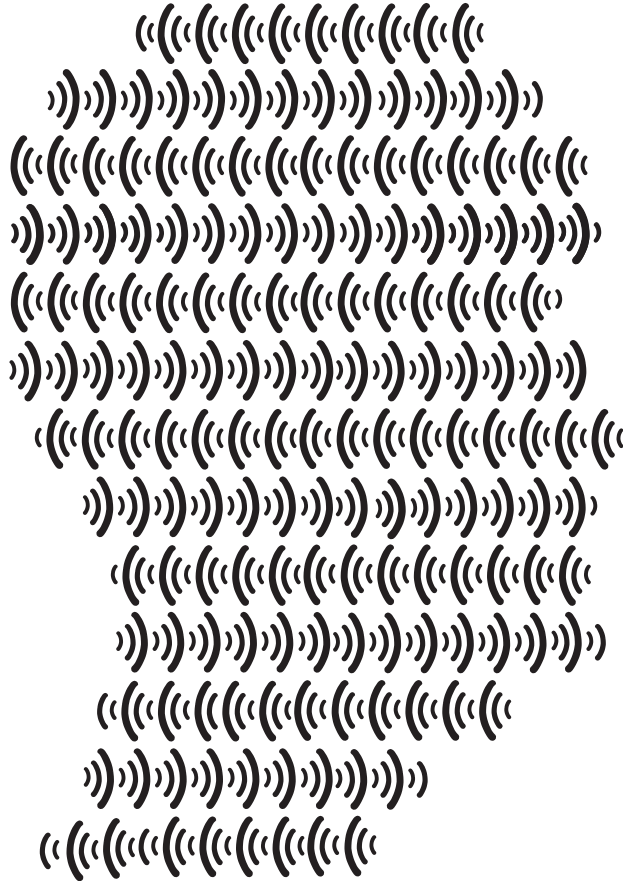


Dijital Çağda Yeni Nesil GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ve Paradigmalar

Editör: Levent Mercin





Editör: Prof. Dr. Levent MERCİN

Dijital Çağda Yeni Nesil Görsel İletişim Tasarımı ve Paradigmalar

ISBN 978-625-6287-68-6

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2024, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten uluslararası akademik bir yayınevidir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan WorldCat ve ayrıca Türkiye'de kurulan Turcademy.com tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 2000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

Bu kitap Kütahya Dumlupınar Üniversitesi'nin "100. Yılıımızda 100 Kitap" projesi listesinde yer almaktadır..

1. Baskı: Eylül 2024, Ankara

Yayın-Proje: Pegem Akademi
Dizgi-Grafik Tasarım: İlhami DİKSOY
Kapak Tasarımı: Levent MERCİN

Baskı: Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık Reklam San Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı 48/48 İskitler/Ankara

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 47865

İletişim

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

DİJİTAL ÇAĞDA YENİ NESİL GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI VE PARADİGMALAR

Görsel İletişim Tasarımı kavramı ve kapsamının şimdilerde üstlendiği rol ve buna bağlı olarak ortaya çıkan ürünler; hem teorik hem de uygulama adına gerçekleştirilen araştırma süreçleri, öğretim yöntemleri ve gelecekte ulaşacağı nokta düşünüldüğünde, azımsanmayacak kadar pek çok şeyin değiştiği görülmektedir. Çünkü teknolojinin getirdiği yenilikler, görsel iletişim tasarımı alanını doğrudan etkilemektedir. Teknolojideki hemen her yenilik, görsel iletişim tasarımı alanına yansımaktadır. Örneğin son yıllarda popüler olan yapay zekâ uygulamalarıyla gerçekleştirilen veya ondan destek alınarak ortaya konulan görsel iletişim tasarımı ürünleri, hem talep edene alternatif örnekler sunmakta hem de tasarımcısına hız ve çok fazla deney yapabilme olanağı sağlamaktadır.

Bir diğer etki ise sosyal medya, bireysel veya yerel hizmet kurumlarının kurumsal kimlik tasarımlarını oluşturma ihtiyacı, iletişim mecralarındaki çeşitlenme sonrası görsel iletişim talebinin artması gibi olgular, görsel iletişim ile ilgili konuların da çeşitlenmesini beraberinde getirmiştir.

