbirlerinden farklı olduğu görülmüştür. Çekim tekniği ile üretilmiş yapımların arayüzleri anlatının kendisiyle tasarımın ekseninde bağlantı kurmayan, yalnızca işlevsel nitelikleri olan öğeler içerdikleri göze çarpmaktadır. Bu bağlamda, arayüz tasarımında yer alan grafiklerin izleyicinin aktif olarak yer aldığı olay örgüsünde güçlü interaktivite kurgusuna önemli katkılar sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. *Doğaya Karşı Mücadele-Neredeyim Ben?* serisinde hem anlatıda diğerlerine kıyasla zayıf interaktivite kurgusu görülmekte ve hem de grafik öğelerin yapımın estetik diliyle bütünleşmekte zorlandığı göze çarpmaktadır.

Dolayısıyla grafik öğeler film ya da dizi yapımlarında anlatıyı güçlendiren ve yapımın bir parçası olduğunda olumlu bir özelliğe dönüşürken yapımın estetik dilinden uzaklaşan bir kurgunun parçası olduğunda gücünü yitirmektedir. İzleyiciyi olay örgüsünün içinde konumlandıran yapımların yıllar içinde gelişerek artmasıyla birlikte, insan-makine etkileşimini derinleştirmeye yardımcı olan grafik öğelerin kullanımının çoğalarak artması ve yapımlarla bütünleşik bir örgüye dönüşmesi anlatı yapısını güçlendirecektir.

Kaynakça

- Chaskin, H. (Yönetmen). (2017). *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* [Film]. Stoopid Buddy Stoodios, American Greetings Entertainment.
- Dahdal, S. (2020). The illusive ludonarrativity and the problem with emergent interactive storytelling models in interactive movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(6), 17-33.
- Elnahla, N. (2020). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption markets & culture*, 23(5), 506-511.
- Forgione, D., Jacobs, P., Whitlock, M. (Yönetmen). (2020). *Patron Bebek: Yakala Bebeği!*. [Film]. DreamWorks Animation Television.
- Frieling, R. (2006). *Radúz Çinçera: Kinoautomat: One man and his Jury*. Medien kunst netz. Erişim tarihi: 27.09.2023. <http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/>
- Gansing, K. (2003). The myth of interactivity or the interactive myth?: Interactive film as an imaginary genre. 5th International digital arts & culture conference RMIT University, 39-45.
- Grimes, T. (Yönetmen). (2020). *Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç* [Film]. DreamWorks Animation Television, Scholastic Productions, Titmouse, Treehouse Comix.
- Halaçoğlu, B. N. (2020). *Tüm devinimli video (FMV) oyunlarının evrimi: Bir interaktif film örneği olarak Late Shift*. (Tam metin bildiri). Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu, Türkiye.
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, 16(1), 57-64.
- Helten, C. (Yönetmen). (2022). *Barbie: Epik Yol Gezisi*. [Film]. Mainframe Studios, Mattel Television.
- Jacobs, H. ve Lee, L. (Yönetmen). (2021). *Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi*. [Film]. Vox Media Studios.
- Lopes, D. M. M. (2001). The ontology of interactive art. *Journal of aesthetic education*, 35 (4), 65-81
- Martens, T. (2016). *The Player: 'Late Shift is the first fully realized choose your own adventure movie. Or is it a game?'*. Los Angeles Time. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>
- Naimark, M. (2006). Aspen the verb: musings on heritage and virtuality Teleoperators and Virtual Environments 15 (3). 330-335.

- Napoli, L. (1998). *Interactive filmmakers hope to make a comeback*. The New York Times. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/08/cyber/articles/17dvd.html>
- Nelson, C., Tennant, D., Layzell, M., Pressley, S. (Yönetmen). (2022). *Savaşçı Kitty* [Film]. Choice Provisions, Higher Ground Productions, Laughing Wild, Netflix Animation.
- Netflix Türkiye. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://www.netflix.com/tr/>
- Quiring, O., Schweiger, W. (2008). Interactivity: A review of the concept and a framework for analysis. *Communications: European journal of communication research*, 33(2), 147-167.
- Peng, Q. (2017). *Storytelling tools in support of user experience design*. (Genişletilmiş özet bildiri). CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, USA.
- Redström, J. (2006). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design studies*, 27 (2), 123-139.
- Rolston, S. (Yönetmen). (2021). *Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu* [Film]. Atomic Cartoons.
- Scanlon, C. (Yönetmen). (2020). *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı*. [Film]. 3 Arts Entertainment.
- Shedroff, N. (1999). Information interaction design: A unified field theory of design. Jacobson, R. E. (Ed.), *Information design içinde* (267-292). The MIT Press.
- Simms, B. (Yönetmen). (2021). *Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?* [Film]. Propagate Content.
- Simms, B. (Yönetmen). (2021). *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası*. [Film]. The Natural Studios.
- Slade, D. (Yönetmen). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. [Film]. House Of Tomorrow, Netflix.
- Turner, J. (Yönetmen). (2022). *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı*. [Film]. Banijay Asia, Family Film Production, The Natural Studios.
- Veale, K. (2012). "Interactive cinema" is an oxymoron, but may not always be. *Game Studies*, 12(1).
- Verdugo, R., Nussbaum, M., Corro, P., Nuñez, P., & Navarrete, P. (2011). Interactive films and *coconstruction*. *ACM transactions on multimedia computing, communications, and applications*, 7(4), 1-24.
- Yong Park, J. (2007). Empowering the user as the new media participant. *Digital creativity*, 18(3), 175-186.
- Weiberg, B. (2002). *Beyond interactive cinema*. Keyframe. Erişim tarihi: 27.09.2023. <http://www.keyframe.org/txt/interact/>