

**GELİŞEN İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE
GRAFİK ANLATIM DİLİ VE GRAFİK TASARIMIN YENİ UZANTILARI**

Ebru S. Baranseli

SANATTA YETERLİK TEZİ
Grafik Anasanat Dalı
Danışman: Prof. T. Fikret UÇAR

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Ekim 2009

ÖZ

GELİŞEN İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE GRAFİK ANLATIM DİLİ VE GRAFİK TASARIMIN YENİ UZANTILARI

Ebru Selcan Baranseli

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eylül 2009

Danışman: Prof. T. Fikret UÇAR

Bütün sanat dalları toplumun siyaseti, felsefesi ve ekonomisi, aynı zamanda teknolojisi tarafından biçimlendirilir. Teknolojik gelişmeler kimi zaman sanatın estetik sisteminde değişikliklere neden olurken, kimi zaman da estetik istemler yeni bir teknolojinin gelişmesini gerektirmiştir. Bilişim ve iletişim çağı olarak isimlendirilen küresel çağda iletişim teknolojilerinin gelişimi ile yeniden şekillenen ve kendini yenileyen grafik tasarım, dirsek temasında olduğu diğer tasarım ve sanat dallarıyla arasındaki net sınırın ortadan kalkmasıyla ortaya çıkan melez çalışma alanları için de yeni bir anlatım dili olma özelliği kazanmıştır. Varolan fikri basit öğelerle, en saf ve direk haliyle aktarmayı amaçlayan grafik tasarım yepyeni uzantılarla beslenerek, artık sadece kağıt üzerinde olmanın ötesine geçip, aynı zamanda yaratıcı fikirler bulan ve bu fikirleri birden fazla kanalı aynı anda kullanarak ileten bir tasarım disiplini haline gelmiştir.

Günümüzde grafik anlatım dili örneklerini artık hayatımızın neredeyse her alanını kapsayan etkileşimli medya ve sanal gerçeklik uygulamalarından, bir sinema filmine, sokak sergisine, heykel çalışmasına veya tiyatro oyununa kadar pek çok tasarım ve sanat eserinde görmek mümkündür. Grafik anlatım dilinin disiplinlerarası platformda ve diğer sanat ve tasarım dallarında etkili bir şekilde kullanılmasının yanısıra internet ve internet teknolojilerinin gelişmesi sonucu ortaya çıkan bilgi görselleştirme, veri anlamlandırma gibi yeni işlev ve eklentileri olmuştur. Grafik tasarımın bu yeni çalışma alanı aynı zamanda elektronik çağın grafik tasarımcılarına kendilerini ifade

edebilecekleri yeni deneysel bir anlatım biçimi de kazandırmıştır. Processing, Meta-control gibi üniversitelerin medya laboratuvarlarında geliştirilmiş açık kaynak kodlu programlar kullanılarak bir yandan küresel dünyanın karmaşık verileri herkes tarafından anlaşılır hale getirilirken bir yandan da kimi zaman müzikle birleştirilerek bir sahne gösterisine dönüştürülmektedir. Disiplinlerarası çalışmalarda, diğer tasarım ve sanat dallarında grafik anlatım dilinin artan rolü grafik tasarımcıyı yalnız başına çalıştığı ortamdaki çıkarmış, kimi zaman mimarlar, bilgisayar mühendisleri, yazılım uzmanları, sayısal medya pazarlama çalışanları, internet geliştiricileri gibi farklı meslek gruplarıyla ekip çalışmasının etkin bir üyesi haline getirmiştir.

Grafik tasarım iletişim işlevi nedeniyle küresel bilgi ekonomisinin en önemli aktörlerinden biri haline gelmiş, artan önemi grafik tasarımcının değişen nitelikleri aynı zamanda tasarımcı açısından da yeni yükümlülükleri beraberinde getirmiştir. Gelişen üretim teknolojileriyle üretimin vakit kaybettiren aşamalarından özgürleşen grafik tasarımcı artık daha yaratıcı fikir üretmek, geleneksel ve yeni medyayı daha etkin kullanmak, iletişim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olmak gibi sorumluluklara sahiptir.

ABSTRACT

GRAPHIC LANGUAGE DEVELOPED BY INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES AND THE NEW EXTENSIONS OF GRAPHIC DESIGN

Ebru Selcan Baranseli

Doctorate of Fine Arts Thesis in Graphics

Anadolu University, Institute of Fine Arts, Eskişehir, September, 2009

Advisor: Prof. T. Fikret UÇAR

All the branches of art are shaped by the societies' politics, philosophies, economies and technologies. While the technologic developments cause some changes in the aesthetics system of art, sometimes reverse effects occur and aesthetic demands trigger technologic developments. Renewed and reshaped by the current trends, graphic language has become a new way of communication addressing the branches of other art, design and other hybrid fields. In the past, graphic design was considered as a simple way of visual communication. But today it evolved into a design discipline thanks to the information and communication technologies.

Solid examples of graphic language can be seen in interactive media and virtual reality applications, movies, street exhibitions, sculptures and plays. In addition to the effective use of graphic language in other branches of art and design, new roles such as information visualisation and data processing were included in the functions of graphic design. Thanks to these new fields in graphic design, graphic designers now have a new and experimental language that they can use in expressing themselves. Complex data are transformed into art and easy-to-understand information by utilizing the open source applications developed in the media labs. Interdisciplinary spirit of graphic design urged graphic designers to collaborate with the people from other fields.

Graphic design and the extensions of it have become a major aspect of global economy because of its communicational roles. These new roles have created new responsibilities for today's graphic designers. Freed by the production technologies, graphic designers have new responsibilities including the development of more creative ideas, more effective use of conventional and new media, awareness in technologic developments.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ebru Selcan Baranseli'nin GELİŞEN İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE GRAFİK ANLATIM DİLİ VE GRAFİK TASARIMIN YENİ UZANTILARI başlıklı tezi tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Anasanat dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. T. Fikret UÇAR

Üye :

Üye :

Üye :

Üye :

Prof. Atilla ATAR

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Elektronik bilgi ve iletişim çağında grafik tasarımın yeni uzantılarını ve grafik anlatım dilinin yeni uygulama alanlarının incelenmesini konu alan bu çalışma, dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın giriş, problem, amaç, önem, sınırlılıklar, tanımlar ve yöntemine; ikinci bölümde bulgular ve yorumuna; üçüncü bölümde sonuç ve önerilerine; dördüncü bölümde ise araştırmanın verileri ışığında gerçekleştirilmiş olan uygulama projesinin tanımlarına yer verilmiştir.

Bu araştırmanın başlangıcından bu yana; eleştiri, yardım, öneri ve her konudaki desteğini esirgemeyerek beni yönlendiren ve değerli görüşlerinden yararlanmamı sağlayan danışmanım Prof. T. Fikret Uçar'a; yapıcı yaklaşımı ve desteği ile motive eden hocam Doç. Gonca İlbeyi Demir'e; uygulama projesinin önemli ayaklarında değerli fikirlerini paylaşan ve kapısını her çaldığımda sabırla araştırmanın aşamalarıyla ilgilenen hocam Doç. Sevim Selamet'e; ve uygulama projesinin şekillenmesindeki önemli katkılarını esirgemeyen, öneri ve örnek uygulamaları paylaşan hocam Yard. Doç. Mehtap Uygungöz'e; izleme toplantılarında ve birebir görüşmelerimizdeki anlayış, sabır ve desteklerinden dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca, bu çalışmanın her aşamasında desteklerini esirgemeyen sevgili arkadaşlarım, Uzm. Nebiye Ak Özaydemir'e, Yard. Doç. Dr. A. Emre Demirci'ye, Yard. Doç. Dr. Alper Altunay'a, Uzm. Meltem Cemiloğlu Altunay'a, çalışmanın uygulama aşamasında yardımlarını esirgemeyen Yard. Doç. Dr. Ufuk Küçükcan'a; ve bu çalışma süresince desteklerini eksik etmeyen sevgili öğrencilerim Onur Şentürk, H. Sedat Yıldız, A. Şerif Yıldırım ve Aytaç Ateş'e ve Ceyhun Aksan'a teşekkür ederim.

Son olarak; araştırmanın başlangıcından bu yana en zor zamanlarda hissettirdiği sevgi, anlayış, güven ve desteğinden dolayı sevgili annem Nejla Baranseli'ye teşekkürlerimi sunuyorum, bu çalışmayı kendisine ithaf ediyorum.

ÖZGEÇMİŞ

Ebru S. Baranseli

Grafik Ana Sanat Dalı
Sanatta Yeterlik Programı

Eğitim

- Y. Ls. 2003 Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Grafik Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Programı
- Ls. 1996 Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
- Lise 1989 Çankaya Lisesi, Matematik Bölümü

İş

- ... - 2003 Öğretim Görevlisi. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
- 2003 - 2001 Araştırma Görevlisi. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
- 2001 - 2000 Grafik Tasarımcı, Siyasal Yayınevi, Ankara
- 2001 - 1996 Grafik Tasarımcı, Ajans ADS, Ankara
- 1996 - 1994 Grafik Tasarımcı, Pusula Reklamevi, Ankara

Yayın

- Baranseli Ebru S., “An Interdisciplinary Assay Upon Internet And Social Advertising Campaigns”, International Symposion Communication in the Millenium, Austin, Texas, USA, 19/07/2009
- Baranseli Ebru S., “Typograpy on architecture”, Association Typographique Internationale, ATypI, Brighton, England, 12/09/2007

Baranseli Ebru S., İpek Torun, “Alphabetical Revolution Effect of Turkish
Typographic Design” Association Typographique Internationale,
ATypI, Helsinki/Finland, 16/09/2005

Baranseli Ebru S., Okur Ç., “Masüstü Yayıncılık ve Grid”,
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını. Sayı 1.,
09/2001

Sergi

Baranseli Ebru S., Kökler ve Açılımlar, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi, Grafik Bölümü Karma Sergisi, Kütüphane ve D. Merkezi,
Eskişehir, 27/04/2009

Baranseli Ebru S., Anadolu'dan Yansımalar, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi Karma Sergisi, Kütüphane ve D. Merkezi, Eskişehir,
17/06/2008

Baranseli Ebru S., “Sevgili Sanat”, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi Karma Sergisi, Galeri C, Eskişehir, 14/02/2008

Baranseli Ebru S., Anadolu Üniversitesi Migration Grup Sergisi, “Kent Rehberi”,
11. Grafist, İstanbul Grafik Tasarım Günleri, İstanbul, 01/05/2007

Baranseli Ebru S., Özbakır T., Yılmaz F. M., Reise/Gezi, Fotoğraf Sergisi, Anadolu
Üniversitesi Kütüphane ve Doku. Merkezi, Eskişehir, 12/03/2007

Baranseli Ebru S., Anadolu Üniversitesi Öğretim Elemanları Karma Sergisi,
Resim ve Heykel Müzesi, İzmir, 04/05/2005,

Baranseli Ebru S., “What Bugs Me” Sayısal Sanat Sergisi, ISIMD2004,
Karma Sergi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul, 02/2004

Baranseli Ebru S., “What Bugs Me?”, Karma Sergi, Flor y Canto Gallery,
San Diego, A.B.D., 13/10/2003

Uluslararası Proje

Çalıştay, Hareketli Grafik, NHL University of Applied Sciences,
Leeuwarden, Hollanda, 12/02/2008

Proje Yöneticisi, Dijital Günlük Projesi II, Volda Üniversitesi, Norveç ile Ortak
Erasmus Link Projesi, 14/09/2006

Proje Yöneticisi, Dijital Günlük Projesi I, Volda Üniversitesi, Norveç ile Ortak
Erasmus Link Projesi, 17/09/2005

Araştırmacı, GMMP 2005/ Küresel Medya İzleme Projesi 2005, 09/2004

Ödül

Blog Ödülleri 2009, Kültür Sanat Blogları Kategorisi, 1. ödülü, 02/05/2009

10. KOM Mayo Desen ve Tasarım Yarışması, 1.lik ödülü, 24/05/2005

Formula 1, İstanbul Yarış Pisti, Promosyon Ürünleri Tasarım Yarışması, 2. ödülü,
14/11/2004

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Yılı: Kars, 1970

Cinsiyet: Kadın

Yabancı Dil: İngilizce

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
ÖZGEÇMİŞ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
RESİMLER LİSTESİ.....	xiii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	4
1.2. Amaç.....	6
1.3. Önem.....	7
1.4. Sınırlılıklar.....	8
1.5. Yöntem.....	10
1.6. Tanımlar.....	11
2. BULGULAR VE YORUM.....	13
2.1. Küreselleşme.....	13
2.2. Melezleşme Kavramı	15
2.3. İletişim ve Grafik Tasarım	18
2.4. Sanayi Devrimi ve Sonrasında Grafik Tasarım.....	24
2.5. Elektronik Devrim ve Değişen Anlatım Biçimleri.....	50
2.6. İnternet Teknolojileri.....	56
2.6.1. Web 2.0, Web 3.0, Semantik Web Kavramı.....	58
2.7. Grafik Anlatım Dili ve Yeni Uygulama Alanı Örnekleri.....	69
2.7.1. Çoklu ve Etkileşimli Ortam Uygulamaları.....	79
2.7.2. Hesaplanabilir Grafik Tasarım.....	85
2.7.3. Sanal Gerçeklik Uygulamaları	90
2.7.4. Bilgi Görselleştirme.....	95
2.7.5. Hareketli Grafik (Motion Graphics) Uygulamaları.....	99

2.7.6. İnternet Reklamı ve İnternet Reklam Kampanyaları.....	104
2.8. Grafik Tasarımcının Değişen Nitelikleri.....	115
3. UYGULAMA PROJESİ	122
3.1. Uygulama Projesi Amacı.....	122
3.2. Uygulama Projesi Yöntemi.....	122
3.3. Uygulama Projesi İçeriği.....	123
3.3.1. Proje Önerisi Sunuş.....	123
3.3.2. Sinopsis.....	124
3.3.3. Treatman.....	125
3.3.4. Senaryo.....	130
3.4. Uygulama Projesi Yapım Süreci.....	140
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	146
4.1. Sonuç ve Öneriler	146
KAYNAKÇA	151

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Web Sitesi Tasarım Öğeleri.....	59
Şekil 2. Web 2.0 Sistemini Oluşturan Etiket Bulutu.....	60

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Iris Light Afişi, April Greiman.....	3
Resim 2. Linotype Matriksi	26
Resim 3. The Horse in Motion, Eadweard Muybridge, 1883.....	29
Resim 4. Cincinnati Sanayi Fuarı, Litografi ile Çoğaltılmış Afişi, 1883.....	30
Resim 5. Litografi ile Üretilmiş 19. Yüzyıl Ambalaj Tasarımları.....	30
Resim 6. William Morris tarafından Kelmscott Basımevi için tasarlanmış logo....	31
Resim 7. Arts&Crafts tarzında hazırlanmış, İncil için sayfa tasarımı.....	32
Resim 8. Japon ukiyo-e tarzındaki ağaç baskı, Katsushika Hokusai.....	33
Resim 9. La Goulue Afişi, Henri de Toulouse-Lautrec.....	34
Resim 10. Alman Hava Kuvvetleri Afişi, Julius Gipkens, (sol), Amerikan Propaganda Afişi, James Montgomery Flagg, (sağ).....	35
Resim 11. ABCD, Raoul Hausmann, Fotomontaj.....	36
Resim 12. Gelatin silver print, László Moholy-Nagy.....	37
Resim 13. Rayograph (film and gyroscope), c1925 Man Ray (sol), LaVille, 1931, Man Ray (sağ)	38
Resim 14. Iwo Jima fotoğrafı, 1945, Joe Rosenthal, (sol) Savaş Karşıtı Poster, 1969 Ronald ve Karen Bowen (sağ).....	39
Resim 15. Marilyn, Andy Warhol.....	41
Resim 16. Westvaco Dergisi Kapak Tasarımı, Bradbury Thompson.....	42
Resim 17. Anatomy of a Murder Jenerik Görselleri, Saul Bass.....	44
Resim 18. New York Metrosu Afişi, Paul Rand.....	45
Resim 19. Luftansa Kurumsal Kimlik Çalışması, Otl Aicher.....	46
Resim 20. Gazete Formatında Afiş ve Güç Bizde Sloganlı Grafik İmge.....	47

Resim 21. Sex Pistols, God Save The Queen Albüm Kapağı, Jamie Reid.....	48
Resim 22. Apple Macintosh Bilgisayarlar İçin İkon Seti, Susan Kare.....	52
Resim 23. Apple Macintosh Bilgisayarlar İçin Font Tasarımları, Susan Kare.....	52
Resim 24. Bilgisayarla Tasarlanmış Reklam Sayfaları, David Carson.....	53
Resim 25. Think About What You Think About Afiş, April Greiman.....	54
Resim 26. Wikipedia, Online İnternet Sözlüğü, Türkçe Arayüzü.....	62
Resim 27. Facebook Sosyal Topluluk Sitesi Kurucusu Mark Zuckerberg'in Profil Sayfası Arayüzü.....	63
Resim 28. Facebook Sosyal Topluluk Sitesi Tshirt Tasarımı.....	64
Resim 29. Facebook Sosyal Topluluk Sitesi, Rakı Sofrası Uygulaması.....	65
Resim 30. Facebook Sosyal Topluluk Sitesi, Türkiye Kupası, Futbol Tahmin Oyunu Uygulaması	65
Resim 31. Slideshare Web Sitesi Arayüzü.....	66
Resim 32. iTunes Müzik Programı Arayüzü.....	67
Resim 33. Sanal Duvar Trafik Işıkları, Lee Han Young.....	71
Resim 34. REM Müzik Klipi Görüntüleri.....	72
Resim 35. Stranger Than Fiction Filmi Hareketli Grafik Sahneleri.....	74
Resim 36. Sin City Filmi Sahneleri.....	75
Resim 37. A Scanner Darkly Filmi Görüntüleri.....	77
Resim 38. Max Reklamı Görüntüleri.....	78
Resim 39. Lichtfaktor Grubu Işık Grafitesi Fotoğrafları.....	79
Resim 40. Çoklu Ortam Uygulaması, Andy Warhol.....	80
Resim 41. Üç Boyutlu Grafitti Uygulaması.....	82
Resim 42. Üç Boyutlu Tasarım Programı AutoDesk Maya Arayüzü.....	83
Resim 43. MLB 08: The Show Video Oyunu Arayüzü	84
Resim 44. Açık Kaynak Kodlu Animasyon Programı, Animata Arayüzü	85
Resim 45. Design by Numbers Görsel Verisi.....	87
Resim 46. Müzik Eşliğinde Görsel/Devinimsel Performans Görselleri	87
Resim 47. Design by Numbers Görsel Verisi.....	87
Resim 48. New York Times Dergisi İllustrasyonları.....	88
Resim 49. <thisAbility vs. Disability>, Kim Haemin.....	90
Resim 50. SnowWorld Sanal Gerçeklik Projesi.....	92

Resim 51. Wii Bilgisayar Oyunu.....	93
Resim 52. G-speak Arayüz Tasarım Görselleri.....	94
Resim 53. Ergenekon Davası Ağlı Bilgi Görselleştirme.....	96
Resim 54. Walrus Etkileşimli Grafik Görselleştirme Aracı Görselleri.....	97
Resim 55. The Opte Project, Barrett Lyon.....	98
Resim 56. HBO Kanalı Tanıtım Filmi Görselleri.....	100
Resim 57. Zürih Oda Orkestrası Tanıtım Filmi Görselleri.....	101
Resim 58. Catch Me If You Can Filmi Jenerik Görselleri.....	102
Resim 59. Mimic Filmi Jenerik Görselleri.....	102
Resim 60. Quicksilver Reklam Filmi Görselleri.....	103
Resim 61. Kablosuz İnternet Reklam Filmi Görselleri.....	104
Resim 62. Dailymotion.com Türkçe Reklam Uygulaması.....	106
Resim 63. Ödüllü “advergame” Web Sitesi Arayüzü.....	107
Resim 64. Eti Yami Markası Oyun Projesi.....	108
Resim 65. Lost Dizisi, 4. Sezon Lansmanı Oyun Arayüzleri.....	109
Resim 66. Lost Dizisi, 4. Sezon Lansmanı Amazon.com Reklamı.....	110
Resim 67. Lost Dizisi, 4. Sezon Lansmanı Havayolu Şirketi Reklamı.....	110
Resim 68. Lost Dizisi, 4. Sezon Lansmanı YouTube Röportajı.....	111
Resim 69. Web Sitesi Üzerinde Akar Film Reklam Uygulaması.....	111
Resim 70. Adidas, Etkileşimli İnternet Reklam Uygulaması.....	112
Resim 71. Terminator Salvation Filmi Hareketli Afişi.....	113
Resim 72. Innovid Etkileşimli Video Uygulaması.....	114
Resim 73. Innovid Etkileşimli Video Uygulaması Tanıtım Video Görselleri.....	115
Resim 74. Massive Attack Konseri Görseli.....	116
Resim 75. “Pixel Art” Tarzı İllüstrasyon Örneği.....	118
Resim 76. Artırılmış Gerçeklik, Basın İlanı Uygulaması.....	119
Resim 77. Artırılmış Gerçeklik, Tanıtım Standı Uygulaması.....	120
Resim 78. Ses İkonu Biçimli Hoparlör Tasarımı, Art Lebelev.....	121

1. GİRİŞ

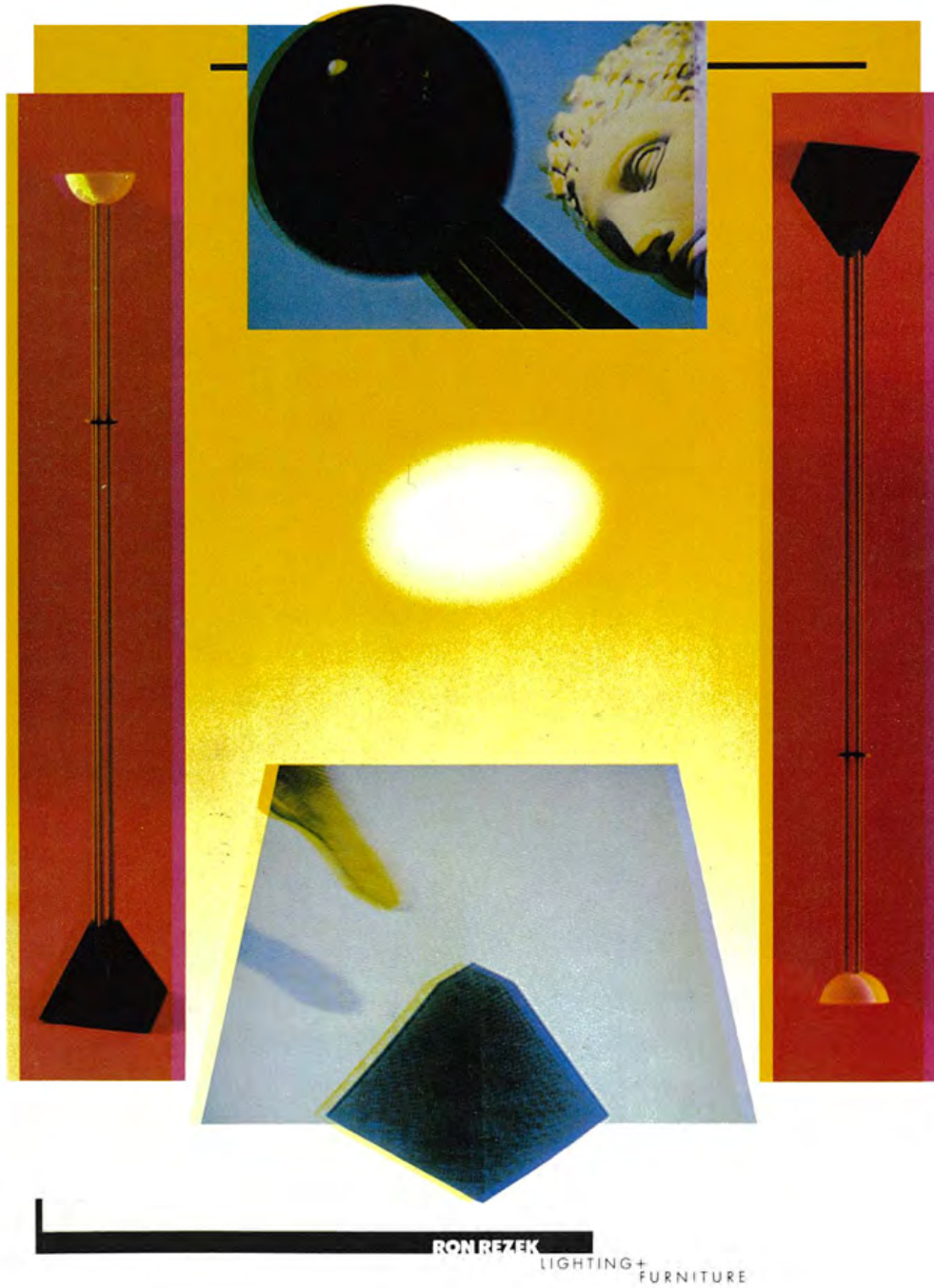
Yakın geçmişte üretim aşamalarını bizzat gerçekleştirmek durumunda olan grafik tasarımcılar, günümüzde gelişen ve ucuzlayan iletişim teknolojileri sayesinde iyi bir fikir bulma ve tasarım problemlerine yoğunlaşma fırsatını bulmuşlardır. Teknolojik gelişmelerle grafik tasarımcının değişen nitelikleri onu bir yandan, farklı özelliklerdeki medyaya iş üretmek anlamında özgürleştirirken diğer taraftan farklı medyayı iyi tanıma, daha çok konuda bilgi sahibi olma gibi sorumlulukları da beraberinde getirmiştir. Grafik tasarımcı artık çok yönlü düşünme ve analitik problem çözme yeteneklerine sahip olmak ve kendisini sürekli olarak güncellemekle yükümlüdür. Bu sürekli değişim olgusunu hazırlayan etmenler çeşitlilik göstermektedir.

“Grafik Tasarım ölmüştür. Süper-hızlı çipli bilgisayarlar, gigabaytlarla aşırı yükleme ve fire-wire denen şeyler tarafından öldürülmüştür. Endişelenmeyin. Bugün artık önemli olan sonuçlandırmak, karakterleri düzenlemek ya da kadraj almak değil. Fikir, malikanenin lordu, kabilenin şefidir. Bir “grafik tasarımcı” bir film yapmak isteyebilir, bir mektup göndermek, hatta el çantası formunda bir lazer heykel (laser sculpture) yapmak isteyebilir. Peki, öyle olsun! Gerçek eğlence şimdi başlıyor...” (KesselsKramer; 2002, s.108)

Yeni çağın grafik tasarımcısı bir yandan bir mekanı grafik anlatım dilini kullanarak yeniden yaratma imkanına sahipken, diğer yandan dokunmatik özellikte dev ekranlarda görüntülenen bir video performansını veya bir bilgisayar oyunun arayüzlerini tasarlamakla sorumludur. “Kültürel ve toplumsal değişimin hiçbir yanını medyanın bugünkü ortamımızı nasıl, ne yollarla oluşturduğunu ele almadan anlayamayız.” (McLuhan Marshall, 2005, s.26) Görsel iletişim tasarımcısı olarak tanımlanan grafik tasarımcının elektronik bilgi, inovasyon çağında yeni iletişim teknolojileri ve değişen toplumsal kültürel ve sanatsal olgular içindeki yerini anlamak için öncelikle değişen iletişim olgusunu incelemek gerekmektedir.

Elektronik bilgi çağında, grafik tasarım Kanjideki iki boyutlu düşünme biçimi tanımlamasının dışına çıkararak, gelişen teknolojilerin getirileriyle değişen “yüzey” kavramı sayesinde ses, zaman ve hareketi de tasarlayan dörtboyutlu bir tasarım disiplini haline gelmiştir. “Teknolojiye bağımlı bir çalışma alanı olan grafik tasarım disiplini herşeyiyle yeniden yapılanıyor; üretim ilişkileri yeni baştan düzenleniyor. Bir zamanlar grafik tasarım düz, durağan, iki boyutluydu. Bugün, çoğulcu, melez medyayı ihtiva ediyor. Grafik tasarım artık sadece görsellik değil, çeşitli duyularla ilgili; daha çok, dört boyutlu dünya içinde oynayan hayatın kendisi gibi birşey” (Pullman; 1998, s.110). Pullman’ın tanımından hareketle, küresel iletişimden söz ettiğimiz bu dönemde bilgi teknolojileri olarak tanımlanan yeni teknolojilerin grafik tasarım üzerindeki etkileri çok yönlü olmuştur. Katherine McCoy’un *The Education of A Graphic Designer* adlı kitabında söz ettiği gibi müşteri, yazar, tasarımcı, röprodüksiyon uzmanı ve okuyucu-izleyici arasındaki sınırlar belirsizleşmiştir. (McCoy; 1998, s.3) Sınırlar arasındaki belirsizlik sadece bununla kalmamış, tasarım disiplinleri arasındaki sınırlar da eriyerek yeni melez tasarım alanlarından, çoklu disiplinlerden, yeni uzmanlık alanlarından söz edilir olmuştur. Tüm bu gelişmelerle birlikte grafik tasarım, dörtboyutlu bir tasarım disiplinine dönüşürken, diğer yandan grafik anlatım dili diğer tasarım disiplinleri tarafından yeni bir anlatım biçimi olarak daha yaygın bir biçimde kullanılmaya başlamıştır.

Melezleşme kavramının ortaya çıkması, kültürel melezleşme tartışmaları ile birlikte bu kavram sanat ve tasarım alanlarında da kullanılmaya başlamıştır. Grafik tasarımda melezleşme kavramı ilk olarak April Greiman tarafından, Ron Rezek için 1984’te tasarlanan “Iris Light” adlı afiş ile ortaya çıkmıştır.



Resim 1. Iris Light Afiş, April Greiman
(Thornton, Richard, S., Seven, 1985, s.168)

Bu afişte Greiman, bir video görüntüsünü afişin görseli olarak kullanmış, kullandığı teknoloji aynı zamanda yeni bir grafik anlatım dili öğesini doğurmuştur. Afişi aynı yıl masaüstü yayıncılıkta devrim sayılan Macintosh marka bilgisayarla tasarlamıştır.

Bu bilgisayarların ilk kullanıcılarından biri olan Greiman aynı zamanda sayısal tipografi çalışmalarında kullandığı bitmap dilini de kullanarak zaman içinde bir grafik anlatım diline dönüştürmüştür. “Iris Light” çalışması ile bir video görüntüsü New Wave tarzındaki tipografi ile yenilikçi bir anlatım dili oluşturarak sayısal teknoloji kullanılarak birleştirilmiş ve ilk melez parça olarak adlandırılmıştır. Greinman, bu çalışmadaki video görüntüsünü kötü görünen bir fotoğraf yerine elle hareket ettirilmiş görüntü, bir resim gibi görüntü, ışığın ruhunun yakalanmış hali diyerek tanımlamıştır. Kavramsal ve estetik olarak iyi bir tasarım olarak nitelendirilen bu çalışma aynı zamanda, bilgisayar teknolojisi ile üretilmiş yeni bir grafik anlatım dilinin başlangıcı olarak sayılmaktadır.

Bu çalışmada belli bir zaman dilimi içinde grafik anlatım dilinin, teknolojik, sosyolojik, kültürel ve sanatsal olayların, bu olaylarla ilgili sıçrama noktalarının etkisindeki gelişimi ve değişimi aşamaları adı geçen faktörlerle birlikte katmanlı olarak incelenmiştir. Bilgi ve iletişim çağında grafik tasarım disiplininin yeni boyutları ortaya konulmaya çalışılarak grafik anlatım dilinin yeni uzantıları saptanmaya çalışılmıştır. Bu uzantıların grafik tasarımcının niteliklerini ne yönde değiştirdiği, ne gibi yenilikler eklediği ve grafik tasarımcının ortaya çıkan yeni kimliği yine bu araştırmanın kapsamındadır. Adı geçen süreç örneklerle desteklenerek araştırılmıştır. Çalışma, aynı zamanda eş zamanlı olarak ilerleyen bir de uygulama projesi ile görsel olarak desteklenmiş, uygulama projesinin kendi görsel anlatım dili de yine bu çalışmada bahsedilen grafik anlatım dillerinden örneklerle beslenerek oluşturulmuştur.

1.1. Problem

Sanayi devrimi ile birlikte yeni enerji kaynaklarının keşfi, mekanizasyon, şehirleri hızla büyüterek sosyal hayatı, politik, ekonomik ve teknolojik olarak kökten değişime uğratmıştır. Politik güç, aristokrasinin elinden çıkıp üretici kapitalistlerin, tüccarların hatta çalışan sınıfın inisiyatifine bölünmüştür. Yeni ekonomik sistem beraberinde işsizlik riski, toplumsal bunalım, el işçiliği ve zanaatlerin değer

kaybetmesi gibi olumsuzları getirirken insan doğa ilişkisini, estetik ve ruhani değerleri de değiştirmiştir. Böylece kişiler toplumda, cemaatin bir parçası olarak değil, birey olarak var olmaya başlamışlardır. Bu köklü ve zorlu toplumsal değişim dönemi sanat dallarını da etkilemiş bir yandan üretim kolaylaşırken bir yandan da yeni akımların doğmasına neden olmuştur. Modernizm ile birlikte gelişen üretim teknolojileri geleneksel sanat kavramını, sanat eserinin biricikliğini ve aurasını yok etmiş, yine bu teknolojiler fikirlerini görselleştirmek isteyen insanların elinden aldığı fırçayı (geleneksel enstrümanları), yepyeni aletlerle değiştirmiştir.

Üretim teknolojileri bir gazetenin sayfa tasarımından, kitapların ve kapaklarının, afişlerin, teknolojik gelişme ve ihtiyaçlar doğrultusunda bunlara eklenen yeni mecraların yeni bir bakış açısıyla tasarlanmasını ve hızla üretilmesini sağlamıştır. Çalışmalar etkileyici görsellerle, billboard boyutlarına büyüyerek güçlü, soyut, görsel formlara dönüşen tipografik öğelerle tasarlanmış, çok daha büyük ebatlarda çoğaltılmaya başlamıştır. Bu gelişmeler araçların değişimiyle birlikte yeni anlatım biçimlerinin de doğmasına neden olmuştur.

Sanayi devriminin yarattığı toplumsal, kültürel, ekonomik, teknolojik ve sanatsal köklü değişim küreselleşme ve elektronik devrim ile birlikte yeni ve farklı bir döneme girmiştir. Tarihsel olarak kıyaslandığında küreselleşme olgusunun sanayi devrimi ile başladığına dair görüşler olmasına karşın elektronik devrim ve yeni medya ile birlikte üretimden hizmete dönüşen ekonomik dönem son yirmibeş yılı tanımlamaktadır. Bu yeni bilgi, iletişim ve inovasyon çağı toplumsal yapıyı, sanayi devrimi gibi birkez daha, çok yönlü olarak kökten değişime uğratmıştır.

“Eski teknolojinin-mekanizasyonun koşullandırdığı psikolojik yanıtlamalara ve kavramlaştırmalara dayanan şu bildiğimiz gözlem yoluyla anlama, bilme, eğitilme yöntemi geçerliliğini çoktan yitirdi.” (McLuhan; 2005, s.63) Gelişen teknolojiyle şekillenip her anı kendi değişken etkilerine göre şekillendiren bu hızlı ve çok boyutlu iletişim sarmalını ve bu sarmalın içeriğini oluşturan disiplinleri alfabe ve matbaa sistematığının alıştırdığı düşünme biçimi, algı süreci ve sabit bakış açısıyla anlamlandırmak ve değerlendirmek mümkün değildir.

Elektronik teknolojiyle birlikte insanların yaşadıkları ortam, süreç, toplumsal hayattaki ilişki kalıpları, bireysel hayat anlayışları yeni baştan biçimlenip, inşa edilmiştir. Elektronik devrim, mekanik çağın uzmanlık alanları arasındaki belirgin sınırları ortadan kaldırmıştır. İletişim teknolojilerinin değişmesi ve gelişmesi ile grafik tasarım ile pekçok sanat ve tasarım disiplinleri arasındaki sınırlar da ortadan kalkmış yeniden yapılanmalar oluşmuştur. Grafik tasarım da artık sadece bir görsel iletişim disiplini olmaktan çıkıp, ses, zaman ve hareketli görüntülerle zenginleşerek ürünün kendisini oluşturmaya başlamıştır. Zaman artık bu tip uygulamalarla bu anlatım dilinin parçası haline gelmiştir.

Sözü geçen gelişmeler ışığında bu çalışmanın temel aldığı problem gelişen iletişim teknolojilerinin etkisiyle değişen ve uzantılar eklenen grafik anlatım dilinin yeni yapısı ve bu yapının nasıl tanımlandığı, tanımlanacağıdır. Bu ilişki elektronik devrim ile değişen dünyanın toplumsal, teknolojik, kültürel etkileri gözönünde bulundurularak değerlendirilmeye çalışılmıştır. Grafik anlatım dilinin yeni uzantıları ile grafik tasarım disiplininin nasıl bir dönüşüme uğradığı örnek çalışmalarla incelenmiştir.

1.2. Amaç

Sanayi devrimi sonrası ve elektronik çağda, toplumsal, teknolojik, kültürel ve sanatsal gelişmelerin grafik anlatım dilini nasıl etkilediği ve bu karşılıklı etkinin ne şekilde biçimlendiğinin görsel yansımalarını tarihsel bir dizin içinde incelemek hedeflenirken, teknoloji-sanat-tasarım kavramlarının birbirleriyle etkileşimi örnek çalışmalar, tasarımcıları ve bu tasarımcıların teknoloji ile etkileşimleri gözönünde bulundurularak araştırılmıştır. Bu çalışmanın amacı, küresel çağda gelişen iletişim teknolojilerini incelemek, toplumsal, kültürel, sanatsal faktörlerin grafik tasarıma eklediği yeni uzantıları ve grafik anlatım dilinin farklı alanlardaki uygulamalarını saptamaktır.

Bu amaç doğrultusunda arařtırmaya ait bir de uygulama projesi gerekleřtirilmiřtir. Proje, arařtırma sonucu aralarında anlam, teknik ve/veya biçem olarak baėlamsal iliřkiler kurulmuř toplumsal, kltrel, sanatsal ve teknolojik olayların etki noktalarından yola ıkılarak oluřturulmuř bir zaman izelgesini iskelet olarak alan, belgesel niteliėi tařıyan bir hareketli grafik (motion graphics) uygulaması olarak tasarlanmıřtır.

Arařtırmanın amaları doğrultusunda ařaėıdaki sorulara yanıtlar aranmıřtır:

1. İletiřim teknolojilerinin grafik anlatım diline etkileri nasıl tanımlanabilir?
2. Grafik anlatım dilini biçem olarak kullanan diėer sanat ve tasarım dallarına ait gncel rnekler nelerdir?
3. Grafik anlatım dilinin diėer tasarım ve sanat alanlarındaki uygulama alanları nelerdir?
4. Grafik anlatım dili ve melez uygulama alanları rnekleri nelerdir?
5. Grafik anlatım dilinin yeni uzantıları nelerdir?
6. Sadece grsel iletiřimden sz edemediėimiz bu yeni dnemde grafik tasarım yeniden tanımlanmalı mıdır? Grafik tasarım disiplini yeniden isimlendirilmeli midir?

1.3. nem

Bu alıřma ncelikle kresel bilgi ve inovasyon aėında, geliřen iletiřim teknolojileri ile grafik tasarım disiplinine eklenen yeni uzantıları tanımlamaktadır. Teknoloji, kltr, sanat ve iletiřim kavramlarının karřılıklı etkileřimi ile grafik tasarım

disiplinini, tasarımcısının ve grafik anlatım dilinin zaman içindeki evrimini ortaya koymaktadır.

Grafik anlatım dilinin zaman içinde nasıl bir değişime uğradığı yeni uzantıların nasıl ve ne şekilde eklendiği incelenirken, tasarımcı profilinin gelişim ve değişimi de karşılaştırmalı olarak irdelenmiştir. Küresel iletişim, bilgi ve inovasyon çağında melezleşme ve melez tasarım kavramı incelenerek grafik anlatım dilinin diğer tasarım ve sanat dallarındaki uygulama örnekleri ile bu kavram açıklanmaya çalışılmıştır. İncelenen örnekler tarihsel bir dizin dahilinde, toplumsal değişimlerin etmenleri ile aralarındaki bağlamsal ilişki açısından değerlendirilerek incelenmiştir.

Çalışmanın sonuç bölümünde ise tüm bu veriler ışığı altında yakın gelecekle ilgili öngörülere yer verilmiştir. Grafik tasarımın ve anlatım dilinin gelecekteki yansımaları saptanmaya çalışılmış, bu konuda bugünün verilerine dayanarak çeşitli öngörülerde bulunulmuştur.

Araştırma, eş zamanlı olarak yürütülen belgesel nitelikte bir uygulama projesiyle de desteklenmiş, proje kapsamında grafik tasarımcılar, akademisyeler ve bu değişime tanıklık etmiş geleneksel medya çalışanlarıyla röportajlar yapılmış, bu röportajlara da yine uygulama projesinde, bahsedilen dönemsel örneklerle birlikte yer verilmiştir. Uygulama projesi aynı zamanda çalışma ile elde edilen sonuçların kısa bir özeti niteliğinde tasarlanmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma dönem olarak, sanayi devrimi ile başlayıp, elektronik devrim ve günümüze kadar gelen süreçle sınırlanmıştır. Bu dönem, teknolojik gelişmelerin grafik tasarıma olan etkilerinin ve etkileşiminin sanayi devrimi ile birlikte daha kısa zaman aralıklarında yoğunlaşarak artması dikkate alınarak belirlenmiştir. Zaman aralığı olarak sanayi devrimi, üretim teknolojilerinin gelişmesi ile başlayıp elektronik devrim, sonrası ve 2000'li yılların başlarını kapsamaktadır.

Grafik anlatım dilinin yeni uzantıları belirlenmeye çalışılırken, tanımlanan süreçte gerçekleşmiş olan toplumsal, kültürel olaylar, teknolojik gelişmeler, sanat akımları grafik anlatım diline olan etki ve katkıları çerçevesinde ele alınmıştır. Bu kapsamındaki teknolojik, kültürel, sanatsal olaylar ve toplumsal yansımaları birbirleriyle karşılaştırmalı olarak bağlamsal bir yaklaşımla irdelenmiştir. Grafik anlatım dilinin gelişim ve değişimi baz alınarak seçilmiş sosyolojik, kültürel, teknolojik ve sanatsal olay ve olgular grafik tasarıma ve anlatım diline etki ve katkıları kapsamında sınırlandırılmıştır.

Küreselleşme olgusu, dönem ve kavram olarak iletişim teknolojilerine etkisi ile sınırlanarak incelenmiştir. Melezleşme kavramı ise sadece kültürel melezleşme, tanımlamaları ile, tasarım ve sanat alanlarında melez yapıt, ürün ve melez çalışma alanı olarak adlandırılan durum ve olgular kapsamında sınırlanarak çalışma kapsamına alınmıştır. Grafik tasarım ve anlatım dilinin diğer sanat ve tasarım alanlarındaki uygulama ve örneklerinden konuyla ilgili olanlar içinden yaygın olarak bilinen örneklerle sınırlanmıştır.

Bu çalışma için yararlanılan kuram ve kullanılan kavramların önemli bir bölümü kaynakça bölümünde de görüleceği gibi toplumbilim, yeni medya ve sanat alanlarında geliştirilmiştir. Bu kuram ve kavramlardan yalnızca çalışmanın konusuna hizmet eden yönleriyle yararlanılmıştır.

Ele alınan teknolojik gelişmeler ve uygulamalar grafik tasarıma etkileri oranında incelenmiştir. Çalışmanın uygulaması olarak tasarlanan hareketli grafik tasarım projesinin üretim aşaması Macintosh G5 bilgisayar, Adobe CS3 görüntü işleme programları, video kamera, ses kayıt sistemi gibi teknik yeterlilikler ile sınırlanmıştır. Proje HD (high definition) yayın standardına uygun olarak 1024x576 pixels, 72 pixel/inch ekran çözünürlüğünde tasarlanmıştır. Projede kullanılan örnek videoların büyük çoğunluğu internet ortamından elde edildiğinden, bu ortamdaki yayın standartları nedeniyle olarak küçük ve farklı boyutlarda temin edilmiştir. Bu durum da bir diğer teknik sınırlama olmuştur.

1.5. Yöntem

Betimsel nitelikte bir araştırma ile şekillendirilmiş olan çalışma, konuyla ilgili görsel ve yazılı kaynak taraması yapılmış ve daha önce geliştirilmiş kuramlardan yararlanılarak hazırlanmıştır. Araştırma süreci tarama yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Tarama modeli ile belirtilen konuyla ilgili var olan çeşitli kaynaklara başvurulmuş, konunun uzmanlarının görüşlerinden yararlanılmıştır. İlk adım olarak grafik anlatım dilinin zaman içindeki değişim noktalarından yararlanılarak tanımlama yoluna gidilmiştir. Bu dilin öncelikle tasarlandığı zaman içindeki üretim teknolojisiyle olan ilişkisi, toplumbilimsel, göstergebilimsel ve medya/iletişim kuramlarından, ilgili olanları ile yola çıkılarak kuramsal bir zemine oturtulmaya çalışılmıştır.

Gerçekleştirilen araştırma tarihsel ve toplumsal süreçlerin yorumlanmasını içermesi ve bu tür toplumsal gelişmelerin tek bir neden sonuç ilişkisiyle açıklanması mümkün olmadığından “bağlamsal/ilişkisel tarama yöntemi” uygulanmıştır. Grafik anlatım dilinin gelişen ve farklı alanlardaki uygulamalarla yeni uzantılar eklenen yapısı iletişim, medya kuramları, melezleşme kavramı yardımıyla kuramsal bir temelde incelenmiştir. Teknolojik, toplumsal, iletişimsel, kültürel ve sanatsal olayların karşılıklı etkileşimli ilişkilerinin irdelenmesi gereği, bu olaylar arasında bağlamsal bir ilişki kurma ihtiyacı adı geçen yöntemin araştırma modeli olarak seçilmesinin nedenlerinden biridir.