Görsel iletişim tasarımının bir meslek olduğu düşünüldüğünde bu mesleği üstlenen Tasarımcıların, özellikle de günümüzde ortaya çıkan olgulardan dolayı insanların sosyal gereksinimlerini karşılama, yani toplumsal konularda farkındalık oluşturma, doğru bilgilendirme veya dikkat çekme gibi bir misyonu üstlenmesi gerektiği belirtilebilir. İklim değişiminin getirdiği olumsuzluklar, kadına yönelik şiddet, savaşların getirdiği yıkım, demokrasi ve insan hakları sorunu, eğitimde fırsat eşitliği, ırkçılık vb. konular görsel iletişim tasarımcılarının ilgilenmesi gereken sosyal içerikli konular arasındadır.

Bu yüzden, bu ve benzeri ihtiyaçların ne olduğunun ortaya konulması, günümüzde bununla ilgili nelerin yapılmakta olduğunun örnekleriyle birlikte araştırılması ve yazılı metne dönüştürülmesi; bu alanın gelecekte de nereye doğru evrileceğinin sorgulanması gerektiğinden, bu kitap alanda eğitim alan ve profesyonel olarak uğraş veren insanlara yeni bir paradigma oluşturmaya amacıyla hazırlanmıştır.

Bu kitapta geleneksel grafik tasarım uygulamalarının günümüzde nasıl bir noktaya geldiğinden, en son trend olan etkileşimli ve hareketli görsel iletişim tasarımına kadar birçok konuya değinilmiştir. Buna göre bu kitapta; "Sürdürülebilir Gelecek İçin

Bir Aktivist: Görsel İletişim Tasarımı; Görsel İletişim Tasarımında Sanal Gerçeklik Olgusu; Grafik Tasarım ve Yeni Medya Uygulamaları; Kurumsal Kimlik Tasarımı Açısından Amblemin Görsel Algı Üzerindeki Etkisi; Desen Anlatımından Grafik Anlatıma; Kusurun Estetiğe Yolculuğu "Glitch Art"; Dijital (Sayısal) Medya Tasarım Uygulamaları; Harf İnkılabından Günümüze Türkiye'de Tipografik Gelişmeler; Müze Eğitiminde Yapay Zekâ Uygulamaları; Kültürel ve Tarihsel Değerlerin Aktarımında Eğitici Dijital ve Geleneksel Oyunların Etkileri; Hareketli Tipografi; Interaktif Bir Şekilde Pasif: Bir Etkileşim Tasarımı Eleştirisi; Etkileşimli Tasarım; Editoryal İllustrasyonda Bir Anlatım Tarzı: Kavramsal İllustrasyon" gibi ana başlıklar altında birçok güncel bilgilere kitabın içeriğinde değinilmiştir. Bu kitabın içeriğinde yer alan başlıklar ile buna bağlı teorik ve görsel verileri, analiz ve açıklamaları dikkate alındığında, sadece Görsel İletişim Tasarımı alanı ile ilgilenen bireylere değil, iletişim konularında araştırma yapan insanlara da katkı sağlayabileceği umulmaktadır.

Bu kitabın hazırlanmasında bölüm yazarlığı yaparak emeği geçen değerli meslektaşlarım E. Evin Kılıçkaya'ya, Nurullah Arı'ya, Resul Ay'a, Selma Kozak'a, Figen Yavuz'a, Ceyda Bayrakdar'a, Merve Saylık'a, Erdoğan Dizdar'a, Mehmet Pehlivan'a, Hüseyin Ermumcu'ya, İlhami Diksoy'a ve Ceyda Kurteş'e teşekkür ederim. Ayrıca kitabın yayımlanmasında değerli katkılarını bizden esirgemeyen ve Pegem Akademi Yayıncılık adına bu kitabın basılmasını sağlayan Sn. Servet Sarıkaya'ya da en içten duygularla teşekkür ederim. Saygılarımla...

