

Quiz 1.2

Çizgi romanların nasıl interaktif bir format geliştirdiğine ve yazarların bununla nasıl başa çıktığına baktık. Peki ya daha ileri gidersek?

Birden fazla cevap olabilir.

1. İnteraktif çizgi romanlar okuyucuların ilgisini nasıl çeker?

- İşlemsel etkileşim (okuyucuları çevrimiçi kitapçılar ve mağazalar gibi çizgi roman satın alma platformlarına yönlendirmek)
- Duygusal olarak dahil olurlar
- İçerik için yaratıcı bir taahhütte bulunurlar.

2 İnteraktif çizgi romanlarla hangi yeni meslekler ortaya çıkıyor?

- Ekran yazıcısı
- Anlatı mimarı
- Geliştirici-entegratör
- Animatör, video ve ses tasarımcısı
- Arayüz tasarımcısı

3. Bilginin interaktif çizgi roman araçlarıyla yayılması ve paylaşılması ne anlama gelmektedir?

- Görüntülerin ve görsel medyanın anlamını analiz etmek ve yorumlamak için hikayeler geliştirmek.
- Arabuluculuk, katılım ve kod çözme için yaratıcı araçların oluşturulması, bir araya getirilmesi ve yaygınlaştırılması.
- Okuma ve dijital okuma konusunda öğretmenler ve arabulucular için eğitim programları oluşturmak, paylaşmak ve yaygınlaştırmak.
- Araştırmacılar için ayrılmış basit bir deneysel uygulamayı keşfetmek.
- Çizgi romanları belgesel ve kurgusal yönleriyle kullanarak internet kullanıcılarına ve genç, bağlantılı okuyuculara ulaşmak için hikaye anlatımının kodlarını ve popüler sanatsal ifadenin yakınsayan çeşitli biçimlerini bir araya getirmek.

DÜZELTME

1. b, c

Okuyucuları aktif bir alımlama biçimine dahil etmek, onların bağlılığını iki olası yolla talep etmek anlamına gelir:

Bir yandan, katılım-dahil olma daha çok duyguya, duygulanıma ve hatta kaynaşmaya teslim olma meselesidir; diğer yandan, katılım-mesafe daha çok geri adım atma ve metnin okurlara hitap etmesinde söz konusu olan estetik, kültürel ve ideolojik meseleleri vurgulama meselesidir. (Cambon et Langlade, 2008: s. 35 ve devamı) Görsel etki, bazı anlatılarda, Goleman (1996) tarafından, gerçekliğe rasyonel bir yaklaşımın imkansız olmasa da zayıfladığı noktaya kadar kendi duygularımız tarafından ele geçirildiğimiz geçici psikolojik durum olarak tanımlanan bir "duygusal tecrit" biçimi olarak bile düşünülebilir. Bu yaklaşım, grafiklerin gücüyle gösterilen belirli doğrusal anlatılarda gözlemlenebilir. Aynı zamanda, etkilerini e-okuyucuların ve oyuncuların katılım kalitesiyle ölçen etkileşimli yaratımlarda da bir amaçtır.

2. a, b, d

3. a, b, c, e