Grafik anlatım dilini etkileyen, değişimine neden olan sosyal, kültürel, teknolojik ve sanatsal gelişmeler belli bir zaman çizelgesi üzerinde eş zamanlı ve karşılıklı etkileri gözününde tutularak değerlendirilmeye, aralarındaki bağlamsal ilişki ortaya konarak etkilerin nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır. Bu sayede görsel iletişim tasarımı olan grafik tasarımın diğer tasarım ve sanat dallarıyla olan dirsek teması ve bunun boyutu da irdelenmiş, grafik tasarımın bir disiplin olarak melezleşen yapısının örneklerle somutlaştırılması amaçlanmıştır.

Tanımlanan yeni uzantıların sanat ve tasarım dallarında, yeni medya ve reklam uygulamaları örneklerinden oluşan bir uygulama projesiyle desteklenmiştir. Çalışmanın 2., 4., ve 5. Bölümleriyle eş zamanlı olarak tasarlanan uygulama projesinde gösterilen örnek çalışmalar vargıların somutlanması amacına hizmet etmek üzere seçilmiştir.

Konu ile ilgili terminolojinin ve kavramların bir bölümü Türkçe’de karşılıksız olduğundan, çalışma sırasında bu konuda belli güçlükler yaşanmıştır. Bu türden terimler için Türkçe literatürde göstergebilim, internet teknolojileri, yeni medya gibi konularda eserler vermiş akademisyenler tarafından önerilen karşılıklar kullanılmış, farklı önermelerde ise yaygın olan karşılık tercih edilerek kullanılmıştır.

1.6. Tanımlar

Yeni Medya: Kitle iletişim araçları olan gazete, dergi, kitap, radyo, sinema ve televizyon geleneksel medya olarak adlandırılırken, yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı ortamlara yeni medya denilmektedir. Yeni medya geleneksel medya dan üç önemli özelliği ile ayrılmaktadır; “etkileşimlilik, eşzamansızlık ve kitlesizleştirme” (Rogers, 1995; Aktaran, Geray, 2003, s.18).

Sanal Gerçeklik: Sanal Gerçeklik (VR), Bilgisayar benzetimine dayalı ortamı tam anlamıyla inandırıcı kılan devrimci bir teknolojidir. Kullanıcıyı en güçlü biçimde yönlendiren (görsel ve işitsel), bilgisayar modelinden kaynaklanan yüksek çözünürlüklü görüntü ve stereoskopik seslerle uyarılır. (Cotton B., Oliver R., 1997. s.209) Sanal gerçeklik sistemleri değişik gelişkinlik düzeylerinde olabilir.

Hareketli Grafik Tasarım (Motiongraphics): Hareketli grafik uygulamaları video veya canlandırma (animasyon) teknolojileri ile grafik figürlere hareket illüzyonu sağlamayı temel alır. Bilgisayar teknolojilerinden önce çok yüksek bütçeli film ve televizyon projelerinde kullanılan hareketli grafikler, terim olarak bilgisayarlı video işleme (editing) ve yeni teknolojilerle birlikte sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır.

Bilgisayarların yaygınlaşması ve ucuzlamasıyla birlikte Adobe After Effects, Discreet Combustion ve Apple Motion gibi programlar yardımıyla üretilen hareketli grafik uygulamaları da artmıştır. Günümüzde video, iki ve üç boyutlu animasyon, tipografi, vektörel grafikler, illüstrasyon gibi elemanları içeren bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilen hareketli grafikler bu adla tanımlanmaktadır.

Bilgi Tasarımı/ Bilgi Görselleştirme: Bilgiyi özel bir amaçla en iyi biçimde derleme ve sunma işlemi olarak tanımlanan (Cotton, B., 1995, s.105) bilgi tasarımı bilginin derlenmesi, çözümlenmesi ve alıcıya en yararlı biçimde sunulmasını kapsar. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte karmaşık bilgisayar ve programlama dillerinin kullanıcılar için anlaşılır hale gelmesi, bilgisayarda işlem yapmak, kullanıcı etkileşimi sağlamak ihtiyacı ile oluşturulan bilgisayar grafikleri ve program arayüz tasarımları da bu tanımlama altında incelenmektedir.

Hesaplanabilir Tasarım (Computational Design): Görsel tasarımcı ve sanatçıların, bilgisayar programcılarıyla birlikte ürettikleri disiplinlerarası, programlama temelindeki görselleştirme projeleri bu başlıkla tanımlanmaktadır. (Fry, B., 8 Aralık 2008)

Artırılmış/Büyütülmüş Gerçeklik (Augmented Reality): Üzerine bilgi yansıtılabilen saydam camların ya da başa takılan aygıtların kullanıldığı görüntü sistemi (Cotton, B., 1995, s.22). Günümüzde internet bağlantısı olan herhangi bir cep telefonu da bu aygıtların yerini almıştır. Aygıtlar sayesinde, kullanıcının gerçek dünyaya bakış açısını bozulmadan, yüzeye (kimi zaman gazete kağıdı) yüklenmiş kodu okunarak bilginin üç boyutlu görüntü haline gelerek görülmesi sağlamaktadır. Başlangıçta mühendislik, güvenlik ve tıp gibi alanlarda kullanılırken, uygulamanın yaygınlaşmasıyla reklam sektörü ve internet de hizmet eder hale gelmiştir.

2. BULGULAR VE YORUM

2.1. Küreselleşme

“Endüstri sonrası toplum enformasyon (bilgi) temelli bir ekonomiye dayanan bir toplumdur. Endüstri toplumunda üretim maddi mallarda ve fabrikalarda yoğunlaşırken, endüstri sonrası toplumlarda bilgiyi yaratan kullanan ve saklayan elektronik cihazlarla bilgisayarlara odaklanmıştır.” (Bozkurt; 2006, s.140) Bir yandan gelişen iletişim teknolojilerinin elektronik cihazları, (mobil telefonlar ve teknolojileri, bilgisayarlar ve yan ürünleri), diğer yandan bu cihazlar aracılığı ile saniyelerle ifade edilen çok kısa bir zaman aralığında bir kıtadan diğerine ulaşan veriler yeni çağın ürün skalasını oluşturmaya başlamıştır.

Ekonomik yapıdaki dönüşüm (maldan hizmete), yükselen yeni sınıflar (Eğitim, idare, büro; beyaz yakalılar. Bilim insanı, teknisyen, mühendis, öğretmen, tıp personeli artmıştır), bilginin artan rolü, (Yeni toplumsal oluşum, teorik bilgi temellidir) enformasyon teknolojileri (enerji teknolojisi yerini bilgi teknolojisine bırakır) küreselleşme kavramının alt başlıklarıdır. (Bell; 1973, s.32) 2000’li yılların başlarında, küresel bilgi ekonomisinin belirleyici öge olduğu bu süreç geçtiğimiz yirmibeş yıllık dönemi kapsamaktadır. Uygarlık tarihi, devrimler, dönemler açısından değerlendirildiğinde gerek kendi iç dinamiği gerekse de gelişim süreci açısından çok hızlı gelişim göstermiş küreselleşme dönemini oluşturan öğeler teknolojik, toplumsal ve kültürel açılardan incelenebilir.

Küreselleşme kavramının en çarpıcı özelliklerinden biri, olası etkilerinin çok sayıda ve çeşitli olduğu izlenimini vermesidir. John Tomlinson, küreselleşmeyi, yalın toplumsal gerçekleri oldukça aşan spekülasyonlar, varsayımlar, güçlü toplumsal imgeler ve metaforlar üretme kapasitesiyle olağanüstü doğurgan bir kavram olarak yorumlamıştır. Kavramı bir başka kavramla, karmaşık bağlantılık (complex connectivity) kavramıyla birlikte modern dünyanın ampirik bir durumu olarak ele almıştır. (Tomlinson; 2004, s.12) Tomlinson’un karmaşık bağlantılık kavramının bir

uzamı da Marshal McLuhan'ın ünlü “küresel köy” tanımlamasından yola çıkılarak açıklanabilir. Küreselleşme olgusunun içinde barındırdığı önemli metaforlardan biri olan bu durum, “mesafe” kavramını bilindik anlamının dışına çıkarmasından kaynaklanmaktadır. Küreselleşme süreci “yakınlığın” algılanma biçimini, fiziksel büyüklüğü değişmeyen dünya da metaforik olarak kökten değiştirmiştir.

Dünyanın yaşadığı bu son ekonomik, kültürel, toplumsal dönemi kavramlaştırmak için kullanılan “küreselleşme”nin çok geniş ve karmaşık bir kavram, sosyal olay olduğunun altını çizen Don Kalb, coğrafi bir gerçeklikten başka birşey olmadığına dikkat çekmekte, insanların, bilgi ve fikirlerin, para ve malların, ulusaşırı akışlarının artmasına bağlı olarak insan ve mekanların diğerleri ile aralarındaki ilişkinin çok daha artmış ve yoğunlaşmış olması durumu olarak açıklamaktadır. (Kalb; 2000, s.1) Kalb'ın bu tanımı küresel çağı oluşturan temel etkenlerden biri tanımladığımız, iletişim teknolojilerinin geldiği son noktada mekandan ve zamandan bağımsız hale gelme durumu olarak da açıklanabilir. İletişim teknolojilerindeki bu gelişmeler karasal alanın üstünde bir de sanal bir alan oluşturmuştur. Bilgisayarlar, kablolu ve kablosuz iletişim ağları, yeni nesil cep telefonları dünyayı etkileşimli, büyük bir ilişkiler yumağı haline getirmiştir.

Anthony Giddens, küreselleşmeyi uzak yerleşimleri birbirlerine, yerel oluşumların millerce öteki olaylarla biçimlendirildiği ya da bunun tam tersinin söz konusu olduğu yollarla bağlayan dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması olarak tanımlamaktadır. (Giddens; 1998, s.66) Dünya çapında yoğunlaşan toplumsal ilişkiler, “sosyal, ekonomik ve kültürel düzenlemeler içerisinde mekanın etkisinin giderek azaldığı ve bireylerin bunun farkına varma düzeylerinin arttığı süreç” (Waters; 1995, s.3) içinde gerçekleşmektedir. Bu süreç aynı zamanda yeni kültürel, politik, ekonomik, toplumsal oluşumların da geliştiği, hızla etkileşim içine girdiği bir dönem olarak tanımlanmaktadır. Sosyal bir olgu haline gelen küreselleşme etkileşim boyutu ile günlük hayatın kökten değişimine neden olmuştur.

Zygmunt Bauman bu süreçten çıkan en derin anlam için; “dünya meselelerinin belirsiz, kuralsız ve kendi başına buyruk doğasıdır” diye söz eder. (Bauman; 1999,

s.7). Sanayi devriminin ilk toplumsal etkilerine benzer şekilde toplumsal yaşamı çok yönlü olarak etkileyen küreselleşme olgusu beraberinde bilgi ekonomisini ve değişen iletişim kavramını getirmiştir. Küreselleşme ile toplumsal değişmeyi hızlandıran etmenler bilgi, teknoloji, iletişim ve ekonomi alanlarında görülmektedir. Yeni iletişim teknolojileri günümüzde dünyanın her yerindeki insanlarla kolayca haberleşmeyi, bilgiye rahatlıkla ulaşılmasını, bilginin el değiştirmesini ve hatta alınıp satılmasını kolaylaştırmaktadır bu nedenle bilgi toplumunda iletişim teknolojileri, üretim ve ekonomi açısından merkezi öneme sahip hale gelmiştir. Küreselleşme süreci ile geleneksel medya anlayışı yerini “melez” olarak tanımlanan yeni medya anlayışına bırakmış, bu çağda elektronik devrimle birlikte bilgisayar, yeni nesil cep telefonu ve internete sahip olanlar için küresel bir köyde yaşam başlamıştır.

2.2. Melezleşme Kavramı

Türk Dil Kurumu melezleşme kavramını; Bir bitki başka bir bitki türünün çiçekleriyle döllenmesi, hibritleşmek olarak tanımlanmıştır. Botanik biliminde ait bir terim olan melezleşme kültürel araştırmalar ve sosyal çalışmalarda bir benzetme olarak kullanılmaya başlamış ve sosyal bilimlerde alanında da bir kavram haline gelmiştir. Bu organik kavramın yazın diline aktarımı Mikhail Bakhtin tarafından gerçekleştirilmiştir. Bakhtin bu kavramı iki farklı “tarzın” ya da “dilin” birleştirilmesi anlamında kullanmıştır. Mikhail Bakhtin, melezleme eyleminin iki dil arasında iletişime izin vermesini vurgular ve şöyle özetler: “Yeni melezleme kavramı, farklı dilleri birbirleri ile ilgili hale getirme şeklindeki sanatsal olarak organize bir sistemdir ve ayrıca diğer dilden canlı bir imaj/imge yaratarak bir dili diğeri ile aydınlatmayı amaçlayan bir sistemdir.” (Bakhtin, Mikhail, 1981, s. 27-29)

Bakhtin’in edebiyat alanı için tanımladığı melezleşme kavramı küresel bilgi çağında pekçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Küreselleşme ile birlikte yenilenen melezleşme kavramı, farklı kültürlerin etkileşimi sonucu ortaya çıkan durumları tanımlarken aynı zamanda teknoloji, tasarım, sanat, edebiyat gibi dallardaki

etkileşimleri ve bu etkileşimler sonucu ortaya çıkan yeni türleri bir başlık altında toplamaya yarayan bir kavram haline gelmiştir.

Kültürel melezleşmenin ana fikri ters yüz olmuş, test halindeki ve pekçok hileli yan anlamlar içeren ve teorik imalardan oluşan, basit görünümlü, aldatıcı kavramlardır. John Tomlinson (Kraidy, 2005, s.1)

Melez, çok amaçlı elektronik araçları, tasarlanmış tarımsal tohumları, çift yanmalı çevre dostu arabaları ve elektrikli cihazları, Amerikan ve Japon tarzı yönetim biçimlerini harmanlayan şirketleri, çok ırklı insanları, çift vatandaşlığı, post-sömürgeci kültürleri tanımlayan kullanışlı kavram olarak ispatlanmıştır. (Weeks, 2002, s.2) Kavramın tıpkı anlamı gibi tanımladığı alanlar da geniş bir çeşitlilik göstermektedir. Robert Young ise melez kavramının sembolik açılımından söz ederek küreselleşmenin zorunlu bir sonucu olarak kültürel dönüşümlerin kaçınılmaz olduğunu altını çizmektedir. Melez, alanımızdaki sembolik kavramlardan biridir. Kültürel farklılıkların ve birleşmelerin zorunlu kutlamaları ile zamanın ruhunu yakalayan melez, küreselleşmenin tekrar eden serbest ekonomik değişimleriyle yankılanır ve tüm kültürlerin kaçınılmaz dönüşümünü varsayar. (Young, 1995, s. 6)

Küreselleşmenin doğal sonuçlarından biri olarak görülen melezleşme kavramı, kültürel alandaki yansımalarının etkileri doğrultusunda sanat ve tasarım alanlarında da pekçok proje ve eser bağlamında kullanılan bir kavram haline gelmiştir. Teknolojik gelişmeler farklı disiplinlerin birarada çalışmasını sağlarken aynı zamanda melez çalışma alanlarının da doğmasına neden olmuştur. Bunun yanısıra yeni medya kavramı da bir bölümü bilgisayarlara (bilgi-işlem) özgü işlemleri, bir bölümü ise iletişim araçlarına (haberleşme-telekomünikasyon ve yayıncılık) özgü yapıları barındıran “melez” bir medyadır. Yeni medya ile teknolojiler yakınlaşmakta; bilgi ve iletişim platformları bir araya gelerek bilişim platformunu oluşturmaktadır. Bilgisayar ile telefon, fotoğraf makinesi ile telefon birleşerek yeni cihazlara dönüşmektedir. Dolayısıyla yeni medya daha çok günümüzde geliştirilen (gelecekte de geliştirilmeye açık olan) iletişim araçlarını anlatmak için kullanılmaktadır. Yeni medyayı tanımlayan üç temel özellikten biri etkileşim boyutudur. Geleneksel medya da etkileşim ancak başka bir kanal yardımı ile sağlanırken yeni medyanın başka bir

kanala ihtiyacı yoktur. İkinci temel özellik kitlesizleştirir. Geleneksel medya her bireye aynı mesajı verirken yeni medya büyük bir kullanıcı grubu içinde bir bireyle özel iletişim kurma niteliğine sahiptir. Eş zamanlı veri transfer özelliğine rağmen eşzamansızlık yeni medyanın üçüncü temel özelliğidir. Bu sayede yeni iletişim teknolojileri birey için uygun olan bir zamanda mesaj gönderme ve alma yeteneğindedir.

Cep telefonları ve gelişen mobil uygulamaları, uydu televizyon yayınları ve elbette internet sayesinde ülkeler, diğerlerinin sinema, müzik, reklam ve benzeri kültürel üretimleriyle kendi üretimleri kadar yüzyüze ve yakın hale gelmişlerdir. Bu durumun bir sonucu olarak yeni nesiller kendi kültürel alt yapılarının yanısıra diğerleriyle de etkileşerek ortaya çıkan yepyeni fikirler ve sembollerle büyümeye başlamışlardır. İletişim ve internet teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni yazılımlar ve olanaklar, internet ortamındaki iletişim alanlarını, web arayüzlerini tasarlayan grafik tasarımcıları kullanacakları görsel elemanlar anlamında özgürleştirirken uygulama aşamasında da programcılarla birlikte çalışmaya başlamıştır. Grafik tasarımcı tıpkı basılı işlerdeki üretim aşamaları konusunda özgürleştiği gibi etkileşimli medya tasarımında da yine teknolojik gelişmelerin katkısıyla programlama (kodlama) aşamalarını bir başka uzmanlık alanına bırakarak fikir bulma ve kavram görselleştirme konularına ağırlık verecek zamanı bulmuştur. Bu yeni ortam, iletişim biçimlerinin çeşitlilik göstermesine olanak sağlayan sosyal siteler sayesinde tasarımcılar, girişimciler, programlamacılar, yazılımcılar ve pazarlama uzmanlarının birlikte yeni alanlar açmasına olanak sağlayacak bir keşifler dünyası haline gelmiştir. Tüm bu karşılıklı etkileşim ortamı birbirine benzer ve fakat farklı işlevleri olan, melez olarak tanımlanabilecek projeler üretilmesine ve eş zamanlı olarak bu projelerin hayata geçirilmesine olanak sağlamaktadır.

İnternet teknolojilerinin gelişerek sürekli kendisini yenilemesi, kullanıcı beslemeli; web 2.0, ardından semantik web; web 3.0 ve sunucular üzerinden çalışacak işletim sistemlerini kullanıcılara sunacak olan web 4.0 uygulamaları, sayısal reklam ajansları, internet pazarlama uzmanları, programlamacılar, internet girişimcileri için ortak yeni melez çalışma alanlarını da tanımlamaktadır. Web 2.0 terimini kullanarak,

ikinci nesil internetin tanımını ilk kez yapan, O'Reilly Media'nın kurucusu, Macromedia yönetim kurulu üyesi Tim O'Reilly ve Psikoloji mezunu, Apple şirketinin dünya çapındaki pazarlama stratejisinin mimarı Guy Kawasaki gibi çok yönlü uzmanlık alanlarına sahip yeni çağın yenilikçi internet girişimcileri bu teknolojilerin geliştirilmesi ve yeni melez çalışma alanlarının yaratıcıları olmuşlardır.

Melezleşme kavramı tasarım ve sanat dalları arasındaki sınırların eridiği, ortak çalışma alanlarının ortaya çıktığı küresel bilgi çağında, hem disiplinlerarası çalışmaları hem de yeni çoklu disiplinleri tanımlamaktadır. İletişim ve bilgisayar teknolojileri ile ortaya çıkan bilgi tasarımı, hesaba dayalı tasarım gibi birden fazla disiplini bünyesinde barındıran alanlar da küresel iletişim ve bilgi çağının melez tasarım alanları arasında sayılabilir.

2.3. İletişim ve Grafik Tasarım

Görsel iletişim tasarımı olarak tanımlanan grafik tasarım, iletişim kavramı ile birebir etkileşim içindedir. İletişim tarihindeki değişim etmenleri grafik tasarımında değişmesine neden olmuştur. Latince kökenli bir sözcük olan iletişim kavramının çeşitli bilim dallarında pekçok tanımlaması vardır. “İki ya da daha çok kimse arasında bir anlaşma, düşünsel açıdan bir yakınlaşma doğmasını sağlayan ve karşılıklı *konuşmaya* dayalı ilişki”, “İnsan-makina iletişimi; bir kullanıcının bilgisayarlarla diyalog kurmasını sağlayan yöntem”, “Telekominikasyon sistemiyle birbirine bağlı iki ya da daha çok abone veya merkez arasında önceden belirlenmiş uzlaşma uyarınca bilgi aktarımı”, “sibernetikçilerle bilgi işlem kuramcılarının inceledikleri iletişim, en genel anlamda bir bildirinin bir oluk aracılığıyla bildirinin oluşturulması için gerekli kodu, en azından belirli bir bölümüyle karşılıklı olarak bir verici ile bir alıcı arasındaki iletimidir.” tanımlamalardan bazılarıdır. Bu tanımlamalardan yola çıkarak iletişimi bireyler ve/veya topluluklar arasında ortak bir simgeler sistemi yardımıyla anlam ve bilgi aktarımını sağlamak olarak tanımlarsak, grafik tasarımın bu ortak simgeler sistemini geliştiren disiplin olduğunu söyleyebiliriz.

İletişimin nasıl gerçekleştiğini açıklamak amacıyla geliştirilen, günümüze dek üretilen pekçok iletişim kuramına temel olan modellerin ilkinin 1948'lerin başında iletişim bilimci Harold Laswell, iletişim sürecini KİM, KİME, HANGİ KANAL yolu ile, NE söyledi? ne ETKİ yarattı? şeklinde açıklamıştır (Laswell, 1948, s.26). Grafik tasarım, iletişim modelinin öğelerini temel alan bir strateji dahilinde, mesajın göndericiden, alıcıya en uygun kanal yolu ile ulaşmasını sağlamak işini üstlenmiştir. Mesaj, Abraham Moles tarafından; “bir repertuardan alınmış öğelerin düzenli, sınırlı bir grubudur, yazın, dilbilgisi, sentaks ve mantık kurallarına göre toplanmış göstergeler dizisidir” (Moles, 1983, s.83). diye tanımlarken; mesajı, sessel ve görsel olarak ikiye ayırmıştır. Çevreden, çeşitli kanallardan, kişiye ulaşan tüm mesajlar duyu organları yardımıyla algılanmaktadır. İletişimde etkin rol oynayan duyu organlarının başında ise görme ve işitme duyuvarı gelmektedir. Görsel iletişim tasarımı olarak bilenen grafik tasarım, iletilmek istenen mesajı, görsel bir hale getirerek iletir. Grafik tasarımcı, iletişim sürecinin mümkün olan en kısa zaman içinde gerçekleşmesi amacıyla mesajı iletileceği kanalın karakteristiğine göre tasarlamakla yükümlüdür.

Bireyin toplumsallaşmasını sağlayan iletişim süreci, bir yandan toplumsal ilişkiler tarafından belirlenirken diğere yandan da toplumsal ilişkileri etkiler. Louis Althusser'e göre toplum; ekonomik, siyasal ve ideolojik pratiklerden oluşmaktadır. Burada pratiği Althusser, belli insan emeği ile etkilenmiş, belli üretim araçları kullanarak, belli bir ürünün iletişim süreci olarak tanımlar. (Althusser, 2002, s.38) İletişim araçları yazılı, sesli ya da görsel yapıtların dağıtımını, yayımını ya da iletimini sağlayan her tür teknikten oluşur. Yaşadığı çevredeki nesne, olay ve olgularla ilgili bilgi veren, değişimlerden haberdar eden, aynı olgular, nesnelere sorunlar karşısında benzer tepkiler verip, tüm bu süreçleri birbirine sürekli bildiren insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce, duygu bildirişimleri ise iletişim sürecini oluşturur. İletişimin tarihsel süreci incelendiğinde görülmüştür ki iletişim kanalları, ulaştırılmak istenen mesajların nitelik ve nicelikleri geliştikçe alıcı konumdaki insanın algılama ve etkileşim düzeyi de gelişmekte ve hızlanmaktadır.

Basın, bilgisayar, videogram, haberleşme uyduları, telli dağıtım hatları, videografi, hertz dalgalarıyla radyo ve televizyon bu teknikler arasındadır. Radyo, televizyon, sinema, afiş gibi iletişim araçları aynı zamanda her çeşit mesajın az veya çok geniş ve ayrışik bir topluluk içerisinde yayılmasını sağlayan kitle iletişim araçlarındandır. Kitle iletişimi olgusu ile bu araçlar kullanılmakta ve bu araçlar aracılığıyla iletilen mesaj bu amaca uygun olarak tasarlanmaktadır.

Günümüzde ise her geçen dakika gelişen teknolojilerin güdümüyle yaşanan elektronik enformasyon çağının gereklilikleri nedeniyle iletişim biçimleri de değişmekte kendini yenilemektedir. İletişim kavramına her geçen gün eklenen yeni medya uygulamalarıyla etkileşimli olarak farklı anlamlar, açılımlar yüklenmektedir. McLuhan'ın "Herkes herkesle uğraşmakta, herkes herkesten heran haberdar olmakta." (McLuhan Marshall, 2005, s.16) Diyerek tanımladığı bu yeni hız çağında elektrik devresi ile tüm dünya da geçerli yeni bir "diyalog biçimi" yaratılmıştır. Bu diyalogun oluş biçiminin verdiği mesaj toplumsal, ekonomik ve siyasal olarak tümünden değişimin kendisidir. Çağdaş toplumun basılı kültürden görsel kültüre geçme süreci iletişim sanayisini de pekçok yönden etkilemiş, kurumsal ve kültürel değişimleri beraberinde getirmiştir.

Küreselleşme ile birlikte yeni iletişim teknolojilerinin geliştirilmesi ve iletişim politikalarının yeni dünya düzenine uyum sağlayacak şekilde yeniden oluşturulması kaçınılmaz olmuştur. İletişim teknolojilerinin tek bir merkezde toplandığı ve alıcı ile gönderici arasında, göndericiden alıcıya tek yönlü bir ilişkinin kurulu olduğu geleneksel medya anlayışının yerini, bireysel tercihlerin ön plana çıktığı, hem alıcı hem de gönderici konumundaki tek bir birey üzerinde yoğunlaşan yeni medya kavramı almaya başlamıştır. Yeni medyanın hedef kitlesi olan "tek birey" aynı zamanda sanayi devrimi öncesinde olduğu gibi bir cemaat üyesidir. Sanal ortamdaki bu cemaatin ortak paydaları doğum yerleri, aile ve köyleri değil (tüm coğrafi koşullardan özgürleşmiş olarak), ilgi alanları, mesleki paylaşımları, benzer müzik zevkleri gibi kültürel ortaklıklardır. Bilgi, iletişim teknolojileri sayesinde yeni

medyanın ve yeni dünya düzeninin temel paylaşım ögesi ve küresel ekonominin belirleyici unsuru haline gelmiştir.

Bilginin küresel ekonominin belirleyici ögesi haline gelmesi bilgisayar teknolojilerinin geliştirilmesiyle olmuştur. “Enformasyon yalnızca bir kavram olarak değil, bir ideoloji olarak doğuşu, bilgisayarın gelişimiyle kopmaz bir biçimde bağlantılıdır” (Kumar, K., 1995, s.20). İkinci dünya savaşı sırasında Amerika Birleşik Devletleri tarafından askeri amaçlarla kullanılmak üzere geliştirilen bilgisayar teknolojisi savaş sonrası yine Amerikan şirketlerinin dünya çapında yayılmasına hizmet etmiş, bu yeni dönemin temelini oluşturan iletişim kavramı, küresel, çokuluslu şirketlerin girişim kimliklerini tanımlamıştır.

Bilgisayar teknolojilerinin geliştirilmesi ve enformasyon çağının başlaması iletişim kuramcılar tarafından üçüncü sanayi devrimi olarak nitelendirilmiştir. “Birinci Sanayi Devrimi kas gücünü değersizleştirdi... ikincisi rutin zihinsel işi değersizleştirdi. (Vonnegut, 1969, s.19-20) Üçüncü Sanayi Devrimi insanın düşünmesini, “gerçek beyin gücünü” değersizleştirme sürecini doğurdu. İlk iki devrim buhar gücüne ve elektriğe dayalı enerji devrimleri olarak görülürse, üçüncü devrim bir enformasyon devrimi olarak tanımlanabilir. (Kumar, K. 1995, s.21) Enformasyon devriminin temelleri yüzyıllık bir süreçte atılmıştır. Telegraf, telefon, film, radyo ve televizyon ilk dönemlerde ortaya çıkan cihazlarken bilgisayar bu devrimin temel aracı olmuştur. Marshall McLuhan’ın televizyon sayesinde olacağını öngördüğü “küresel köyü” iletişim uyduları ile gerçek olmuştur. Bilgisayar, uydular, televizyon, mobil iletişim araçları ve yeni medyanın bir araya gelmesi ile dünya birleşik bir bilgi ağı haline gelmiştir. Bu aracın toplumsal etkileri ve iletişim kavramına yeni katkıları, bu kavramın yeniden tanımlanması gerekliliğini de beraberinde getirmiştir.

Warren Weaver ve Claude Shannon’a ait bilgi kaynağı, iletili, iletim kanalı, alıcı ve hedeften oluşan 5 ögeli iletişim modeli elektronik mesajların iletili aracılığıyla elektrik enerjisine dönüşerek alıcı tarafından anlaşılır bir dile çevrilmesi durumu ile birlikte kaynak, şifreleyici, mesaj, kanal, şifre çözücü ve alıcıdan oluşan 6 ögeli

modele dönüşmüştür. 20. Yüzyıl sonlarında iletişim üzerine yapılan araştırmalar daha çok; kitle iletişim sanayileri, bu sanayileri yönlendirenler ve onların iletişimin hedefi olan kişiler üzerindeki etkileri, etkileyici iletişim ve teknolojinin ikna amacıyla kullanımı, bilgi aktarma aracı olarak kişiler arasındaki iletişim süreçleri, kişiler arasındaki sözlü, sözsüz (ve belki duyudışı) iletişim dinamiği, değişik iletişim türlerinin algılanışı, iletişim teknolojisinin okuldaki ve okul dışındaki eğitimi de kapsayan toplumsal amaçlarla ve sanatta kullanılması, sanatta modern iletişim teknolojilerinin kullanılmasına yönelik eleştiriler gibi konular üzerine yoğunlaşmıştır.

Her ortam (medium), insan beynini değişik biçimde etkiler. Marshal McLuhan tarafından sıcak ve soğuk aygıtlar olarak tanımlanan medya, Robert J. Cavalier tarafından, “dikkatimizi büyük ölçüde uyandıran yazı, dışardan gelen duyuşsal uyarıyı göz önünde bulundurabilir. Radyo daha çok heyecanı harekete geçirir. Sinemanın dev boyutlu ekranı sayesinde bakış görüntüyü işler, eşeler. Televizyon ise ortak bir yönetme stresi uyandırma gücü edinir. Televizyon izleyicisi tamamen edilgen sinema izleyicisinden daha çok görüntüye egemen olsa bile, televizyon bilinçliden çok bilinçsizliğe yönelir” (Cavalier, J., 2004, s.235) diye yorumlanmıştır. Görsel ve işitsel mesajlar aynı zamanda sunuldukları medyanın niteliklerine göre biçimlenirler. Aynı mesaj farklı medya için farklı şekillerde tasarlanmak durumundadır.

Sözlü, yazılı ve görüntülü iletişim araçları teknolojileriyle, toplumların iletişim ve bilgi alma gereksinimleri karşılıklı olarak birbirini etkilemiştir. Yeni teknolojilerle donatılmış iletişim araçları yeni mecraları oluşturmuştur. (Karamustafa, Sadık, Sanatta Yeterlik Tezi, 2003, s.41) Yeni mecralar yapıları gereği ilettikleri mesajı yeniden biçimlendirerek izleyiciye sunarlar. Bu durum aynı mesajın farklı mecralar için farklı şekillerde tasarlanmasını gerekliliğini de beraberinde getirir. İletişim kavramının gelişen enformasyon teknolojileri ile değişim ve dönüşümü iletişim tasarımı yapan grafik tasarımın da benzer şekilde değişmesine ve dönüşmesine neden olmaktadır.

1960’larda grafik tasarım iletişim problemleri çözmek için yanısıra, güncel ve ön planda olması nedeniyle moda gibi popüler bir alan olarak görülmeğe başlanmıştır. Grafik tasarım görsel yapısı nedeniyle moda olarak görülse de onun tarzını etkileyen, belirleyen faktörler teknoloji, toplum ve iletişim alanındaki gelişmelere kadar pek çok farklı değişkenden oluşmaktadır. Grafik tasarım sadece görsel değil aynı zamanda sözseldir. Bu dönemde reklam analizine başlayan Marshall McLuhan “ortam mesajdır” (medium is the message) kavramını geliştirmiş, toplum her zaman, iletişimin içeriğinden daha çok iletişim yapan ortamların (medya) doğasına göre şekillendirilir söylemini öne sürmüştür. McLuhan’a göre Gutenberg ile başlayan geleneksel dizgi makinaları neredeyse ölmüştür ve mekanik çağa aittir. Yeni olan ise elektronik çağdır ve bütün dünyayı küresel bir köy haline getirecektir. McLuhan’ın bu tartışmalı kuramı teknolojik gelişmelerle politik değişim arasındaki kesişmeyi farketmesi temeline dayanmaktadır. Baskı teknolojilerinin başarısıyla profesyonel olarak tanımlanabilen grafik tasarımcılar, tasarladıkları ürünlerin açık içeriğinin sağladığından daha fazla iletişime neden olduğunun farkına vardıklarında teknolojik değişimlerin etkilerini de daha iyi hissedebileceklerdir. Fotoğraf öncelikle görüntü yaratan bir ortam olarak sonrasında harf aralıklarına getirdiği özgürlükle (metal matbaa harfleriyle yapılması imkansız olan) dizgi ortamı olarak temel bir yenilik olmuştur. 1980’lerde grafik tasarımcılar tarafından kullanılmaya başlanacak olan bilgisayarlar ise hızlı ve seri olarak bilgileri depolayacak yeni ortam haline gelmişlerdir.

Küreselleşme ve bilgi çağı, gelişen iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile değişen iletişim kavramı ve sürecinin grafik tasarımcının niteliklerini de değiştirdiğini söyleyen Chris Pullman, grafik tasarımın köklerinin dilde olmasının onun benzersizliğinin nedeni olduğunu, grafik iletişimin ise sözcüklerin ve resimlerin dile ve dilin kültürel kontekstine bağlı bir mesajı taşıyan etkileşimine dayalı olduğunu belirtmektedir. (Pullman, C. 2007, s.16) Son on yıllık süre içinde grafik tasarım disiplininin kökten değişimlere uğradığını söyleyen Pullman, grafik tasarımın artık geçmişteki gibi düz, durağan, iki boyutlu olmadığını çoğulcu ve melez bir medyayı içerdiğinden sadece görsellikle değil, çeşitli duyularla ilgili daha çok dört boyutlu bir disipline dönüştüğünün altını çizmektedir.

2.4. Sanayi Devrimi ve Sonrasında Grafik Tasarım

Sanayi devrimi, tüm toplumsal olaylarda olduğu gibi günlük yaşam üzerinde çok yönlü köklü değişimlere neden olmuştur. Devrimin getirileri toplumsal yaşam alışkanlıklarını, gelenekleri tamamen değiştirmiş, makineleşme ile birlikte el sanatlarını günlük hayattan uzaklaştırmıştır. İş, makineleşme ve fabrika sistemi sayesinde zenginleşen orta sınıf, aristokrasinin hakimiyetini yıkmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte gelişen çoğaltım teknolojileri insanların öğrenme, algılama süreçleri üzerinde de önemli değişikliklere neden olmuştur.

Sanayi devrimi ve sonrasında üretim teknolojilerinin gelişmesi ve mekanizasyon, savaşlar, göç, yeni sanat akımlarının ortaya çıkması gibi tüm toplumsal, ekonomik, teknolojik ve kültürel olaylar günlük hayatın organik bir parçası olan grafik tasarımı ve anlatım dilini etkilemiş, yeni öğeler katarak değişmesine neden olmuştur. Taşımacılık ve iletişim alanlarındaki gelişmeler insanların farklı kültürlerle etkileşimini artırmış, bu etkileşim yine sanat ve tasarım alanlarında yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

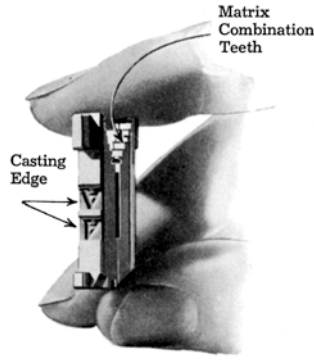
İngiltere’de başlayan sanayi devrimi, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimlere yol açmış, enerji, tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişin itici gücü olmuştur. 1780’lerde James Watt’ın geliştirdiği buhar makinaları mekanik üretim sürecini başlatmış, teknolojinin kitlesel üretimde kullanılması ürünlerdeki maliyetleri düşürmüştür. (Becer, 1999, s. 96). Bu dönemde teknolojinin üretimde kullanılmasıyla ürün, ona duyulan ihtiyacın, doğal ve estetik değerlerin önüne geçmiştir. Bu durum ve sanayi devriminin günlük hayat üzerindeki etkisi önemli tartışmaların ve toplumsal değişimin kaynağı haline gelmiştir.

Kumaş ve ağaç baskı sistemlerini temel alan ilk baskı makinası 1439 civarında Johann Gutenberg tarafından, Almanya’da geliştirildi. Gutenberg’in bu icadından çok önce, Pi Sheng, Çin’de ilk hareketli ahşap harflerden oluşan baskı sistemini geliştirmiştir. Ağaç, baskı sırasında kolayca deforme olduğundan baskı işlemleri çok

uzun süreli, ustalık ve emek gerektiren, küçük harflerin baskısına olanak tanımayan zahmetli bir iş olmuştur.

Kuyumcu bir aileden gelen Alman Johannes Genfleisch (Gutenberg) ağaç baskı tekniğinin güçlüklerini sert metal zemine her tipografik işareti oyarak, oyukları daha yumuşak bir metal kalıba geçirmiş ve içine kurşun, kalay, intimon alaşımı akıtma yoluyla hurufat denen kurşun harflerin elde edildiği sistemi geliştirmiştir (Labarre, 1995, s.16). Baskı (printing), mürekkeple kaplı yüzeyin üzerindeki imgelerin, baskı (press) uygulanarak istenilen ortama (kağıt, kumaş gibi) transfer edilmesi mantığı ile çalışan mekanik sistem sayesinde gerçekleşmiştir. Gutenberg'in geliştirdiği makina modern hareketli harflerin yeni formatta kullanılmasını sağlamış ve 20. Yüzyılın önemli keşiflerinden biri olan plastiğin baskı teknolojisinde kullanılmasıyla ortaya çıkan ofset baskı sistemi geliştirilinceye kadar yaygın olarak kullanılmıştır.

Linotype ve daha sonra geliştirilen Monotype dizgi makinaları yine Gutenberg'in kullandığı hareketli harf teknolojisine dayalı olarak, 1800'lerin sonunda ortaya çıkmışlardır. Bu makinalar sayesinde tek tek elle dizilen harfler makinalar tarafından satır (line of type) halinde biraraya getirilmeye başlanmıştır. Linotype makinaların ayırt edici özelliği olan satır halindeki yazılar "matrices" adı verilen negatif kalıplar sayesinde dizilmekte, her matraste yazı karakterinin tek bir harfinin düz (plain) ve yatık (italic) olmak üzere iki tarzı matriksin bir tarafına kazınmış olarak bulunmaktadır. Linotype dizgi makinalarından sonra geliştirilen Monotype makinalar ise dizgi süresini daha da hızlandırıp kısaltmış ve bu durum da yayıncılığın gelişmesini sağlamıştır. Matriks içine yerleştirilmiş sıcak metal şeritten harfları basan Monotype makinalarda Linotype makinaların aksine yanlış dizgileri tek tek basılan harfleri çıkararak veya ekleme yaparak düzeltmek mümkün hale gelmiştir.



Resim 2. Linotype Matriksi
(Koning Paul, Linotype Machine Principles, 1940, s. 5)

Baskı teknolojileriyle birlikte insan hafızasının yerini kağıt ve kalem alırken evlerdeki kütüphanelere taşınan kitaplar daha öncesinde aranan ve belleklere kazınmış olan bilgiyi yanbaşlarına getirmiştir. Bu önemli değişim aynı zamanda insanların dünyayı algılayış biçimlerinde de köklü değişimlere neden olmuştur. Platon'un balmumu metaforuyla tanımladığı insan belleği çoğaltım teknolojileri sayesinde imgelerle dolmaya başlamıştır. Rudolf Arnheim, imgelerin resimler, simgeler ya da sadece gösterge olarak kullanılabildiklerinden söz eder. Bir imge çoğu kez bu üç işlevini üçünü birden yerine getirir. (Arnheim, 2007, s.157-158) Üretim teknolojilerinin gelişmesiyle hız kazanan iletişim dünyasında grafik tasarım da mesajların, fikirlerin imgeler aracılığıyla insanlara ulaşmasını sağlamak görevini üstlenmiştir. Grafik tasarımcının yarattığı görsel bilgi, fikir ne kadar güçlüyse hedef kitlenin zihninde yarattığı imge ve imgenin etkisi de o kadar kalıcı ve güçlü olmuştur. Fotoğrafın bulunması grafik imge üretiminde köklü değişimlerin başlangıcı olmuştur.

Fotoğraf teknolojisi ışık ve ışığın yayılması gibi fizik kurallarını temel alır. Tamamen kapalı bir kutunun bir kenar ortayından açılan iğne deliğinden giren ışığın, delikli tarafın tam karşısında deliğin baktığı tarafın görüntüsünü oluşturmasından yola çıkarak bu görüntüyü sabitlemek mantığı ile fotoğraf teknolojisinin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. (Kılıç, 2008, s.53) Yüzlerce yıl boyunca pekçok bilim adamınının ışıkla, ışığın yayılma mantığıyla ilgili yaptıkları çalışmalar, sanayi

devriminin ve çoğaltma teknolojilerinin getirileri ile fotoğrafın bulunuşuna temel oluşturmuştur.

Fransız Joseph Nicephore Niepce, o dönemin çoğaltım teknolojisi olan taşbaskı tekniğinden yola çıkarak yeni bir resmetme tekniği geliştirmeye çalışmıştır. Niepce, 1700'lü yıllarda ışığa duyarlı maddeleri kullanarak yüzey üzerinde görüntü üretme çalışmaları yapan Thomas Wedgwood'un denemeleri mantığıyla taşın üzerine çizim yapmadan, hazır desenleri ve görüntüleri yüzeyi ışığa duyarlı hale getirerek pozlamayı başarmıştır. Niepce daha sonra Wedgwood'un yöntemini karanlık kutu ile birleştirerek kopyalamak yerine görüntü kayıt etmeye yönelmiştir. Karanlık kutunun içine optik yoluyla daha çok ışık girmesini sağlamış hem de merceğin üzerine takılı olduğu bir tüp aracılığıyla görüntünün boyut olarak büyüklüğünü düzenlemeye yönelmiştir (Kılıç, 2008, s.70). Bu sayede yüzey üzerine görüntü kaydetmeyi başaran Niepce'nin elde ettiği görüntü, ışığın duyarlı yüzey üzerindeki etkisi nedeniyle kayıt edilen görüntünün negatifini oluşturmuştur. Daha sonra çeşitli kimyasalları farklı yüzeylerde deneyerek negatif görüntünün pozitifini elde etmeyi başarmıştır.

Elle çizim yaparak çoğaltma yoluna gidilirken fotoğrafın bulunuşuyla ilk kez insan elinin yerini bir makina almıştır. Fotografik görüntünün elde edilmesiyle birlikte yepyeni bir görsel anlatım dili doğmuştur. Fotoğraf öncesi, kamera obscura ve çizim teknolojileri doğanın nesnel olarak yeniden üretilmesini sağlarken, bilimsel (kimya) ve teknolojik bir takım gelişmeler güdümüyle ortaya çıkan fotoğraf doğanın analogik bir kopyası olarak nitelendirilmiştir. Fotoğraf makinası, bir yandan işlevi sayesinde insan elinin uzantısı olurken, görüntünün olduğu gibi kopyalanması mantığı nedeniyle de insan gözünün/belleğinin bir uzantısı haline gelmiştir. Fotoğrafın biçimsel olarak oluşumu ve ardından içeriğinin geliştirmesi, kopya edenden daha çok onu farklı biçimlerde görmeyi ve algılamayı sağlayan gelişmeler tanımlanmaktadır.

Fotoğrafın resmi bulunuşu 7 ocak 1839'da Fransal Bilimler Akademisinde açıklanmıştır. La Gazette de France gazetesinde güzel sanatların bu yeni buluştan nasıl etkileneceği tartışılmış, teknik yetersizlikleri sıralanmıştır (Hepdinçler, 2003, s.2).