Prof. Dr. Levent Mercin

Kütahya, 2024

İÇİNDEKİLER

Ön Söz iii

1. BÖLÜM

DİJİTAL (SAYISAL) MEDYA TASARIM UYGULAMALARI
Nurullah ARI 1

2. BÖLÜM

KUSURUN ESTETİĞE YOLCULUĞU "GLITCH ART"
Resul AY 17

3. BÖLÜM

HAREKETLİ TİPOGRAFI
Ceyda BAYRAKDAR 27

4. BÖLÜM

MÜZE EĞİTİMİNDE YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI
İlhami DİKSOY 44

5. BÖLÜM

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA SANAL GERÇEKLİK OLGUSU
Erdoğan DİZDAR 60

6. BÖLÜM

KURUMSAL KİMLİK TASARIMI AÇISINDAN AMBLEMİN GÖRSEL ALGI ÜZERİNDEKİ
ETKİSİ
Hüseyin ERMUMCU 75

7. BÖLÜM

HARF İNKILABININ TÜRKİYE'DEKİ TİPOGRAFİK TASARIMLARA YANSIMALARI
Eren Evin KILIÇKAYA 94

8. BÖLÜM

GRAFİK TASARIM VE YENİ MEDYA UYGULAMALARI

Selma KOZAK 110

9. BÖLÜM

EDİTORYAL İLLÜSTRASYONDA BİR ANLATIM TARZI: KAVRAMSAL İLLÜSTRASYON

Ceyda KURTEŞ..... 125

10. BÖLÜM

SÜRDÜRÜLEBİLİR GELECEK İÇİN BİR AKTİVİST: GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI

Levent MERCİN..... 142

11. BÖLÜM

DESEN ANLATIMINDAN GRAFİK ANLATIMA

Mehmet PEHLİVAN 163

12. BÖLÜM

KÜLTÜREL VE TARİHSEL DEĞERLERİN AKTARIMINDA EĞİTİCİ DİJİTAL VE GELENEKSEL OYUNLARIN ROLÜ

Merve SAYLIK 177

13. BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ TASARIM

Figen YAVUZ 197

1. BÖLÜM

Dijital (Sayısal) Medya Tasarım Uygulamaları

*Nurullah ARI, Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.
Orcid Id: 0000-0002-7132-3996*

Dijital medya tasarım uygulamaları en sade haliyle; çoğunlukla ekran tabanlı ortamda cihaz ile kullanıcı arasındaki etkileşimi kolaylaştıran bilgisayar odaklı bir deneyim biçiminde ifade edilebilir. Günümüzde genişleyen teknolojiyle dayalı olarak dijital medya uygulamalarının etkileşimli biçimde var olmasından bu yana iletişim kurma, alışveriş yapma, öğrenme, eğlenme, bilgi edinme gibi davranışlarımızı değişime uğratan yeni form ve kullanım biçimleri, gündelik yaşantımıza da girmiş durumdadır.

Görsel iletişim tasarım eğitimi alan öğrenciler 'Dijital Medya Tasarım' dersi adını ilk duyduklarında genellikle şu soruyu sordukları gözlemlenmektedir: Bu nedir? Aslında çoğu insanın dijital medya uygulamaları hakkında öngörü sahibi olmamaları oldukça şaşırtıcı, çünkü o her yerde! Bugün, dijital medya teknolojisinin yaygınlığı günlük yaşantının çok büyük bir kısmında varlık göstererek kullanıcıyı bağımlı hale getirmektedir. O halde, ulaşılan bu aşamada akıllı cep telefonsuz ya da bilgisayarsız veya internetsiz yaşamı düşlemek birçok yönden oldukça zorlayıcı olabilir.

Kısaca, mecra bağlamında dijital medya tasarım uygulamaları; bir web sitesi, bağımsız veya çevrimiçi interaktif bir kioks, mobil cihazda çalışan bir uygulama, bir video oyunu veya bir müzede ya da kamusal alanda bilgisayar/sensör odaklı fiziksel bir deneyim biçiminde olabilmektedir. Dijital medya tasarım uygulamaları farklı donanım türlerinde çalışabilen, çok farklı amaçlara hizmet edebilen ve birbirlerinden farklı yazılım dilleriyle geliştirilmiş yapıda olabilirler. Ancak hepsinin ortak paydası, kullanıcı ile sistem arasındaki çift yönlü iletişimi sağlayan teknoloji odaklı yapılar olmasıdır.