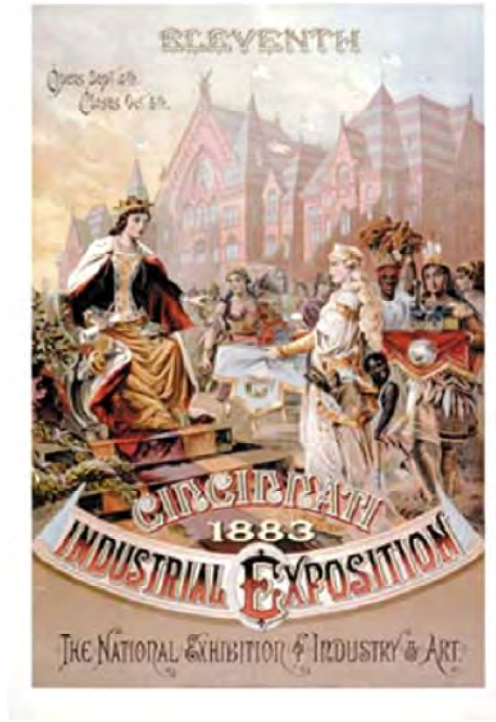
“Hareket halindeki doğa kendini üretmez, ya da bunu gerçekleştirebilse bile büyük zorluklarla meydana getirir. Bulvar görüntüsünde hareket edenler ya da yürüyenler görüntülenememiştir. Bir ahır önünde duran atların görüntüsünde atlardan biri hareket etmiş ve kafasız olarak görüntülenmiştir... Ölü bir örümceğin solar mikroskopundan anatomisi üzerinde çalışmanıza izin verecek kalitede ayrıntıları ile görüntülenmesi, Gezginlerin bir kaç frank karşılığı edinebilecekleri bu araç ile dünyanın en güzel anıtlarını Fransa'ya taşıyabilmesi” (Newhall,1980, s.18)

Eadwerd Muybridge adlı fotoğrafçının yürüyen bir atın fotoğraflarını düzenli aralıklarla çekme denemeleri, zemberek ve lastik bantlar yardımıyla fotoğraf makinası örtücülerinin hızla kapanmasını sağlayan sistemi geliştirmesiyle hızlı yürüyen bir atın adımlarının sekanslar haline görüntülenmesi ile sonuçlanmıştır. Böylece 1883'te Eadwerd Muybridge “The Horse in Motion” adlı çalışmasıyla fotoğrafın grafik imajı zaman ve mekan ilişkisiyle birlikte kayıt edebildiğini ispatlamıştır (Meggs, 1998, s.144). Hareketli görüntü fotoğrafının keşif mantığı; değişen ışığın geçişi ile oluşan devinimsel (kinetic) ortamın, insan gözü aracılığıyla birleştirilmesi ile görüntünün devamlılığının sağlanması fikri üzerine oturtulmuştur. Hareketli grafik imgenin bir yandan tek kareye sabitlenmesi diğer yandan sekanslar halinde dizilmesiyle görüntünün devamlılığının sağlanması önemli bir anlatım dilinin de keşfi anlamına gelmektedir. Işığa duyarlı kağıt üzerine kalıcı görüntü oluşturma konusundaki başarılı denemeleriyle William Henry Fox Talbot gibi 19. Yüzyıl keşifleri, Mathew Brady gibi belgeselciler, Julia Margaret Cameron gibi fotoğrafçı, görsel şairler fotoğraf alanına sağladıkları katkılarla aynı zamanda grafik tasarım ve görsel anlatım dili üzerinde de toplu etkiler yaratmışlardır.



Resim 3. Eadweard Muybridge, The Horse in Motion, 1883
 (Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, 1998, s.144)

Gelişen teknoloji ve bunun etkisiyle değişen toplumsal yapı içinde grafik tasarım da, gelişen medyaya paralel olarak, her geçen gün daha büyük oranda insanın yaşamında yer almaya başlamıştır. Litografi teknoloji olarak, tasarımcıları tüm görsel elemanları istedikleri biçim, konum ve renklerde kullanabilme özgürlüğüne kavuşturmuş, aynı zamanda, çok renkli taş baskı tekniği olarak bir grafik üslup, anlatım dili haline dönüşmüştür. Litografinin temel ilkesi olan yağ ile suyun karışmaması durumu daha sonraları ofset baskı teknolojisinin de çıkış noktası olmuştur. Düzgün yüzeyli taş yağ esaslı mürekkep veya füzüle uygulanan resim ve yazılar, taş yüzeyinin zınc ve su ile ıslatılması ve yine yağ esaslı bir mürekkep merdane ile taşta uygulanması mantığı ile çalışmaktadır. Resim ve yazıların olduğu yerlere tutunan mürekkep, baskı yapılarak kağıda aktarılmaktadır. Litografi yöntemi ile elde edilen çok renkli baskılar grafik bir tarz haline gelmiş, bu durum Linotype ve monotype teknolojileri öncesi zahmetli üretim süreci gerektiren tipografi ile basılan afişlerin yerini renkli taşbaskı afişlerin almasına neden olmuştur. Baskı, çoğaltım teknolojilerindeki gelişmeler yenilikçi bir estetik anlayışı ile işlevin birleştirilmesini sağlamıştır.

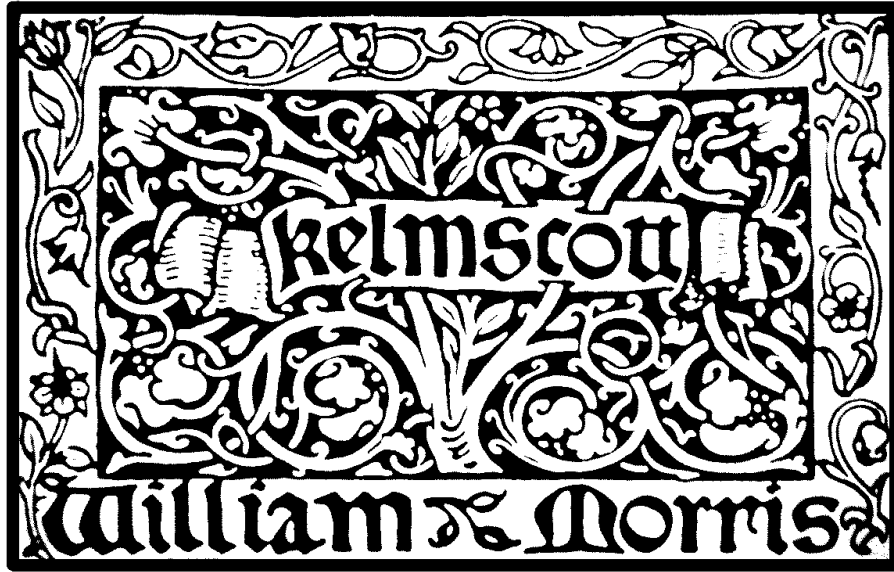


Resim 4- Cincinnati'de Düzenlenen Sanayi Fuarı Litografi ile çoğaltılmış Afişi, 1883
(Kongre Kütüphanesi, Washington D.C., <http://www.britannica.com/>, 9 Mayıs 2008)



Resim 5- Litografi ile üretilmiş 19. Yüzyıl ambalaj tasarımları, Philip B. Meggs Koleksiyonu
(Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, 1998, s.151)

Üretim teknolojilerinin gelişmesiyle eğitim yaygınlaşmış, makinalaşmanın getirdiği seri üretim, yayımların, kitapların artmasına neden olmuştur. Sanayi devrimi ile seri imalat ürünlerinin yaygınlaşması ve el sanatlarının işlevinin ortadan kalkmasıyla oluşan estetikten yoksun ortam dönemin bazı sanatçıların tepkilerine neden olmuş, ortaçağ anlayışı temelinde sanat ile el sanatları arasındaki etkileşimi yeniden oluşturmaya yönelik, aynı zamanda modern sanat akımlarının da temelini oluşturan yeni akımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu akımların başında 1800'lerde ortaya çıkan, William Morris'in öncülüğünde kurulan Arts&Crafts hareketi gelmiştir. Morris, kurduğu Kelmscott Basımevinde kendi tasarladığı gotik dönemin izlerini taşıyan yazı karakterleriyle kitaplar üretmiş, bu sayede özlem duyduğu geçmiş dönemleri bulunduğu çağın teknolojisiyle yeniden yorumlayarak görselleştirmiştir. Bu dönemde font tasarımcısı Frederic Goudy ve kitap tasarımcısı Bruce Rogers gibi ünlü isimler Kelmscott Basımevinde eserler vermişlerdir.



Resim 6- William Morris tarafından Kelmscott Basımevi için tasarlanmış logo
(Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Third Edition, 1998, s.167)



Resim 7- T.J. Arts&Crafts tarzında hazırlanmış, İncil için sayfa tasarımı. Cobden-Sanderson ve Emery Walker tarafından Kelmscott Basımevi'nde basılmıştır.
 (Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Third Edition, 1998, s.170)

Dekoratif bir tarzı olan Art Nouveau, mimari, iç mimari, moda, mobilya, mekan tasarımı, endüstri tasarımı ve grafik tasarım gibi pekçok alanda etkili ürünler vermiştir. Viktorya döneminin sonunda ortaya çıkan bu tarzın temel öğelerini çiçek motifleri, organik biçimler, yuvarlak çizgilerin tekrarı oluşturmuştur. Art Nouveau döneminin grafik tasarımı sıklıkla Japon ukiyo-e ahşap baskılarındaki soyut şekillerden, dışhat çizgilerinden ve düz yüzey uygulamalarından ilham almıştır.



Resim 8- Japon ukiyo-e tarzındaki ağaç baskı, Katsushika Hokusai,. Sabahın erken ışıkları altındaki Fuji dağını betimlemektedir. (1830-32)

(Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Third Edition, 1998, s.170)

Avrupa'daki sanatçıların Japonya'daki sanatçılardan etkilenmeleri 19. Yüzyılın ikinci yarısında doğu batı arasında gelişen iletişim ve ticaret olanakları sayesinde gerçekleşmiştir. Henri de Toulouse-Lautrec tarafından 1891'de tasarlanmış olan Moulin Rouge afişi, La Goulue, bu tarza güzel bir örnek oluşturmaktadır. Afişteki tarz basitleştirilmiş sembolik şekillerle dinamik uzamsal form ilişkileri, anlamlı ve duyguları serbestçe dile getiren imgeler üzerine kurulmuştur. Bu dönemde, sanayi devrimi sonrası ekonomik, teknolojik, kültürel değişimlerin getirileriyle Henri de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Will Bradley, Henry van de Velde gibi pekçok önemli isim grafik tasarım tarihinde yeralan çalışmalara imza atmıştır.



Resim 9- La Goulue Afiş, Henri de Toulouse-Lautrec (1891)
(Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Third Edition, 1998, s.191)

20. yüzyılın başlarında grafik tasarım estetik, reklam ve kurumsal tasarımlar dışında 1. Dünya savaşı sırasında afişler ve diğer basılı malzemelerde propaganda aracı olarak da önemli bir rol oynamıştır. Renkli baskı teknolojilerinin getirdiği avantajlarla hükümetler afiş tasarımlarını savaş fonlarına katkı sağlamak, düşmanın ne kadar kötü olduğunu göstermek, orduya gönüllü asker toplamak ve sivillerin moralini yüksek tutmak gibi amaçlar için kullanmışlardır. Müttefikler, dergi illüstratörleri tarafından gerçekçi öykülerin illüstre edildiği propaganda afişleri tasarlarken Almanlar 1900'lerin başında ortaya çıkmış olan Plakatstil tarzı kullanmışlardır. Bu iki tür arasındaki farkları Alman tasarımcı Gipkens ile Amerikan illüstratör James Montgomery Flagg tarafından 1917 yılında yapılan afişlerde

görmek mümkündür. Gipkens konuyu işaret ve sembolleri düz bir renklerle birleştirerek görselleştirirken, Flagg, kalın harflerle tasarladığı afişinde alegorik olarak kullandığı gerçekçi portresi ile potansiyel gönüllü askere çekici gelme amacındadır. İki afiş arasındaki fark aynı zamanda iki ülkedeki grafik tasarım tarzı arasındaki büyük kontrastı da göstermektedir.

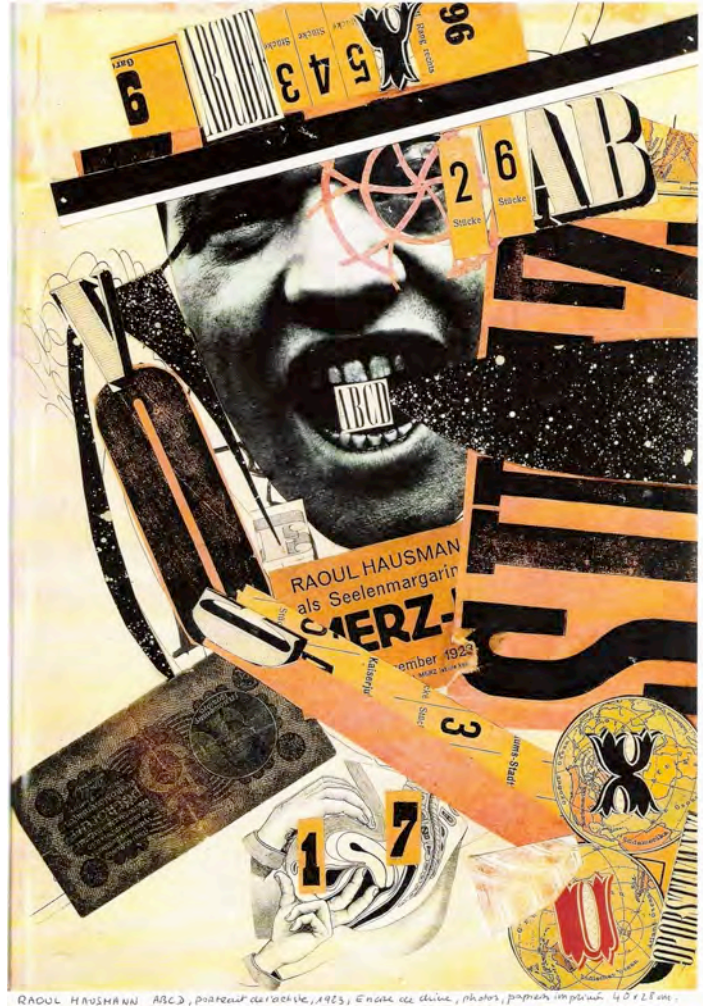


Resim 10- I. Dünya Savaşı sırasında Julius Gipkens tarafından tasarlanmış, Alman Hava Kuvvetlerinin gücünü sembolik Alman kartülü ile imgeyelen afiş (sol),

1917’de James Montgomery Flagg tarafından tasarlanmış Amerikalıları gönüllü askerliğe davet eden propaganda afişi (sağ)

(Meggs, Philip B., A History of Graphic Design, Third Edition, 1998, s.252)

1918’de Dada’nın ortaya çıkmasıyla deforme edilmiş görüntüler, geleneksel sanata karşı olan protest yaklaşımın görsel dili haline gelmiştir. Fotomontaj ve fotogramlar (fotograf makinası kullanılmaksızın ışığa duyarlı yüzey üzerinde oluşturulan negatif görseller) ilk kez Dada ve Yapısalcılık akımlarında keşfedilmiş, resimli baskılarla propaganda ve afişlerde fotoğrafın bütünüyle yeni bir kullanım biçimi olmuşlardır. Bu yeni tarz ve kullandığı anlatım dili sayesinde fotoğraf aynı zamanda, gerçeklikle olan ilişkisinde büyük bir esneklik kazanmıştır.



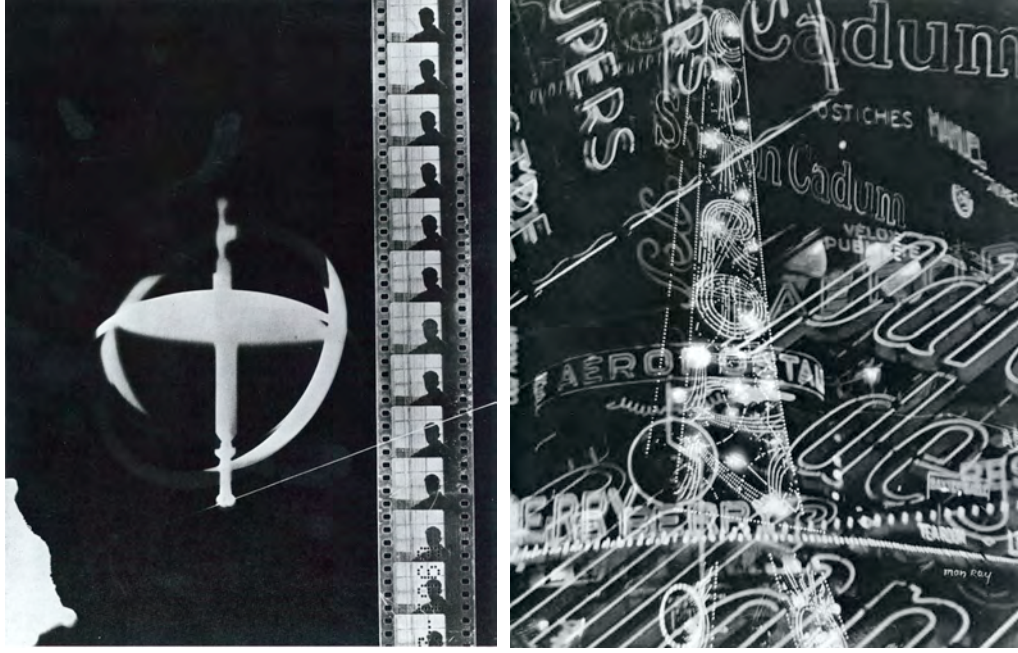
Resim 11- ABCD, Raoul Hausmann, Fotomontaj, 1923-1924, National d'Art Moderne Müzesi, Paris
(Frizot, 1998, s.430)

Laslo Moholy-Nagy yenilikçi Almanya'nın en aktif fotomontaj sanatçısı olmuştur. "Perpektif, figürlerin (insan veya hayvan) ölçeklendirilmiş varyasyonları ile oluşturulurken, bazı fotografik dekupeleri (decoupages), bütün mükemmel gerçekçilik ve üç boyutlu evren referanslarıyla, düz veya kavisli çizgilerlerle ya da renkli bir yüzeyle birleştirilmiştir" (Frizot, M., 1998, s.435). Yapısalıcı ressam, aynı zamanda Bauhaus'da öğretmenlik yaptığı sırada, fotomontajı yaptığı geometrik kompozisyonları daha az soyut hale getirmek amacıyla kullanmıştır. Moholy-Nagy, kesik parçalardan oluşan yığının basitleşmesi, perspektif görüntülerin, dokuların çoğalması ve basit yüzey üzerindeki ölçekleri, bu elemanların daha makul kullanılmasına yoğunlaşmıştır. Fotomontajla tekniği ile şiddetli şiirsel basitlik, imalı

ve saldırganlıktan uzak bir tarz yaratmış ve tüm bu anlamları grafik dile oluşturmaya çalışmıştır. Fotoğrafla oluşturulan grafik dilde, fotoğrafların kombinasyonu grafik imajların kompozisyonunu değiştirir. Bunun anlamı fotoğraf görsel gerçekleri resimlemez, ancak onları tamamen sabitler. Bu hassas ve belgesel kalite fotoğrafa, yaratılan grafik imajın ulaşılmaz olduğu etkisini izleyiciye gösterme gücünü vermektedir. Fotoğraf teknolojisi ve yapısalcı sanat akımının yansımaları sayesinde Moholy-Nagy grafik tasarımda dönüm noktası sayılacak bir görsel dil yaratmıştır.



Resim 12. László Moholy-Nagy, Gelatin silver print, 9 1/4 x 6 7/8 in., 1925
(<http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=53113>)



Resim 13. Man Ray, Rayograph (film and gyroscope), c1925 (sol), LaVille, 1931 (sağ)

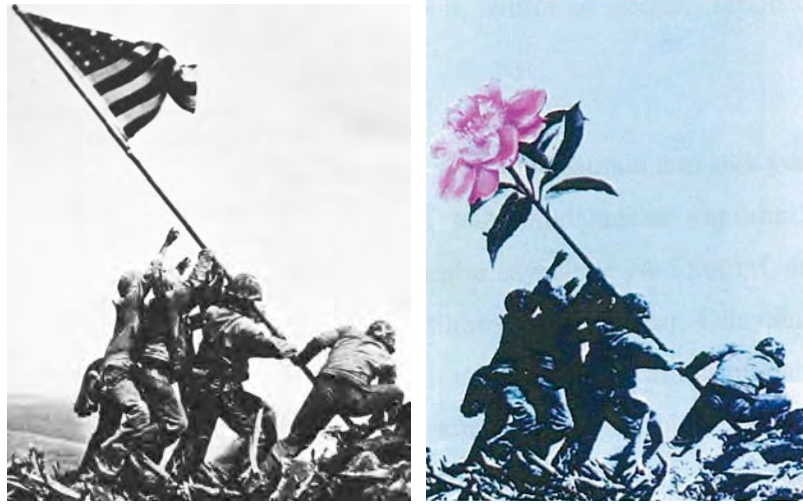
(Man Ray, 1997, s.11, s.77)

1925'te Laslo Moholy-Nagy tarafından metin bölümü çıkarılarak Bauhaus öğrencilerine gösterilen, şişirilmiş lastikler için hazırlanan reklam, reklam ve sanatsal avangart fotoğrafın başlangıçta aynı yerde tutulduğunu göstergesi olmuştur (Cavalier, Jean-Jaques, 2004, s.148-149). Reklamda resimle fotoğrafın yarışmaya başlaması ise 1920'lerde gerçekleşmiştir. Fotoğrafın reklamlarda kullanılması Amerika'daki Vanity Fair ve Vouge gibi mağazalar sayesinde olmuştur. Reklam, fotoğrafın gelişimini olumlu yönde etkilemiştir. Bir pazarlama stratejisi olarak renkli görüntünün daha çok ilgi çekmesi ve sattırması gerçeği bu yöndeki çabaları yoğunlaştırmıştır.

Yüzyıl başından beri biçimsel tasarım ilkeleri benimsenirken, iki dünya savaşı arasında, Avrupalı grafik tasarımcılar Kübizm, Yapısalcılık, De Stijl, Fütürizm, Suprematizm ve Gerçeküstücülük gibi yenilikçi akımların yeni formlarından, görsel alan düzenlemelerinden ve canlı renk kullanan yaklaşımlarından etkilenmişlerdir. Grafik tasarımcıların bu akımlardan etkilenerek geliştirdikleri anlatım dili, temel, doğal tasarım formlarından oluşmuştur. Bu etki dönemin bütün sanat dallarında Modernizmin temel biçimsel çözümlerinin yaygın olarak kullanılmasına neden olmuştur. Nazilerin 1930'larda Avrupada güçlenmesiyle Avrupadaki pekçok sanatçı,

mimar ve tasarımcı Amerikaya göç etmek zorunda kalmıştır. Göç eden sanatçı, mimar ve tasarımcılar uzmanlıkları ve eğitimci yönlerinin katkısıyla savaş sonrası Amerikan sanat ve tasarımını önemli oranda etkilemişlerdir. İkinci dünya savaşı sırasında, radyo yayınları ve propaganda filmlerine rağmen afişler birkez daha savaş propagandasında başrol oynamışlardır. Avrupa’da çeşitli akımların etkisiyle çeşitlilik gösteren grafik anlatım dili, politik gelişmeler ve ikinci dünya savaşının etkisiyle yeni kıtaya taşınmış ve bu defa savaş yeni ve etkili anlatım biçimlerinin tasarlanmasına neden olmuştur.

Gerçeğin görüntüsü olarak belge niteliği taşıyan fotoğraf ilk zamanlardan itibaren çeşitli manipülasyonlara maruz kalmıştır. Başlangıçta estetik değerler ve gerçekliğin saptanması konusunda istenen sonuçlara ulaşmak amacıyla fotoğrafçı teknik ve estetik anlamda müdahale etmiş, sonraları ise bu müdahale fotoğrafın gerçekliğini yeniden kurgulamak ve verdiği mesajı yeniden oluşturmak amacıyla yapılmıştır. Manüplasyonlarla fotoğrafın gerçekliği başka bir mesajın gerçekliğine hizmet eder hale gelmektedir. Fotoğrafın yarattığı güçlü imgeler yine fotoğraf aracılığıyla yenilenmiş, değiştirilmiştir.



Resim 14. Joe Rosenthal, ünlü Iwo Jima fotoğrafı, 1945 (sol).

Ronald ve Karen Bowen tarafından yapılmış savaş karşıtı poster, 1969 (sağ)

(www.iwojima.com/raising/flag2.gif, 18 Şubat 2008,

www.uiowa.edu/~policult/politicalphotos/vietnam1.html, 22 Şubat 2008)

Joe Ronald tarafından 1945 yılında çekilen, ikinci dünya savaşının ikonu haline gelmiş, Pulitzer ödüllü, “Raising The Flag on Iwo Jima” fotoğrafı bundan yıllar sonra manüple edilmiş, bir savaş ve zafer fotoğrafı Ronald ve Karen Bowen tarafından savaş karşıtı mesaj veren bir afişe dönüştürülmüştür. Fotografik görüntü ve tüm içeriği, renk ve göstergeler değiştirilerek yeni bir mesajın iletilmesine olanak sağlayacak biçimde tasarlanan görsel dil yardımıyla manüple edilmiştir. Iwo Jima fotoğrafının belleklerde bıraktığı imgeler yeni bir bakış açısıyla değiştirilerek, grafik bir dille yeni imgelere dönüştürülerek izleyicisine sunulmuştur.

Fotoğraf, 20. yüzyılda grafik tasarım için yeniden üretim olanağı sağlayan çok önemli bir araç haline gelmiştir. Yarım tonlu görselin dokusal ve tonal orantıları basılı kağıdın o zamana kadar olan optik görüntüsünü değiştirmiş, başka bir hale dönüştürmüştür. Yeni teknolojiler, baskı ve illüstrasyon teknolojileri de dahil olmak üzere var olanları radikal bir şekilde değiştirmiştir. Ofset baskı teknolojilerinin gelişmesi, daha sonraları bir, iki, dört, beş, altı ve sekiz renkli gibi çeşitlerinin artması ve baskı boyutlarının büyümesiyle birlikte, tasarımcılar çok daha özgür kalmış, teknolojinin getirdiği bu çeşitlilik sayesinde çok daha farklı anlatım dilleri geliştirmişlerdir.

Pop Art akımının en önemli temsilcilerinden kabul edilen Andy Warhol, seri üretimin ve seri üretim nesnelere, popüleritenin, günlük hayat izlerinin sanatsal yanlarını üzerine pek çok çalışma yapmış, ressam, tasarımcı, film yapımcısı ve yazar olarak pek çok eser vermiştir. Resimlerini serigrafi yöntemi ile yapan Warhol aynı zamanda bir Pop ikonu haline gelmiştir. Çağın üretim teknolojileri ile günlük hayatın nesnelere figür olarak kullanarak popüler kültür öğeleri haline getirip “Yeni Gerçekçilik” diye yorumladığı, bir görsel dil yaratmıştır. Andy Warhol, insanların içinde yaşadıkları dönemin medyası tarafından şekillendirilerek, dünyayı o medyanın yapısına göre algıladıklarını “İnsanlar bazen filmlerde olan şeylerin gerçek olamayacağını söylerler, aslında hayatta olanlar gerçek değil. Filmler duyguların çok güçlü ve gerçek olmasını sağlar. Yaşadığımız hayatta başımıza gelenleri ise televizyon seyrederek gibi izliyoruz. Hiçbir şey hissetmeden” (Warhol A., www.brainyquote.com, 8 Ocak 2009). sözleriyle ifade etmiştir. Valerie Solanas adlı

radikal bir feministin silahlı saldırısına uğrayan Warhol, saldırı öncesi televizyon izler gibi yaşadığını düşündüğünü ancak bu saldırıdan sonra gerçek hayatın televizyonun simülasyonu olduğundan emin olduğunu belirtmiştir.



Resim 15. Marilyn, Andy Warhol tarafından sergrafi yöntemiyle üretilmiş portre çalışması
(Honnef, K., Andy Warhol, 1991, s.15)

Artan seyahat olanakları, iletişim teknolojileri sayesinde kültürler arasındaki etkileşim daha da artmış, bu durum da tasarımcı ve sanatçıların farklı anlatım biçimleri, dilleri geliştirmesine olanak sağlamıştır. Westvaco Inspirations dergisinin, yazı ve görselleri oyuncu ve yenilikçi bir yaklaşımla tasarlayan, Bradbury Thompson'ın çalışmalarında da kültürel etkileşimin örneklerini görmek mümkündür. Thompson, ilkel sanat olarak yorumladığı mağara resimlerinden veya Afrika totemlerinden yola çıkarak oluşturduğu grafik desenleri kullanarak modern bir tasarım dili oluşturmuştur. Bu yaklaşımın örneklerinden biri de Afrika maskelerinin geometrik formlarını, harfleri biraraya getirerek oluşturduğu, Westvaco dergisi için tasarladığı tipografik kapak çalışmasıdır.

Westvaco kelimesinin harflerinden oluşan bu karmaşık düzenlemede alışılmadık tipografik düzenleme ile harfler renkli şekillere dönüşerek sanatsal bir öge haline gelmiştir. Thompson aynı zamanda teknolojinin olanaklarını, farklı biçimlerde kullanarak da yenilikçi bir grafik anlatım dili yaratmıştır. Dört renk baskı sisteminde kullanılan cyan, magenta, yellow ve black kalıplarını farklı pozisyonlarda ayrı ayrı basarak geliştirdiği bu dile ek olarak, eski kitapların kalıplarından büyütük ve alışılmadık renklerde tekrar basarak yenilikçi anlatım biçimleri elde etmiştir. Thompson'ın teknolojiyi kullanarak geliştirdiği bu yeni grafik anlatım öğeleri aynı zamanda tasarımcılara yeni ufuklar açacak denemeler niteliğinde olmuştur.



Resim 16- Bradbury Thompson tarafından, Afrika maskelerinden esinlenilerek tasarlanan, Westvaco dergi kapağı.

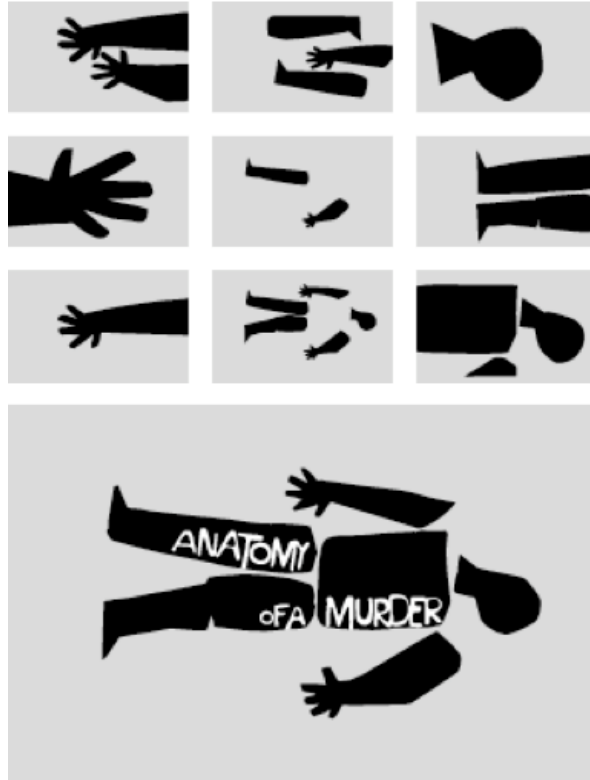
(Westvaco, 1988, Kapak, 28 Eylül 2007)

Sanat ve tasarım dallarının teknolojik gelişmelerle olan etkileşiminin örneklerinden biri de 1950'li yıllarda kitle iletişim aracı olarak ortaya çıkan televizyon olmuştur. Televizyonunun teknolojik olarak olgunlaşması I. ve II. Dünya Savaşlarının arasındaki döneme denk gelmiştir. "Uzaktaki görüntüler, sinematografin görüntüleriymiş gibi ekranlarda görünebilecek..." Telefotografin mucidi Arthur

Korn'un 1907'de Paris gazetesi L'Illustration'da söylediđi bu sözler televizyonun en az yüzyıllık bir proje olduđunun altını çizer (Barbier, Lavenir, 2001, s.257). Kitle iletişim aracı olan televizyonun ortaya çıkması, aynı zamanda tasarımcılara televizyon reklamları ve yayın grafikleri üzerinde çalışma fırsatları yaratırken, basılı medya ve grafik tasarımın rollerini de deđiştirmeye başlamıştır.

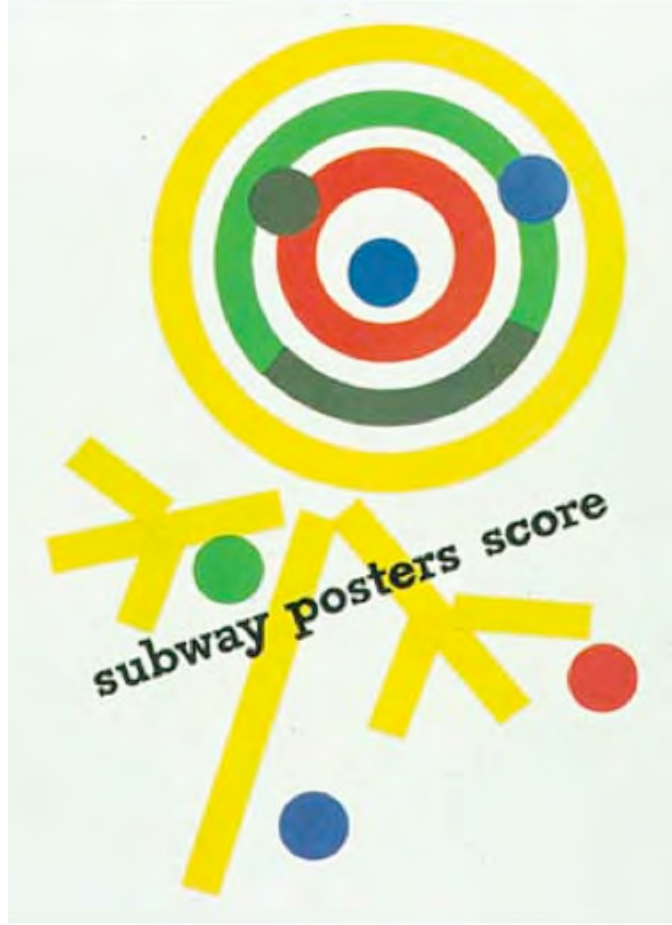
Film jenerikleri ve televizyon için dördüncü boyuttaki (zaman) hareketli grafik tasarımları (motion graphics) bu dönemde üreilmeye başlanmıştır. Böylece bir yandan önemli teknolojik bir gelişmenin toplum yaşamı üzerindeki etkileri tartışılırken diđer yandan bu yeni ortamın etkisiyle ilk kez zaman ögesinin de kullanıldıđı farklı bir grafik anlatım dili ortaya çıkmıştır.

Başlangıçta akan görüntüden oluşan film tekniđinin hareketli resim ve yazıya uygulanması temelinde tasarlanan hareketli grafiklerin ilk örnekleri ünlü tasarımcı Saul Bass tarafından verilmiştir. Bass, Otto Preminger'in 1959 yılı yapımı "Anatomy of a Murder" filmi için yaptıđı jenerikte yüzükoyun yatan bir figürü, dikkatle yönetilmiş bir sekans içinde ekrana gelen bölünmüş parçalar halinde tasarlamış, bu parçalar belli sürelerle ekranda birleşerek figürü, cesedi oluşturmuş ve jeneriđin yazı karakterleri de bu sekansın bir parçası olarak figürün üstüne yerleştirmiştir. Hareketli grafikler kullanım alanları genişledikçe kendi içinde "Main Title" olarak adlandırılan film jenerikleri, reklam, müzik klipleri gibi çeşitli kollara ayrılmıştır.



Resim 17- Saul Bass tarafından tasarlanmış, Anatomy of a Murder filmi jenerik görüntüleri
(<http://www.britannica.com/>, 16 Temmuz 2008)

Modern grafik tasarımın öncülerinden, Amerikalı tasarımcı Paul Rand, Paul Klee, Wassily Kandinsky ve Pablo Picasso'nun işlerindeki renklerin ve biçimlerin sembolik gücünü ve canlılığından etkilenerek temel geometrik formları ve renkleri kullanarak hem soyut bir figür yaratıp hem de göstermek istenen kavramı anlatabildiği bir grafik anlatım dili yaratmıştır. Paul Rand New York metrosuna reklam verilmesini sağlamak amacıyla 1947'de tasarladığı afişte temel grafik form ve renklerden oluşan soyut bir formu aynı zamanda hedeflenen mesajı iletebilir nitelikte kullanarak, potansiyel müşterilere ulaşmayı başarmıştır. Rand, görsel form ve sembollerin gücü sayesinde sıradan bir mesajı, sıradışı ve akılda kalır hale getirmiştir.



Resim 18- Paul Rand tarafından tasarlanan New York Metrosu Reklam Afiş, 1947
(<http://www.britannica.com/>, 9 Mayıs 2008)

1950'lerde Paul Rand IBM, Westinhouse, ABC televizyon kanalı ve UPS gibi küresel markalar için kurumsal imaj projeleri üretmeye yoğunlaşmıştır. Uluslararası firmaların grafik tasarım standartlarının ve iletişim ihtiyaçlarının tüm dünyaya yönelik olması gerektiğini anlaması üzerine Saul Bass, Lester Beall, Tom Geismar ve Ivan Chermayeff gibi diğer önemli isimler de kurumsal kimlik tasarımı üzerine yoğunlaşmıştır (Meggs, 1998, s.368).

İkinci Dünya Savaşı sonrası Doğu ve Batı Almanya olarak ikiye ayrılmış Almanya'da hayatta kalan önemli tasarımcılardan biri, grafik tasarımcıların 1980'lerde bile ilham aldıkları Anton Stankowski olmuştur. Savaş sonrası herbirini bir gecede tasarlayıp, ertesi gün iki renkli litografi ile ürettiği, gazetelerin her sayısı ile dağıtılan, ana fikri basitçe çizilmiş bir görsel, iki üç satırlık yazı olan ve derginin

manşetini kullanarak verdiği küçük afişler ve şirketler için özel karakterleri andıran geometrik yapıli amblemler, sembol ve logolar tasarlamıştır (Hollis, 2004, s.167). Stankowski'nin tartışmalı soyut mekanik çizimlerden oluşan metodik yaklaşımı ile grafik tasarımcılar, yeni bilimsel fikirlerden ve teknolojik gelişmelerden beslenerek bunları yansıtmayı başarmışlardır. Stankowski'nin yaklaşımı o dönemde Porche için tasarım yapan Herbert Kapitzki gibi pekçok tasarımcıyı etkilemiştir. Kapitzki, Gestalt kuramcısı Max Bill tarafından kurulan Ulm Tasarım Okulu'nda (Hochschule für Gestaltung) dışarıdan davet edilerek tasarım dersleri vermiştir. Bu okulun tüm dünyaya yayılan temel anlayışı tasarımın kendisi veya üretiminden ziyade firkin önemli olduğudur. Okul, matematiksel bir mantıkla tasarım problemleri çözmek üzerine metodlar geliştirmeyi amaçlamıştır.

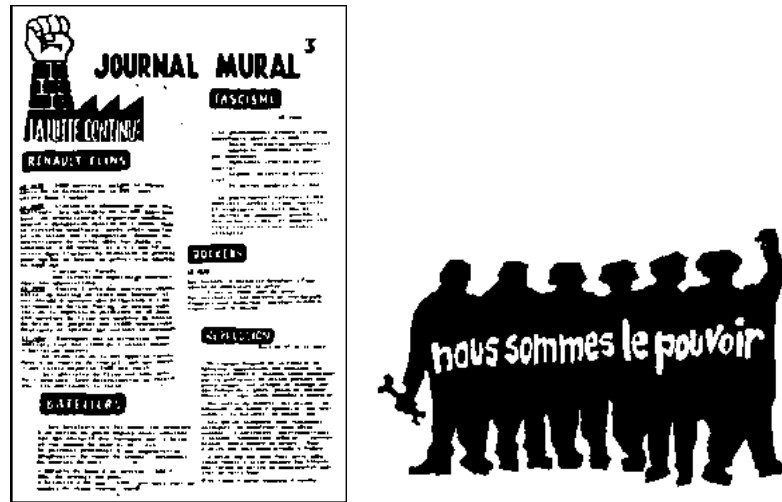
Okulun önemli katkılardan biri, görsel iletişim alanında eleştirel bir sistem ve dil geliştirme girişimleridir. Dilbilim'den aldıkları “görsel söz sanatı” fikrini, semiyotikle (göstergebilim) birlikte reklamların analizinde kullanmışlardır. Bu yaklaşımla, “Swiss” veya “International style” olarak adlandırılan dönemin önemli örneklerinden biri, Otl Aicher tarafından Lufthansa için tasarlanan kurumsal kimlik tasarımı olmuştur. Aicher firmanın reklamlarından, kullanılan fotoğrafların tarzına kadar her detayın aynı tasarım anlayışı ile tasarlanması konusunda ısrarlı olmuş, bu temiz, muntazam tarz güncellenme ihtiyacı olmaksızın uzun yıllarca kullanılmıştır.



Resim 19- Otl Aicher, Luftansa firması için kurumsal kimlik tasarım çalışması
(Hollis, 2004, s.168)

Dünya savaşlarında olduğu gibi 1968'deki savaş karşıtı hareketlerde de grafik anlatım dili öncelikli iletişim aracı olmuştur. Olayların başlangıç noktası olan

Paris'teki Güzel Sanatlar Okulu (Ecole des Beaux-Arts) öğrencilerinden Atelier Populaire ilk afişleri tasarlamıştır. Populaire'nin teknik imkanlar nedeniyle serigrafi yöntemiyle üretmesi bu afişlerin grafik dilinin de belirleyicisi olmuştur. Basit sloganları olan, propaganda silahı olarak kullanılan bu siyah beyaz işler daha sonraları pekçok eylem ve hareket için tasarlanan üçyüzden fazla grafik tasarım ürününün temeli haline gelmişlerdir. Öğrenciler bu siyah beyaz grafikleri, anlatımlarındaki basitlikten dolayı, tamamen zıt görüşte oldukları tüketici topluluğa ait karmaşık baskı sistemlerinin ürünü olan grafikleri sorgulamak için de kullanmışlardır.



Resim 20- Gazete formatında afiş ve "Güç Bizde" sloganı kullanılmış grafik imge, 1968
(Hollis, 2004, s.184)

Grafik tasarım 1960'ların sonu ve 1970'lerde, kurumsal kapitalizmin evrensel dili olan yeni logolar yaratan firmaların gittikçe daha fazla küreselleşen ve görsel tabanlı dünya da rekabet edebilme çabası ile pazarlamayla daha da yakınlaşmıştır. Modernizm ve büyük ekonomik güç birlikteliklerine karşı duyulan tepki birçok diğer sanat ve tasarım alanları gibi grafik tasarımda da alternatif yaklaşımlar aranmasına neden olmuştur. 1970'lerin sonlarında, İngiliz punk müzik grubu, Sex Pistols için Jamie Reid tarafından tasarlanmış God Save the Queen plak kapağı ile örneklenen Punk hareketi Britanya'da grafik tasarıma yeni bir yaklaşımın doğmasını sağlamıştır. Bu atılgan, kaba ve hazır yapım, anarşik tarz sadece enerjiyi ve zamanın gençlik

kültürünün hayal kırıklığına uğramış öfkesini toplamakla kalmamış aynı zamanda kasıtlı olarak modernizmin ağırbaşlı estetik zerafeti ile de dalga geçmiştir.

Düzen karşıtı olarak tanımlayabileceğimiz Punk hareketinin doğuşu sanayi devrimi sonrası kapitalist döneme, sisteme karşı duyulan toplumsal bir tepkinin sonucudur. Punk, 60'lı yıllarda savaş karşıtı, özgür aşk yanlısı olarak ortaya çıkan, toplumsal yaşam pratiklerini reddeden “çiçek çocuklar” (hippeler) oluşumuna da karşıdır. Bu hareket müzik, moda, kültür, sanat, tasarım, politika ve sosyal yaşam kalıplarının hepsine karşı duran ve hepsini reddeden felsefi boyutu olan, işçi sınıfı tabanlı bir hareket olarak ortaya çıkmıştır. Her toplumsal hareketin olduğu gibi bu hareketin de grafik tasarım disiplinine yansımaları çeşitli olmuştur. Punk kendi felsefesindeki anarşizmi grafik anlatım dili olarak da yorumlamış, örneklerini vermiştir.



Resim 21. God Save The Queen Albüm Kapağı, Jamie Reid
(www.designhistory.com, 18 Eylül 2008)

Bu dönemde grafik tasarımın ve grafik anlatım dilinin değişmesine neden olan yeni etmenler genel olarak; özenli ve rafine, bir grid esasına uygun, dekoratif unsurlardan arınmış, serifsiz fontlarla tasarlanmış Avrupa tarzı modern grafik tasarıma alternatif olarak görülen protesto grafikleri ile punk gibi yeni toplumsal hareketlerin görsel ve

düşünsel yansımaları olmuştur. Ortaya çıkan etkileşim grafik anlatım dili açısından çeşitlilik yaratmıştır. Protesto amaçlı grafik tasarımların üretilme sürecindeki zorluklardan kaynaklanan basit çözümlere rağmen bu grafiklerin etkili olması grafik tasarımcıların üretim aşamalarının sınırlayıcı özelliklerinden kurtulabileceğini de göstermiştir. Teknik sınırlılıklar sonucu ortaya çıkan grafik tasarımlar, güçlü görsel imgelerin tek renkli sunumlarıyla anlatılmak isteneni başarılı bir şekilde izleyicisine ulaştırmış, protesto grafiklerinde güçlü bir anlatım dilini yaratmıştır.

1970’lerde iş hayatının önemli bir parçası haline gelen grafik tasarım, çoğunlukla şirketlerin hatırlanmak istedikleri imajı anlatan göstergeleri tasarlamakla meşgul olmuştur. Bu dönemde, Kanada bir ülkenin bayraktan daha fazla grafik kimliği için bir sisteme ihtiyacı olduğuna karar vermiş, 1980’de ise tıpkı bir “logotype” işlevi gören bir sembole sahip ilk millet olmuştur (Hollis, 2004, s.186). Hizmet sektöründe ve ürün pazarlamasında grafik tasarımcılardan beklenen ürünün ya da şirketin özel bir anlam taşımayan, kolayca tanınabilecek ve akılda kalacak sözcük ve görsellerin oluşturulmasıydı. Amblem, logotype ve kurumsal kimlik tasarımları bu bir mantıkla gerçekleştirilirken aynı dönemde grafik tasarım, uluslararası sefer yapan uçak firmalarına yapılan kurumsal kimlik tasarımları sayesinde pazarlama alanında ilk kez uluslararası bir nitelik de kazanmıştır.

Bu ilk tasarımların tarzı güven uyandıran aynı zamanda saygın sanayi ve ticaret olgularının birleştiği bir etki oluşturmak amacını gütmektedir. Tasarımlar uluslararası nitelikleriyle grafik tasarımcılar için aynı zamanda bilgi tasarımı kavramını da gündeme getirmiştir. Grafik tasarımcılar kavramsal göstergelerle herkesin anlayabileceği görsel çözümler geliştirmek, görsel fikirler bulmak durumunda kalmışlardır. İlk kişisel bilgisayarların ortaya çıkması ise tasarımcıları baskı öncesi hazırlık aşamasındaki teknik sınırlamalardan kurtararak fikir bulma aşamasına yoğunlaşma fırsatı tanımıştır.

2.5. Elektronik Devrim ve Değişen Anlatım Biçimleri

İngiliz matematikçi ve bilgisayar uzmanı Alan Turing 1950 yılında, kendi adını verdiği testi, Turing testini tanıtan bir yazı yayınlamıştır. Test, insan, bilgisayar zekası ve iletişimin doğası ile bu üçlünün ortak potansiyel gelişimini, yapay zekaya dair varsayımları araştırmaktadır. Turing'e göre eğer bir insan sorduğu sorulara karşı aldığı cevapların insandan mı yoksa başka bir yapay zeka sisteminden mi geldiğini anlayamazsa yapay zeka yaratılmış ve işler hale getirilmiş demektir (<http://plato.stanford.edu/entries/turing-test/>, 22 Temmuz 2008). Yazı, ticari anlamda başarılı ilk elektronik bilgisayar olan UNIVAC, (sayısal (numeric) ve metinsel bilgileri aynı zamanda işleyebilen ilk bilgisayar olarak da bilinmektedir), tasarlandığı yıl yayınlanmıştır. Bu makinanın tamamlanması bilgisayar çağının gerçek başlangıcı olarak kabul edilmektedir.

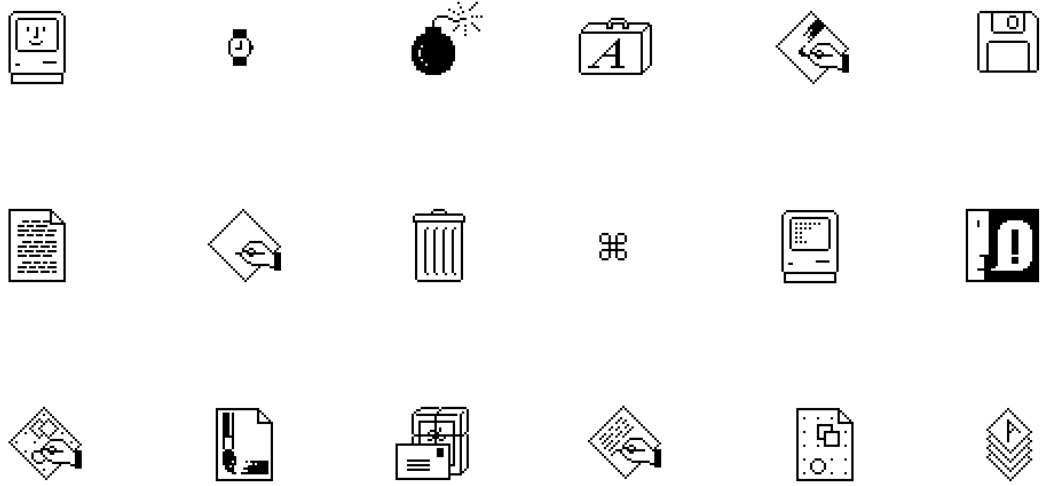
1980'lerin ortasında, Alan Turing'in çalışmasından sadece 30 yıl sonra, masaüstü yayıncılığın gelişimi ve yazılım uygulamalarının ortaya çıkmasıyla bir tasarımcı nesli, daha önce hiç yapılamamış şekilde bilgisayarda görsel manipulasyon ve üç boyutlu görsel yaratma imkanına kavuşmuştur. Bilgisayarlar, geleneksel tasarım sürecini sadece hızlandırıp kolaylaştırmakla kalmamışlar, aynı zamanda tasarımcılara bir çalışmanın, bir kavramın görselleştirme eskizlerinin sayısız alternatifini yaratma imkanı vererek, taslak çalışmalarında ve fikir geliştirme konularında yeni bir bakış açısı da kazandırmışlardır.

20. yüzyılın son çeyreğinde elektronik ve bilgisayar teknolojilerinin sersemletici hızdaki avantajları insan hayatının pekçok alanını, günlük hayatı algılayış biçimlerini, günlük yaşam alışkanlıklarını büyük bir değişim sürecine sürüklemiştir. Bu değişim, günlük hayattan, sosyal alışkanlıklara kadar geniş bir yelpazede etkili olmuştur. 20. yüzyıla kadar grafik tasarım disiplini tamamen el becerisi temelinde üretim yapmıştır. Eskizler, tasarımı görselleştirmek üzere elle çizilmiş, yazı, dizgi makinasının imkanları dahilinde elle dizilmiş, yazı denemeleri ve görseller fotografik üretim için kalın kağıtlara elle tutturularak biraraya getirilmiştir. Ancak, 1990'ların

başında sayısal bilgisayar donanım ve uygulamalarının hızlı avantajları grafik tasarımı radikal bir şekilde değişime uğratmıştır.

Bana göre grafik tasarım gittikçe daha fazla teknoloji tarafından şekillenmektedir. 90'ların başında bilgisayarlar bize yeni kodlar ve yeni görsel diller yaratma imkanı verdi. bu harika, fakat aynı zamanda aldığımız risk; kısa zaman içinde son yazılımlar yardımıyla yapılmış yaratımlarımızın bir çoğunun bir ya da iki seneden fazla yaşayamamasıdır. Hızlıca yeni bir şey meydana çıkıyor ve bunun harika olduğunu düşünüyoruz, şimdilik bunda sorun yok. Bu; grafik tasarım, tasarımcı ve bilgisayar arasındaki ilişki hala çok yeni ve daha gidilecek çok yol var demektir. Bernardo Rivavelarde (Fiell, P., 2002, s.484).

Bilgisayar programcısı Bill Atkinson ile grafik tasarımcı Susan Kare tarafından Apple Macintosh bilgisayarlar için üretilmiş MacPaint™ gibi programlar insan makine etkileşiminde devrimci rol oynamıştır. Bu etkileşim, bilgisayar programlarının karmaşık yapısı anlaşılır arayüz görsellerine dönüştürülerek sağlanmıştır. Araç ikonlarının fare veya grafik tabletle kontrol edilebilmesi tasarımcıların ve sanatçıların bilgisayar grafiklerini sezgisel bir tavırla kullanmalarına neden olmuştur. Macintosh bilgisayarların orijinal ikon setinin de yaratıcısı olan Kare, Opentype ile postscript yazı karakterlerinden önce kullanılan ilk piksel tabanlı bitmap yazı karakterlerini de tasarlamıştır. Bunlardan en çok bilineni yine Macintosh marka bilgisayarlarda ve mp3 çalar iPod'larda sıklıkla kullanılan Chicago adlı yazı karakteridir.



Resim 22- Susan Kare, Apple Macintosh bilgisayarlar için ikon seti
(http://kare.com/portfolio/03_apple_macicons.html, 12 Ekim 2008)

Monaco 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

New York 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Geneva 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Chicago 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Resim 23- Susan Kare, Apple Macintosh için font tasarımları
(http://kare.com/portfolio/05_apple_fonts.html, 12 Ekim 2008)

Adobe firması tarafından geliştirilen Postscript™ sayfa tanımlama dili sayesinde yazı ve görsel ekranda birer grafik öğesi olarak birleşmiştir. 1990'ların ortasında grafik tasarım el becerisinden bilgisayar, ekran ortamına geçiş sürecini tamamlamıştır. Sayısal makinaların tasarımcıların elindeki dizgi makinalarının yerinin almasıyla birlikte yeni ve alışılmadık yazı karakterleri ve sayfa tasarımlarının dönemi başlamıştır.

Yazı ve görsel katmanlı, bölümlere ayrılmış ve parçalı kompoze edilmiş; üstüste binmiş, çok kısa veya çok uzun yazı sütunları, değişken boyut ve ağırlıklarda yer almıştır. Bu tip yenilikçi denemeler daha çok sanat okullarında ve üniversitelerde yapılmıştır. Amerikalı grafik tasarımcı David Carson bu deneysel yaklaşımla tasarladığı dergilerle genç izleyicinin hayalgücünü yakalamaya çalışmıştır. Beach Culture, Surfer ve Ray Gun yenilikçi dergi tasarımı ve deneysel tipografi konusunda öncü sayılan Carson'ın tasarladığı dergilerden bazılarıdır.



Resim 24- David Carson tarafından, bilgisayar ortamında tasarlanan reklamlar.

(http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/images/computer/davidcarson.html, 8 Ağustos 2008)

“International Style” olarak bilinen modern tasarım akımının önemli temsilcilerinden Armin Hofmann ve Wolfgang Weingart'ın öğrencisi olan April Greiman, bu modern tarza ara vererek Kaliforniya'ya taşınmış, bilgisayarı sanatsal bir dışa vurum ve yeni görsel imgeler keşfetme aracı olarak kullanmaya başlamıştır. Sayısal iletişimin öncüsü kabul edilen Greiman çalışmalarını “Bu sadece grafik tasarım değil artık. Henüz isim vermedik.” diye tanımlamıştır. Yeni Akım (New Wave) diye adlandırılan bu yeni anlatım dili her ne kadar İsviçre Okulu'ndan öğeleri içerse de, Modernizm'in

kalıplarını altüst etmiş, aynı zamanda geçmişten gelen sanat, fotoğrafçılık, film, reklamcılık ve grafik tasarımın eklektik kültürel öğelerini bünyesine dahil etmiştir. Yeni Akım tasarımcıları modern nesnelliği, yeni bir görsel şiirsel dile dönüştürerek izleyicide tepki uyandıran bir öznellik ile değiştirmiştir (Fiell, P., Fiell C., Graphic Design for the 21st Century, s.32). April Greiman elektronik medyanın getirilerinden faydalanarak güçlü bir üç boyut kalitesini yakaladığı kompozisyonlarında, mesajı doğrudan vermek yerine katmanlarla filtreleyerek hissettirmek amacını gütmüştür.



Resim 25. Think About What You Think About Afiş, April Greiman, 2004
(<http://madeinspace.com/Cal-State-Sacramento.html>, 24 Eylül 2008)

Greiman, Apple Macintosh bilgisayar ve yazılımlarını kullanarak, görünüşte rastgele yerleştirilmiş kolaja benzer görsellerle işlerine canlandırıcı bir dirilik katarken, kodlanmış mesajlarla birlikte bir melez görsellik dili yaratmıştır. Böylece elektronik sayısallaştırılmış görselleri gösterişli bir tarzla yaratarak kullanıp, bu son teknolojilerin yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkarmıştır. Aynı zamanda onun kompozisyon ve düzenlemeye olan sınırsız sezgisel yaklaşımı tasarıma güncel kişisel bir bakış açısı getirmiştir.

Tıpkı elektrikli gitar ve synthesizer'ın keşfinin, rock'n'roll ve tekno müziğe hayat vermesi, ya da projeksiyon makinasının icadının filme hayat vermesi gibi yeni teknolojiler yeni ifadelere, anlatımlara imkan vermektedir. Aynı şekilde grafik tasarımda yeni teknolojiler; yeni iletişim yolları ve muhtemelen alışılmışın dışında, yeni gösterimlere imkan sağlamaktadır. Hideki Nakajima (Fiell, P.,2002, s.424).

1982 yılında, Rudy Vander-Lans ve Zuzana Licko tarafından, Emigre adındaki büyük formatlı grafik dergisinin yayınlanması, bilgisayar teknolojisi ile yaratılan bu yeni hareketin arkasındaki fikirleri daha geniş bir uluslararası kitleye yaymıştır. Grafik tasarıma olan katkıları ve yenilikçi yaklaşımı nedeniyle Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü, AGAI tarafından ömür boyu başarı ödülü olarak altın madalya ile onurlandırılan April Greiman, henüz başlangıç dönemlerinde internetin yaratıcı potansiyeline dikkat çekmiş, interneti yeni görsel kelime hazinesi olan yeni medya olarak tanımlamıştır.

1987 yılında Webi Keşfetme Sanatları adlı ulusal bağış kurumundan destek ve televizyon yayınları için video ve grafik üretmek amacıyla kullanılan Quantel PaintBox programı alan Grieman, Greimanski laboratuvarını kurmuştur. Kendi stüdyosunun bir şubesi gibi çalıştığı bu laboratuvarda yeni teknolojilerin ticari olmayan görsel yaratma kapasiteleri üzerine araştırmalar yapmıştır. Güney Kaliforniya Mimarlık Enstitüsü (SCI-Arc), MAK Sanat ve Mimarlık Merkezi gibi kuruluşlar için kimlik ve web sitesi tasarımları üretmiştir. (<http://www.designtaxi.com/news.jsp?id=20128&monthview=1&month=7&year=2007>, 28 Mayıs 2009)

Sayısal devrimin ardından iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişim süreci ve evrensel iletişim olgusu, kişilere sınırsız bilgiyi, zaman ve mekan sınırlamaları olmaksızın hızlı ve çok ekonomik yollarla elde etme imkanı tanımıştır. İnternet, ev bilgisayarları, etkileşimli, eşzamanlı ve evrensel iletişim kavramları insanların ihtiyaçlarını ve beklentilerini değiştirmiş, geliştirmiş ve yükseltmiştir. Buna bağlı olarak, etkileşimli ortamda grafik tasarım, evrensel iletişimin en yaygın ve etkin disiplinlerinden biri haline gelmiştir.

2.6. İnternet Teknolojileri

Yeni iletişim teknolojileri içinde en yaygın kullanıma açık olan ve etkileri açısından daha çok önem taşıyan araç internet olmuştur. İnternet'in keşfi, kırk yıl, yaygın olarak serbest kullanımı ise yirmi yıllık bir geçmişe sahiptir. Ancak uygarlık tarihi açısından değerlendirildiğinde internetin bir araç olarak çok yönlü kullanımı baş döndürücü bir hızda olmuştur. Cep telefonları, cep bilgisayarları, kablosuz ağ teknolojileriyle günlük hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bunun sonucu olarak internetin toplumsal yaşam ve kültürel yapı üzerine etkileri çeşitlilik göstermiştir. Bu etkiler internet teknolojileri geliştikçe her geçen gün artmaktadır.

İnternetin temelini 1970'lerin başında Birleşik Devletler Savunma Departmanı tarafından geliştirilen network oluşturur. ARPAnet olarak bilinen bu network İleri Araştırmalar Projeleri Ajansı (Advanced Research Projects Agency, ARPA) tarafından araştırma sitelerini bünyesinde toplayan bir ağ projesidir. Proje hedef bir bilgisayarla kaynak bilgisayar arasındaki iletişim metoduna dayanır. Eski sistemde bir bilgisayardan diğerine bilgi aktarımı manyetik kayıt cihazları ile olurken, yeni sistem bilgisayarın bilgiyi İnternet Protokolü (IP) diye adlandırılan zarfa koyması ve zarfları doğru adreslendirerek data transferinin sağlanması mantığı ile çalışmaktaydı. (Özön, 2000, s.5-6)

Başlangıçta sınırlı bir iletişim ağı olarak üniversiteler ve bazı araştırma enstitüleri arasında kullanılan ARPAnet, 1970'li yıllarda elektronik posta, uzak veri tabanlarına erişim veya dosya transferi gibi amaçlara hizmet etmiştir. 1982 yılında hizmet veren ağları bir araya getirerek bir "ağlar ağı" oluşturmayı amaçlayan İleri Denetim Protokolü/İnternet Protokolü'nün kurulmasıyla bugünkü halini almıştır. İnternet üzerinde adres bilgisi vermeyi ve yön bulmayı kolaylaştırmak, aynı zamanda çoklu ortam özelliklerini kullanıma açmak "www" world wide web uygulamasıyla mümkün olmuştur.

İnternetin kitlesel bir iletişim aracı haline gelmesi ise 1993-94 yıllarında gerçekleşmiştir. Tüm dünyaya açık ilk yazılım olan Mozaik, ABD'nin tanınmış

gazetesi tarafından “Siber uzaya açılan ilk pencere” olarak tanıtılmıştır. (Briggs ve Burke, 2004) Siber uzaya açılan ilk pencere aynı zamanda insanları zaman ve mekan sınırlılıklarından bağımsız kılarak küresel iletişim ağına dahil etmiştir. Bu çok önemli dönüm noktası sayesinde insanlık geri dönüşü olmayan sosyo-ekonomik, kültürel, toplumsal değişimlerin yaşanacağı yeni bir döneme girmiştir. İnternetin görünmeyen yüzünde ilk küresel pazar ve küresel kütüphane olması yatar. Sosyal konulardaki bilincin artırılmasından, kamuoyu baskısı yaratmaya, günlük olayları, yemek tariflerini, cinsel sorunları ve çözümlerini paylaşmaktan, iş ve eleman başvurularına kadar çok geniş bir spektrumda insan hayatına giren internet demokrasi kavramına yeni açılımlar ekleyen özgürleştirici bir araç olarak görülmektedir. Herkese açıktır ve asla kapanmaz. İnternet bir kişi veya şirketin elinde değildir. Telefon gibi eş zamanlı iletişim sağlayan internet, yüksek kapasiteli veri barındırma gibi imkanlar sayesinde aynı zamanda eş zamansız iletişim olanağı sunmaktadır.

İnternet dünyası günümüz iletişiminin temelini oluşturmakta, şekillendirmektedir. Bir çok insanın işi olan ve/veya işinden arta kalan zamanda vakit geçirdiği bu yeni medya büyük ölçüde kültürel yapılardan beslenmektedir. Kültür sanayileri olarak adlandırılabilir bu yeni iş alanı saniyeler gibi kısa bir sürede milyonlarca görüntüyü yayına sokarken bir yandan küresel bir bakış açısıyla şekillenmekte aynı zamanda yerel kültürleri ve etkilerini yaymaktadır. Zaman ve mekan kavramlarının yanısıra internetle birlikte gerçeklik kavramı da değişime uğramıştır. Nefes alınıp verilen gerçek dünyanın simülasyonları, üst düzeye çıkan kullanıcı bilgisayar etkileşimi, teknolojik gelişmelerle kurulan yeni ağ ve uydu sistemleri ile internet her milliyetten, her coğrafya ve her kültürden kullanıcıları için kendi yaşam biçimini, gerçekliğini ve yeni etkileşimli bir algı biçimini yaratmıştır. İnternetin, çoklu ortam uygulamalarının yarattığı gerçeklik duygusu bilişimden reklamcılığa, yazılım programcılığında girişimciliğe ve tasarım alanlarına kadar geniş yelpazede sunduğu yeni iş imkanları ile desteklenmiştir.

2.6.1. Web 2.0, Web 3.0; Semantik Web Kavramı

Web 1.0'da kullanıcılar internetten sadece okumak, izlemek için faydalanırlarken, grafik tasarımcılar, programların anlaşılmasız dillerini kullanıcılar için anlaşılır kılmak amacıyla web sitelerini ve arayüzlerini tasarlamışlardır. Web sitesi ziyaretçisinin web tarayıcısı aracılığıyla site içindeki gezintisini mümkün kılmak, ihtiyaç duyduğu metin veya görseli elde etmesini sağlayacak boyutta etkileşim sağlamak öncelikli amaçlardan biridir. Grafik tasarımcı bu etkileşimin mümkün olan en üst seviyede olmasını, sitenin iyi planlanmış bir yönlendirme sistemiyle kolayca ziyaret edilebilmesini, çoklu ortam uygulamalarının yardımıyla ilgi çekici ve bilgilendirici olmasını sağlayacak, kullanıcıya mümkün olan en fazla sayıda seçme özgürlüğü sunacak arayüz tasarımlarını yapmakla yükümlü olmuştur.

Web sitelerinin temel tasarım ilkeleri günümüzde de aynıdır. Değişen internet kullanıcılarının aynı zamanda internet katılımcıları haline gelmiş olması durumudur. Arayüz tasarımcıları bir web sitesi, bir blog veya internet reklam öğelerinden herhangi birini tasarlarken web 1.0 uygulamalarında olduğu gibi arayüz tasarımının etkileşim boyutunu, verilmek istenen bilginin sunum ve organizasyonunu tasarımın amacını yansıtacak özellikte bir estetik yaklaşım ve görsel çözümleme ile tasarlamak üzere bir araya getirirler.



Şekil 1. Web sitesi tasarım öğeleri

İnternet kullanıcılarını izleyici durumundan katılıcı durumuna geteren Web 2.0, O'Reilly Media tarafından 2004'de kullanılmaya başlanan bir sözcüktür ve ikinci nesil internet hizmetlerini -toplumsal iletişim sitelerini, "viki"leri, iletişim araçlarını, sosyal ağlardaki sınıflama ve etiketleme sistemlerini- yani internet kullanıcılarının ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı sistemi tanımlamaktadır.

Tim O'Reilly'e göre Web 2.0'in kısmen tanımı şöyledir: "Web 2.0 bilgisayar endüstrisinde internetin bir düzlem olarak ilerlemesiyle bir işletme devrimi ve bu düzlemin kurallarını başarı için anlamaya çalışmaktır. Bu kurallar arasında başlıcası şudur: Ağ etkilerini daha çok insanın kullanabilmesi için programlar kurmak." (http://tr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0, Ağustos, 2008) AJAX, SOA, bıcıır (widget) gibi teknolojik terimlerle açıklanmaya çalışılan Web 2.0 gerçekte bir akımdır. Teknolojik araçlar, bu yaklaşıma hizmet edecek yardımcılarından ibarettir. Web 1.0,

Web siteleri güncellikleri korumak amacıyla kendi aralarında işbirliği yapmalarını sağlayan SOA (programlama dillerinin web 2.0 altında etkileşimini sağlayarak ortak kod yazılmasını sağlayan sistem), XML (programlama dillerinin içeriği, veri yığınına işlemeye yarayan kod sistemi), Webservice gibi teknolojiler kullanabilmektedirler. Web 2.0 prensipleri temel olarak; bir platform (düzlem) olarak internet, verilerin üstün gücü, katılım mimarisi ile ağ etkileri, açık kaynak gelişimi, içerik yükünün hafiflediği işletme modelleri, programların benimsenme döneminin sonları, tek bir aletin üstündeki yazılımlar, ilk benimsenenler tarafından kolayca alınabilmesi olarak tanımlanabilir.

Çevirim içi kullanılabilen Web 2.0, 3. kademe olarak isimlendirilir. Vikipedi, eBay, Skype, Youtube, craigslist, del.icio.us, dodgeball, ve Adsense gibi siteler 3. Kademe de yer almaktadır. Çevirim dışı da hizmet edebilen ancak çevirim içi avantajlarını kullananlar ise 2. Kademe de yer almaktadır. Bu kademe de Flickr'ı örnek gösterilebilir. 1. Kademe'de ise programlar ise çevirim dışı da kullanılabilen ancak özelliklerini çevirim içi iken kazanabilmektedirler. Örnek olarak Google Docs & Spreadsheets ve iTunes verilebilir. 0. Kademe'de ise çevirim dışı da hizmet edebilenler yer almaktadır. MapQuest ve Google Maps gibi haritalandırma programları bu kademe de yer almaktadır. Ancak, kullanıcıların da katılımlarını kabul edenler 2. kademe de gösterilebilir. (Google Earth gibi)

(O'Reilly, Tim, <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, Ağustos, 2008)

Web 2.0 teknolojisinde, içeriğin sınıflandırılmasından (etiketleme-tagging) zenginleştirilmesine kadar her türlü büyük-küçük katkı teşvik edilmektedir. Ziyaretçiler aynı zamanda ziyaret edilen sitenin yazarları, katılımcılarıdır. Web 2.0 Friend Feed, Vikipedi, Youtube, flickr, del.icio.us, Ekşi Sözlük, pilli network, Facebook v.b. arkadaşlık siteleri gibi kullanıcıların diğer kullanıcılar için ziyaret ettikleri internet siteleri veya kullandıkları programların bütünü oluşturur. Sosyal ağlar kendi özel kitlelerini oluşturmuşlardır. Sınırsız bilgi transferi olanağı sağlayan sosyal ağlar, gelişen internet teknolojileri sayesinde içeriklerine göre çeşitlilik göstermektedir. Kullanıcılar fotoğraf, video, slayt gösterisi, blog yazısı gibi farklılık

gösteren araçları farklı sosyal ağlar aracılığı ile paylaşımına açabilmektedirler. Çeşitli konularda ortak paydaları olan insanları biraraya getirmeye hedefleyen bu sistematik yapılar kurucuları tarafından daha önce pek çok internet uygulamasında olduğu gibi yüksek sayıda sabit ve aktif kullanıcı edindikten sonra bu ağları varolan tüm kullanıcı bilgileriyle birlikte pazarlamakta veya yine aktif kullanıcı ve ziyaret sayısına bağlı olarak reklam olarak kendi pazarlarını oluşturmaktadırlar.

The screenshot shows the Wikipedia page for 'Web 2.0' in Turkish. The browser window title is 'Web 2.0 - Vikipedi' and the URL is 'http://tr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0'. The page content includes a sidebar with navigation options, a main content area with a definition of Web 2.0, a list of related topics, and a section for 'Giriş' (Introduction).

Web 2.0
Vikipedi, özgür ansiklopedi

Web 2.0, **O'Reilly Media** tarafından 2004'de kullanılmaya başlayan bir sözcüktür ve ikinci nesil **internet** hizmetlerini - toplumsal iletişim sitelerini, **vikileri**, **iletişim araçlarını**, **folksonomileri**- yani internet kullanıcılarının ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı sistemi tanımlar. Kelimenin tam anlamı tartışmaya açıktır, **Tim Berners-Lee** gibi teknoloji uzmanları da kelimenin manasını sorgulamıştır.

Tim O'Reilly'e göre Web 2.0'nın kısmen tanımı şöyledir: "*Web 2.0 bilgisayar endüstrisinde internetin bir düzlem olarak ilerlemesiyle bir işletme devrimi ve bu düzlemin kurallarını başarı için anlamaya çalışmaktır. Bu kurallar arasında başlıcası şudur: Ağ etkilerini daha çok insanın kullanabilmesi için programlar kurmak.*"

Tim O'Reilly 2005 Web 2.0 konferansında konuşurken.

AJAX, SOA, bıcıır (widget) gibi teknolojik terimlerle açıklanmaya çalışılan Web 2.0 gerçekte bir akımdır. Teknolojik araçlar, bu yaklaşıma hizmet edecek yardımcı araçlardan ibarettir. Web 2.0, web hizmetini iyileştirmek amacıyla ziyaretçilerin siteye katılımını (participation) sağlamak, yine aynı amaçla diğer sitelerle ve ziyaretçilerle işbirliği (collaboration) yapmak fikrine dayanan bir akımdır. Haberdar olmayı ve katılımı kolaylaştırmak amacıyla AJAX, bıcıır (widget), RSS... gibi teknolojiler kullanılabilmektedir. Siteler kendi aralarında işbirliği yapmak amacıyla SOA, XML, Webservice gibi teknolojiler kullanabilmektedirler. Bu akımda, içeriğin sınıflandırılmasından (etiketleme-tagging) zenginleştirilmesine kadar (Örn: Wikipedia) her türlü büyük-küçük katkı teşvik edilir ve memnuniyetle karşılanır.

Bu vesile ile basit bir dille Web 2.0, Vikipedi, Youtube, flickr, del.icio.us, Ekşi Sözlük, plili network, Facebook v.b. arkadaşlık siteleri gibi kullanıcıların diğer kullanıcılar için ziyaret ettikleri İnternet siteleri veya kullandıkları programlardır.

Konu başlıkları [gizle]

- 1 Giriş
- 2 Türkiye'de Web2.0
- 3 Web2.0 dünyasında Türkler
- 4 Teknoloji
- 5 Web 2.0 ile ilgili gelişimler
 - 5.1 İnternet bazlı programlar ve masaüstleri
 - 5.2 RIA
 - 5.2.1 Sunucu programları
 - 5.2.2 Kullanıcı programları
 - 5.3 wewqe
 - 5.4 İnternet protokolleri
- 6 Kaynakça
- 7 Dış bağlantılar

Giriş [değiştir]

Web 2.0, İnternet sitelerinin bilgi barınağı olmasından işleyen platformlara taşınmasına ve İnternet programlarını son kullanıcılarına hizmetine, kullanıcıların bir bilgi ya da uğraşı paylaşım tekrar kullanımına, gelişmiş organizasyon ve kategorilendirme, ve İnternetin ekonomik değerinin yükselip alçalmasını da tanımlayabilir.

Web 2.0 ilk olarak kullanıldığında, sosyal ağ sitelerini; blog ve vikileri temsil ediyordu.

Web 2.0 in bizlere kazandırdığı yeniliklerden biri de **Etiket Bulutudur**. Etiket Bulutu oluşturmak için bloglara, resimlere ve hatta forumlara etiketler yapılarak daha sonradan başka kullanıcıların bu yazılara ulaşmasını sağlamaktadır.

İlk Web 2.0 konferansında ise; Tim O'Reilly ve John Battelle Web 2.0 prensiplerini şöyle sıraladı:

- Bir platform (düzlem) olarak İnternet.
- Verilerin üstün gücü.
- Katılım mimarisi ile ağ etkileri.
- Açık kaynak gelişimi.

Resim 26- Wikipedia, online internet sözlüğü, Türkçe arayüzü
 (http://tr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0, 23 Ağustos 2008)

Sosyal ağ üyeleri, yaş, inanç, politik görüş, eğitim, cinsiyet, cinsel tercih, meslek gibi bilgileri paylaşmakta sakınca görmeksizin yüklemektedirler. CV, özgeçmiş bilgilerini profesyonellerle paylaşarak, yeni iş imkanları sunmayı hedefleyen bir sosyal ağ içine, arkadaşlık, sohbet gibi amaçlarla üye olunan diğer bir sosyal ağın linkleri kullanıcı tarafından tanımlanabilmekte, ağlar arasında kurulan bu köprüler aracılığıyla kullanıcılara ait tüm bilgiler birinden diğerine rahatlıkla dolaşabilmektedir. Bu durumun sitelerin özel koruma şifrelerine rağmen bilgilerin kopyalanma, çalınma, kullanılma gibi dezavantajları olması yanısıra, kullanıcıların bireysel tanıtımları, ortak paydada oldukları insanlarla buluşup, projeler ürettiği sanal sosyalleşme platformları olmak ve ürün ve hizmet pazarlayan şirketlerin, markaların kendiliğinden belirlenmiş, istek ve beklentilerini ifade ederek yönlendirme, geri dönüş yapan hedef kitlelere kavuşmaları gibi avantajları da mevcuttur.



Resim 27- Facebook Sosyal Topluluk Sitesi Kurucusu Mark Zuckerberg'in Profil Sayfası Arayüzü (taylor-technology.blogspot.com/2008/01/survival-of-fittest-in-corporate-world.html/, 2 Ağustos 2008)

Grafik tasarımcı Susan Kare tarafından arayüzü tasarlanan Facebook, dünyanın dört bir yanından kullanıcısı olan önemli sosyal ağlardan birisidir. Başlangıçta, mezunlar arasında iletişim kurmak amacıyla Mark Zuckerberg adlı Harvard Üniversitesi öğrencisi tarafından kurulan bu sosyal ağ, bugün pekçok dilde yayın yapmakta, farklı ülkelerde yaşayan tasarımcılar, programcılar tarafından yapılan çok sayıda programcıkla beslenmektedir. Kullanıcılar, ilgi alanlarına göre gruplar oluşturmakta, etkinlik duyurularını veya çocukluk fotoğraflarını, o anki ruh hallerini, özel ilişkilerinin durumunu arkadaşlarından, ailelerinden oluşan diğer kullanıcılarla paylaşabilmektedirler. Facebook, web 2.0 uygulamaları sayesinde kuruluş amacının ve başlangıç noktasının çok ötesinde, çeşitli reklam gelirleriyle beslenen, aynı zamanda dünyanın dört bir yanından facebook için programcıklar üreten hevesli internet geliştiricilerin katkılarıyla güncelliğini ve ilgi çekiciliğini koruyan küresel bir şirket haline gelmiştir. İnternette, sanal bir ortamda arkadaşlarıyla bu uygulamalar sayesinde çiçek göndermek, içki ısmarlamak, fotoğraf yorumları yapmak, mesaj göndermek, video izletmek gibi sayısız yolla etkileşim kuran kullanıcıların gerçek hayat algıları da bu ve benzeri sosyal paylaşım sitelerine göre şekil değiştirmiştir.



Resim 28- “poke” uygulaması fikri ile tasarlanmı, Facebook sosyal topluluk sitesi tshirt görseli
(www.flickr.com/photos/befitt/766259644/, 18 Kasım 2008)

The screenshot shows a Facebook application page for 'Rakı Sofrası' by Gokhan Piskin and Can Karatoprak. The page features a large image of a table set for a rakı meal with various dishes and a glass of rakı. The text on the page describes the rakı drinking culture and provides a link to the application. The application is categorized as 'Just for Fun, Food and Drink' and has 85,603 daily active users, which is 17% of the total user base. The developers are Gokhan Piskin and Can Karatoprak.

facebook Profile edit Friends Networks Inbox home account privacy logout

Search

Applications edit

- Groups
- Events
- (fluff)Friends
- Video
- Photos
- Simply RSS
- more

Back to Application Directory

Rakı Sofrası by Gokhan Piskin and Can Karatoprak Share +

This application can be added to your Facebook account.

+ Add Application

About this Application

Users:
85,603 daily active users
17% of total, 125 friends

Categories
Just for Fun, Food and Drink

This application was not developed by Facebook.

About the Developers

Gokhan Piskin (Turkey)

Biz rakı içeriz. Öteki bütün içkilere rağmen. Belki de hepsine inat, "asıl" içkimiz rakıdır. Ama rakının tadını çıkarmak kolay değil. Her şeyden önce sofrada "âdâbını" ister rakı. Mezesine, sohbetine, karafına, bardağına özen ister. Biri eksik olduğunda tadı kaçabilir, sofrada küsebilir. Bütün arzusu kendinden keyif alınmasıdır. Ondan keyif aldıkça buyurgan dünyasına daha çok gidersiniz. Kimilerine göre tehlikeli, kimilerine göre vazoecilmezdir bu dünya. Rakı. bu topraklarda yasamış. vasavan birçok

Resim 29- Facebook sosyal topluluk sitesinde yer alan Rakı Sofrası uygulaması
(facebook.com/apps/application.php?api_key=39e5e163835f30fc4bf488c266b74710, 18 Mart 2008)

The screenshot shows a Facebook application page for 'Fortis Türkiye Kupası Tahmin Oyunu' by MagiClick Digital Solutions. The page features a large image of a soccer player kicking a ball. The text on the page describes the game and provides a link to the application. The application is categorized as 'Sports' and has 479 daily active users, which is 3% of the total user base. The application was not developed by Facebook.

facebook Profile edit Friends Networks Inbox home account privacy logout

Search

Applications edit

- Groups
- Events
- (fluff)Friends
- Video
- Photos
- Simply RSS
- more

Browse More Applications

Fortis Türkiye Kupası Tahmin Oyunu by MagiClick Digital Solutions Share +

This application can be added to your Facebook account.

+ Add Application

About this Application

Users:
479 daily active users
3% of total, 9 friends

Category
Sports

This application was not developed by Facebook.

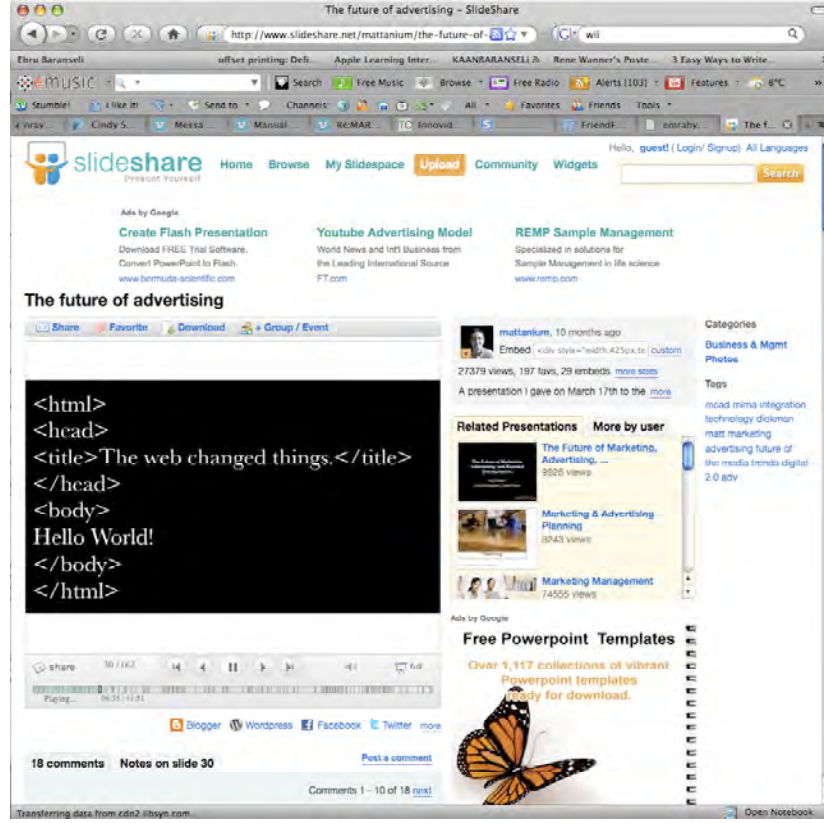
Facebook is providing links to these applications as a courtesy, and makes no representations regarding the applications or any information related to them. Any questions regarding an application should be directed to the developer.

Fortis Türkiye Kupası Tahmin Oyunu'na Hoş Geldiniz! Futbol bilginizi konuşturmanın tam zamanı!

Fortis Türkiye Kupası maçlarının sonuç ve skorlarını doğru tahmin edin, puan toplayın, Tahmin Liderleri arasına girin!

Doğru tahmin ettiğiniz her maç sonucu size 3 puan kazandıracak. Maçın sonuç skorunu da doğru tahmin ederseniz 3 puan daha kazanacaksınız.

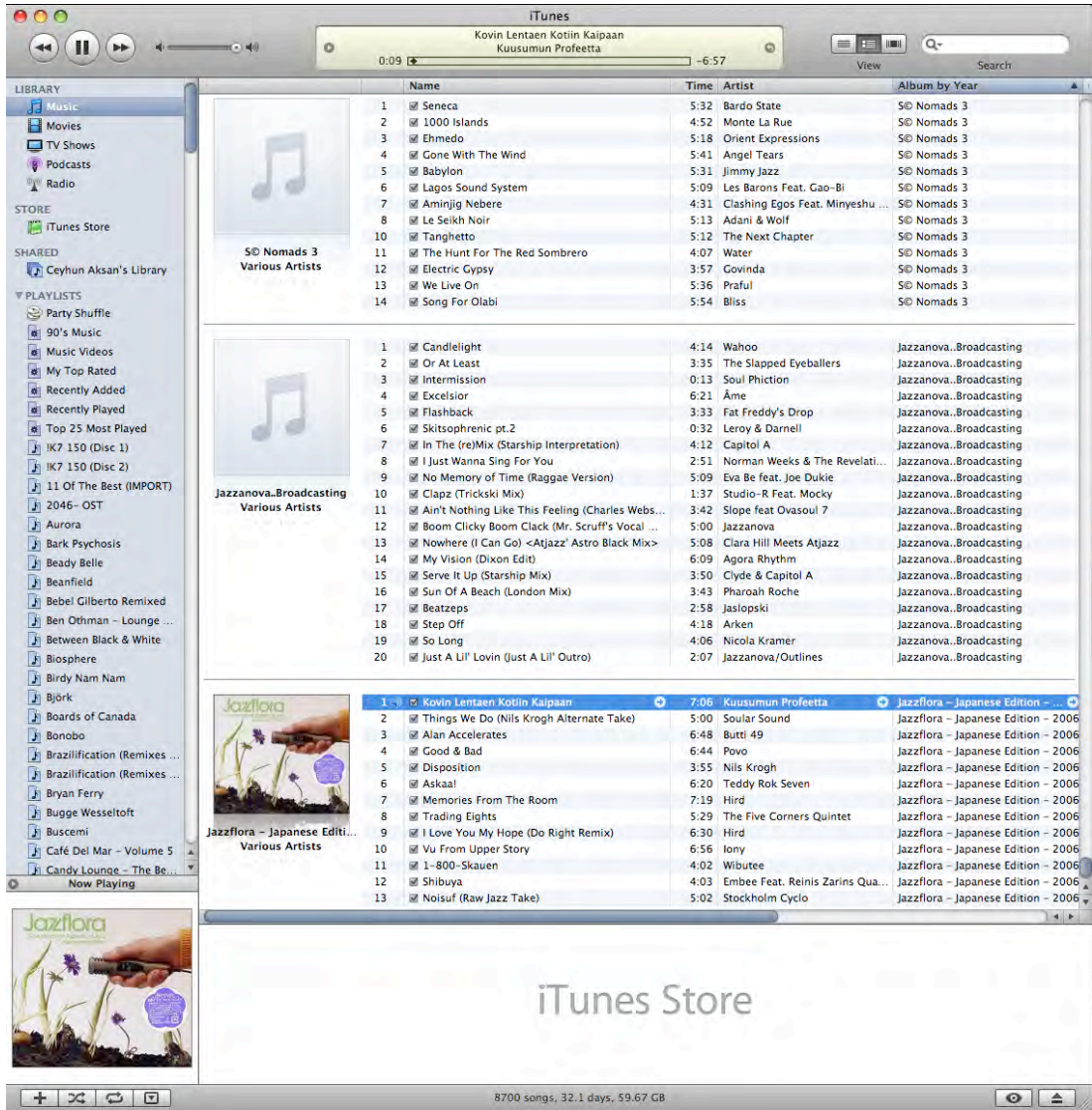
Resim 30- Facebook sosyal topluluk sitesinde yer alan Fortis Türkiye Kupası Tahmin Oyunu
(apps.facebook.com/fortistk/Default.aspx?h=c, 18 Mart 2008)



Resim 31- Slideshare web sitesi arayüzü
(www.slideshare.net, 12 Ocak 2009)

İnsanlar, Web’i “kedi”nin Fince karşılığını bulmak, kütüphaneden bir kitap ayırmak ve düşük fiyatlı DVD bulmak gibi işlemler için kullanma kabiliyetindedir. Fakat bir bilgisayar aynı işlemleri insan kontrolü olmadan beceremez çünkü web sayfaları insanlar tarafından kullanılırlar diye tasarlanmışlardır, makinalar için değil. Semantik web, bilgisayarlar tarafından anlaşılabilen bilginin bir görünümüdür, bu sayede internetteki bilgileri bulma, paylaşma ve birleştirmeyi kapsayan sıkıcı işlemleri daha fazla gerçekleştirebileceklerdir. (O’Reilly, Tim, http://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_Web, Ağustos, 2008) Semantik web kavramının ana bileşeni tüm verilerin yönetimi için meta-dataların oluşturulması böylece bilgisayarların daha karmaşık sorgular yapmasına olanak sağlayarak en doğru ve istenen bilgilere ulaştırılmasıdır. Mantıksal sorguları sonuçlandırmak için web üzerindeki bilgilerin notlarla, etiketlerle açıklanması ve ilişkilerinin belirtilmesi gerekmektedir. Semantik web uygulamaları bir bilgiyi kategorilendirmeyi ve onun değerinin doğru şekilde belirtilmesini gerektirir. Örneğin bir kitap veritabanında

kitaplar kategorisine kayıt edilmeli ve kitabın yazarı, varsa çevirmeni, ISBN numarası ve sayfa sayısı gibi temel bilgilerini içermelidir.



Resim 32- iTunes müzik programı arayüzü
(Power Mac, iTunes Programı Arayüzü, 16 Ağustos 2008)

Web 1.0 ve Web 2.0'dan sonra Web 3.0 geliştirilmektedir. Web'in yaratıcısı Tim Berners-Lee 2008 Şubatının sonunda Semantic Web zamanı olduğunu belirtmiştir. Bazılarına göre semantik web yapay zekanın işin içine girmesi kimilerine göre ise bilgilere açıklamalar eklemek gibi anlamlar içermektedir. Semantik Web, dünya üzerindeki bilgileri tek bir platformda (www) toplamayı hedefleyen bunu yaparken de süreçlerin bilgisayar tarafından otomatik olarak yönetilmesini sağlayan bir

uygulamadır. (<http://www.websoldier.net/web-30-semantik-web/>, temmuz 2008) Semantik anlam, dilbilim bağlamında söylemlerin ve yazılı metinlerin zihindeki çağrışımları olarak tanımlanabilir. Ancak bu tanım çoğunlukla eksiktir. Çünkü birçok kaynakta değişik tanımlamalar mevcuttur. Anlam bir bakıma niyet, değer, bilgi vb. pekçok kavramı karşılayan bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır. Web 3.0 yapay zekalı teknolojilerce yürütülen, üretilen girdileri işleyip anlamlı çıkarımlar yapan, aynı zamanda uygulama ve databaseleri birbiriyle konuşuran uygulamalar bütünü olarak ön görülmektedir. Web 3.0'da arama motorunda bir arama yapıldığında daha önceki kullanıcılar tarafından yapılan benzer araştırmalar, o kullanıcıların etiketleriyle sunulacak, hatta aynı konuda araştırma yapan kullanıcıların internet üzerinden iletişim kurmalarını mümkün kılacaktır. İnternet üzerinden satın alınmış bir konser bileti sayesinde aynı konsere katılacak arkadaşların listesi cep telefonu bilgisi olarak yine web 3.0 teknolojileri sayesinde kullanıcıya ulaşacaktır. Web 3.0 teknolojileri kullanıcıları ilgili oldukları veri tabanlarında, ilgili oldukları tüm diğer kullanıcılarla bir araya getirecek bir uygulama olarak tasarlanmaktadır.