1. DİJİTAL MEDYA TASARIMI NEDİR?

Dijital medya tasarımı, kullanıcıyı merkeze alan ve cihazla arasındaki iletişimi kolaylaştıran yazılım odaklı sürükleyici bir deneyim biçimidir. Siber ortamda kullanıcı davranış biçimlerini önceleyen tahmine dayalı bir tasarım üretim evresidir. Dijital medya tasarımının amacı; kullanıcıyı ve kullanılabilirliği tasarım sürecine katarak endişeyi giderme çabası ile oluşturulmalarıdır. Özünde, kullanıcıların bakış açısından (Görsel 1) kullanımı kolay, etkili ve keyif veren interaktif ürünler geliştirmekle ilgilidir (Rogers, vd. 2019, s.2).

Teknolojik gelişmelere dayalı olarak genişleyen iletişim çeşitliliği sayesinde kullanıcıların cihazlarına bağımlı hale gelişi, çok sayıda davranış biçimlerine ilişkin verinin toplanmasında katkı sağlamaktadır. Toplanan bu veriler ışığında, davranış odaklı geliştirilen dijital medya tasarım uygulamaları bilgi almanın yanı sıra eğlendiren, memnunluk veren, fayda sağlayan yapılar olarak yaşantıyı sarmalamaktadır. Örneğin, gündelik yaşantının vazgeçilmez bir parçası haline gelen sosyal medya platformlarında veya bir arama motorunun yan panelinde beğenilen bazı ürün veya hizmetlere ilişkin içerik önerileri her an görülebilmektedir. Bugün, çoğu internet alışveriş sitelerinin ilgilenilen bir ürün önermesi olağan bir durum olarak karşılanmaktadır. O halde, dijital medya tasarım uygulamaları işaretlerle ve tıkla deneyiminin ötesinde yaşamı kolaylaştırmak üzere ilerlerken, aynı zamanda buluşsal ve jestsel yapıyla kullanıcıyı da içine çekmektedir.



"Dijital medya tasarım uygulamaları, kullanıcıların bakış açısından kullanımı kolay, etkili ve keyifli interaktif ürünler geliştirmekle ilgilidir."

*Görsel 1. 2023, Hertfordshire Üniversitesi, lisans programı:
Dijital İnovasyon Sınırlarının Keşfi.*

Kaynak: <https://www.toa.edu.my/programmes/degree/digital-media-design>

Nihayetinde, dijital medya tasarımları genellikle büyük bir görsel bileşene sahiptir, bu nedenle kullanıcıların uygulamanın ne olduğunu ve nasıl kullanılacağını anlamalarını sağlamak için görsel iletişim becerilerine ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak etkileşimli medya uygulamalarına yönelik tasarım, statik medya biçimlerine (örneğin afiş, el ilanları, broşürler vb.) yönelik tasarımdan oldukça farklıdır. Dijital medya tasarımları yalnızca bir mesaj iletimi için değildir, aynı zamanda bir deneyim olduğu için ürün tasarımına da benzediği düşünülebilir (Griffey, 2020, s.13). Bu nedenle, kullanıcıların tasarım kararına ve geliştirme sürecine rehberlik etmeleri ürününün gelişiminde önemli etkenlerden sayılabilir.

2. DİJİTAL MEDYA'NIN DİĞER MEDYA TÜRLERİNE GÖRE FARKI

Bir görüntüyü veya videoyu izlemek, bir metni okumak veya sesi dinlemek gibi peş peşe ilerleyen medya türleri deneyimlediğinde, medya kullanana yanıt veremez. Bu medya biçimleri kullananın bir tür tepkisini tetikleyebilir, ancak kullanan bunlarla etkileşime girememektedir. Geleneksel yapıda, kullananlar medyayı sıralı bir şekilde deneyimlerler. Fakat dijital medyada farklı bir başlangıcı, ortası ve sonu olan video, ses ve metinden oluşabilir. Dijital medya tasarımları, doğrusal olmayan bir deneyim olması nedeniyle diğer medya türlerinden de farklıdır (Griffey, 2020, s.3). Örneğin, Black Mirror: Bandersnatch bilim kurgu (Görsel 2) antolojisinde 2018 yapımı interaktif bir dizi filmidir. Black Mirror dizi filminin doğrusal olmayan bir anlatımı vardır, ancak izleyenin filmi deneyimleme biçimi, kurgucunun onu nasıl bir araya getirdiğiyle ve izleyenin tercihlerine dayalı biçimde kontrol edilmektedir.



Görsel 2. 2018, Netflix'in interaktif filmi Black Mirror: Bandersnatch, yönetmen David Slade. Kaynak: <https://qr.cd.org/4ncE>