Grafik tasarımın geleceği kuşkusuz web tasarımı gibi sadece tek bir alanla sınırlı değildir, tasarım, mimarlık ve hareketli görüntüler arasındaki bağlantıyı da kapsamaktadır. Web, yakın geçmişe kadar sınırsız sayılabilecek bilgi ağının kontrolüne, izlenmesine olanak sağlayan ve gücünü ekran ve tarayıcıların sınırlamalarının getirdiği imkansızlar nedeniyle sadece bu özelliğinden aldığı düşünülmüştür. Ancak internet üzerinden canlı yayın yapan televizyonlar, sadece internet üzerinden yayın yapan internet televizyonları, tüm bir sinema filmini izlemeye açan web siteleri bugün artık bu düşüncüyü çürütmüştür. İnternet bu yapısıyla grafik tasarımın diğer disiplinlerle olan ilişkisini ve etkileşimini güçlendirmiş, yeni melez alanların doğmasını hızlandırmıştır.

Günümüzde web, yeni medya olarak geleneksel medyayı da kapsayıp kendi yayın alanına almıştır. Binlerce megabaytlık dosyalar çok sıra süreler içinde dünyanın bir ucundan diğerine aktarılmaktadır. Hareket, etkileşim, tüm dünya ile gerçek zamanlı olarak bağlantılı olma fikri ve ses webi özel kılan unsurlardır. Kapsadığı diğer iletişim araçlarının doğasını etkileyerek kendi içine alan internet ağı, hükümetlerce

çeşitli nedenlerden, çeşitli şekillerde sansürlense bile sadık kullanıcılarına kendisini izlenmenin yollarını da geliştirilen her yeni kapıya hızla yeni maymuncuklar sunarak hükümdarlığını sürdürmekte, gerçek dünyanın geliştirdiği her yeni teknoloji ile her geçen gün sınırlarını kullanıcılarının belleklerinde genişletmektedir.

2.7. Grafik Anlatım Dili ve Yeni Uygulama Alanı Örnekleri

Alfabenin bulunuşundan önce insanlar bilgileri mimetik bir form oluşturarak birbirlerine aktarırlardı. Ritmi, vezni ve müziği barındıran bu form dinleyenlere istenen türde ve nitelikte psikolojik bir yanıt yaratabiliyordu. Kulak birinci duyum organıydı. İnsanlar duymadıklarına inanmazlardı. Fonetik alfabenin keşfiyle birlikte insanın idrak süreci gözün algı sistematiğine bağlı olarak biçimlenmiştir. İnsanın yaşam ortamı artık görsel ve uzamsal terimlerle algılanır olmuştur. Görsel iletişimin evrensel boyutu ele alındığında, insanlık tarihinde başlangıçtan beri var olan görsel bildirişim sistemlerinden işaret ve sembollerle iletişimin büyük bir rol oynadığı görülür. Gündelik hayata dair etkinlikler, bağımsız düşünme alışkanlıkları hep alfabenin doğasında var olan adım adım doğrusal bölümlenme sürecine göre şekil almıştır. Görsel iletişimin evrensel boyutta en etkin iletişim metodu olmasının nedenleri arasında akılda kalıcılığı, kolay öğrenilebilirliği, hızlı anlamlandırılabilmesini de sayabilir. Elektronik bilgi çağında ise geçmişteki tek dil, tek kültür ve tek bir anlam seti temellerinde gerçekleşen kitle iletişimi yerini hedeflenmiş iletişime bırakmış, tek yönlü iletişimden çok sesli iletişime geçilmiştir. Geçmişin kamusunun varisi şimdiki zamanın kitle izleyicisi, internet teknolojileri sayesinde, elektronik bilgi çağında aynı zamanda okuyucu (anlamlandırıcı) ve kitle yaratıcısı olmuştur.

Grafik tasarım, dili, lisanı kontrol edebilir ve hatta görsel kentsel çevreyi (visual urban environment) şekillendirebilir. İşte bu yüzden inanıyorum ki onun konsept yapısı içine kalmasına izin vermemeliyiz teknoloji, birçok tasarımcının ve müşterinin henüz kavrayamadıkları bazı değişiklikleri zorunlu kıldı. Tek parça, bütün halinde bloklar ve çizgiler tasarlamaktan kurtarıldık. Artık akışkanı ve organiği benimseyebiliriz. Gelişmiş ve sürekli gelişen bir tavırda iletişim kurmalıyız, hızlı “one-line sellers” kullanmayan, sevimli

olmayan, retro değil, post post-modern değil, bunun yerine gerçek, pratik uygulanmış, ama hepsinin ötesinde, yeni. Günlük dünyayı görme şeklimizi değiştirebiliriz, değiştirmeliyiz de. Peter Anderson (Fiell, P.,2002, s.64)

Yıldırım hızında işleyen iletişim dünyasında bütün etmenler, eylemleri, bütün eylemler de bütün etmenleri karşılıklı ve aktif bir etkileşim, birlikte oluşum içine sürükler. Bir enformasyon diğerine değdiğinde bu etkileşim çok yönlülük kazanarak artar. Bu etkileşimin çoklu boyutu nedeniyle artık tek bir duyu organına değil, aynı anda birden fazla duyu organına bağlı bir algıdan söz edilebilmektedir. (McLuhan Marshall, 2005, s.46) Gündelik hayatın pekçok ifadesinde görsel ve uzamsal metaforlar kullanırken, belirli bir bakış açısından yoksun olan ancak eş zamanlı iletişim kuran kulaklar da artık görsel iletişimin diğer bir algı boyutunu oluşturur hale gelmiştir. Tüm bu yansımalar anlatım biçimlerini ve dillerini çeşitlendirmiş, değiştirmiştir.

İletişim kurmak amacıyla üretilmiş bir mesajın mümkün olan en kısa sürede, en anlaşılır ve akılda kalıcı biçimde (yaratıcı bir fikir sayesinde) izleyicisine, hedef kitlesine göstermek, ulaştırmak üzere tasarlanması, grafik tasarımın temel amacını oluşturmaktadır. Grafik anlatım dili ise mümkün olan en sade, soyut ve iletilmek istenen mesajı alegori yaparak ileten anlatım dilidir. Bu soyutlama günümüzde değişmekte olan iletişim kavramıyla birlikte yalnız görsel bir anlatım dilinden ibaret değildir. Farklı duyu organlarına aynı anda hitap eder nitelikte bütünlük oluşturan bir grafik anlatım dilinden söz edilebilir.



Resim 33. Lee Han Young tarafından tasarlanmış, Sanal Duvar Trafik Işıkları (Virtual Wall) Projesi
(www.leehanyoung.com/works.html, 18 Eylül 2008)

Grafik anlatım dilinin uygulama alanları da iletişim kavramının bulunduğu tüm alanları kapsayacak kadar geniştir. Bir sinema filminde, tiyatro oyununda, sahne performansında, müzik videolarında, trafik ışıklarında, kullanım klavuzlarında, deneysel, disiplinlerarası projelerde grafik anlatım dilinden faydalanarak iletişim kurmak, iletilmek istenen düşünce, duygu ve mesajı bu yolla iletmek mümkündür. Bu dil, bir yandan toplumsal olaylar, kültürel etkileşimler, farklı teknolojiler ve bunların birbirlerine olan etkileriyle biçim değiştirip yeni uzantılarla beslenirken diğer taraftan da küresel bilgi ve iletişim çağında farklı disiplinlerce özgün bir anlatım dili olarak kullanılmaktadır. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler grafik tasarımcıların tasarım alanlarını genişletirken aynı zamanda farklı disiplinlerle birarada çalışma zorunluluğunu da beraberinde getirmektedir. Grafik tasarımcılar günümüzde tek başlarına bir stüdyoda iş üretmekten çok farklı uzmanlık alanlarına sahip insanlarla ekip çalışması içinde proje tasarlamaktadırlar.



Resim 34. R.E.M. müzik grubu için tasarlanmış müzik klipi
(www.motiongrapher.com, 28 Eylül 2008)

Binlerce görsel ve işitsel mesajın farklı medya aracılığıyla aynı anda alıcıya ulaştığı günümüzde, grafik anlatım dili teknolojik gelişmelerin yardımıyla pek çok alanda uygulanarak farklılık yaratmaktadır. R.E.M. müzik grubunun müzik videolarını tasarlayan Toronto'da kurulmuş Crush adlı ajans konsept tasarımı, görsel efekt ve post prodüksiyon işleri yapmaktadır. Ajansın R.E.M. müzik grubunun "hollowman" adlı parçaları için tasarladıkları video klipte gerçek görüntüler; tipografi, işaret, bilgisayar ikonları gibi grafik anlatım öğeleriyle birlikte tasarlanmıştır. Bu hareketli grafik uygulamasında, görseller müziğin ritmine uygun bir şekilde hareketlendirilmiş, parçanın sözleri ise yine hareketli bir tipografiyle görsellerle birleştirilmiştir. Klibin görsel dilinin izleyicisinde bıraktığı izlenim ve sonrasında belleğinde yarattığı imgeler bu grafik dil aracılığıyla şekillendirilmektedir. Müzik ve parçanın sözleri gibi video klibin grafik anlatım dili de bir yandan bu iki enstrümanla birleşerek bir yandan da tamamen ayrı ve tek başına istenilen duyguları vermektedir. Aynı video klip başka bir yöntem kullanılarak görselleştirilirse bu defa anlatılma

biçimiyle birlikte anlatılan da deęiřecek ve izleyicinin zihninde farklı imgeler bırakacaktır.

Grafik anlatım dili günümüzde pekçok sinema filminde de kullanılmaktadır. İlginç örneklerden bir tanesi bir yazarla yazmakta olduęu kitabın baş kahramanının gerçek hayata taşınan öyküsünün anlatıldıęı, etkileyici senaryosu ile dikkat çeken, yönetmenliğini Marc Forster'ın yaptıęı, "Stranger Than a Fiction", Beni Öldürme adlı sinema filmidir. Film, takıntılı, tek düze hayatını olduęu gibi sürdürmek konusunda ısrarlı, dięer taraftan her gün sokakta gördüğümüz insanlardan biri, kalabalıktaki insanlardan herhangi biri olabilecek kadar sıradan ve sönük görünen Will Ferrel tarafından canlandırılan baş kahramanın, sıradan bir gününün sabahında başlar.

Filmin kahramanı sabah uyanıp işe gitmek üzere hazırlanır, hazırlanırken dış ses izleyiciye onu tanıtmaktadır. Dış sesin kahraman hakkında izleyiciye anlattıkları eş zamanlı olarak filmin üzerinde beliren hareketli grafik anlatımlarla izleyiciye ayrıca gösterilmektedir. Bir anda filmindeki dış sesi duymaya başlayan kahramanın tepkisiyle izleyici tekrar sinemadaki koltuğuna döner, kahramanla arasındaki empati yıkılır. Dış ses kahramanın hayatını roman olarak yazan ve onun gerçek hayatta var olduğunun farkında olmayan, Emma Thompson tarafından canlandırılan yazara aittir. Yönetmen, izleyiciyi kimi zaman filmin içine kabul etmiş, kimi zaman koltuğuna dönmesini, yabancılaşmasını istemiş, hareketli grafik uygulamasıyla filmi birleřtirerek bu durumun etkisini artırmıştır. Film, dış sesin var olduęu tüm sahnelerde hareketli grafiklerle birlikte akar. Filmin bütününde oluşturulmuş bu anlatım dili filmin görsel okumasının da temelini oluşturur. Günlük hayatının içinde, gerçek hayat görüntüleri üzerinde izlenen işaret, sembol, serifsiz yazılardan oluşan temiz, sade grafiklerle yazarın tanımladıęı (dış ses tarafından anlatılan) kahramanın karakteri ve içinde bulunduęu psikolojik durum daha güçlü bir şekilde izleyiciye aktarılmaktadır.



Resim 35. Stranger Than Fiction Filmi, hareketli grafik uygulama örnek sahneleri
(www.sonypictures.com/homevideo/strangerthanfiction/, 16 Eylül 2008)

Tamamı grafik anlatım dili ile görselleştirilmiş olan Sin City (Günah Şehri) adlı filmin iki yönetmeninden biri olan Frank Miller grafik tasarımcıdır. Filmin diğer yönetmeni Robert Rodriguez, Frank Miller tarafından yazılıp çizilmiş olan aynı adlı çizgi romanı sinemaya aktarmaya karar verdiğinde yönetmenlik koltuğunda da Frank Miller'ın oturmasını ister, ancak Miller hikayenin film olmasından yana herhangi bir kaygısı olmadığı halde, film endüstrisinin onun tasarım dilini olduğundan farklı birşey olarak göstereceği kaygısıyla bu teklifi reddeder. Rodriguez'in hayalini kurduğu film sinemayı resimli bir romana dönüştürecek bir filmidir. Senaryosu, yazma kurallarına ve standartlarına uygun olmaksızın, üç çizgi roman kitabının harmanlanmasından oluşturulacak, Miller'ın görselleri filme aynen aktarılacaktır. Sinemayı grafik bir dille görselleştirmek amacı nedeniyle de Frank Miller'ın bu filmin yönetmeni olması şarttır. Rodriguez'in uzun, azimli uğraşları neticesinde,

hayatını grafik romanlar çizerek kazanan ve bunun değişmesini kesinlikle istemeyen, Miller daha sonradan “vahşi bir kopek gibi peşime düştü... sonunda beni bile baştan çıkarmayı başardı” diyerek anlatacağı gibi, filme ve filmin yönetmenliğini Robert Rodriguez ile birlikte yapmaya ikna olur. (Icons Interview: Frank Miller, www.g4tv.com/gamemakers/features/51443/Icons_Interview_Frank_Miller.html, 8 Ocak 2007) Filmin çekimleri tamamen sayısal ortamda gerçekleştirilmiştir. İlginç bir sinema deneyimi olarak görülen filmde, Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen, Benicio del Toro gibi deneyimli oyuncular filmin düşük bütçesine rağmen gönüllü olarak rol almışlardır.



Resim 36. Sin City Filmi

(www.sincitythemovie.com, 8 Ocak 2007)

Sayısal olarak çekilen Sin City filmi daha sonra bilgisayarlar ve görüntü işleme programları kullanılarak Miller'ın istediği görsel dile dönüştürülmüştür. Çizgi romanın görsel dilinin sinemaya uyarlanması sonucu film çok iyi tepki ve eleştiriler almış, filmin anlatım dili pekçok tasarım için ilham kaynağı olmuş, bu grafik etkiyi fotoğraflar üzerine, Adobe Photoshop gibi piksel tabanlı görüntü işleme programlarında yaratmaya yardımcı özel eğitici setler (tutorial) geliştirmiştir. Grafik tasarımcılar “film noir” atmosferinde, grafik anlatım diliyle gerçekleştirilmiş bu sinema filminin görsel yapısı farklı medya da yayınlanan pekçok tasarımı etkilemiştir.

Sin City filminin 2005 yılında sinemalarda gösterime girmesinden bir yıl sonra Philip K. Dick'in A Scanner Darkly adlı romanının sinema uyarlaması yönetmen Richard Linklater tarafından yapılmıştır. Tamamen sayısal teknoloji ile filme alınan, yakın gelecekte yaşam şartlarının olabildiğince kötü olduğu bir sanal yerde geçen, kimlik, kandırma, uyuşturucu savaşları, toplumsal çöküntü gibi kavramların konu edildiği film, “interpolated rotoscope” denen yöntemle orijinal filmin üzerinden yeniden canlandırılmıştır. Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr.'ın rol aldığı filmin yapımcılığını ünlü sinema yönetmeni Steven Soderbergh ve sinema oyuncusu George Clooney üstlenmiştir.

Filmin sayısal olarak çekildikten sonra yeniden işlem yapılarak canlandırılacak olması nedeniyle çekimler öncesi hazırlık aşamaları uzun sürmüştür. Canlı hareketlerin fotoğraflanması aşaması tamamlandıktan sonra film Quicktime görüntü formatına aktarılarak 15 ay sürecek olan “interpoler rotoscope” canlandırma sürecine hazır hale getirilmiş, sanki bir grafik romanın hareketlenip canlanması gibi geleneksel “cel” animasyon tekniğinin kare kare filme uygulanması mantığıyla çalışan rotoscope, yönetmenin yetişkinlere uygun bir animasyon tarzı olduğunu düşünmesi nedeniyle seçilmiştir.

Sinemayı ve film yapmayı bilen ancak animasyonla uğraşmamış olan Linklater, herbir dakikası, tam zamanlı çalışan 50 animatörün 500 iş saati çalışmasıyla

tamamlanan bu filmi için büyük emek harcamış, dünyanın farklı yerlerinde çalışan animatörler arasında ciddi bir ekip çalışması organizasyonu gerçekleştirmiştir. Filmin gerçek oyuncuların üzerine rotoskop animasyon tekniğinin bindirilmesi ile elde edilen görüntüleri sayesinde hayat bulmuş bir çizgi roman hissi vermektedir. Uyarlamayı yaratırken, Linklater çizgi roman perspektifini mümkün olduğunca yansıtmaya çalışmak istemiştir. Yönetmen hayranı olduğu yazar, Philip K. Dick'in kitabına sadık kalarak, sinemada edebiyata göre çok zor olan bu durumun aynı anda hem komik hem trajik olmayı başarmak demek olduğunu, filmin kitaptaki mizahı ve coşkuyu yakalamasını diğer yandan üzücü ile trajik olanı da yansıtmayı hedeflemiştir. Bir arada gösterilmeleri çok zor olan bu kavramları ancak böyle animasyon tekniği kullanılarak tasarlanan grafik roman tarzındaki anlatım dili sayesinde gerçekleştirilmesi mümkün olmuştur.



Resim 37- A Scanner Darkly Filmi

(wip.warnerbros.com/ascannerdarkly/, 3 Ekim 2008)

Hızlanan bilgisayar teknolojileri ile grafik tasarım öğeleri sinema filmleri gibi büyük bütçe gerektiren yapımlar dışında da yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. İnternet üzerinden viral olarak yayılması planlanan reklam filmleri ilgi çekici, basit fikirler üzerine yapılandırılarak grafik anlatım dili sayesinde düşük prodüksiyon bedelleriyle gerçekleştirilmektedir. Bu durum kimi zaman kişisel bilgisayarların ilk kullanılmaya

başladığı dönemde olduğu gibi aynı görsel fikrin farklı versiyonlarını, denemelerini ortaya çıkarmaktadır.

Son zamanlarda internette yaygın olarak dolaşan ışıkla yazı yazma fikri bunlardan bir tanesidir. “Stop-motion” animasyon tekniğine dayalı bir fotoğraf kaydetme biçimi olan ışıkla yazma tekniği, “Işıklı boyama” ve “ışıkla çizme” olarak da tanımlanmaktadır. Optik bir illüzyon yaratarak izleyiciye hareketi hissettirme amacıyla, fotoğraf makinesini 4-30 saniye gibi uzun aralıklarla pozlandırarak ve çerçeve içinde belli bir ışık kaynağını hareket ettirerek tasarlanmaktadır. Bu yöntem dışında bilgisayar programlarıyla da oluşturulabilen bu görüntüler durağan veya hareketli görseller olarak kullanılmaktadır.



Resim 38. Max Reklam Filmi
(www.motionographer.com, 8 Eylül 2008)



Resim 39. Fotoğrafçı ve grafiti sanatçılarından oluşan Lichtfaktor grubu çalışması
(<http://www.mimnap.org/w/>, 12 Kasım 2008)

2.7.1. Çoklu ve Etkileşimli Ortam Uygulamaları

Metin, ses, animasyon, durağan ve hareketli görsel elemanların sayısal ortamdaki sentezi olarak tanımlanabilecek olan çoklu ortam, iki veya daha fazla duyuya hitap ettiğinden kullanıcı ile iletişimi en etkin şekilde sağlar. Yeni medya, birden fazla duyumuza hitab edebilmektedir denilebilir. Aynı anda birden çok görüntünün izlendiği görsel - işitsel programları içeren çoklu görüntü 1960'lardaki çoklu ortam uygulamalarından türemiştir. Andy Warhol'un Kaçınılmaz Olarak Patlayan Plastik adlı gece klübünde de çoklu görüntü uygulamaları sergilenmiştir. (www.signonsandiego.com/news/features/20030627-9999_1c27reed.htm, 16 Kasım 2002).



Resim 40. Andy Warhol'un Kaçınılmaz Olarak Patlayan Plastik gece klübünde gerçekleştirdiği çoklu ortam uygulaması

(www.youtube.com/watch?v=uaAAmRDX4ok, 4 Eylül 2008)

Etkileşimli bilgisayar sanatı ve grafik bilgisayar bilimi gibi alanlarda, sanat ve bilim birbirini giderek daha da etkilemekte ve beslemektedir. Bunun yol açabileceği sonuçlar yalnızca mühendislik, araştırma ve teknolojiye uygulanabilirlikleri açısından değil, sanat ve sanat söylemi için de önemlidir. (Sommerer ve Mignoneau, 1998, s.267) Teknolojik gelişmeler sayesinde sanat, tasarım disiplinleri arasındaki sınırlar kalkarken bunun teknolojik alt yapısı bilimsel boyutunu da sanat ve tasarım alanlarının bir parçası haline getirmiştir. Böylece bir yandan bu alanlar uygulama anlamında daha özgürleşirken ve sergileme ortamlarına kavuşurken diğer yandan da bilim ve teknoloji bu yeni ortamların anlatım dilinin bir parçası haline gelerek tasarım ve sanata hizmet eder olmuştur.

Çoklu ortam sistemlerinin bir bilgisayara bağlı olarak kontrol edilmesi ve farklı bilgi kaynaklarının tek bir ekranda görüntülenmesi durumu ise çoklu ortam bileşenlerinin

en aza indirgenmesi mantığını taşıyan uyarılama işleminin sonucudur. Etkileşimli ortamlarda kullanıcı, hangi bilgiyi, bilginin ne kadarını, ne zaman alacağına kendisi karar verir. Arayüzün bir parçası olarak tasarlanan imleç sayesinde etkileşimli ortamda gezinen kullanıcı hangi görsel elemanın aktif hangisinin çıkışsız olduğunu rahatlıkla anlar.

Kullanıcı arayüz tasarımı ya da arayüz mühendisliği, bilgisayarlar, aletler, gereçler, makinalar, taşınabilir iletişim cihazları, yazılım uygulamaları ve web sitelerinin kullanıcı deneyimi ve etkileşimi üzerine yoğunlaşan tasarım alanıdır. Amacı objeyi ya da uygulamayı fiziksel olarak daha çekici bir hale getirmek olan geleneksel tasarımdan farklı olarak arayüz tasarımının amacı, kullanıcının etkileşim deneyimini mümkün olduğunca basit ve sezgisel olarak anlaşılabilir yapmaktır. Bu durum kullanıcı odaklı tasarım olarak tanımlanmaktadır. İyi bir grafik tasarım hemen dikkat çekerken, iyi kullanıcı arayüzü tasarımı ait olduğu kurumun kurumsal kimlik öğelerini barındırıp, yansıtırken aynı zamanda çoğunlukla kolay farkedilmez ve tercihen görünmezdir.

Kullanıcı arayüzü tasarımı, mağaza kiosklarından yazılım uygulamalarına, araç navigasyon sistemlerinden, e-ticaret sitelerine kadar geniş bir yelpazedeki projeleri kapsar; bütün bu projelerin ortak bir yanı vardır ve bir de temel beceri ve bilgi gerektirmektedirler. Projelerin ortak noktası, kullanıcının aletle/ sistemle/ uygulamayla nasıl etkileşime girdiği üzerine odaklanmalarıdır. Yazılım tasarımı, web tasarımı ya da endüstriyel tasarım olsa da kullanıcı arayüz tasarımı yapan grafik tasarımcılar belirli tipteki projelerde uzmanlaşma eğilimindedirler ve uzmanlıklarının çevresinde yoğunlaşmış becerilere sahiptirler.

Grafik kullanıcı arayüzü bir bilgisayarla etkileşime girmek için kullanıcıya, kullanılabilir bilgi ve eylemleri sunmak için metinlere ilave olarak grafik görseller ve düğmeler kullanan kullanıcı arayüzünün farklı bir halidir. Genellikle eylemler, grafik elemanların doğrudan manipulasyonu sayesinde gerçekleştirilmiştir.



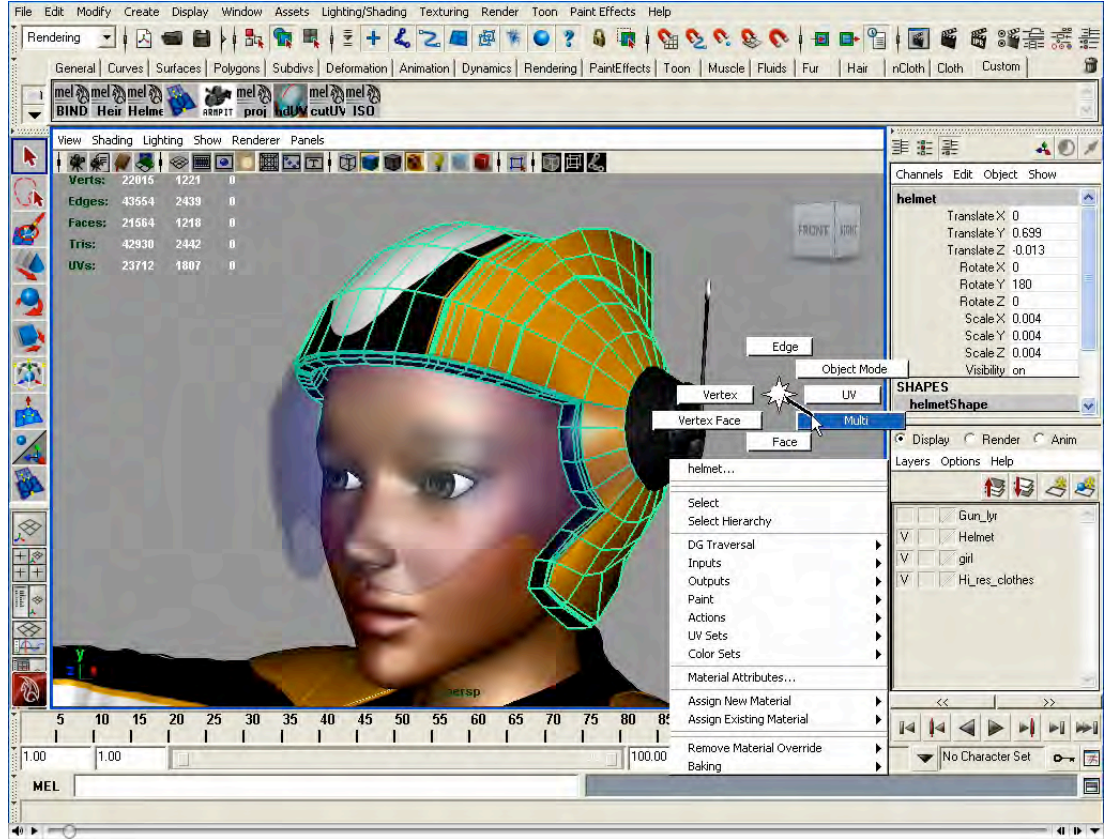
Resim 41. Üç boyutlu Graffiti Uygulaması

(<http://www.engadget.com/2008/01/28/graffiti-artist-creates-real-time-3d-paintings/>, 16 Şubat 2008)

Yüzey/kaplama (Skin) ve temalar, çeşitli yazılım ve web sitelerinin farklı kullanıcıların farklı beğenilerine uyması için uygulanabilen özel grafik görünümlerdir. Böyle yazılımlar kaplanabilir (skinnable) olarak adlandırılırlar, bunların yazma ve uygulama süreci de kaplanma (skinning) olarak adlandırılır. Bir kaplama uygulama yazılımının görünüm ve hissinin bir bölümünü değiştirir, bazı kaplamalar sadece programı estetik açıdan daha tatmin edici bir hale getirirler fakat diğerleri arayüz elemanlarını tekrar düzenleyebilir, programı potansiyel olarak daha kolay kullanılabilir yapabilirler. (Ayter, Elif, www.citrinitas.com/history_of_viscom/-computer.html, Temmuz 2008)

Bilgisayarın oluşturduğu görsel iletişim tasarımının üzerindeki en büyük etkilerden biri de üç boyutlu tasarımın ortaya çıkması olmuştur. Grafik tasarımcılar özellikle mimarlıktaki tipografik elementlerin uygulamasıyla ilgili olarak üç boyutlu tasarımla uğraşmalarına rağmen, sanal ortamdaki 3. Boyut uygulamaları daha büyük ölçüde

sorumlulukları alanına girmiştir. Grafik tasarım, sinematografi ve mimarlık arasında, uzay ve tipografi gibi 2 ve 3 boyutlu elementlerin tasarımıyla birlikte hikaye yapısı çalışması, senaryo, storyboard yapımı, kamera kullanımı, ışık ve modelleme gibi bilgileri de içine alan melez bir meslek oluşturmuştur.



Resim 42. Üç boyutlu tasarım programı, Autodesk Maya program arayüzü
(download.autodesk.com/us/maya/2009features/maya09_modelling_mapping_1024x768.mov,
14 Eylül 2008)

Bilgisayar oyunu tasarımının yan dalları; tamir edilmiş, değiştirmiş bilgisayar ve video oyunlarının tekrar kullanımını ya da mevcut oyunların, oyun yapılarının tekrar kullanımı için tasarlanmasını gerektiren oyun değişiklikleri/video oyun sanatı olarak tanımlanmaktadır. Değişiklikler çoğunlukla başka teknikler olduğu halde 'level editor'lerin yardımı ile yapılmaktadır.

Video oyun sanatı, sanatsal değişikliklerden daha geniş bir sanatsal teknik çeşitliliğine ve bunun etkilerine dayanmaktadır. Video oyunu sanatı aynı zamanda,

mevcut oyunları deęiřtirmek yerine karalamalardan sanat oyunları oluřturmayı da içermektedir. Doęal olarak bazı sanat dallarıyla benzerlikleri olsa da bunları sanat dallarından farklı bir platformda deęerlendirmek gerekmektedir. Oyunların çeřitlilik göstermesi gibi, oyun tarzları da tek ya da çok oyunculu olarak deęiřkenlik göstermektedir. Çok oyunculu çalıřmalar aęlar üzerinden yeni etkileřim modelleri ve iřbirlięi ürünleri oluřturmak üzere faydalanmaktadır.



Resim 43. PSP için tasarlanmış MLB 08: The Show video oyunu arayüzü,
(ecx.images-amazon.com/images/G/01/videogames/partner/1up/reviews/3519506-1g,
14 Eylül 2008)

Kitchen Budapest tarafından geliştirilen Animata animasyon yazılımı ise, çoklu ortam uygulamalarını kullanarak dış dünya dan aldığı verilerle, önceden hazırlanmış bir animasyon sahnesini hareketlendirebilmektedir. Konser, tiyatro, dans performanslarında interaktif arka plan projeksiyonları oluřturmak amacıyla da kullanılabilir Animata yazılımı ile bilgisayara baęlı kameranın önünde hareket eden bir insanın hareketlerini taklit eden bir kukla animasyonu yapmak mümkün olmaktadır. Yazılımın yüklü olduęu bilgisayara baęlanabilecek algılayıcılar ile toplanacak verilere tepki verilebilecek şekilde geliştirilmiş olan Animata, animasyonların bu veriler ile ses sisteminden gelen sese göre de hareketlendirilebilmektedir. Yazılım içinde, animasyonlarda kullanabilecek, hazır

çeşitli kuklalar ve objeler bulunmaktadır. Mac OS X, GNU/Linux and Windows platformlarında çalışabilen, açık kaynak kodlu (GNU/GPL) Animata yazılımını internette her isteyen kullanıcı indirebilmektedir.



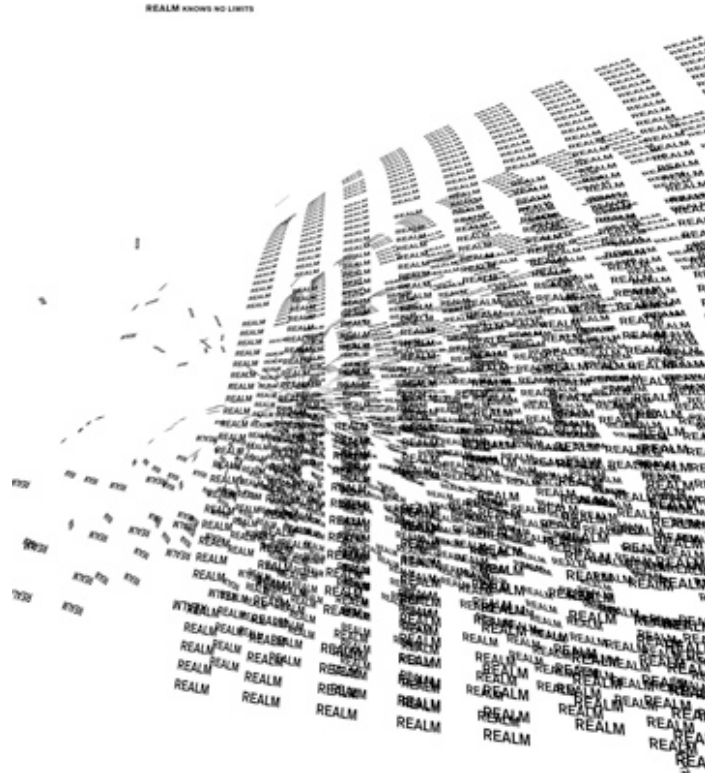
Resim 44. Animata adlı açık kaynak kodlu animasyon programı
(www.kitchenbudapest.hu/en/node/244, 12 Ocak 2008)

2.7.2. Tasarım ve Programlama (Computational Graphic Design)

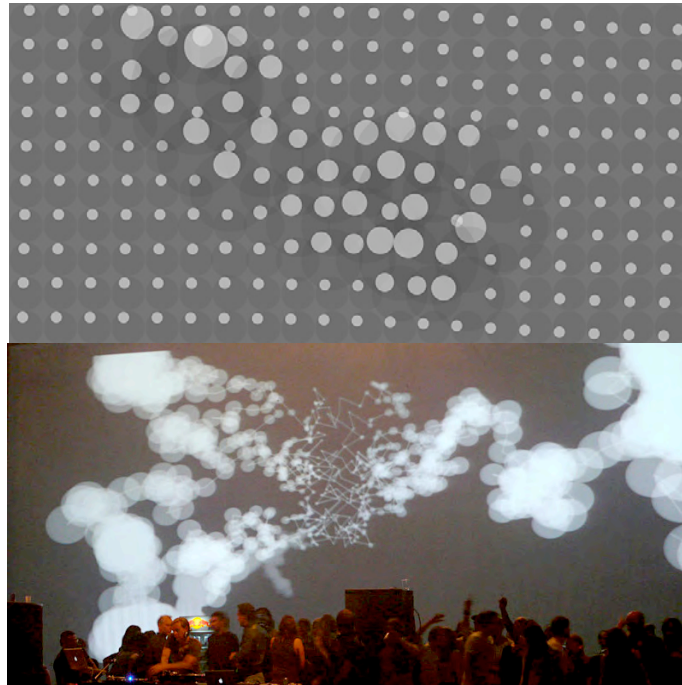
Medya sanatı ve tasarımının kalitesinin ancak disiplinlerarası çalışmalar yapabilen tasarımcılar yetiştiren, sanat ve teknoloji okullarının eğitim altyapılarının disiplinlerarası çalışmalara olanak verecek şekilde geliştirilmesiyle mümkün olabileceğine inanan pekçok bilim adamı, araştırmacı üniversiteler, araştırma enstitüleri ve medya laboratuvarlarında bu konuda deneysel projeler üretmektedirler. Bu projelerden bir bölümüne “hesaba dayalı tasarım” veya “hesaba dayalı bilgi tasarımı” gibi isimler önerilmektedir.

John Maeda, görsel tasarımcı ve sanatçılara süregelen görsel hesaplama fikrini öğretmek amacıyla Design by Numbers projesini geliştirmiştir. “Design by numbers” görsel tasarımcılar ve sanatçılar için, hesaba dayalı tasarıma giriş niteliğindedir. Design by Numbers projesi bir programlama çevresi ve aynı zamanda programlama dilidir. Çevre; program yazmak ve çalıştırmak için birleşik bir alan sağlar, dil de çizim bağlamında bilgisayar programlama hakkında ana fikirleri ortaya koymak görevindedir. Nokta, çizgi ve alan gibi görsel elemanlar, görseller oluşturmak için değişkenlerin ve koşullu önermelerin hesaba dayalı fikirleriyle birleştirilmiştir. (Ayıter, E., 8 Ağustos, 2008)

Yüksek lisans derecesini MIT Medya Laboratuvarında John Maeda danışmanlığında yapan sanatçı, araştırmacı Burak Arıkan, karmaşık ağ diyagramları (sosyal ağlar) gibi elektronik veri görsellerinin elektronik çağın önemli bir ifade biçimi olduğu görüşündedirler. Bu görüşten hareketle insan makina etkileşimi ile gelişen ağ sistemleri yaratma konusunda çalışan Burak Arıkan’ın projelerinden biri, Meta-Control adlı bilgisayar programı ile müzik etkileşiminde görsel devinimsel performanslar sergilemektedir. Çalışmaları Ars Electronica (Linz), Venedik Bienali, Sonar (Barcelona), DEMF (Detroit), Art Interactive (Cambridge), Harfiyat (İstanbul) gibi sayısız fesvital ve etkinlikte sergilenmiştir.

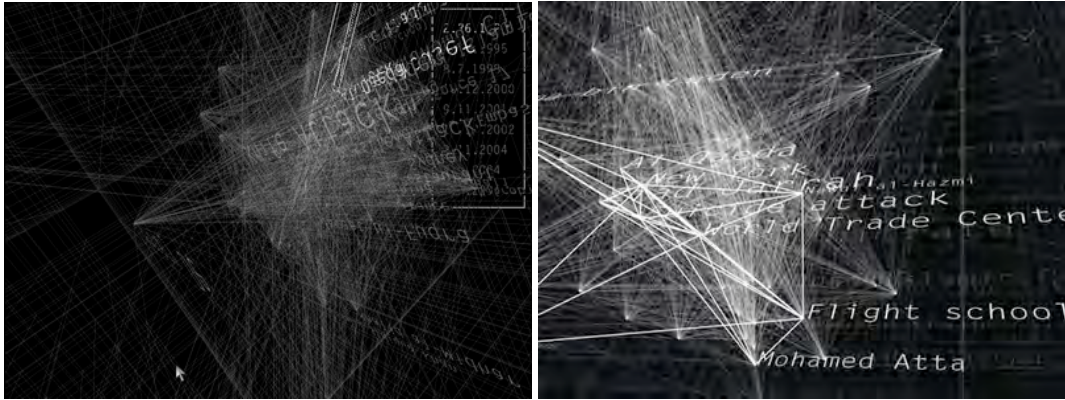


Resim 45. Design by Numbers projesi görsel verisi
(www.citrinitas.com/history_of_viscom/computer.html, 17 Ağustos 2008)



Resim 46. Burak Arıkan, Ali Demirel, Richie Hawtin Müziği eşliğinde görsel/devinimsel performans
(burak-arikan.com/2007/metacontrol/index.html, 12 Ağustos 2008)

“Processing” ise MIT Medya Laboratuvarında “Aesthetics and Computation Group” eski elemanları olan Casey Reas ve Benjamin Fry tarafından başlatılmış açık kaynaklı bir projedir. Proje, görsel bağlamda bilgisayar programcılığının temellerini öğretmek ve elektronik eskiz defterleri için bir kurum olarak hizmet vermek amacıyla elektronik sanatlar, görsel tasarım toplulukları için bir programlama dili ve entegre edilmiş gelişim çevresidir. (www.processing.org, 27 Temmuz 2008) Processing’in amaçlarından biri de, görsel geribildiriminin hızlı memnuniyetinden dolayı programcı olmayanları programlamaya başlatma aracı olabilmektir. Java dilinin grafik tarafını yapılandıran, özelliklerini basitleştiren ve yeni bir kaç özellik ekleyen bir dildir.

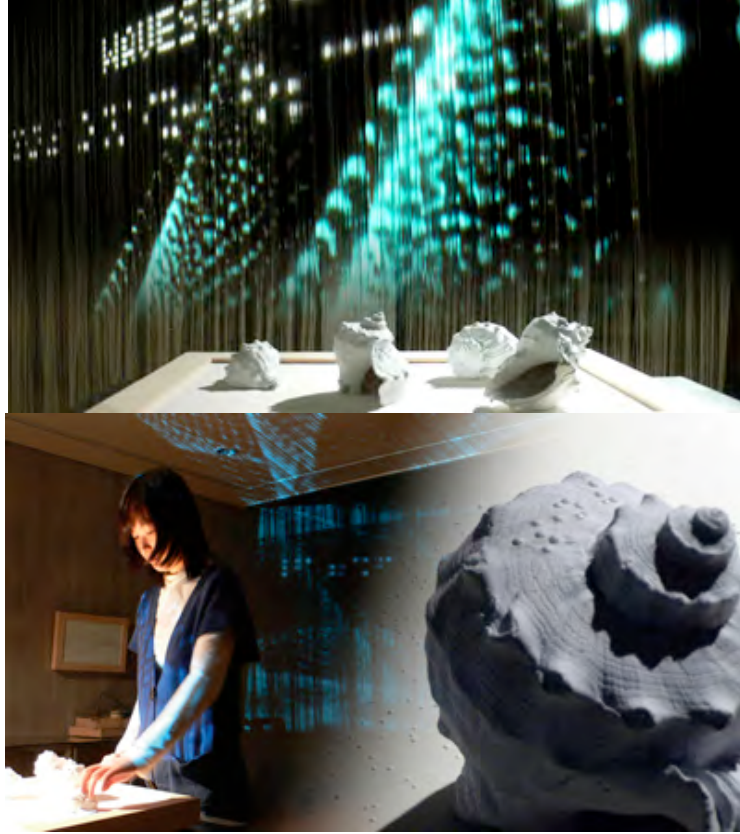


Resim 48. New York Times Dergisi ilustrasyonları, Processing ile tasarlanmış.
(www.citrinitas.com/history_of_viscom/computer.html, 17 Ağustos 2008)

New York Times dergisi için “Processing” ile yaratılan bu illüstrasyonlar, sıçramalarla bağlanmış anahtar kelimelerin fizik temelli modellenmesi mantığında yapılmıştır. Birbirleriyle ilişkilerinin derecesinin bir ölçüsü, bir çift anahtar kelimeyi bağlayan sanal sıçramanın gücü, onların internette bulunma oranından bağımsızdır. İllustrasyonun online versiyonunda, derginin kapağında ve basılı yazının ilerleyen sayfalarında sunulan üç karoya ek olarak hepsi modelin farklı görünümünü sunmaktadır.

Kimheamin olarak da bilinen Koreli Haemin Kim’e ait projeler de hesaba dayalı grafik tasarım projelerine örnek teşkil etmektedir. Lisans ve lisansüstü eğitimlerini Güney Kore’de Ulusal Seoul Üniversitesi’nde tamamlayan ve zaman kavramı

üzerine çalışan Kim, kendisini hesaba dayalı grafik tasarımcısı olarak tanımlamakta ve tactual [si:gak] (dokunma hissi üretimi, “haptic data”) serilerinin ana yazarlarından biri olarak çalışmaktadır. Disiplinlerarası çalışmalar yapmak üzere, Design [sa:hm] adlı deneysel bir laboratuvar kurmuştur. (<http://www.kimhaemin.info/>, 10 Temmuz 2008) Görsel iletişim, bakabilen ancak hayalgücünün ötesini göremeyen insanların bakıp, düşünüp, harekete geçmelerini sağlayan en güçlü araçtır. Ancak bu insanlar görüntüden mahrum kaldıklarında gerçekten göremezler mi? Kimhaemin »tactual [si:gak] series« adlı projesinde “Dünyayı gözlerimiz olmadan görebilir miyiz?”, “Yazı, imaj gibi görsel bilgilerin güzelliklerini ellerimizle hissedebilir miyiz?” gibi soruların alternatif plastik yanıtlarını veriyor. Proje, “Bakmadan, dokunarak nasıl görebiliriz?” sorusu çerçevesinde görsel olarak nasıl hasarlı dünya algısı oluştuğunu sayısal medyanın etkileşimini kullanarak anlatmaktadır. “Dreaming a Fingertip Conversation with You_tactual [si:gak] series” adıyla siggraph2007’de Art Gallery’de sergilenmiş olan projenin ikinci versiyonu olan »tactual [si:gak] series« insanlarda, tasarım alanındaki şekillendirici yollar konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Proje ayrıca daha önce böyle bir deneye katılmamış görme özürlü insanların dokunma noktaları (tactile dots) aracılığıyla anlamalarını artırmayı hedeflemiştir.



Resim 49. Kim Haemin, <thisAbility vs. Disability> Uluslararası Elektronik Sanat Sergisi
(<http://thisability-disability.net/>, 12 Ocak 2009)

2.7.3. Sanal Gerçeklik Uygulamaları

Sanal gerçeklik (Virtual reality), bilgisayarlar tarafından simüle edilen ortamları tanımlamak için kullanılmaktadır. Çoğu sanal gerçeklik ortamı bir bilgisayar ekranı yoluyla edinilen görsel tecrübelerden ibarettir. Bunun yanında bazı ortamlar duyma, hareket gibi başka duyulardan da yararlanır. Latince'deki virtualis kökeninden gelen sanallık, kavram olarak varolmayan ancak sanrılarla varolduğu kabul edilen şeyler için kullanılmıştır. Sanal gerçeklik, gerçek veya tasarlanmış olan bir ortamın eni, boyu ve derinliğinin üç boyutlu olarak algılanmasını, buna ek olarak etkileşimli bir deneyimi görsel olarak, eş zamanlı bir hareket ve ses eşliğinde edinilen tüm diğer önemli bulgular yardımıyla oluşturulan simülasyondur. Sanal Gerçeklik teriminin kökü “sanmak” fiilinden gelmektedir. Dolayısıyla sanal bir kavram gerçek ya da varolan değildir. Ancak yine de gerçeğin karşıtı da; sahte ya da yanlış anlamına da gelmemektedir. Buradan yola çıkarak sanal gerçeklik kavramının gerçek dışı bir

yaşam formu olduğu da düşünülemez. Aksine terimden gerçek yaşamın uç noktalarının sanal bir gerçeklik üstünde birbirine dokunduğu ortam algılanmalıdır. Sanal gerçekliğin en basit hali, kişisel bilgisayarda görülebilen, fare ya da klavye yardımı ile büyütülüp, küçültülebilen, bir ya da birkaç yönde döndürülebilen üç boyutlu imajlardır. İmajlar büyüdükçe ve etkileşim kontrolü daha karmaşık hale geldikçe, “gerçeklik” algılayışı da artmaktadır. Gerçeklik algısını güçlendirmek amacıyla sadece görsel değil, işitme, koklama ve dokunma duyularını da harekete geçirmeğe yönelik sanal gerçeklik projeleri üzerinde çalışılmaktadır.

Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişmesiyle insan makina etkileşimini sağlayan yeni araçlar tasarlanmakta, bu sayede eğitimden, tıp alanındaki uygulamalara, uçuş simülasyonlarına, spor aktivitelerinden, dünyanın bir ucundaki herhangi bir mekanı internet üzerinden gezmeye kadar pek çok alanda sanal gerçeklik uygulamaları günlük hayatın bir parçası haline gelmektedir. Bu uygulamalardan biri olan, Washington Üniversitesi, İnsan Arayüz Teknoloji Laboratuvarı’nda, Hunter Hoffman ve David Patterson tarafından geliştirilen “SnowWorld” prototipi, çocuk yanık vakalarında bandaj değişimi ve temizlik gibi dayanılmaz ağrılar veren işlemler uygulanırken kullanılmıştır. Önceleri temizlik ve bandajlar değişiminde çocuklara güçlü uyuşturucu özellikteki ağrı kesiciler verilmekteyken, SnowWorld projesi ile çocuklar sanal gerçeklik gözlüğü ile Paul Simon’ın Graceland parçası eşliğinde kutuplarda penguenlere, mamutlara ve kardan adamlara kar topu atarak oyunlar oynamaktadırlar. Uygulamaya tabi tutulan hastaların beyin MRI’ları, SnowWorld kullanıldığı sırada ağrı kesici ilaç verilmediği halde ağrı merkezli aktivenin düştüğünü göstermiştir.



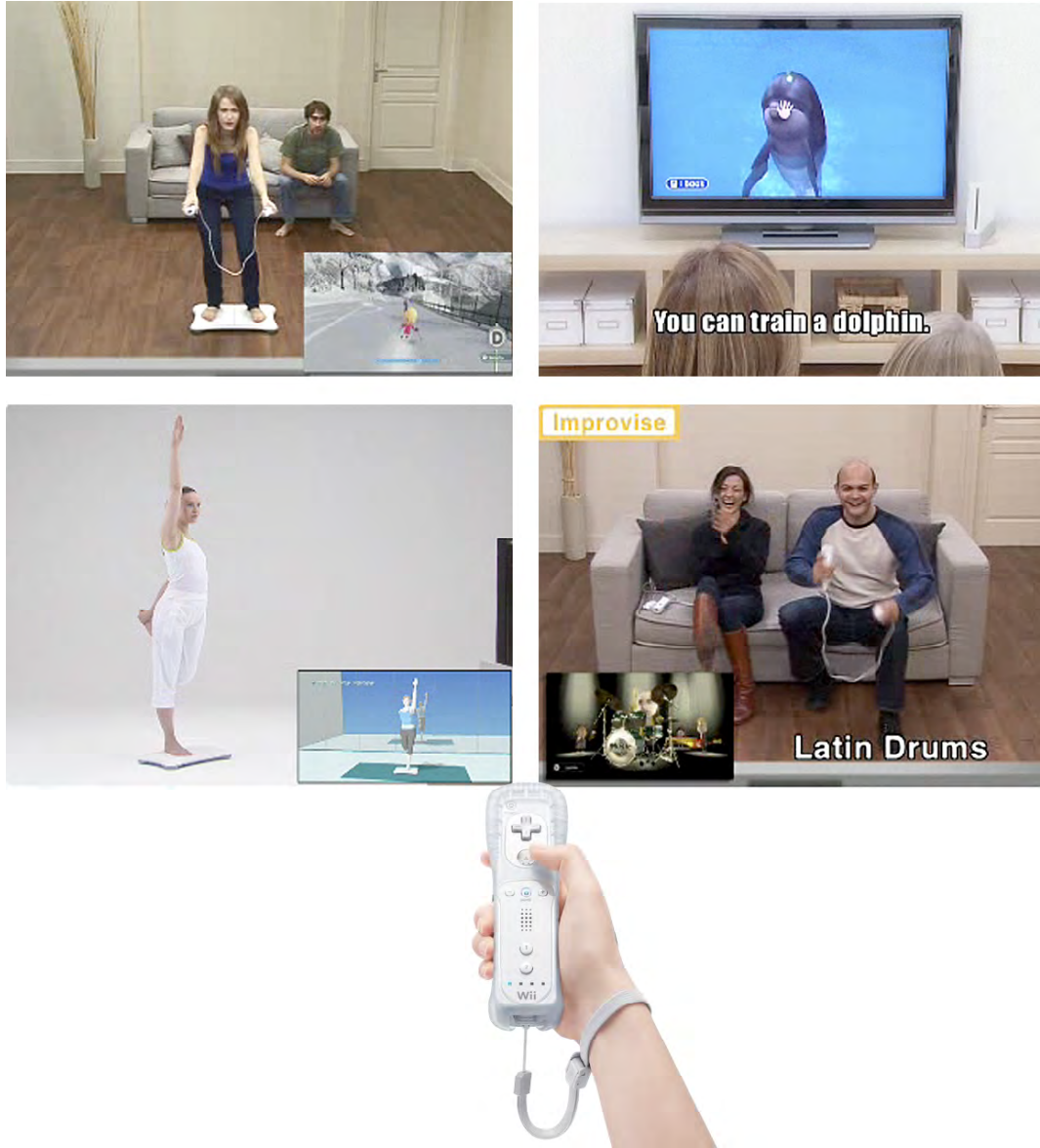
Resim 50. SnowWorld Sanal Gerçeklik Projesi, 2006

(www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/243/, 22 Kasım 2008)

Bugün artık sanal gerçeklik gözlükleri, hareket algılayıcı yüzeylere sahip araçlar, kumanda kolları, boşlukta (sürtünmeye ihtiyaç duymaksızın) komut verilebilen fareler, gelişmiş ses sistemleriyle sanal gerçeklik uygulamaları güçlü gerçeklik algıları yaratarak çeşitlilik göstermektedir. Bilgisayar oyunları sadece klavye, fare veya kumanda kollarıyla değil, aynı zamanda bütün vücut hareketini algılayarak etkileşime giren araçlar ve yazılımlarla evleri spor salonlarına, okyanusa, kayak pistine veya müzik stüdyosuna dönüştürebilmektedir. Bu uygulamalar oyundan çok elektronik çağ insanların temel ihtiyaçlarını karşılayan gereklilikler haline gelmişlerdir.

Bu uygulamalara sanal gerçeklik “virtual reality” adını veren Jaron Lanier, 2003 yılında bir röportajında ön gördüğü sanal gerçeklik kavramının bilgisayar oyunları gibi programlanarak yaratılmış sanal bir dünya dan çok, kullanıcının içeriden değiştirebileceği, diğer kullanıcılarla birlikte yeni şeyler yaratacağı bir sanal dünyayı tanımladığını belirtmiştir (Heiss, J.J., *The Future of Virtual Reality*, 2003). Farklı mekanlarda bulunan iki insanın aynı odada olma ilüzyonunu yaratmak için “The Internet 2” adıyla anılan özel olanaklara sahip, araştırma laboratuvarınca yaratılmış bir ortamda sanal gerçeklik projesi üreten Lanier, çok gerçekçi, orjinal boyutlarında, üç boyutlu görüntülü konferans yapılabilmesini sağlayan “tele-immersion” adındaki

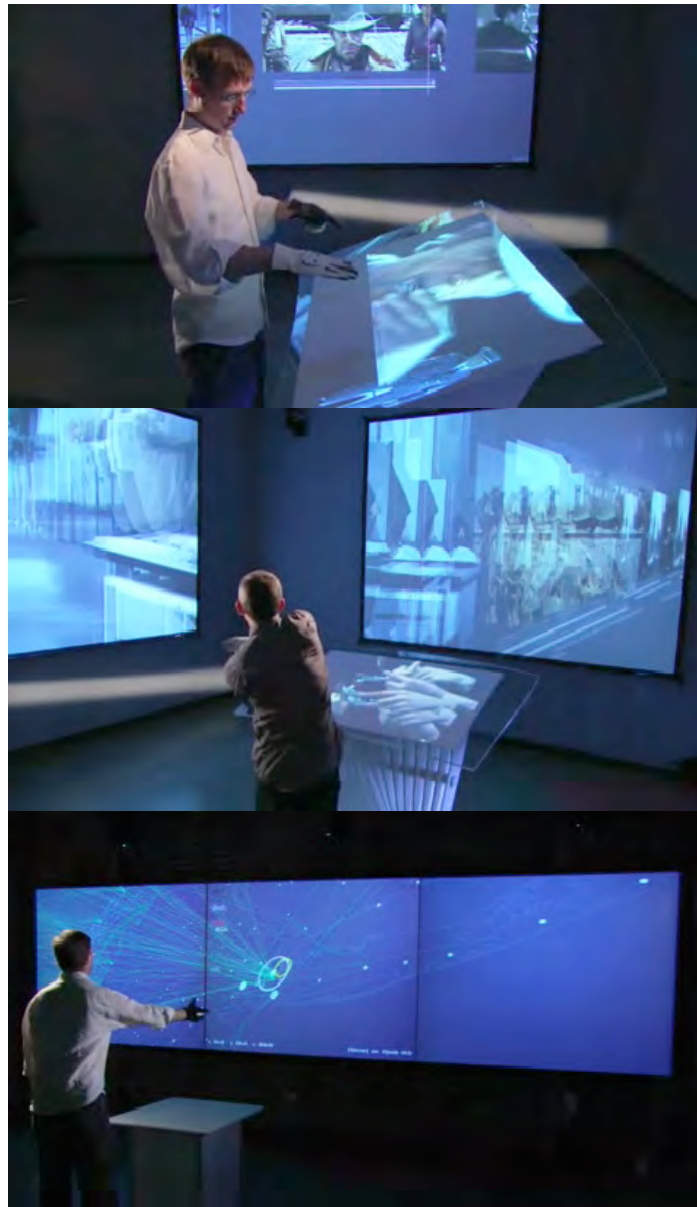
bir uygulama üzerinde çalışmaktadır. Bu denemelerdeki gerçeklik algısı insanların gerçekten yanyana olduklarını hissettirecek kadar yüksektir. Bu uygulamanın başarısı sanal gerçeklik kavramının gerçek anlamını kazanmasına sağlamanın yanısıra pek çok iş seyahatinden, uzak yerlerde yaşayan ailelerin buluşmasına kadar çeşitlilik gösteren konularda alternatif bir çözüm olacaktır.



Resim 51. Wii bilgisayar oyunu
(<http://uk.wii.com/>, 8 Ocak 2009)

Jaron Lanier kendisini, bilgisayar bilimcisi, görsel sanatçı ve yazar ve müzisyen olarak tanımlamaktadır. Müzik enstrümanlarının insanların akıllarıyla vucutları

arasında bağ kuran, duygusal olarak kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayan en önemli arayüzler olduğunu ve bu nedenle de bilgisayarların onları örnek olarak tasarlanmaları gerektiğini düşünen Jaron Lanier, aynı zamanda Azınlık Raporu (Minority Report) gibi gelecekçi bilim kurgu filmlerinin danışmanlığını yapmaktadır. Jaron Lanier, Azınlık Raporu filminde başrol oyuncusunun elleriyle etkileşime girerek kullandığı bilgisayar arayüzünü filmin vizyona girmesinden altı yıl sonra G-speak adıyla geliştirmiştir. G-speak, 1984 yılından beri tasarlanmış tek devrimsel arayüz olarak nitelendirilmektedir.



Resim 52. G-speak Arayüz Tasarım Demosu
(www.vimeo.com/2229299, 24 Aralık 2008)

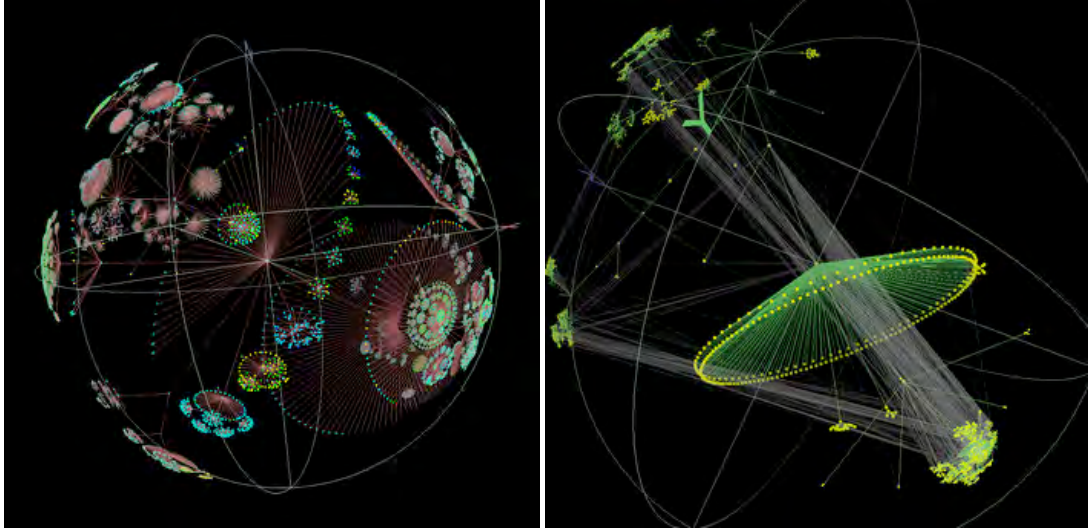
2.7.4. Bilgi Görselleştirme

Bilimsel- (ya da data-) ve bilgi-görselleştirme, bilgisayar grafiği ve kullanıcı arayüzünün, kullanıcının verileri anlaması için etkileşimli ya da hareketli sayısal görsellerin sunumlarıyla ilgilenen alandır. Bilim adamları potansiyel olarak, laboratuvar ya da simülasyon verilerini, akıl yürütmeye, hipotez oluşturmaya ve kavramaya yardımcı sonuçları yorumlamaktadırlar. Bilimsel görselleştirme, (MRI datası, rüzgar esmesi gibi) doğal geometrik yapısı olan bilgilerle ilgilenir. Görsel analitik, özellikle duyularla ve akıl yürütmeyeyle ilgilenmektedir.

Doğal ve karmaşık veri yapılarının arasındaki fark, bulanık olmakla birlikte, grafikler genelde bitişiklik matrixlerle betimlenmektedir. Veri çıkarma alanı bu görselleştirme şekilleriyle ilgili bir çok soyut şekiller sunmaktadır. Bunlar, değerli bir araştırma alanı olmaları konusunda umut veren; bilgilendirici grafiklerde çizim teorisi, bilgisayar grafikleri, bilgisayar-insan etkileşimi, kavramsal bilim ve hatta, tabi ki görsel iletişim tasarımı gibi aktif araştırma alanlarıdır. (Ayıter, Elif, 27 Temmuz 2008)

Sayısal devrimin insan hayatına kattığı verileri, karmaşık sosyal ağ sistemleri çıktılarını; toplama, depolama ve düzenleme becerisi hızla artarken, onları anlama, kavrama ihtiyacını beraberinde getirmiştir. Bu ihtiyaçla birlikte verilerin daha iyi kavranması için yapılan, herbiri özel bir problemin izole edilmiş bir parçasını çözmeye yönelik çalışan bilgi görselleştirme, veri çıkarma, yazılım uzmanlığı, internet geliştiriciliği ve grafik tasarım gibi disiplinler tek başlarına karmaşık verileri görselleştirme konusunda yetersiz kalmaktadır. Gittikçe daha fazla bilimadamı ve mühendis bilgi görselleştirme sistemlerinin gerçekleştirilmesi konusunda grafik tasarımcılarla işbirliği içine girmektedirler. Bilgi görselleştirme, ağaç ya da grafikler gibi daha soyut bilgi yapıları kullanır. Bilgi görselleştirme de hesaba dayalı tasarım gibi disiplinlerarası melez bir çalışma alanı olarak tanımlanmaktadır.

Bilgi görselleştirme karmaşık ağ modelleme, görselleştirme ve anlama gibi amaçlara da hizmet etmektedir. Gündelik hayattan politikaya, iletişimden ulaşım, sanattan

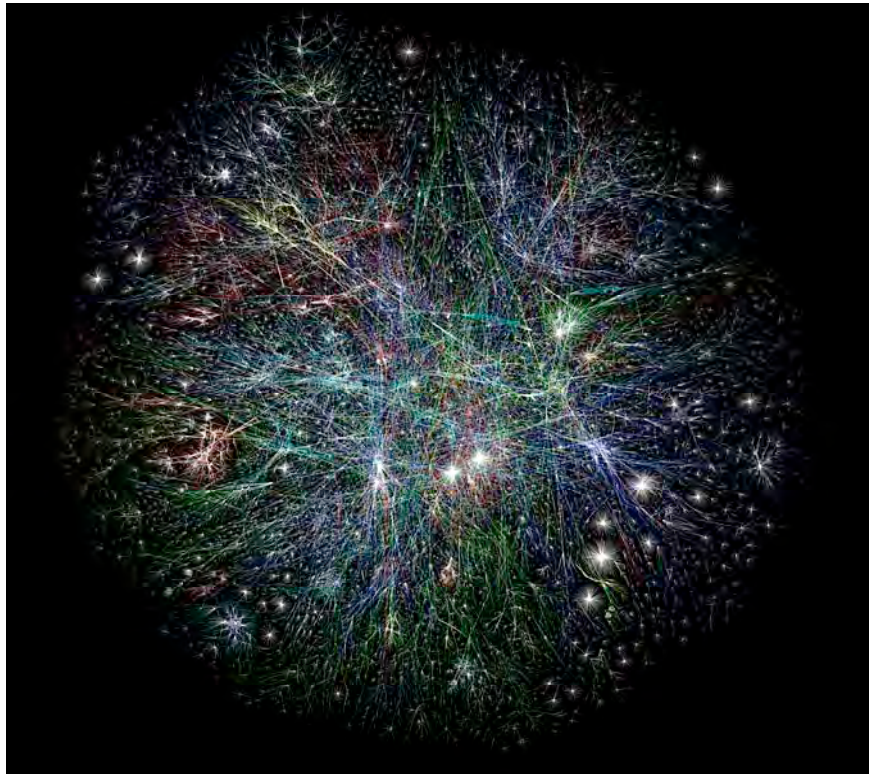


Resim 54. Walrus adlı Etkileşimli Grafik Görselleştirme Aracı ile elde edilmiş görseller
(www.caida.org/tools/visualization/walrus/gallery1/, 12 Temmuz 2008)

Görselleştirme, sunum konusunda yeni bir olgu değildir. Haritalarda, bilimsel çizimlerde ve veri çizimlerinde binlerce yıldır kullanılmıştır. Bunun örnekleri; çin haritası (m.s.1137) ve Jacque Minard tarafından çizilmiş Napolyon'un meşhur Rusya'yı işgal haritasıdır (1812). (<http://www.edwardtufte.com/tufte/>, 23 Eylül 2008) Bu görsellerin tasarlanmasıyla öğrenilen kavramların bir çoğu, bilgisayarla görselleştirme işlemine kadar taşınmıştır. Edward Tufte, bu prensiplerden bir çoğunu açıklayan çok önemli iki kitap yazmıştır. Bilgisayar grafikleri, başlangıcını bilimsel problem çalışmalarından almıştır. Bununla beraber ilk zamanlarda grafik gücünden yoksun olması kullanılabilirliğini sınırlamıştır. IEEE ve ACM SIGGRAPH tarafından desteklenen, genel konu ve hacimsel görselleştirme gibi özel alanlara ayrılmış farklı konferanslar ve çalıştaylar yapılmıştır. Bilimsel görselleştirmenin en popüler örneklerinden bazıları, hareket halinde, uzay boşluğunda ya da diğer gezegenlerde uzay gemisini dolaşırken gösteren bilgisayarda oluşturulmuş görsellerdir. Eğitimsel animasyonlar gibi dinamik form görselleştirmeleri, zamanla değişen sistemlerin öğrenilmesini geliştirme potansiyeline sahiptir.

Etkileşimli görselleştirme ve animasyon arasındaki farktan ayrı, en faydalı kategorizasyon muhtemelen soyut ve modele dayalı bilimsel görselleştirmedir. Soyut görselleştirmeler, 2 ve 3 boyutta tamamen kavramsal kurgular gösterir. Bu üretilmiş formlar isteğe bağlıdır. Modele dayalı görselleştirmeler ya sayısal olarak inşa edilmiş

imajlar ya da gerçeklik üzerindeki bilgi tabakasında yer alırlar, veya direkt olarak bilimsel datadan gerçek objenin sayısal yapısını oluştururlar. Bilimsel görselleştirmeler genellikle uzmanlaşmış yazılımlar ile yapılır. Bu yazılımların bazıları, menşei çoğunlukla yazılım araçlarının paylaşılmasının ve kaynak koda erişimin yaygın olduğu akademik çevrelerde, üniversitelerde olan açık kaynaklı olarak yayımlanır. Bilimsel görselleştirme araçlarının bir çok tescilli yazılım paketleri de bulunmaktadır. Aynı zamanda açık kaynak kodlu projelerle de çeşitli konulardaki yoğun ve değişken bilgiler görselleştirilerek analiz edilmektedir. Barrett Lyon tarafından geliştirilmiş açık kaynak kodlu ve ücretsiz olarak kullanılabilen The Opte Project internetin modellenmesi, internet iletişim kurallarının analizi, doğal afetlerin sonuçlarının takibi, hava durumu, savaş, sanat ve estetik gibi çeşitlilik gösteren konuların internet verilerini sunmakta, toplamakta ve grafik görsellere dönüştürmektedir. (<http://www.opte.org/>, 8 Kasım 2008)

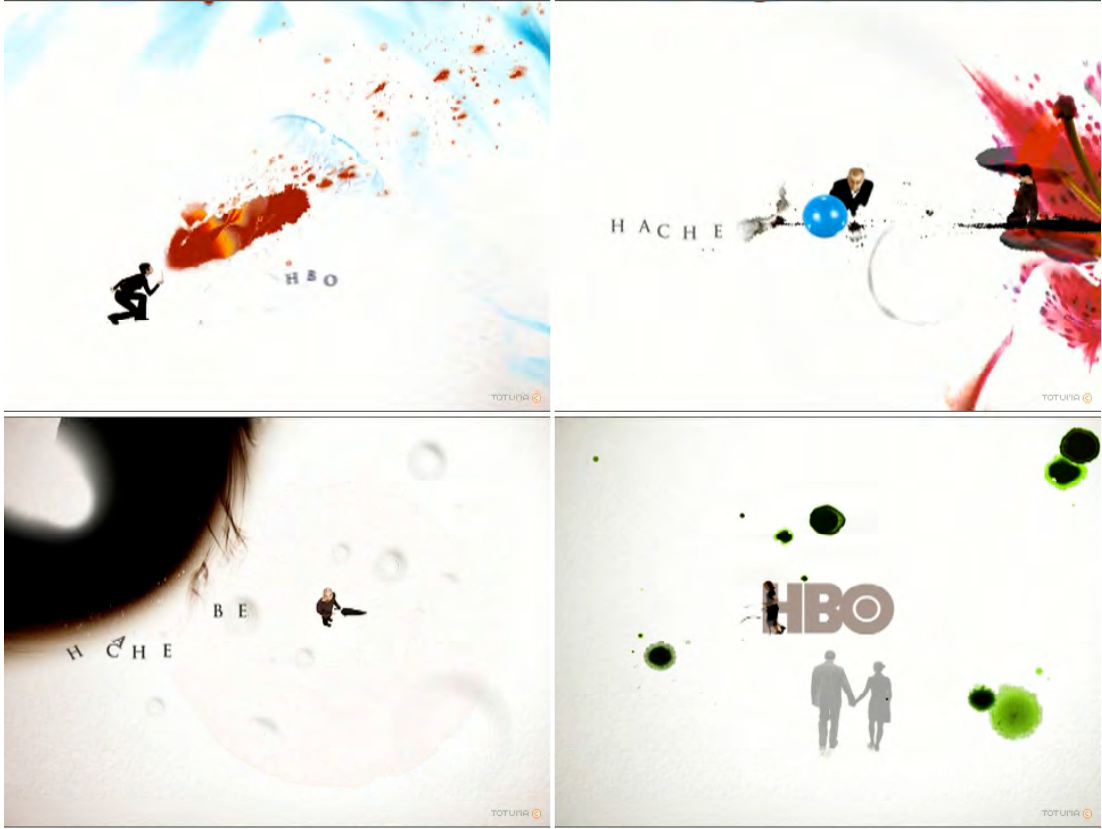


Resim 55. Barrett Lyon tarafından geliştirilmiş The Opte Project
(www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/143/, 23 Ekim 2008)

2.7.5. Hareketli Grafik (Motion Graphics) Uygulamaları

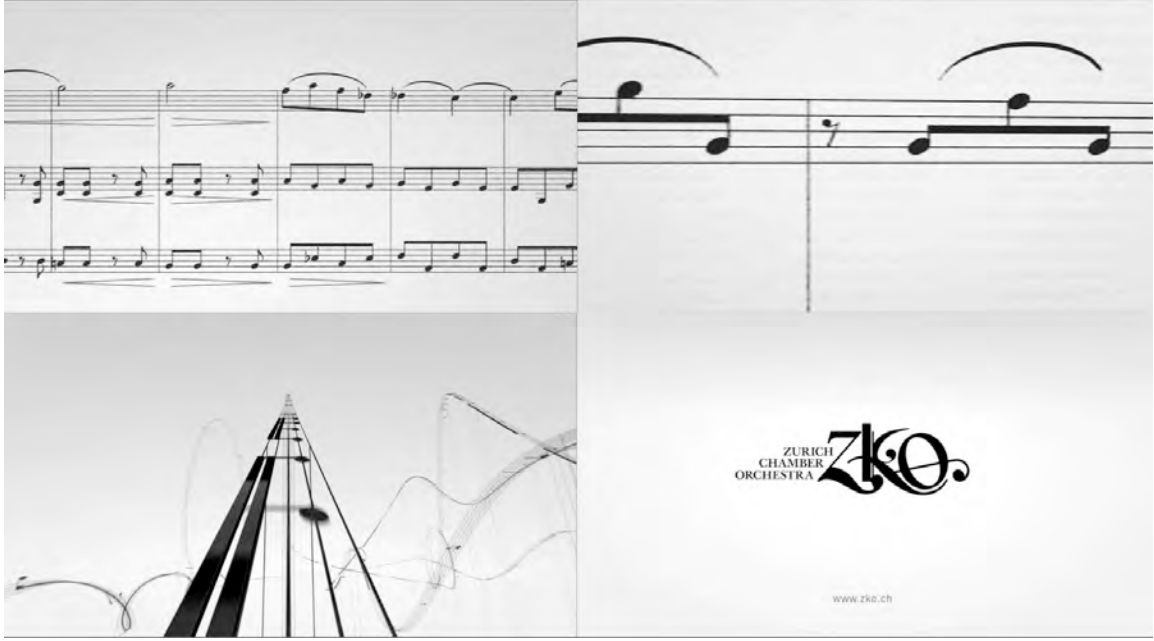
Hareketli grafik uygulamaları video veya canlandırma (animasyon) teknolojileri ile hareket illüzyonu sağlamayı temel alır. Çoklu ortam projelerinde kullanılan hareketli grafikler sesle birlikte tasarlanırlar. Hareketli grafikler çoğunlukla (thaumatrope, phenakistoscope, stroboscope, zoetrope, praxinoscope, flip book gibi teknikler dışında) elektronik medya teknolojileri ile tasarlanıp, gösterilirler.

Hareketli grafik tanımlamasının bir sanat olarak görülmesi ne zamandan beri tanımlandığı şüphelidir. 1800'lerin başında hareketli grafik olarak tanımlanabilecek uygulamalar olmuştur. Ancak "motion graphics" teriminin ilk kullanımlarından biri animatör John Whitney tarafından 1960 yılında kurulan Motion Graphics Inc. ile gerçekleşmiştir. Günümüzde pekçok hareketli grafik tasarımcısının önemli bir öncü olarak kabul ettikleri Saul Bass'ın çalışmaları bugün "motion graphics" olarak bilinen uygulamaların gerçek başlangıcını oluşturmaktadır. İşleri arasında jeneriklerini tasarladığı The Man With The Golden Arm (1955), Vertigo (1958), anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), Psycho (1960), Advise & Consent (1952) gibi önemli filmler de sayılabilir. (www.designmuseum.org/design/-saul-bass, 20 Şubat 2007) Saul Bass'ın tasarımları çok sade ancak filmin duygusal yapısı ile ilişki kurabilen, bu yapıyı yansıtabilen etkili grafiklerden oluşan bir anlatım dilene sahiptirler.



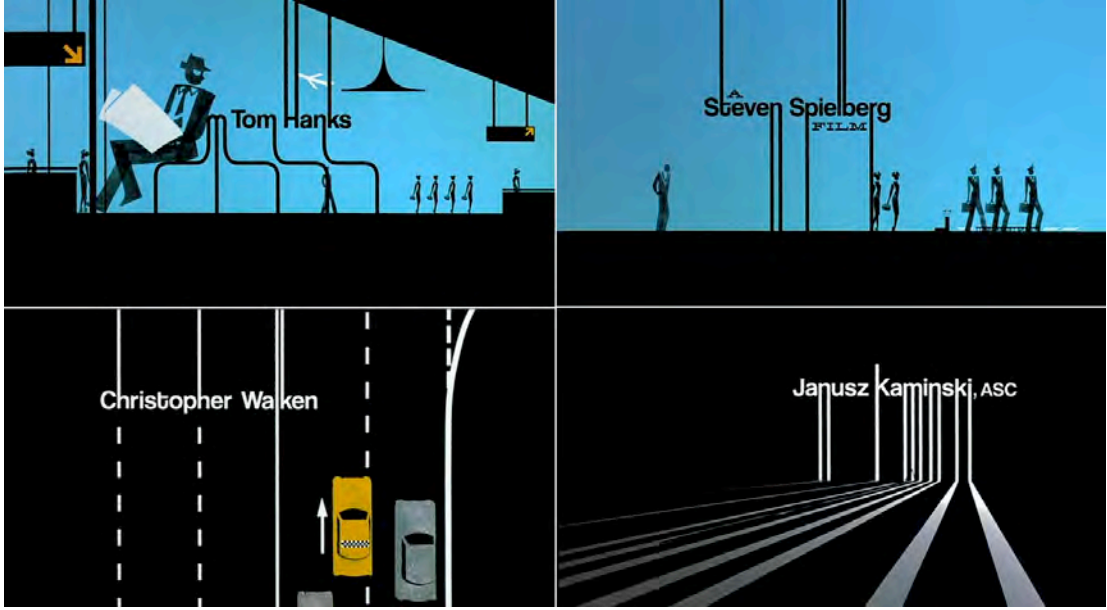
Resim 56. HBO Televizyon Kanalı için hazırlanmış hareketli grafik, tanıtım filmi.
(www.motiongrapher.com, 20 Eylül 2008)

Günümüzde gelişen bilgisayar yazılımları ile hareketli grafikler çeşitli görsel efektlerle zenginleşmiş, üç boyutlu modellerle, sayısal dokularla birleştirilerek uygulama alanları genişlemiştir. Grafik tasarımcılar, tasarım ajansları web sitesi, etkileşimli CD gibi medyumların yanısıra tıpkı bir sinema veya görüntü yönetmeni gibi hareketli veya basılı işlerini showreel tarzındaki portfolyolarında sergileyebilmektedirler. Hareketli grafik uygulamalarının sinema jenerikleri ile başlayan serüveni, televizyonun keşfiyle perdeden ekrana taşınmıştır. Reklam, sinema filmleri, sinema filmi tanıtımları (teaser, trailer), televizyon film ve dizi jenerikleri yine grafik tasarımcılar tarafından hareketli grafik olarak tasarlanmaya başlanmıştır.



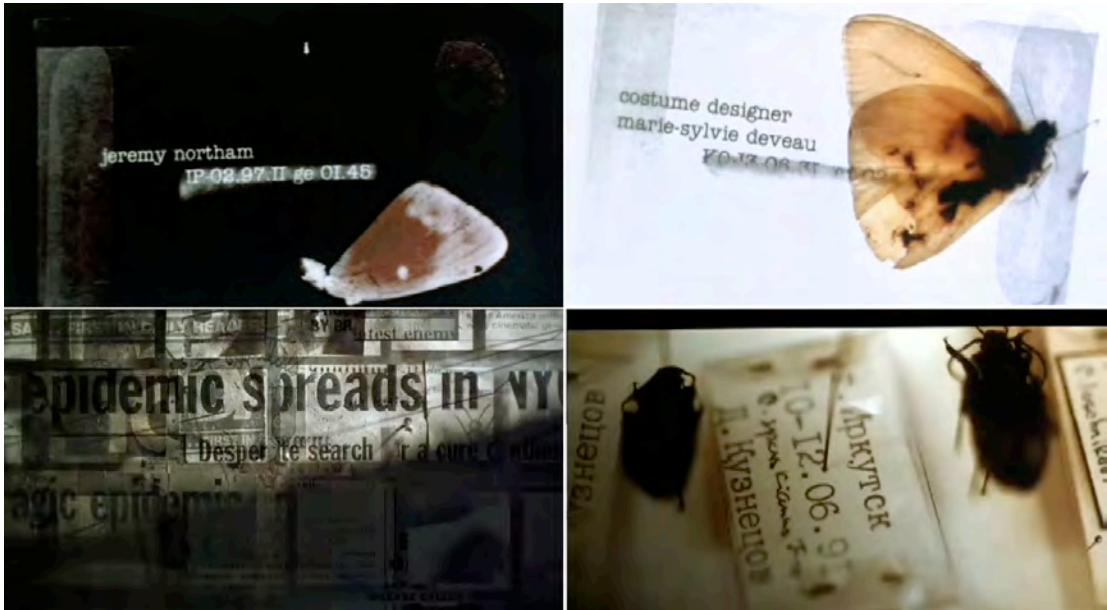
Resim 57. Zürih Oda Orkestrası, Roller Coster metaforu ile tasarlanmış hareketli grafik, tanıtım filmi.
(www.motionographer.com, 8 Eylül 2008)

Bilgisayar teknolojileri, hareketli görüntü işleme programlarının gelişimiyle birlikte grafik tasarımcılar, kavramsal fikirleri hareketli grafik uygulamaları ile görselleştirme olanağına kavuşmuşlardır. Zürih Oda Orkestrası tanıtım filmde klasik müzik “roller coster” adı verilen hız treni ve bu trenin yaşattığı heyecan duygusuyla özdeşleştirilmiş, yaratılan metafor, müzikle desteklenen hareketli grafik tasarım uygulamasıyla görselleştirilmiştir. Başarılı hareketli grafik tasarım uygulamalarından bir diğeri ise Catch Me If You Can adlı filmin jenerik tasarımıdır. Steven Spielberg’in yönetmenliğini yaptığı filmde, 16 yaşından 21 yaşına kadar gerçekleştirdiği sayısız kalpazanlık ve sahte kimliğe bürünme suçlarından dolayı FBI’nın en çok arananlar listesine giren en genç kişinin, Frank Abagnale’ın gerçek öyküsü konu edilmektedir. Filmin jeneriğinde konu grafik anlatım dili ve etkileyici tipografik düzenlemelerle canlandırılarak izleyiciye hissettirilmektedir. Jenerik, güçlü grafik anlatım diliyle filmin giriş bölümü niteliği taşımaktadır.



Resim 58. Catch Me If You Can filmi hareketli grafik jenerik uygulaması
(www.motionographer.com, Eylül 2008)

Catch Me If You Can filmiyle benzer nitelikte bir jenerik, Mimic (Tehlikeli Yaratıklar) adlı bilim kurgu, korku türündeki film için yine hareketli grafik uygulamasıyla tasarlanmıştır. Filmin jeneriği görüntü işleme efektleri ve tipografi birleşiminden oluşmakta, filmin konusuna dair ipuçları fotografik görüntülerin kullanıldığı bu uygulama sayesinde jenerikte yer almaktadır.



Resim 59. Mimic filmi hareketli grafik jenerik uygulaması
(www.motionographer.com, 4 Eylül 2008)



Resim 60. Quicksilver Markası için hareketli grafik reklam uygulaması
(www.motiongrapher.com, 10 Eylül 2008)

Hareketli grafik tasarım uygulamaları, grafik tasarımcılara film, durağan görüntüler, tipografi, animasyon, vektörel grafikler, 3 boyutlu görüntüler gibi farklı görselleri müzikle senkronize ederek birarada kullanma olanağı sunmaktadır. Tasarımcılar buldukları fikirleri, görsel çözümlerini birbiriyle etkileşimli olarak çalışan çeşitli bilgisayar programları sayesinde kolayca uygulayabilmektedirler. Teknolojik gelişmelerin getirdiği bu avantaj hareketli grafik tasarım uygulamalarının her geçen gün çeşitlilik kazanmasına ve yeni denemelerin yapılmasına olanak sağlamakta aynı zamanda hareketli grafiklerin kullanım alanını genişletmektedir.



Resim 61. Kablosuz İnternet Reklamı, Hareketli Grafik Reklam Uygulaması
(www.dailymotion.com/video/x502v7_bnsellularsouthtaylorworld_creation, 3 Ocak 2008)

2.7.6. İnternet Reklamı ve Reklam Kampanyaları

World Wide Web'in kaşifi Tim Berners-Lee 1991 Ağustos'unda kendisini ilk web tasarımcısı yapan web sitesini yayınlamıştır. Hybertex ilk kez bu sitede e-posta bağlantısı olarak kullanılmıştır. Daha önce HTML temelli yazılımlarla oluşturulan web sayfalarıyla kıyaslandığında bu, kullanıcıların diğer sayfaları da sunucudan açmasını sağlayan yeni ve farklı bir iletişim sistemi olmuştur. (Ayıter, Elif, http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/computer.html, 27 Mayıs 2008)

Günümüzde web sitesi tasarımcıları masaüstü yayıncılık kökenli grafik tasarımcılarken (tüm boyut ve sonuç çıktıklarına hakim) ilk web sayfası tasarımcıları programcılar olmuştur. Web sitesi tasarımı bilgi sistemleri, bilgi teknolojileri ve görsel iletişim tasarımı gibi disiplinlerden oluşan bir disiplinler arası çalışma bütünü haline gelmiştir. Sayfa tasarımı, kullanıcı arayüzü, grafikler, metin ve ses gibi önemli içerik bilgileri önyüz/grafik arayüz "front-end" olarak tanımlanmakta, arkayüz "back-end" ise işlevsel tasarım, programlama veya uygulama (software) mühendisliği olarak bilinmektedir. Web sitesi ve web arayüz tasarımı da tıpkı masaüstü yayıncılıkta olduğu gibi belli grid sistemlerine dayanmaktadır.

İnternet teknolojilerinin gelişmesi, Web 2.0 uygulamaları, semantic web kavramı, veri aktarım hızının artması ve günümüzde neredeyse her iş yeri, okul ve evde internet bağlantılı bir bilgisayarın bulunması, internet bağlantılı cep telefonu ve el bilgisayarlarının ihtiyaçlar doğrultusunda artan tüketimi sayesinde oluşan dev pazar reklamcılığında daha kapsamlı olarak ve daha büyük bütçelerle internete girmesine neden olmuştur. Geleneksel reklam kampanyaları internet reklamlarıyla desteklendiği gibi bir ürünün, bir televizyon dizisinin veya sinema filminin tüm lansmanının internet kampanyası olarak tasarlandığı örnekler de çok fazladır. Bu durum grafik tasarımcıların internette sadece web sitesi ve arayüz tasarımı yapmanın ötesinde internet reklam kampanyaları tasarlama görevini gerektirmiştir.

İnternet reklamcılığı web 2.0' ın diğer alanlarıyla kıyaslandığında çok daha hızlı bir gelişme süreci içindedir. Markalar “öde ve geç” olarak tanımlanan hızlı reklam servislerini aracısız olarak kullanabildikleri gibi, “dijital reklam ajansı” veya “interaktif reklam ajansı” olarak isimlendirilen ajanslar aracılığıyla internet reklam kampanyası da tasarlatıp yayınlatabilmektedirler. İnternette reklam ve tanıtım çok geniş kapsamlı olarak değerlendirilmektedir. Başlangıçta sadece “banner” olarak adlandırılan ilgili web sitelerinde, geleneksel medya mantığıyla yayınlanan ilanlar varken, günümüzde web sitesi tasarımından, bloglarda yazılan yazılara, sosyal ağlarda açılan sayfa ve girilen başlıklara (entry), geliştirilen özel uygulamalardan viral filmlere kadar web'in izlenir her alanı tanıtım ve reklam alanı olarak kullanılmaktadır.

Web siteleri gibi programlama, alan adı ve web tasarımı konularında özel uzmanlık gerektirmeyen, hazır tasarım şablonları bulunan ve herkesin ücretsiz olarak edinebildiği bloglar da internet reklamlarının önemli bir mecrasını oluşturmaktadır. Yeterli sayıda kullanıcı girişine, ziyaretçi sayısına sahip olan her blog reklam verenle iletişime geçmeden “adsense” adı verilen uygulamalar sayesinde “adword” adı verilen çoklu yazı ağırlıklı reklamları alabilmektedirler. Bunun dışında bloglar internet reklam kampanyaları dahilinde “blogadvertising” olarak isimlendirilen haber

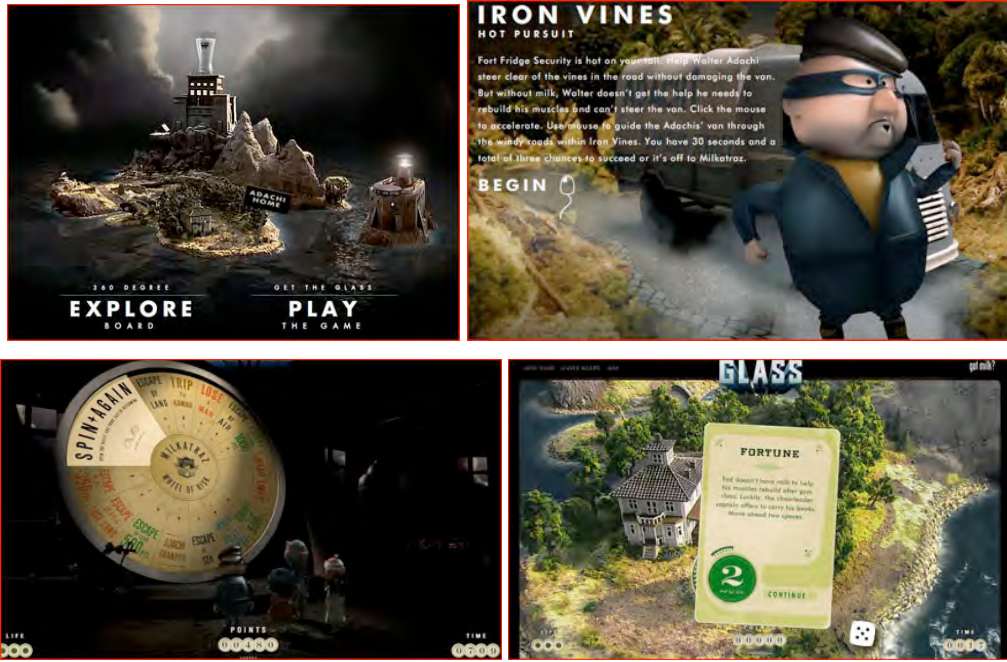
girişi ve/veya viral filmlerin yayınlanması, kampanyanın duyurulması gibi uygulamalar yoluyla reklam mecrası olarak da kullanılmaktadır.



Resim 62. Video paylaşım sitesi Dailymotion.com, Türkçe reklam uygulaması
(www.dailymotion.com/en/featured/channel/shotrfilms/video/, 18 Eylül 2008)

Markalar günümüzde internet kullanıcıları hedef kitlelerine ulaşmak için geleneksel medya kullanılarak yayınlanan reklam kampanyalarını desteklemek amacıyla mikro tanıtım siteleri, kampanya siteleri, oyun (advergame), banner, 3. partiler üzerinden

kampanya üretimi, viral film ve mobil uygulamaları, alternatif “Realty Game” oyun tasarımları gibi pekçok uygulamayı içeren internet reklam kampanyaları düzenlemektedirler. Bu kampanyalar kimi zaman interneti tek başına bir reklam mecrası olarak da kullanılmaktadır. Bu uygulama örnekleri her geçen gün artmakta ve her kampanya ile çeşitlenmektedir.



Resim 63. “yenilen ya da öl” sloganıyla tanınan Goodby ajansı tarafından bir süt firması için tasarlanmış internet reklam kampanyasının advergama ayağı, aynı zamanda ödüllü bir web sitesi (www.gettheglass.com/, 10 Ocak 2008)

Grafik tasarımcılar, internet reklam stratejileri geliştiren pazarlama uzmanı danışmanlarla, “web master” adı verilen web sitesi yöneticileri ve oyun, java, ajax gibi kodları, geliştirme araçlarını yazan programlamacılarla ekip çalışması içinde çalışmaktadırlar. Önceleri bilgisayarlara yüklenerek oynanan oyunlar bu ekip çalışmasının bir ürünü olarak günümüzde, internet reklam kampanyalarının önemli bir ayağı haline gelmiştir. İnternet üzerinden oynanmakta olan ve kullanıcılarının/hedef kitlelerinin memnuniyeti doğrultusunda hizmet ettikleri reklam kampanyasına fayda sağlayan bu oyunlar “dijital reklam ajansı” olarak tanımlanan ajansların kampanyalar dışında da kendi yetkinliklerini gösterme aracı olarak kullanılmaktadır.



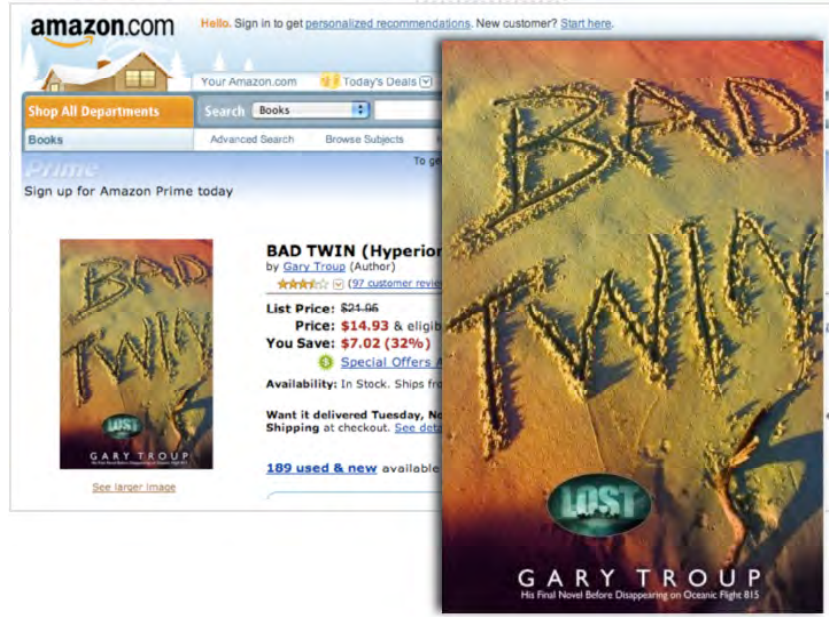
Resim 64. Eti Yami Marka gofret için geliştirilen oyun projesi
(Yoğurt teknolojileri, pc oyunu, 18 Kasım 2008)

İnternet reklam kampanyaları sadece ürün, hizmet ve markalar için değil, televizyon dizileri için de tasarlanmaktadır. Bir adaya düşen bir uçaktan kurtulan yolcuların esrarengiz yaşam mücadelelerini konu eden, Lost adlı ünlü televizyon dizisinin ikinci sezon lansmanı böyle bir kampanya ile yapılmış, sezon başlamadan kampanya sayesinde dizi büyük ilgi toplamıştır. Dizinin internet tanıtımı; oyun (advergame), dizideki roman yazarının youtube video paylaşım sitesi raporajları ile aynı yazarın uçak kazasından önce yazdığı son romanın alışveriş sitesi amazon.com'da satışa sunulması ve dizideki uçak firmasının web sitesi gibi yayına sokulan sitede yer alan uçak kazası haberi gibi yaratıcı kurgulardan oluşmuştur.

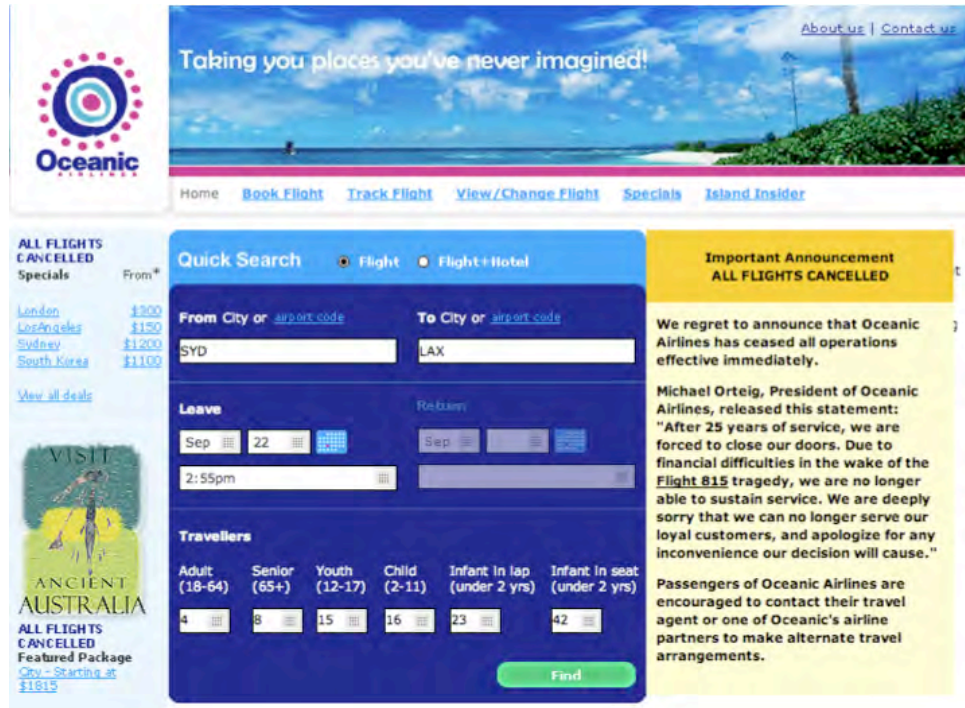
Kampanya ile televizyon dizisi, internet ortamında gerçek hayatta yaşanıyormuş gibi gösterilmeye çalışılmış, kullanıcı ve izleyicilerin dizideki karakterlerle empati kurması amaçlanmıştır. İnternette uçak bileti veya kitap satın almak isteyen kullanıcılar, dizinin reklamlarıyla karşılaşmış, böylece dizi kendi sanal gerçekliğini sanal ortama taşıyarak tanıtımını yapmıştır. Yeni medyanın bu tip yaratıcı reklam kampanyaları için kullanımı gelişen teknolojiler ve yazılımlar sayesinde artmıştır.



Resim 65. Lost Dizisi, 4. Sezon Lansmanı ve Lost Oyun arayüz tasarımı
(<http://lostgame.us.ubi.com/>, 12 Haziran 2007)



Resim 66. Lost Dizisi Yeni Sezon Lansmanı, Amazon.com kitap satış sayfası
(<http://www.amazon.com/Bad-Twin-Gary-Troup/dp/1401302769>, 18 Haziran 2007)



Resim 67. Lost Dizisi Yeni Sezon Lansmanı, Oceanic şirketi web sitesi tasarımı
(<http://www.oceanic-air.com/>, 18 Haziran 2007)

Gary Troup Interview Parts 1-6



From: **NYStingRay**
 Joined: 1 year ago
 Videos: 1 [Subscribe](#)

About This Video
 The first 6 of 9 part interview spliced together ([more](#))
 Added: May 18, 2006
 Embed [customize](#)
 <object width="425" height="355"><param name="movie" value="h

More From: NYStingRay

Related Videos

- [Gary Troup interview part 6 of 9](#)
00:41 From: [bearings](#)
Views: 1,336
- [Interview with Gary Troup \(Clip 5\)](#)
00:44 From: [thelostfiles](#)
Views: 550
- [Interview with Gary Troup \(Clip 1\)](#)
00:58 From: [thelostfiles](#)
Views: 8,484
- [Gary Troup Interview 1 of 9](#)
00:55 From: [heatherkking](#)
Views: 2,033
- [Gary Troup interview - Lost - Bad Twin](#)

Rate: ★★★★★
4 ratings

Views: 3,576

Comments: 0 Favorited: 12 times Honors: 0 Links: 5

Resim 68. Lost Dizisi Yeni Sezon Lansmanı, YouTube Kurgu Röportajları
 (www.youtube.com/watch?v=hfvoRXxYVHE, 18 Haziran 2007)

ed production

http://www.edproduction.com/webrazzi.htm

Most Visited Getting Started Latest Headlines I am not a superman... me myself i Twitter Ebru Baranseli - Frie... Google Reader (100... Dashboard - Google... FriendFeed iGoogle Gmail - Inbox - ba... Twitter Webrazzi - Çerçev... ed production

Don't Look a Gift Spoon in the Mouth!
 All hosting features have been doubled!
 Except the price!
 2GB Space
 100GB Transfer
 \$8.75/mo

webrazzi

News Downloads Screenshots Cheats Reviews Forums

gamerzshel.com PC/Windows

Ana Sayfa Hakkımızda Şirket/Servis İndeksi Reklam İletişim Forum İş İlanları Webrazzi.TV 2536 readers

Sıkı yatırım 'MySpace Müzik' bugün açıldı!
 25 Eylül 2008 | Analiz, E-Ticaret, Müzik, Sosyal Ağlar, Yenilikler | 1 Yorum
 Yazar: Erhan Erdoğan

Silikon hareketli bir kaç saat geçirmeye başladı uzun durgunluktan sonra. Dün Digg 3. basamağında iki basamaklı bir yatırım daha aldı, geçen günlerde Jabber Cisco tarafından satın alındı, T-Mobile Google'ın telefonu G1 için hazırlıklarını tamamladığını açıkladı derken **MySpace**'in aylardır beklediği gün geldi!

Herkes %18 KDV kadar indirim!

MYSPACE MÜZİK

LENNY KRAVITZ

SPONSOR OLMAK İSTER MİSİNİZ?

NETRON TECHNOLOGY
"İşe Yarayan Bilişim"

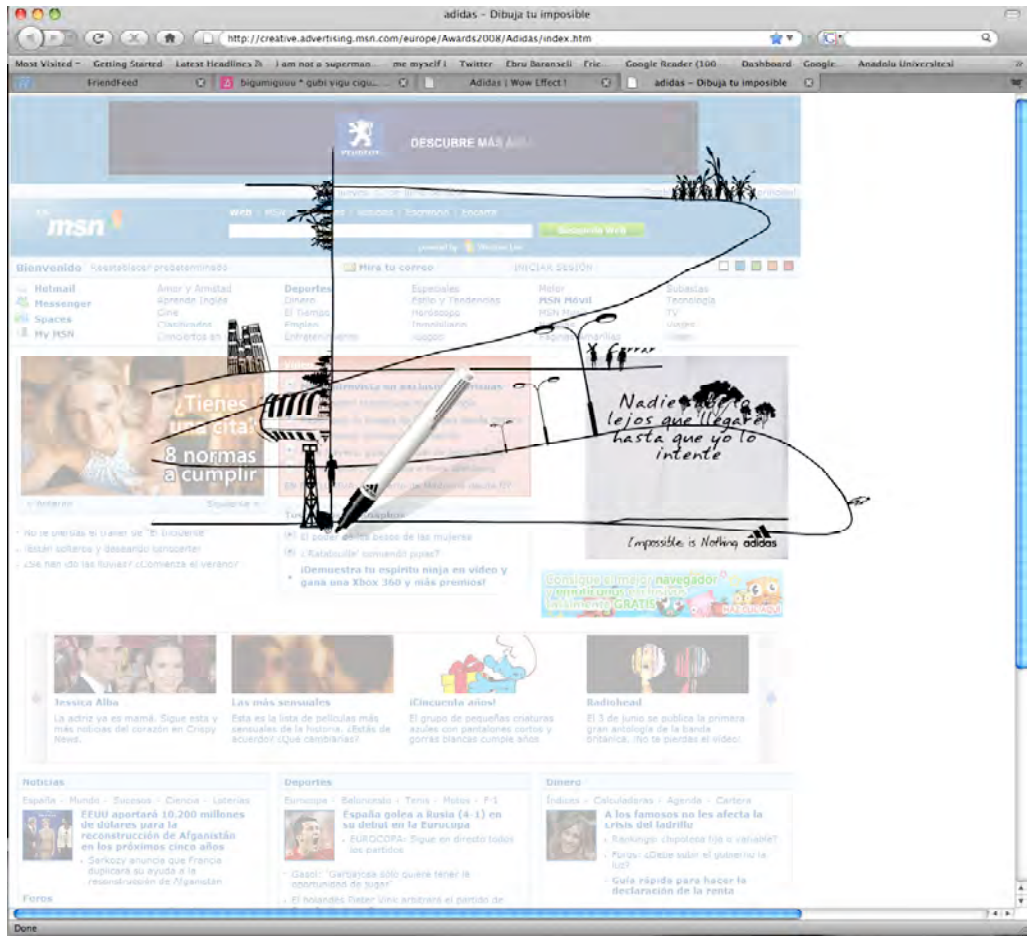
SPONSOR OLMAK İSTER MİSİNİZ?

SPONSOR OLMAK İSTER MİSİNİZ?

SPONSOR OLMAK İSTER MİSİNİZ?

Done

Resim 69. Web sitesi üzerinde hareketli arka planı gösteren internet reklam uygulaması
 (www.edproduction.com/webrazzi.htm , 7 Kasım 2008)



Resim 70. Adidas marka spor malzemeleri, “impossible is nothing” internet reklamı (creative.advertising.msn.com/europa/Awards2008/Adidas/index.htm/, 14 Kasım 2008)

Etkileşimli bilgisayar programlarında, programlama uzmanları tarafından yapılan geliştirmeler tasarımcılara yaratıcı fikirler vermekte, bu fikirler dikkat çekici internet reklamlarının tasarlanmasını sağlamaktadır. Bunun güzel örneklerinden biri Adidas marka spor malzemelerinin “impossible is nothing” konseptine uygun olarak geliştirilmiş uygulamadır. Reklam kullanıcının üzerine tıklamasıyla aktif olan bir kalemlle dilediği gibi çizdiği çizgiyi takip eden koşucuyla oynadığı oyun üzerine kuruludur. Kullanıcı koşucuyu zorlamak için fare yardımıyla hızlı, yavaş, dik, dolambaçlı yollar çizmekte ancak bu zorlukların hiçbiri koşucuyu yıldıramamaktadır. Markanın konseptine uygun ve destekler mantıkta çözümlenmiş bu reklam, yazılımın ve mecranın yaratıcı bir şekilde tasarlanmasına örnek teşkil etmektedir.



Resim 71. Terminator Salvation Filmi Hareketli Afişi

(www.sonypictures.net/movies/terminatorsalvation/poster.html, 1 Aralık 2008)

İnternet reklamlarında kullanılmaya başlayan bir yeni uygulama ise “motion poster” adlı hareketli afiş örnekleridir. Hareketli afişler birkaç saniyelik hareketli görüntülerin afiş bilgilerini içerir hale dönüşmesiyle tamamlanmakta, bulunduğu web sayfası tekrar açıldığında aynı hareketi tekrarlamaktadırlar. 27 Mayıs 2009 tarihinde vizyona girecek olan Terminator Salvation filminin internet tanıtımlarında da kullanılan bu afişler tıpkı bannerlar gibi çalışmaktadırlar. Standart banner boyutları yeni uygulamalarla çeşitlenmişse de hareketli afişlerin özelliği geleneksel medya daki afiş örnekleri mantığına uygun biçimde tasarlanıyor olmasıdır.

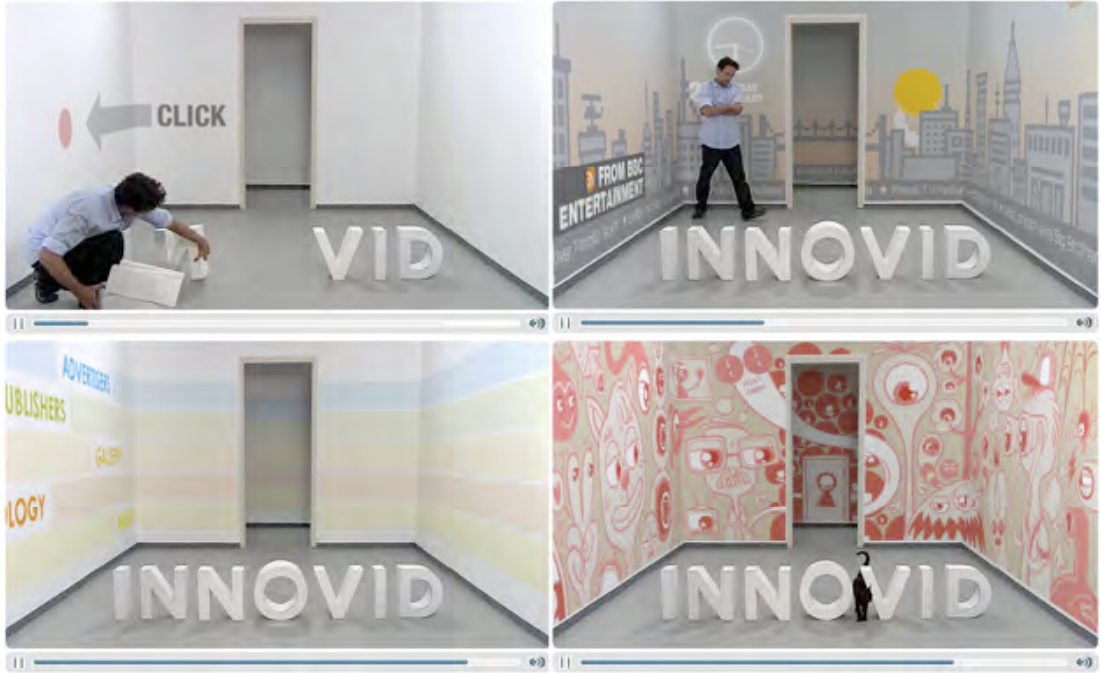
Hareket internet reklamlarının çekiciliğini artırmak için kullanılan yöntemlerden biriyken videoların da aynı amaca hizmet etmesi kaçınılmaz bir durum olmuştur. İnternet teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte pek çok video uygulamasının internet reklamlarında kullanılmasına neden olmuş, yine sıradanlıktan kurtarmak için deneysel video örnekleri de internetteki yerini almıştır. Etkileşimli örtüşmeler,

bağlamsal metin reklamları, video içinde video ve videonun başlangıç veya sonuna reklam alma uygulamaları (pre-roll, post-roll) ile ilginç hale getirilmeye çalışılmaktadır. Bu gibi denemelerden biri ise videonun içine yerleştirilen tıklanabilir sanal ürün/reklam alanları sağlayan uygulamadır. Innovid adı verilen bu uygulama sayesinde bir oda içinde geçen videoda yer alan duvarları reklam alanı olarak kullanmak, bu alanlara hareketli uygulamalar yerleştirmek ve kullanıcı etkileşimi sağlamak mümkün olmuştur.

Reklam, ürün kullanım kılavuzu veya tanıtım videolarında kullanılabilen uygulama ile deneysel video grafik çalışmaları da yapılabilmektedir. Innovid hareketli bir görüntünün içerdiği öykü dışında ancak bu öyküyle bağlantılı başka bir öykü anlatmaya, kullanıcının bu öykü ile etkileşime geçmesine olanak sağlamaktadır. Böylece bir video uygulaması web 2.0 özelliklerindeki bir web sitesi gibi çalışabilmektedir.



Resim 72. Innovid etkileşimli video uygulamasının çalışma mantığı
(www.innovid.com/publishers.php, 22 Ocak 2009)



Resim 73. Innovid etkileşimli video uygulaması tanıtımı
(www.innovid.com, 22 Ocak 2009)

2.8. Grafik Tasarımcının Değişen Nitelikleri

Günümüzde grafik tasarımcı nitelikleri kökten bir değişim sürecinin içindedir. Sayısal tasarımın en heyecan verici göstergelerinden biri, yeni melez mesleklerin, uzmanlık alanlarının, beceri ve disiplinlerarası iş birliği yaratarak programlama ve tasarım çevresini bir araya getirmesi olmuştur. Uluslararası büyük ajanslar, grafik tasarımcıların yoğun olarak çalıştıkları reklam sektöründe “dijital ajans” olarak adlandırdıkları yeni birimler oluşturmaktadırlar. Bunun yanısıra “dijital reklam ajansları”, “web ajansları” gibi adlarla anılan sadece internet reklamları tasarlayan reklam ajansları da kurulmaktadır. Bu ajanslar grafik tasarımcılarla birlikte internet geliştiriciler, programcılar ve “interaktif” pazarlama uzmanları çalıştırmaktadırlar. Bu durum grafik tasarımcılara sayısal ortamda etkileşimli tasarım çözümleri üretme yükümlülüğünün yanısıra ekip çalışmasına katılmak gibi yeni bir rol de kazandırmıştır.

Geçmişte iki boyutlu, durağan görseller tasarlamakla sorumlu grafik tasarımcılar artık melez bir medya için tasarlamak durumundalar. Grafik tasarım sadece görsellikle değil, hareket ve sesin eklenmesiyle çeşitli duyularla ilgili bir tasarım alanı haline gelmiştir. (Pullman, C., 2007, s.16) Chris Pullman'ın tanımlamasıyla dört boyutlu ve akışkan özellikteki günümüz dünyasında kompozisyonla değil, kareografi ile uğraşan grafik tasarımcı için mesele, güzel bir kare yakalamanın ötesinde; zaman, hareket ve ses unsurlarının işin içine girdiğinde, tipografinin, sözlerin, sesin ve görsellerin birbirleriyle aralarındaki ilişkinin nasıl değiştiğini iyi anlamaktır. Bilgisayar teknolojilerinin ve sayısal sistemlerin kendisine tanıdığı olanaklarla tek başına çalışma sistemini geçmişte olduğu gibi sürdürebilecekken, günümüzde melez medya ve yeni uzmanlık alanlarının doğması sonucu grafik tasarımcı diğer tasarım alanlarından tasarımcılarla, bilgisayar programcılarıyla, elektronik medya pazarlamacılarıyla, mimarlar, mühendisler, müzisyenler ve hatta doktorlarla uyum içinde çalışacağı projelerde yer almaktadır.



Resim 74. Massive Attack Konseri, Sahne Gösterisi

(www.fubiz.net/2008/12/01/uva-for-massive-attack/, 1 Aralık 2008)

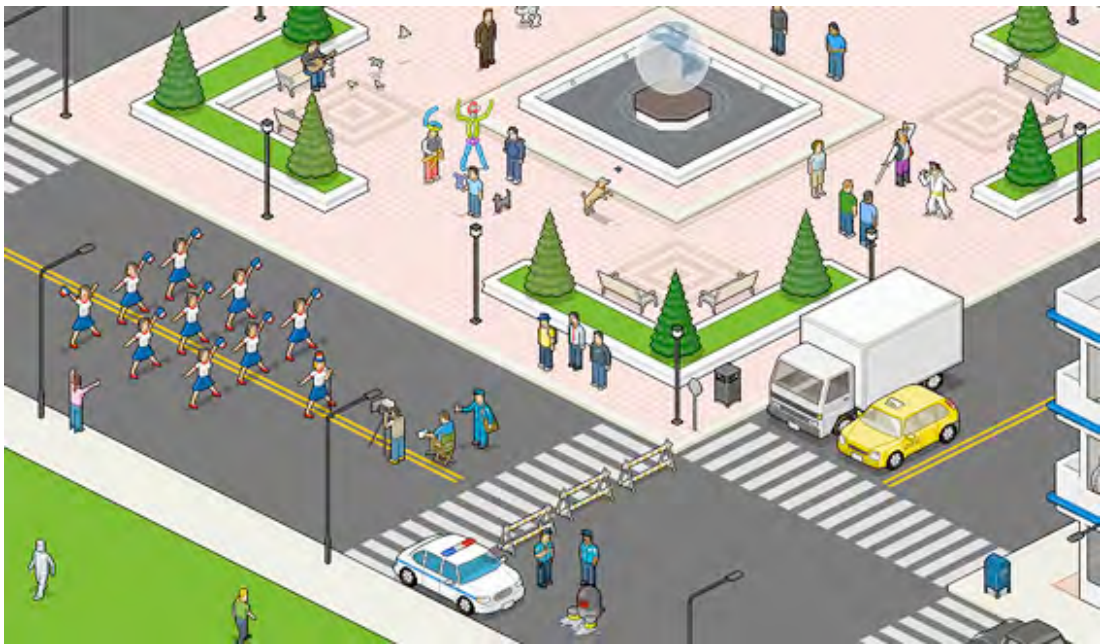
Grafik tasarımcı her ögesi ve tasarlanma sürecinin her anıyla kontrolünde seyreden bir ürün tasarlamaktan ziyade farklı durum ve farklı öğelerin arasındaki ilişkiyi tasarlamaktadır. Teknolojinin getirileri sayesinde tasarım ve üretim sürecinde zaman kaybı en aza indirgenmiştir. Bu durum enerjisinin ve entellektüel doyumunun kaynağı başkalarına ait problemleri çözmek olan grafik tasarımcıya daha iyi fikir bulmak, daha stratejik düşünmek için zaman kazandırmıştır.

Son on yıl içinde grafik tasarım, kitap, afiş, pano ilanları gibi mesajların başlıca statik aracı olmaktan öte, daha fazla hareket ve oyun içerir duruma gelmiş ve ekran tabanlı grafik kullanıcı arayüzleri tasarımı sayesinde etkileşimli tasarımla tanışmıştır. Elektronik medyanın gelişmesi, geleneksel medyanın ve basılı işlevlerini tamamladıkları anlamına gelmemektedir. Yeni bilgisayar ve çoğaltım teknolojileri, kitapların uygulamasını daha da kolaylaştırmıştır. Bu teknolojiler aynı zamanda düşük baskı adetli yayınların artmasına, çeşitlilik göstermesine, az sayıda özgün ve kişiye özel tasarımların ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Küreselleşmenin bir sonucu olarak kitle iletişimine yönelik tasarım yerini belirlenmiş gruba/bireye yönelik iletişim modeline bırakmıştır. Gelişen internet teknolojileri sayesinde hedef kitle, cinsiyet, yaş, ekonomik durum, beğeni, ihtiyaç ve talepleri doğrultusunda kendini tanımlamaktadır. Herhangi bir ürün, marka bireysel ihtiyaç ve talepler doğrultusunda üretilebilmekte ve tanıtımı yine ürünün hedef kitlesi tarafından yapılmaktadır. Grafik tasarımcı geçmişte sahip olduğu temel elementleri, yeni medyanın olanaklarını da göz önünde bulundurarak hem geleneksel medya hem de yeni medya için daha iyi fikirler bulma motivasyonunda olmalı ve farklı medyayı birarada kullanma becerisine sahip duruma gelmelidir.

Artan iletişim olanakları günlük yaşamın her anını grafik mesajlar ile doldurmuştur. Modern hayatın içinde kahvaltıda yenilen mısır gevreği ambalajından, reklam panolarına, kıyafetler üzerindeki logolara, kullanım klavuzlarına, şirketlerin kurumsal kimliklerine, web sayfalarına, duvar resimlerine kadar bu mesajlar kodları sadece bilinçaltı düzeyinde kaydedilecek bir duruma gelmişlerdir. Grafik tasarımcılar izleyicilerini, sadece görsel olarak değil aynı zamanda entellektüel bir

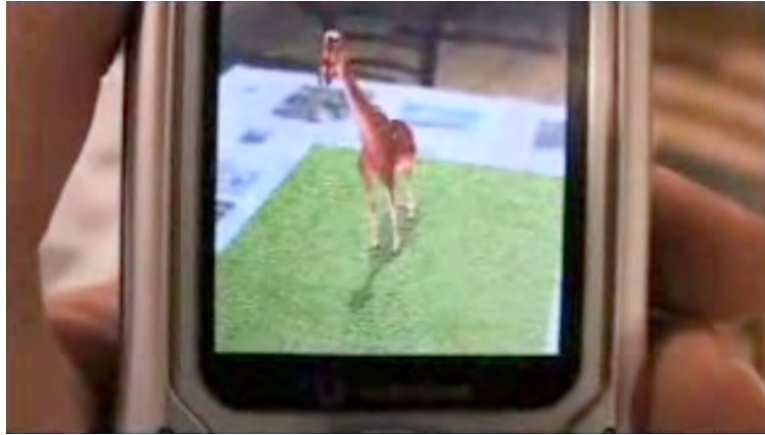
rekabetle iletişimi şekillendirecek nitelikteki fikirler için yarışmaktadırlar. Bitmek bilmez bir bilgi ve görsel denizinde, en dikkat çekici unsurlar anlamlı içerik, sıradışı zeki espri anlayışı ve/veya daha nadiren, gerçekten yeni biçimsel yaratıcılık uygulamalarıdır. Grafik tasarımcılar, günlük hayatın içinde birbiriyle yarışan sayısız benzer çalışmanın arasından sıyrılacak farklı ve özgün işleri tasarlayabilmek için onlara aynı zamanda yeni ifade biçimleri ve anlatım dilleri kazandıran gelişen iletişim teknolojilerini takip etmek ve gerektiğinde onları yaratıcı birer mecra haline getirecek özgün fikirler üretmek durumundadırlar.



Resim 75. “Pixel Art” olarak tanımlanan bilgisayar illüstrasyonu örneği
(www.pixelfreak.com, 18 Kasım 2008)

Grafik tasarımcılar bilgi ve yenilik (inovasyon) çağında, teknolojik gelişmeleri yakından izleyerek gerek başlangıçta tasarım anlamında gerekse de uygulama aşamasında fark yaratacak yeni yaratıcı fikirler bulmaktadırlar. Bilgisayarın o an gelişen hareketlere göre gerçek zamanlı tepkiler vermesini sağlayan bir teknik olarak bilinen Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) günümüzde tasarımcılar tarafından bir gazete ilanından tanıtım standına kadar pekçok alanda kullanılan bu tarz uygulamalardan biridir. Etkileşimli basın ilanı tasarımı fikrinden yola çıkarak tasarlanmış olan Wellington Hayvanat Bahçesinin tanıtım ilanları artırılmış gerçeklik tekniği sayesinde gazeteye basılmış özel sembollerin bulunduğu alana cep telefonu

ile bakıldığında üç boyutlu hayvanlar görülmektedir. Cep telefonuna önceden yüklenmiş bir yazılım sayesinde gerçekleşen bu etkileşimli basın ilanları sayesinde hayvanat bahçesinin ziyaretçi sayısının arttığı gözlenmiştir. Artırılmış Gerçeklik tekniği ile tasarlanmış tanıtım çalışmalarından biri de Danimarkalı, LEGO marka oyuncakların “Digital Box” adındaki etkileşimli stand tasarımlarıdır. Bu yenilikçi çalışma sayesinde kullanıcılar ambalajı içindeki LEGO oyuncaklarını üzerinde bir adet kamera ve ekran bulunan bu standlara yaklaştırdıklarında paketin içindeki oyuncakı yine üç boyutlu olarak ekranda izleme, oyuncakı satın almadan önce her yönden görüntüsüne bakarak inceleme olanağı bulmuşlardır.



Resim 76. Artırılmış Gerçeklik, Etkileşimli Basın İlanı
(www.dailymotion.com/video/k6JOGf1iSpfNaWhvAt, 26 Ocak 2008)



Resim 77. LEGO Oyuncakları, Etkileşimli Tanıtım Standı
(www.notcot.com/archives/2009/01/legos_digital_b.php, 26 Ocak 2008)

İnternet teknolojilerinin grafik tasarımcılar arasında fikir üretimi, iletimi konularında olağanüstü bir etkisi olmuştur. Grafik tasarımcılar yalnızca farklı tasarım toplulukları ile değil aynı zamanda farklı tasarım ve sanat disiplinleri ile de benzeri görülmemiş seviyede bir işbirliği ve etkileşim içine girmişlerdir. Bu durumun çok sayıdaki yansımalarından biri grafik anlatım dilinin daha yoğun olarak diğer tasarım ve sanat dalları tarafından kullanılması olurken, bir diğeri ise grafik tasarımcının kendi disiplinine farklı alanların gözüyle bakma şansını yakalaması ve farklı tasarım anlayışları ve görsel anlatım dilleri geliştirebilmesidir. Bir ürün tasarımcısı grafik tasarımcının bilgisayar kullanıcı etkileşimini sağlamak amacıyla tasarladığı bir ikonu gerçek hayatta kullanılacak bir ürüne dönüştürürken grafik tasarımcı da bir ürün tasarımından yola çıkarak görsel problem çözümüne ulaşma becerisi kazanmıştır.



Resim 78. Art Lebelev tarafından tasarlanmış, bilgisayar müzik/ses ikonu biçimli hoparlör.
(www.artlebedev.com/everything/sonicum/, 13 Aralık 2008)

3. UYGULAMA PROJESİ

3.1. Uygulama Projesi Amacı

Bu çalışmanın araştırma ve yorumlama bölümlerinde yer alan bilgi ve söylemlerin görsel örneklerini sunmak amacıyla bir film projesi kurgulanmıştır. Küresel bilgi, inovasyon ve iletişim çağında, iletişim teknolojilerinin gelişmesi sonucu grafik anlatım diline eklenen yeni uzantılar ve değişen tasarımcı profiline ait örnek çalışmalar bu amaç doğrultusunda belgesel bir dille filme aktarılmıştır. Bu örnekler yeni teknoloji ve yazılımlarla üretilmiş hareketli grafik (motion graphics) uygulamaları (televizyon dizisi-sinema filmi jenerikleri, tanıtım, reklam, show-reel), farklı medya uygulamaları (internet reklam kampanyaları, sanal gerçeklik örnekleri) ile diğer tasarım ve sanat dallarındaki yansımalar (sinema filmi, mimari sunuş, vb) arasından seçilmiştir. Filmde hesaba dayalı tasarım (computational design), (hyper-realistic organic) uygulamalar gibi melez çalışma alanlarına ait projelerin yanında geleneksel medya da yayınlanmış yeni tasarım anlayışını yansıtan çalışmalar da yer almaktadır.

Film projesi grafik anlatım dili ile hareketli grafik (motion graphics) çalışması olarak tasarlanmıştır. Bu dil aynı zamanda belgesel film gerekliliklerine de uygundur. Çalışmalar kronolojik bir sıralama dahilinde kurgulanmıştır. Ancak bazı örneklerin birbirleriyle aralarında nedensellik ilişkisi bulunmasından dolayı kimi zaman bu kronolojik sıralama bozulmuştur.

3.2. Uygulama Projesi Yöntemi

Hareketli grafik olarak tasarlanan film çalışması, belgesel film niteliklerine sahiptir. Filmin araştırma bölümü bu çalışmanın içeriğinden derlenmiştir. Film çalışmasının başlangıcında ilk aşama olarak bilinen ve filmin özetini içeren sinopsisi yazılmıştır.

Sinopsis bölümünde mümkün olduğunca kısa bir şekilde filmin neyi anlatacağı tanımlanmıştır.

İkinci aşamada geliştirme senaryosu, filmin öyküsü olarak bilinen tretman bölümü hazırlanmıştır. Yapısı itibariyle senaryoya benzeyen ama henüz sonuca ulaşmamış taslak metin olan tretman, çekimi yapılacak filmin, henüz kaleme alınmamış fikirlerin senaryo ve kurguya geçmeden önceki düzensiz halidir. Senaryo yazılırken ve daha sonrasında kurgulanırken, tretman notlarına bakılarak başlangıç ve bitiş noktaları saptanır ve kurgulama gerçekleştirilir.

Tretmanın tamamlanmasının ardından senaryo çalışması başlamış, senaryo yazılırken kullanılan şablon sayesinde aynı zamanda bir storyboard da oluşmuştur. Filmin ana fikri daha çok görsellerle verilmeye çalışılmıştır. Filmde yer alan dış ses, devamlılığı sağlamak ve izleyicinin ilgisini canlı tutmak amacıyla giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinin sözlü olarak ifade edilmesi ile örnek çalışmalar arasındaki bağlantıyı kurma görevini üstlenmiştir. Uzman görüşleriyle desteklenmesi amacıyla dört adet röportaj, görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir.

3.3. Uygulama Projesi İçeriği

3.3.1. Proje Önerisi Sunuş

Konu: Grafik tasarım ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle 2000li yıllarda değişen, uzantılar eklenen grafik anlatım dili.

Amaç: Grafik tasarımın ve tasarımcının tüm bu gelişim süreci içindeki değişimi, sanat ve tasarım dalları arasındaki sınırların ortadan kalkması ile yeni grafik anlatım dilinin uzantılarının aktarılması.

Yapımın İçeriğinin Temel Öğeleri: Filmde tarihsel bir süreç içinde grafik tasarımın iletişim teknolojileri ile olan etkileşimi ve değişimi örnek çalışmalarla gösterilecektir. Grafik tasarım eğitimi veren tasarımcı/akademisyenler, yeni medya

alanında tasarım yapan interaktif tasarım ajansı yöneticisi/grafik tasarımcı, bilgisayar teknolojileri öncesi baskı işleriyle uğraşmış ve tasarım, üretim aşamalarına tanıklık etmiş matbaa çalışanı ile yapılmış röportajlar yer alacaktır. Yeni medya ve gelişen teknolojilerle grafik anlatım dilinin yeni uzantıları izleyiciye filmin içeriği ile anlatırken aynı zamanda filmin tasarım, üretim aşamaları ve anlatım dili aracılığıyla verilecektir.

Yapım İşleme Yöntemi: Film tamamen digital ortamda üretilecektir. Röportajlar, filmin ana yapısını oluşturacak görseller, motiongraphics örnekleri, diğer grafik tasarım ürünleri arasına konuyla bağlamsal ilişki kuracak ve açıklayıcı nitelik taşıyacak şekilde yerleştirilecektir. Dış ses aracılığıyla konu izleyiciye anlatılacak, röportajlar, görseller arasındaki bağlantı bu sayede kurulacaktır. Günümüz grafik tasarımcılarının konuyla ilgili sözleri kısa motiongraphics uygulamaları ile görselleştirilerek konu pekiştirilecektir.

Sonuç: Günlük hayatın görsel ve artık işitsel dili haline gelen grafik tasarım, sinemadan tiyatroya pekçok sanat ve tasarım alanında anlatım biçimi olarak kullanılan grafik anlatım dili ve değişimi, yeni uzantıları izleyiciye aktarılacaktır.

3.3.2. Sinopsis

Küresel bilgi, inovasyon çağı olarak tanımladığımız 2000'li yıllarda gelişen iletişim teknolojileri tüm sanat ve tasarım dallarında olduğu gibi grafik tasarım disiplinde de önemli değişimlere neden olmuş, grafik tasarımcının niteliklerini değiştirmiştir. Basılı medya için görsel tasarım yapan grafik tasarımcı günümüzde zaman, ses ve hareket unsurlarını da içeren dört boyutlu evrende fikir üretmekte, farklı medyaya dilediği malzeme ve enstrümanlarla tasarımlar yapmaktadır. Bu değişimin hangi etmenlerle, nasıl oluştuğunu anlatmak/göstermek bu filmin ana konusudur.

Grafik anlatım dili disiplinlerarası sınırların erimesi sonucu mimariden sinemaya kadar tüm sanat ve tasarım dalları için yeni bir anlatım dili haline gelirken, aynı zamanda hesaplanabilir grafik tasarım gibi yeni, melez uzmanlık alanlarının anlatım dili olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu yenilikler, film çalışmasında grafik tasarım

disiplininin yeni uzantıları olarak tanımlanmakta ve örnekleriyle sunulmaktadır.

Filmde küreselleşme, yeni medya kuramları, melezleşme kavramı, toplumsal değişimin teknolojik, kültürel, sanatsal etmenleri örnekler dahilinde, kronolojik bir sıralama ile ele alınmıştır. Ancak kimi zaman örnek çalışmalar veya teknolojik, kültürel, sanatsal etmenler arası geçişlerde nedensellik ilişkisinden faydalanıldığından kronolojik sıralama bozulmuştur. Filmin anlatım dili, belgesel yapısına da uygun olarak grafik anlatım dili kullanılarak tasarlanmıştır. Bu sayede gerekli görülen yerlerde açıklayıcı metin bölümleri (yazı), bilgilendirici grafik uygulamaları kullanma avantajı elde edilmiştir.

Anlatı metni, izleyici ile birebir iletişim kurmak, izleyicinin filmde gösterilen, anlatılan durum ve olaylarla kendisini özdeşleştirmesini kolaylaştırmak amacıyla ikinci tekil şahıs kullanılarak yazılmıştır. Ana fikri anlatmak üzere filmde gösterilenler, aynı zamanda sunucu ve dış ses ile kısa sözlü metinler kullanılarak desteklenmiştir. Film temel olarak bir hareketli grafik uygulaması olarak tasarlanmıştır.

3.3.3. Tretman

Parantez içindeki bölümler senaryoda yer alacak. Tretmanda sadece ekranda gösterilecek şeyler kalacak, 1-5 giriş, 6-... gelişme, ...- sonuç

1. Title akar ve sunucu görünür. (*bel çekimi*) Filmin konusu ile ilgili ilk giriş cümlesini söyler. Aniden havada hareket ederek üstüne doğru gelen, gürültülü bir makinadan kaçmak için eğilir. Ekranda kaybolur.
2. Ekrandan bir buhar makinası süratle geçer.
3. Hızla kağıtlar uçmaya başlar. Gutenberg'in baskı makinası yukarıdan büyük bir gürültüyle düşer. Kağıtlar makinaya yerleşmeye ve basılı olarak çıkmaya başlar. Jenerik başlar.

4. jenerik biterken gazete, afiş, broşür gibi basılı medya örnekleri belirir. Sunucu görünür. (*sanayi devrimiyle üretim teknolojilerinin gelişmesinin tasarım ve sanat alanlarına etkisinden söz eder*)
5. Sanat ve tasarım akımları örnekleri birbirine dönüşür. Sunucu görünür. (*akımların hangi etmenler sonrası doğduğu ve neleri etkilediğini anlatır.*) Arts&Crafts, Wiener, Art Nouveau, Bauhaus, Swiss Design, Popart, New wave ?
6. Savaşlar, göçler, ekonomik krizlerle ilgili basılı iş örnekleri. Sunucu (*toplumsal ve kültürel olayların grafik tasarıma yansımalarından söz eder.*)
7. İki boyutlu bir grafik tasarımı ürünü ekranda belirir ve onu oluşturan öğeler hareketlenerek dağılır. Sunucu (*hareketli grafiklerden söz eder*)
8. Grafik tasarımcı Saul Bass Jenerik Örnekleri, ilk hareketli grafik/ motion graphics örnekleri
9. Arka planda hareketli grafik örnekleri oynarken sunucu görünür.
10. SinCity, Run, Stranger Than Fiction, film örnekleri **sinemadaki uzantı**
11. Sunuş paftası? Çin Olimpiyatları? **Mimarideki uzantı**
12. Grafik tasarımcı Dave McKean film animasyon/**çizgi roman uzantı**
13. Sunucu (*Grafik tasarımcıların değişen niteliklerinden, yeni iş alanlarından söz eder*)Digital Kitchen showreel, **günümüzde sayısal motion graphics ajansı**
14. Six Feed Under, Ghost Whisprer, Carnival(dizi) Mimic, Kiss Kiss Bang Bang, Catch Me If You Can, Fight Club, The Island of Dr. Moreau, jenerik örnekleri/**günümüzde sayısal hareketli grafik**

15. 1. Röportaj (Sadık Karamustafa)
(Röportajlar bölümlere ayrılarak filme yayılacak)
16. MIT Media Lab. Audio Visual Projects
17. Röportaj (alaylı bir grafik tasarımcı, matbaa kökenli)
(Röportajlar bölümlere ayrılarak filme yayılacak)
18. BNS Cellular, Ars, Firsh direct, Design=e2, Dff, Eroski online, Nike, Oxfam, cola, sokol, Zurich Chamber Orc. **reklam, tanıtım uygulamaları**
19. İnternet reklam kampanyaları/ **yeni medya uzantı**
20. Manvsmachine showreel/
21. 2. Ropörtaj (Alemşah Öztürk, 41!29 interaktif ajansı başkanı)
(Röportajlar bölümlere ayrılarak filme yayılacak)
22. Closure, Brazil, Dialogues, / **sayısal, deneysel tipografi**
23. Müzik klipleri/ **yeni mecra uzantı**
24. Melez medya uygulamaları (Computational GD, 3D graffiti, Sanal Gerçeklik uygulamaları- **melez medya uzantı**)
25. 3. Ropörtaj (T. Fikret Uçar)
(Röportajlar bölümlere ayrılarak filme yayılacak)
26. Son röportajın ardından sunucu etkileşimli orman projesini tanıtır.

27. Etkileşimli orman projesinin görüntüsü önünde (müzik kapanır) sunucu sonuç cümlesini söyler. Kapanış...

Röportaj Soruları:

Alpaslan Baloğlu (Basımevi Yöneticisi)

1. Günümüzde gelişen baskı teknolojileri sayesinde tasarımcı artık pekçok üretim aşamasıyla ilgilenmek durumunda değil. Eskiyle kıyaslar mısınız?
2. İnternet teknolojilerinin gelişmesi basılı işleri etkiledi mi?

Sadık Karamustafa (Grafik tasarımcı, Akademisyen)

1. Bilgisayar, internet, grafik tasarım bu üçlünün sizce birbiriyle nasıl bir ilişkisi vardır?
2. Bilgi ve inovasyon çağı grafik tasarımcının niteliklerini değiştirmiş midir?
3. Grafik anlatım dilinin sinema, ürün tasarımı, heykel gibi diğer tasarım ve sanat disiplinleri tarafından kullanılmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?
4. Eğer üç dilek hakkınız olsaydı grafik tasarım eğitiminde değiştireceğiniz üç şey ne olurdu?

Fikret Uçar (Grafik Tasarımcı, Akademisyen)

1. Bir tasarımcı olarak bilgisayar teknolojilerinin gelişimini nasıl değerlendiriyorsunuz?
2. Herkesin tasarım yaptığı bir ortamda grafik tasarım öğrencilerini nasıl bir eğitim sürecinden geçirmek gereklidir?

3. Grafik anlatım dilinin diğer tasarım ve sanat disiplinleri için etkili bir anlatım dili olduğunu düşünüyor musunuz?
4. Sizce 4 boyutlu tasarım disiplini haline gelen grafik tasarımı yeniden isimlendirmek gerekir mi?

Alemsah Öztürk (Grafik Tasarımcı, Dijital Reklam Ajansı Yöneticisi)

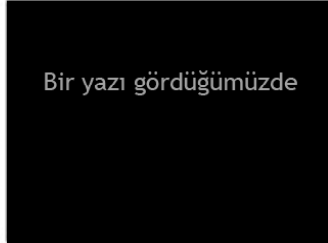
1. Bir grafik tasarımcı olarak yeni medyayı, internet teknolojilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?
2. Tasarımcı açısından basılı işlerle yeni medya için üretilen işler arasındaki farklar nelerdir? (sadece yüzey mi değişiyor? ekran/kağıt)
3. Dijital reklam ajansları hangi niteliklere sahip grafik tasarımcılar arıyor?
4. Sizce gelecekte grafik tasarımcılar hangi alanlarda iş üretebilirler?

Röportaj çekimleri tamamlandıktan sonra senaryo son halini almıştır. Konuşma süreleri ve yanıtların içeriğine göre görsel bilgiler yerleştirilmiştir. Filmin etkisini koruması ve izleyicinin dikkatinin dağılmaması için 15 dakika ile sınırlanması düşünülmüştür. Ancak filmin giriş gelişme bölümü ile röportajların birleştirilmiş hali 25 dakikaya ulaşmıştır. Treatmanda kullanılması öngörüler görsel malzemenin içinden spesifik örnekler seçilerek sayı olarak azaltılmıştır. Uygulmanın görsel dili grafik tasarımı etkileyen öncelikle teknolojik gelişmeleri, toplumsal, sanatsal ve kültürel değişimleri yansıtacak, izleyiciye hissettirecek nitelikte grafik anlatım dili ile tasarlanmaya gayret edilmiştir.

4.3.4. Senaryo Taslağı

Projenin Adı _____ İz/ Grafik Anlatım Dili/... _____ Sayfa 01 _____

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bir yazı gördüğümüzde okumaya başlarız.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bir işaret gördüğümüzde tehlikede olduğumuzu anlarız.

Prodüksiyon notları

Sahne _____

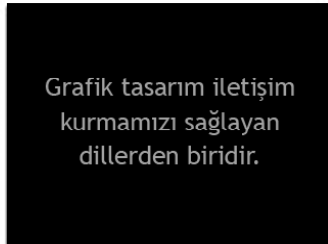


Senaryo taslağı/ dış ses

Günlük hayatımızda tüm çevremizle çeşitli yollarla iletişim kurarız

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Grafik tasarım da iletişim kurmamızı sağlayan dillerden biridir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bu dil ürün, hizmet ve fikirleri pazarlar, trafiğin akışına, karmaşık verilerin ve teknolojik cihazların anlaşılmasına yardımcı olur. Bazı durumlarda destek verir ve kimi zaman karşı çıkar.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı _____ İz/ Grafik Anlatım Dili/... _____ Sayfa 02 _____

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Günlük hayatın içinde olduğundan toplumsal, kültürel olaylar, sanat akımları, iletişim işlevi nedeniyle de iletişim teknolojileri bu dile yeni kelimeler, uzantılar katar

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

İletişimin önemli araçlardan yazının bulunuşuyla birlikte insanoğlu iletişim kurmak için yazıyı çoğaltma yolları aramış, çeşitli teknikler geliştirmiştir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Çinde, tahta harflarla uygulanan yüksek baskı teknolojisi, Gutenberg tarafından daha dayanıklı olan metal harflerle geliştirip tüm dünyada önemli toplumsal ve kültürel gelişmelere neden olmuştur.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Yüksek baskının yetersizlikleri linotype, monotype baskı teknolojileri geliştirilerek iyileştirilmiş, bu teknolojiler de kendilerine has görsel anlatım dilleri yaratmışlardır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Litografi yöntemi ise fotografik detayların defalarca üstüste farklı renklerle basılması sağlamıştır.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı _____ İz/ Grafik Anlatım Dili/... _____ Sayfa 03 _____

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Fotoğrafın keşfiyle yeni bir iletişim aracı ortaya çıkmış, gerçeğin belgesi olan fotoğrafın hem görsel hem de teknik olarak grafik tasarıma yansımaları olmuştur.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Sanayi devrimi ve estetikten yoksun seri imalat ürünlerinin yaygınlaşması, el sanatlarının ortadan kalkması, William Morris gibi sanatçıların tepkilerine neden olmuştur. Ortaçağ anlayışı temelinde sanat ile el sanatları arasındaki etkileşimi yeniden oluşturmaya yönelik, aynı zamanda modern sanat akımlarının da temelini oluşturan yeni akımların ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Diğer yandan taşımacılık ve haberleşmenin artmasıyla birlikte kültürel haylaşımlar da artmış, Japon ukiyo-e etkisini Toulouse Lautrec'in afislerde göstermiştir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

20. yüzyıl başında reklam, estetik ve kurumsal tasarımlar yanında, 1. dünya savaşı tarafları propaganda yapmak için de grafik tasarımdan yararlanmış, ağırlıklı olarak illüstrasyon ve tipografiye dayalı bir görsel dil kullanılmıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Grafik tasarım Dada, Kübizm, yapısalcılık, de Stijl, Futurizm, Suprematizm ve gerçeküstüçülük gibi yenilikçi akımlardan da etkilenerek geleneksel anlatım biçiminden uzaklaşmış, daha kavramsal bir anlatım dili kullanmaya başlamıştır.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 04

Sahne _____



Senaryo taslagı/ dıs ses

Bauhaus okulunun kurulmasıyla mimarlıktan tasarıma yeni sade ve işlevselliği ön planda tutan bir anlatım dili getirmiştir. Fotoğraf grafik anlatım dilinin önemli bir ögesi haline gelmiştir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslagı/ dıs ses

Nazilerin Avrupada güçlenmesiyle pekçok tasarımcı, mimar ve sanatçı Amerikaya göç etmiş, savaş sonrası Amerikan tasarım ve sanatının derinden etkilemiş, yeni anlatım dillerinin doğmasına neden olmuştur.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslagı/ dıs ses

Kitle iletişim aracı olarak ortaya çıkan televizyon grafik anlatım dilinden yararlanmış ve yayın grafiklerinin gelişmesine araç olmuştur.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslagı/ dıs ses

Film jenerikleri ve televizyon için dördüncü boyuttaki (zaman) hareketli grafik tasarımları (motion graphics) bu dönemde üretilmeye başlanmıştır. Böylece iletişim teknolojilerindeki bu önemli gelişme toplum yaşamını etkilerken bir yandan da grafik tasarım diline ilkekez zaman ögesini katmıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



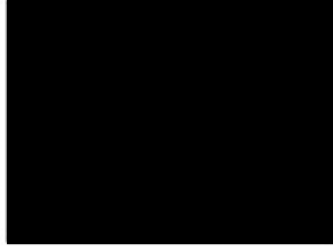
Senaryo taslagı/ dıs ses

Çokuluslu şirketlerin gelişmesiyle grafik tasarımcılar kurumsal kimlik çalışmalarında uluslararası iletişime yönelik kavramsal tasarım anlayışını benimsemişlerdir.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı _____ İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 05 _____

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, April Greiman gibi tasarımcıların bilgisayarı kullanmaya başlamasıyla yeni sayısal bir anlatım dili ortaya çıkmıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____

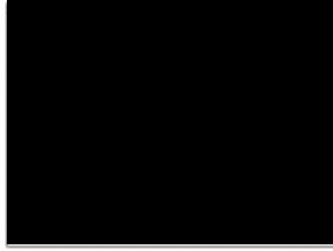


Senaryo taslağı/ dış ses

FU.-Bir tasarımcı olarak bilgisayar teknolojilerinin gelişimini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Geliştirilen postscript yazılım dili ile grafik tasarım baskı öncesi pekçok aşamadan özgürleşerek fikir bulma aşamasına yoğunlaşma fırsatı bulmuştur.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

AB.-Günümüzde baskı teknolojileri oyle bir hal aldı ki artık tasarımcı pekçok üretim aşamasıyla ilgilenmek durumunda değil. Eskiyle kıyaslar mısınız?

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

İnternet ve bilgisayarların ofislerdeki, sınıflardaki ve evlerdeki yerini almasıyla, okuyucular kullanıcı, hatta kendi web sitelerinin tasarımcıları olmuştur.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 06

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

SK. - bilgisayar, internet, grafik tasarım bu 3lunun sizce birbirleriyle nasıl bir ilişkisi vardır?

Prodüksiyon notları

Sahne _____

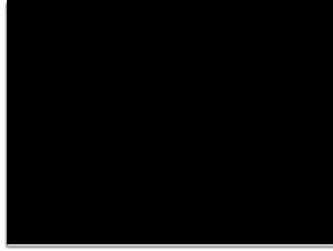


Senaryo taslağı/ dış ses

AÖ. - Tasarımci acısından basılı işlerle yeni medya işleri arasındaki farklar nelerdir?(sadece yüzey mi değişiyor? ekran/kagit)

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Yeni ortam kendi iletişim biçimini geliştirerek gün geçtikçe daha büyük bütçelerin harcadığı kendi reklam mecrasını da yaratmıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____

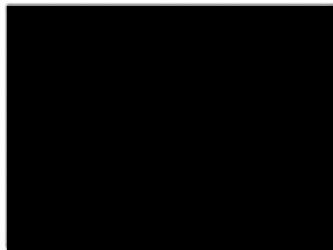


Senaryo taslağı/ dış ses

AB. - internet teknolojilerinin gelişmesi basılı işleri etkiledi mi?

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Günlük hayatın önemli bir parçası haline gelen internet kullanıcıların algı biçimlerini değiştirmiş, zaman ve mekan kavramlarını tamamen ortadan kaldırmıştır..

Prodüksiyon notları

Projenin Adı _____ İz/ Grafik Anlatım Dili/... _____ Sayfa 07 _____

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

AÖ.- Bir grafik tasarımcı olarak yeni medyayı, internet teknolojilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Prodüksiyon notları

Sahne _____

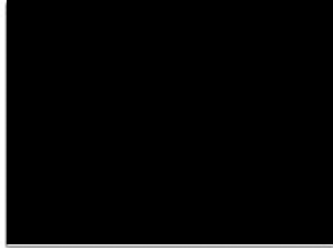


Senaryo taslağı/ dış ses

Bu yeni çağda grafik tasarımcılar tek parça, iki boyutlu, bloklar ve çizgiler tasarlamamanın ötesine geçmiş, akışkan ve organik yapıya yeni bir anlatım dilini yaratmışlardır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

SK.- Bilgi ve inovasyon çağı grafik tasarımcının niteliklerini değiştirmiş midir?

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

AÖ.- digital reklam ajansları hangi niteliklere sahip grafik tasarımcılar arıyor?

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bilgisayar ve internet teknolojileri ve küresel iletişim ortamı sanat ve tasarım dalları arasındaki sınırları da ortadan kaldırmış yeni melez çalışma alanları ve melez anlatım dillerinin doğmasına neden olmuştur.

Prodüksiyon notları

Projenin Adı İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 08

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

SK.- Grafik anlatım dilinin diğer tasarım ve sanat disiplinleri tarafından kullanılmasını nasıl değerlendiriyorsunuz? Sinema, ürün tasarımı, heykel gibi

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Geçmişte televizyon grafikleri ve sinema filmi tanıtımlarında ve jeneriklerinde kullanılan grafik anlatım dili, bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle artık tüm filmin anlatım dili olarak kullanılmaya başlamıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

FU.- Grafik anlatım dilinin diğer tasarım ve sanat disiplinleri için etkili bir anlatım dili olduğunu düşünüyor musunuz?

Prodüksiyon notları

Sahne _____

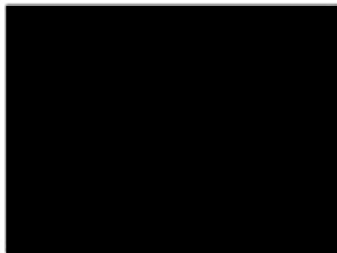


Senaryo taslağı/ dış ses

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle insanlar cep telefonlarını kullanarak kısa film çekebilme, ucuzlayan donanım ve yazılımlar sayesinde isteyen herkes kişisel web sitesini tasarlayıp, kendi beğenisi doğrultusunda görseller yaratabilmektedir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

FU.- Herkesin tasarım yaptığı bir ortamda grafik tasarım öğrencilerini nasıl bir eğitim sürecinden geçirmek gereklidir?

Prodüksiyon notları

Projenin Adı İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 09

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Tüm bu deęişim ve grafik tasarımcının deęişen nitelikleri grafik tasarım eğitiminin de yeniden şekillenmesini gerekli kılmıştır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

SK.- Eger 3 dilek hakkınız olsaydı grafik tasarım eğitiminde deęis-tireceğiniz 3 sey neler olurdu?

Prodüksiyon notları

Sahne _____

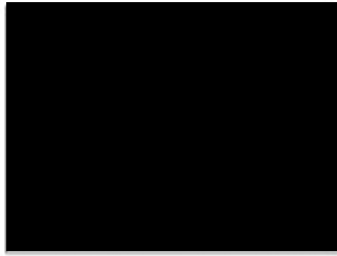


Senaryo taslağı/ dış ses

Gelişen internet uygulamaları, çoklu ortam projeleri, sanal gerçeklik uygulamaları, bilgisayar arayüz tasarımları, bilgi görselleştirme ve hergün bir yenisi eklenen hesaplanabilir grafik tasarım gibi melez alanlar grafik tasarım disiplinine yeni uzantılar eklemiştir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____

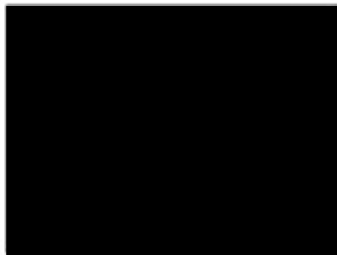


Senaryo taslağı/ dış ses

Grafik tasarım bu yeni uzantıları ile aynı zamanda yeni uzmanlık alanlarına bölünmüştür.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

AÖ.- gelecekte grafik tasarımcılar hangi alanlarda iş üretirler sizce?

Prodüksiyon notları

Projenin Adı İz/ Grafik Anlatım Dili/... Sayfa 010

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

FU.-Sizce 4 boyutlu tasarım disiplini haline gelen grafik tasarımı yeniden isimlendirmek gerekir mi?

Prodüksiyon notları

Sahne _____

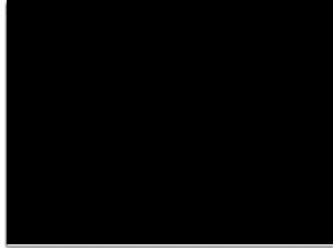


Senaryo taslağı/ dış ses

Dünyanın hemen her yerinde pek çok insanın işini kaybetmesine neden olan, tarihin en büyük ekonomik krizi olarak nitelendirilen küresel kriz internet girişimcilerinin öngörülerine göre ancak yine internet yatırımları ile aşılabacaktır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Karmaşık bilgisayar kodlarını, bilimsel verileri anlaşılır görsel bir dile dönüştüren grafik tasarımcılar, internet uygulamalarının ve projelerinin vazgeçilmez elemanları haline gelmişlerdir.

Prodüksiyon notları

Sahne _____

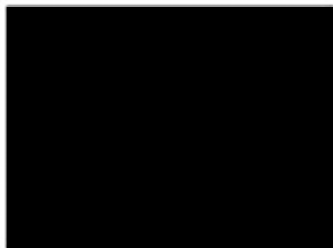


Senaryo taslağı/ dış ses

Günümüz teknolojik olanakları grafik tasarımcılara sadece internet üzerinden değil, gerçek hayata yansıyan sanal uygulamalar tasarımlarını da mümkün kılmaktadır.

Prodüksiyon notları

Sahne _____



Senaryo taslağı/ dış ses

Bunun güzel örneklerinden biri amsterdanda yaşayan tasarımcı Theodor Watson'ın çocuklar için tasarladığı etkileşimli orman projesidir.

Prodüksiyon notları

3.4. Uygulama Projesi Yapım Süreci

Uygulama projesinin içeriğine ve yöntemine karar verildikten sonra, öncelikle projede yer alacak örnek niteliğindeki görsel materyaller toplanmıştır. Geniş bir seçki oluşturularak yapım aşamasında kullanılmak üzere arşivlenmiştir. Görsel materyaller fotoğraf, illüstrasyon, film ve hareketli grafik örneklerinden oluşturulmuştur. Fotoğraf, illüstrasyon gibi durağan görsellerin büyük bir bölümü internet üzerinden, üyelikle görsel malzeme kullanma izni veren web sitelerinden derlenmiştir. Filmler ve hareketli grafik uygulamalarının küçük bir bölümü eser sahiplerinden istenerek elde edilmiş, kalan kısmı ise yine internet üzerinden eser sahipleri tarafından yüklenerek yayınlanmış, indirilebilirlik ayrıcalığı tanınmış örneklerden derlenmiştir. Projenin genel yapısı gereği verilmesi hedeflenen bilgiyi en kısa ve öz bir biçimde, detaylardan ve ayrıntılardan arındırılmış olarak vermesi temel hedef olarak belirlenmiştir. Bu amaca yönelik olarak projede kullanılan örnekler bilindik, ilginç ve akılda kalıcı olmaları özelliklerine göre seçilmiştir.

Proje kapsamında kullanılan görsel malzemenin yanısıra yazı da tipografik nitelikte görsel bir öğe olarak tasarlanmıştır. Tipografik öğelerle anlatıcının söyledikleri ile diğer görsel malzemenin izleyici tarafından daha kolay algılanması ve akılda kalıcılık amaçlanmıştır. Yazı ayrıca alt bantlar gibi gerekli yerlerde açıklayıcı nitelikte, yayın grafiği formatına uygun olarak kullanılmıştır.

Bir sonraki aşamada projede yer alması planlanan röportajlar için gerekli randevular alınmış, çekimlerin üç tanesi İstanbul'da, bir tanesi Eskişehir'de gerçekleştirilmiş, çekimlerde röportaj yapılan uzmanların çalışma mekanları kullanılmıştır. Çekimler sırasında ortamların doğal ışığından yararlanılmıştır. Çekimler HD (high definition) özellikteki bir kamera ile gerçekleştirilmiştir. Röportajların toplam süresi yaklaşık iki saatlik bir zaman dilimini kapsamaktadır. Projede kullanılmak üzere herbir röportaj üç-dört dakikalık sürelerle indirilmiştir. Röportajlar video kasetlerden sayısal ortama aktarılarak kurgulanmış ve uygulama projesinde kullanılabilir hale getirilmiştir.

Röportajların ses kayıtları çekim sonrası görüntüden, sayısal ortamda ayrılarak dış mekan seslerinden mümkün olduğunca temizlenerek kullanılmıştır. Bu sayede stüdyo kaydı ile elde edilmiş olan anlatıcı/dış sesin yayın kalitesi röportajlar için de sağlanmıştır.

Uygulama projesinin görsel dili ve sahne tasarımı görüntü işleme programı Adobe Photoshop ile oluşturulmuştur. Katmanlar aynı zamanda görsellerin zaman içindeki geliş sırasına göre tasarlanmış, görsel kompozisyon katmanların bu sıralamasına göre geliştirilmiştir. Görselleştirmenin bu aşamasında taslak senaryodaki gereksiz detaylardan arındırma gerekliliği farkedilerek anlatıcı metni (dış ses), zamanlama ve görseller arasındaki senkron yeniden kurgulanmıştır. Dış sesin anlatım dili ve zaman kurgusu ile grafik anlatım dili arasında paralellik oluşturulmuştur. Bu sayede projenin görsel anlatım dili güçlendirilmiştir.

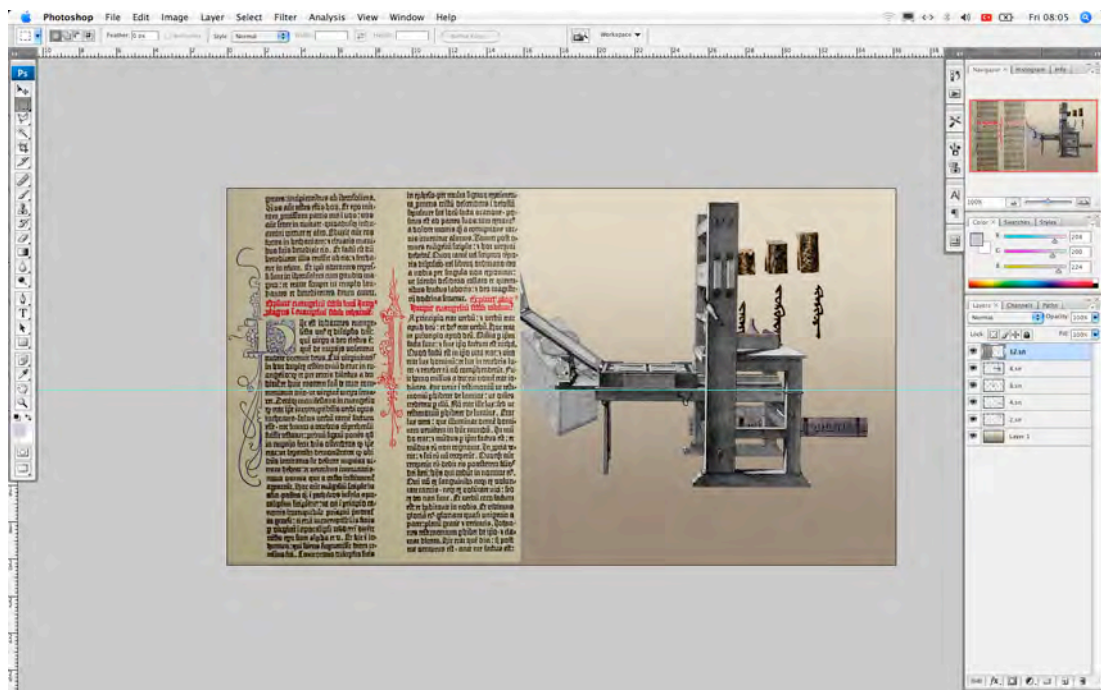
Adobe Photoshop programında hazırlanan kompozisyonlar katmanlı halleriyle hareketlendirilmek üzere Adobe After Effects programına aktarılmıştır. Programın sunduğu olanaklar dahilinde, görsellerin zamanlamalarıyla ilgili tasarımlar burada gerçekleştirilmiştir. Kamera/izleyici (insan gözü) belli bir zaman çizelgesi üzerinde görsellerin arasında dolaşıyormuş algısı yaratılmaya çalışılmıştır. Her sahne ayrı ayrı kurgulanarak sonradan biraraya getirilmiştir. Böylece programın render süresinden tasarruf sağlanmıştır. İzleyiciye adeta bir sergiyi, yerleştirmeyi dolaşıyormuş izlenimini vermek üzere hareketli kamera efekti kullanılmıştır.

Film, günümüzde sıkça kullanılmaya başlayan 1024x576 pixel boyutlarında ve yüksek netlik televizyon (HDTV) yayın standardına uygun biçimde hazırlanmıştır. Röportaj çekimleri renk ve ışık düzeltmeleri yapılarak filme eklenmiştir. Çekim açıları dil birliği sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Konuşmacılar çalışma mekanlarında görüntülenmiştir.

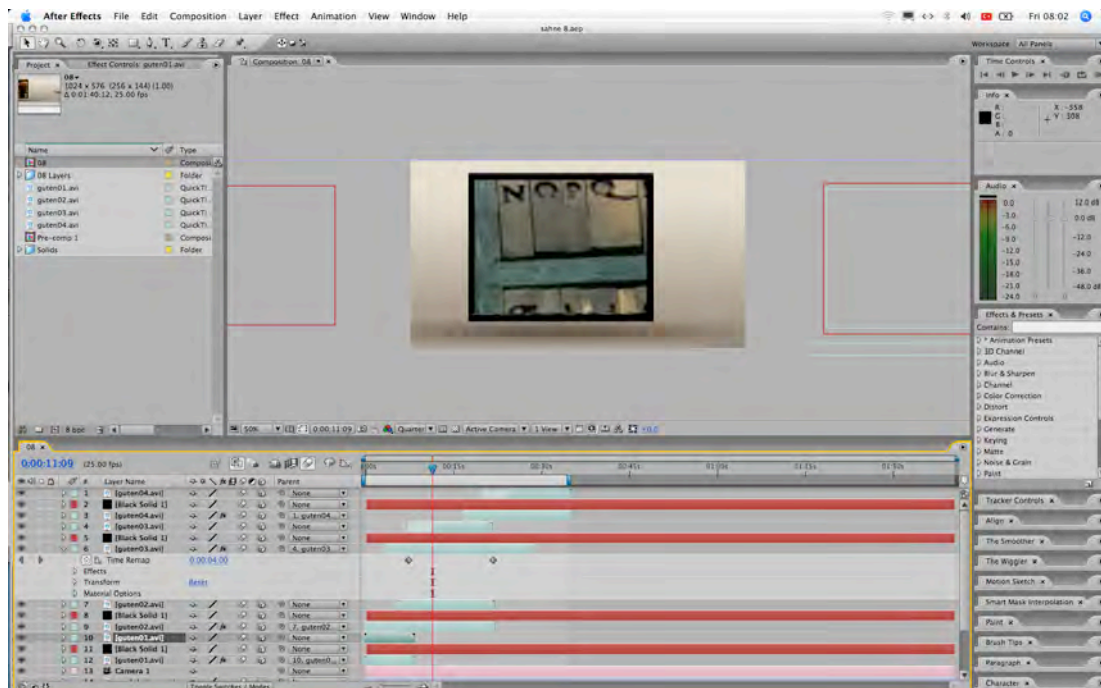
Uygulamanın hareketli grafik bölümünü, röportajlar izlemektedir. Röportajlar filmde her hangi bir yorum eklentisi olmaksızın yer almıştır. 25 dakika uzunluğundaki film, röportajlarla sona ermektedir. Grafik tasarımın iletişim teknolojileriyle etkileşimi ve

geleceğe dair önermelerin bir bölümü de yine konuşmacıların yanıtlarıyla verilmeye çalışılmıştır. Filmin yer aldığı DVD ortamına, çalışmamının araştırma aşamasında incelenmiş olan örneklerden oluşan bir seçki de eklenmiştir. Ortamın kapasitesi nedeniyle incelenen örneklerin sadece seçilen bir bölümü DVD’de yer alabilmiştir.

Bu araştırma çalışması için gerçekleştirilen röportajların daha uzun zamanlı bir kurgusu ile filmin yapım aşamasında kullanılan örnek çalışmalar ders materyali olarak değerlendirilmek üzere farklı ortamlarda kullanılacaktır. Uygulama projesi ve yapım aşaması araştırmaya farklı bakış açıları ve deneyimler anlamında önemli katkılar sağlamıştır.



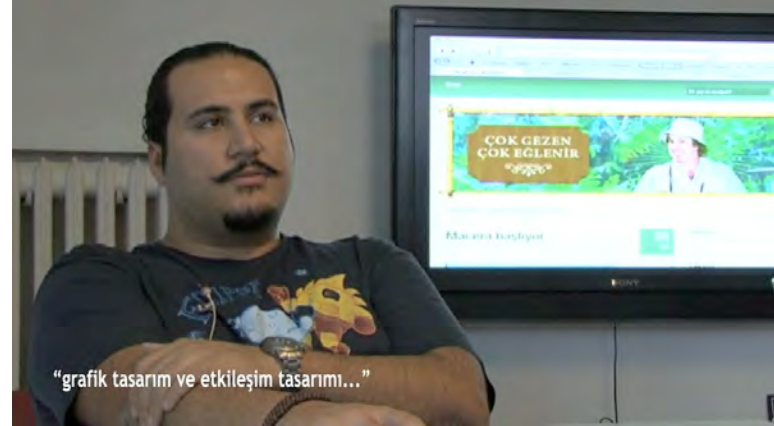
Adobe Photoshop programında gerçekleştirilen sahne tasarımı



Adobe After Effects programında gerçekleştirilen hareket tasarımı



Uygulama Projesinden Sahne Görüntüleri



Uygulama Projesinden Sahne Görüntüleri

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç ve Öneriler

İnsanlık tarihiyle birlikte insanoğlunun alet kullanma ve iletişim kurma çabaları paralellik taşımıştır. Mağara duvarları, papirüs, kağıt, tuval, ekran farklı zamanlarda görseller yaratmak, bu görseller aracılığıyla iletişim kurmak amacına hizmet etmek üzere yüzey olarak kullanılmıştır. Yüzeyin teknolojik gelişimi beraberinde görselleştirme biçiminin de değişimini getirmiştir. Bu değişim kimi zaman teknolojik gelişmelerin etkisiyle kimi zaman ise estetik kaygı ve ihtiyaçlar doğrultusunda teknoloji geliştirilerek gerçekleşmiştir. Teknolojik gelişmeler, toplumsal, kültürel, sanatsal olay ve değişimlerden etkilenerek şekillenmektedir. Bu karşılıklı etki elektronik bilgi çağında küreselleşme kavramı ile birlikte çok daha hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir.

Basılı işlerin tarihiyle karşılaştırıldığında, yeni medya henüz başlangıç aşamasındadır ve günümüzün öncü grafik tasarımcıları hala onun iletişimsel potansiyelini en iyi şekilde ortaya çıkarmakla uğraşmaktadırlar. Grafik tasarımın evrimi, tasarımcıların çalışmalarını daha etkili şekilde üretebilmelerini sağlayan teknolojik araçların gelişmesi ile her zaman ayrılmaz şekilde ilintili olmuştur ve olmaya devam edecektir. Günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişime paralel olarak tasarım gerekse sanat dalları arasındaki sınırlar ortadan kalkmasıyla melez çalışma alanları doğmaktadır. Disiplinler arasındaki sınırların kaybolması, içeriğin önemi, gelişmiş teknolojinin etkisi, duygusal bağ kurma isteği, ticari yazılımların yarattığı yaratıcı baskılar, artan nicelik, bilginin karmaşıklaşması ve hızlanması, basitleştirme ihtiyacı grafik tasarımın gelecekteki yerinin önemini ortaya koymaktadır.

Yeni medyanın gözü dünyanın en ücra köşesine ulaşmakta bu sayede bir uçtan diğerine bilgi, veri transferi sadece saniyeler içinde gerçekleşmektedir. Sanayi devrimi ile başlayan makinalaşma günümüzün elektronik dünyasında yerini bilgisayar kodlarına bırakmıştır. Bir müzik albümünün tamamı veya bir sinema filmi internet ağına yüklendiği anda saniyeler içinde dünya üzerinde bir yerden diğerine

transfer olmaktadır. Zaman ve mekan kavramlarının yanısıra üretim ve çoğaltma kavramları da eski anlamlarını yitirmiştir. Tüm bu gelişmeleri ve etkilerini anlamak ancak adı geçen etmenlerin birbiriyle olan etkileşimini ve zaman içindeki değişimini tanımlamakla mümkün olacaktır. Görsel iletişim tasarımı olarak adlandırılan ve günümüzde dörtboyutlu bir tasarım disiplini haline gelen grafik tasarım ve sinema, tiyatro gibi pekçok sanat dalı için bir anlatım biçimi olarak kullanılan grafik anlatım dilini, hareketli grafikler, bilgi görselleştirme, bilgisayar oyunu ve bilgisayar programları arayüz tasarımları, veri anlamlandırma, karmaşık veri görselleştirme gibi uzantılarını incelemek aynı zamanda iletişim teknolojilerinin bu tasarım disiplini üzerindeki etkilerini tanımlamaktadır.

Tıpkı diğer sanat ve tasarım dalları gibi grafik tasarımın dili de gelişen iletişim teknolojilerinin güdümünde sürekli bir değişim ve dönüşüm içersindedir. Sayısal devrimle birlikte oluşan bu değişim ve dönüşüm süreci sanat ve tasarım disiplinleri arasındaki net sınırı her geçen gün daha da ortadan kaldırmaktadır. Grafik anlatım dili ve uzantıları sinema, video, çizgi film gibi disiplinlerden beslenmekte ve onları beslemektedir. Grafik tasarım yeni medya aracılığı ile evrensel iletişime hizmet ederken içinde bulunduğu değişim süreci sayesinde farklı kültürler, diller ve yazı sistemleri ile birlikte ve bunların ötesinde kendi medyasını oluşturarak yepyeni birden fazla duyu organına hitap eden bir disiplin haline gelmiştir. Günümüzde pekçok sanat ve tasarım dalında grafik anlatım dili biçimsel bir tercih olarak öyküleme aracı olarak kullanılmaktadır. Grafik tasarım disiplini bilgi ve inovasyon çağında bilgiyi tasarlamak ve yaymak, iletişim kurmak misyonu nedeniyle geçmişte olduğundan çok daha büyük bir öneme ve sorumluluğa sahiptir.

Grafik tasarım, yönlendirme (oryantasyon), farklılaştırma-kimliklendirme ve bilgilendirme sorularını çözmek için tasarlanmış araçlardan biridir. Gelecekte ekip çalışmasını geliştirilmeli ve disiplinlerarası yaklaşımın daha etkili bir şekilde farkına varılmalı; günümüzün aşırı bilgi dolu ortamında duygu ve mesaj problemlerine daha da iyi yanıt verilmeli; sanat ile tasarım ve sipariş ile serbest çalışmalar arasındaki ve bariyerleri yıkmak için çaba göstermeli; grafik tasarımın sınırlarını daha da ileri götürmelidir. Grafik tasarımcıların, bundan böyle sadece müşterilerinin ihtiyaçlarına

karşı değil aynı zamanda toplumun tamamına karşı özel bir sorumlulukları (ve ihtiyaçlarına cevap verme becerileri) olduğu gerçektir. Bilgi ve iletişim çağında, internet teknolojileri ve yeni medya ile grafik tasarımın olağanüstü ikna edici gücü insanların üçüncü dünya savaşı ya da küresel ısınma gibi önemli konularındaki düşüncelerini kökten değiştirecek şekilde kullanılabilir.

Günümüzde, birkaç saniyeden daha uzun süre dikkat çeken bir durumun gerçekten düşünce tetikleyici veya eğlenceli ve etkileşimli olması gerekmektedir. Grafik tasarımın kısa ama verimli tarihinin herhangi bir döneminde profesyonel tasarımcılar üzerinde benzersiz şekilde etkileyici bir yolla bir mesajı iletecek özgün bir iş üretme baskısı hiç bir zaman bu kadar yoğun olmamıştır. Yeni sayısal iletişim teknolojilerinin sunduğu uygulamalar ve olanaklarla gittikçe silikleşen yaratıcı disiplinler arasındaki sınırlar ile de mesleğin uygulama alanları genişlemiştir.

Grafik tasarımcının herkesin anlayabileceği bir lisanda, çağdaş kültürel gelişmeleri yansıtarak konuşması beklenmektedir. Grafik tasarım, günlük hayat lisanı ve sanat lisanı arasındaki sözlüğü yazma işini bir kitap, bir tablo, bir film yani bir nesne olarak değil bir süreç olarak sürdürecektir. Grafik tasarımın bir dil olarak önemi her zaman olduğundan fazla artacaktır. Ancak bu dil sözsel bir dil ya da bir eğlence aracı olarak tanımlanamayacak duyuşsal bir ortam olarak kullanılacaktır. Farklı kültürlerin saklı kalmış göstergeleri yeni medya sayesinde bir diğeri ile etkileşimini artıracak bu durum da grafik anlatım dilinin duyuşsal işlevinin ön plana çıkmasını gerektirecektir. Sadece görsel bir anlatım dili olarak değil ses, müzik, hareket gibi diğerelemanlarla daha fazla etkileşim içinde birden fazla duyu organı tarafından algılanır bir bütünün parçası haline gelecektir.

Diğereyandan, yeni medya ve iletişim teknolojileri sayesinde grafik tasarım disiplini önceden beri ihtiyacı olan “izleyici”sine kavuşmuştur. Bunun öncesinde edebiyat, sanat, sinema, reklam ve müzik gibi alanlarda kimi zaman takdir edilmiş ancak çoğunlukla yardımcı bir disiplin olarak görülmüştür. Günlük hayatın önemli bir parçası olduğu halde sadece tasarım platformlarında tartışmaya açıkken; bugün, yeni jenerasyonların internete duyduğu ilgiyle paralel olarak artan katılımcı olma isteği

grafik tasarıma duyulan ilgiyi de önemli oranda etkilemiştir. Bilgisayar çağında büyüyen çocuklar grafik tasarımla zanaata dayalı, elle kotarılan tüm aşamalarından habersiz, kendi web sitelerini tasarlamak amacıyla önceden hazırlanmış şablonları, seçilmiş yazı karakterlerini kullanarak tanışmışlar, bu konuda deneyim kazanmışlardır. İnternet, bu kitleye profesyonel tasarımcıların çalışmalarına kolayca ulaşma, izleme, taklit ve takdir etme olanağını da sunmuştur. Grafik tasarım tüm bu etkilerle birlikte yetenekli tasarımcıları izleyen yetenekli ve bilinçli izleyicilerine kavuşmuş, başlı başına bir ifade, dışavurum aracı haline gelmiştir.

Hızı terabytlarla ölçülmeye başlanan internet teknolojileri, mobil iletişim araçları, etkileşimli ve farklı boyutlardaki, kağıt inceliğindeki yeni yüzey teknolojileri, yeni nesil etkileşimli televizyonlar, semantik web kavramı, yüksek miktarda veri taşıma depolama ve gösterme özellikli hafıza kartları, gelişen GPS (The Global Positioning System) teknolojileri, yüksek kalitede görüntüleme ve aktarma özellikli melez araçlar yakın gelecekte grafik tasarımcıları daha çok ihtiyaç duyulan bilgi görselleştirme elemanları haline getirecektir. Bu teknolojik gelişmeler aynı zamanda grafik tasarımcılara yazılım uzmanları, web geliştiriciler, etkileşimli yeni medya pazarlamacıları, medya strateji uzmanları, mimarlar, iç mimarlar, sibernetik uzmanları, doktorlar, bilgisayar mühendisleri gibi farklı disiplinlerden, bilim ve sanat dallarından insanlarla çalışma olanaklarını daha da artıracaktır. Elektronik medya ile çeşitlenen yüzey kavramı, grafik tasarım uygulama alanlarını kağıdın, televizyon, bilgisayar, projeksiyon ekranlarının, sinema perdesinin ötesine taşıyarak, bir saatin ekranından gökyüzüne uygulanan laser gösterilerine kadar genişletmiştir. Bu durum grafik tasarımcıyı farklı konularda bilgi sahibi olmaya ve farklı medyayı birarada kullanmaya itmektedir. Grafik tasarımcı aynı zamanda çalışacağı alanla ilgili olarak, hangi kapsamda ne kadar bilgi edineceğini de bilen iyi bir araştırmacı haline gelmiştir.

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler yaşadığımız elektronik çağı ifade etme biçimlerini de zenginleştirecek, teknolojik olanakların sunduğu yeni araçlar grafik anlatım dilinin gerek diğer sanat dalları gerekse grafik sanatı için daha deneysel ve etkileşimli bir dil olarak kullanılmasını sağlayacaktır. Diğer sanat ve tasarım dalları

için etkili bir anlatım dili haline gelen grafik anlatım dili aynı zamanda bu etkileşim sayesinde kendi organik yapısına yeni uzantılar eklemeye ve grafik tasarım disiplini içinde yeni uzmanlık alanları oluşturmaya devam edecektir. İletişim ve bilgi paylaşımının arttığı yakın gelecekte Alan Turing'in 1950'lerde ön gördüğü sanal/yapay zekanın yönlendirdiği sistemlerin geliştiği, bilim kurgu filmlerindeki sanal gerçeklik uygulamalarının günlük hayatın doğal parçası haline geldiği bir dünya da gittikçe karmaşıklaşan bilgi ve veriler yine grafik tasarımcılar tarafından anlaşılır ve iletişime hazır hale getirilecektir.

Her geçen gün kendini yenileyen ve hızla değişen İletişim ve internet teknolojilerinin sunduğu sınırsız bilgi ve paylaşım ortamının grafik tasarımcılar için önemli bir beslenme kaynağı olduğu şüphesizdir. Ancak elektronik çağın ve yeni medyanın beraberinde getirdiği yeni yükümlülükleri yerine getirebilecek nitelikteki grafik tasarımcıların sahip olması gereken donanım için disiplinlerarası, deneysel projelerin ağırlıklı olduğu bir sanat ve tasarım eğitiminden geçmeleri gerekmektedir. Yeni çağın grafik tasarımcısı yeni algı ve duyma biçimlerini kavrayacağı bir eğitimle, diğer sanat ve tasarım dallarının ve pratik deneyiminin yanısıra sosyoloji, psikoloji, iletişim ve etkileşimli ortam teknolojileri gibi konularda sağlam kuramsal alt yapıya sahip olmak durumundadır.

KAYNAKÇA

ALTHUSSER, Louis; (2002)

İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları, çev. Mahmut Özışık, Yusuf Alp İletişim Yayınları, 5. Baskı, İstanbul,

ARNHEIM, Rudolf; (2007)

Görsel Düşünme, çev. Rahmi Ögdül, Metis Yayınları, İstanbul.

BAUMAN, Zygmunt; (1999)

Küreselleşme, Toplumsal Sonuçları, (1997), çev. Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

BARBIER, F., LAVENIR, C.B.; (2001)

Diderot'dan İnternete Medya Tarihi, çev. Kerem Eksen, Okyanus Yayınları, İstanbul.

BAKHTIN, Mikhail, M.; (1981)

The Dialogic Imagination: Four Essays. Ed. Michael Holquist. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin and London: University of Texas Press. [written during the 1930s],

BECER, Emre; (1999)

İletişim ve Grafik Tasarım, 2. basım., Ankara, Dost Kitabevi.

BELL, Daniel; (1973)

The Coming of Post Industrial Societies, Basic Books, Inc., Publication, New York.

BRIGGS, Asa, BURKE Peter; (2005)

Medyanın Toplumsal Tarihi, çev. İbrahim Şener, İzdüşüm Yayınları, İstanbul.

BOZKURT, Veysel; (2006)

Değişen Dünya da Sosyoloji, Ekin Basımevi, İstanbul.

BURNETT Ron; (2007)

İmgeler Nasıl Düşünür? Ed. Tuncay Birkan, Ebru Kılıç, çev. Güçsar Pusar, Metis Yayınları, İstanbul.

CAVALIER, Jean Jacques.; (2004)

Dünden Bugüne Medya ve İletişim Teknolojileri, çev. Mete Çamdereli, Salyangoz Yayınları, İstanbul.

COTTON Bob, OLIVER Richard; (1997)

Siber Uzay Sözlüğü, çev. Özden Arıkan, Ömer Çendeoğlu., 1. basım., Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.

FIELD Peter, FIELD Charlotte; (2003)

Graphic Design for the 21st Century, Taschen, Köln.

FRIZOT, Michel, (1998)

A New History of Photography, Amilcare Pizzi, Milan, Italy.

GERAY, Haluk (2003). **İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları**. Ankara: Ütopya.

GIDDENS, Anthony; (1998)

Modernliğin Sonuçları (1992), çev. Ersin Kuşdil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

HEISS, Janice, J.; (25 Şubat 2003)

The Future of Virtual Reality: Part Two of a Conversation with Jason Lanier, java.sun.com/features/2003/02/lanier_qa2.html, 24 Aralık 2008 tarihinde alınmıştır.

HONNEF, Klaus; (1991)

Andy Warhol 1928-1987, Commerce into Art, Benedikt Taschen, Köln.

KALB, Don; (2000)

“Localizing Flows: Power, Paths, Institutions, and Networks”, D. KALB, M.LAND, R. STARING, B. STEENBERGEN and N. WILTERDINK (Ed.), **The Ends of Globalization: Bringing Society Back in**, New York: Rowman and Littlefield Publishers, s. 1-19.

KARAMUSTAFA, Sadık, (2003)

21. Yüzyıl Türkiye’sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi, Gelişmiş İletişim Teknolojileri Çağında Türkiye’deki Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine İlişkin Bir Model Önerisi, Tez, Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi.

KILIÇ, Levend; (2008)

Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

KRAIDY, Marwan M.; (2005)

Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization, Temple University Press, Philadelphia, PA, USA.

KUMAR, Krishan; (1995)

Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları, çev. Mehmet Küçük, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara,

KONING Paul; (1940)

Linotype Machine Principles, Mergenthaler Linotype Company, New York

LABARRE, Albert; (1995)

Kitabın Tarihi, İletişim Yayınları, İstanbul.

LASSWELL Harold ; (1948).

“The Structure and Function of Communication in Society.”

Lyman Bryson (ed.), The Communication of Ideas. Harper and Row. Newyork

MCCOY, Katherine,

Education in an Adolescent Profession/ The Education Of A Graphic Designer, edited by Steven Heller, Allworth Press, 1998, New York

MCLUHAN Marshall; (2003)

Yaradannımız Medya, Merkez Kitapçılık, İstanbul.

MEGGS, Philip B.; (1998)

A History Of Graphic Design, 3rd ed., New York : J. Wiley.

MOLES, Abraham A.; (1983)

Sociodynamique de la culture, Kültürün Toplumsal Dinamiği,
çev. Nuri Bilgin. – İzmir : E.Ü. Edebiyat Fakültesi.

NEWHALL, Beaumont; (1982)

The History of Photography, New York : Secker & Wornburn.

UÇAR, Fikret, T.; (2004)

Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitapevi, İstanbul,

PULLMAN, Chris; (1998)

Some Things Change/The Education Of A Graphic Designer, edited by
Steven Heller, Allworth Press, New York

RAY Man; (1997)

Aperture Masters of Photography, Könemann, Cologne

STAIGER, Janet; (1997)

“Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History”, *Film Criticism*, sayı: 22.

SOMMERER C. and MIGNONNEAU L. (ed.) (1998)

“Art @ Science”, SpringerWienNewYork, USA.

THORNTON, Richard, S.; (1985)

Seven, Seven Graphic Designers, Graphic-sha Publising Co. Ltd., Tokyo

TOMLINSON, John;

Küreselleşme ve Kültür, çev. Arzu Eker, 1. Baskı, İstanbul :

Ayrıntı Yayınları, 2004, 296 s. – (Ayrıntı ; 424. İnceleme dizisi ; 192)

VONNEGUT, Kurt, Jr.; (1969)

Player Piano, St. Albans, Panther Books.

WATERS Malcolm; (1995)

Globalization, Routledge, London.

WEEKS, L; (2002)

Frappe society: The trend to blend. Washington Post, pp. C1. C2.

YOUNG, Robert J.C.; (1995)

Colonial desire: Hybridity in theory, culture, and race., London: Routledge.

ÖZÖN, Aydın; (2000)

Yeni Bir Medya Olarak İnternette Etkin Reklamcılık, Tez, Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi.

PULLMAN, Chris; (2007)

Grafik Tasarımda Bazı Şeyler Değişti, İnceleme, Ed., Çevirmen: Sadık Karamustafa, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı 12, Eylül, İstanbul.

İnternet Üzerinden Yararlanılan Kaynaklar

A Scanner Darkly. (3 Ekim 2008) wip.warnerbros.com/ascannerdarkly/

Adidas, Etkileşimli internet reklamı. (14 Kasım 2008)
creative.advertising.msn.com/europa/Awards2008/Adidas/index.htm/

Advergame. (10 Ocak 2008) www.gettheglass.com/

Andy Warhol. (8 Ocak 2009) www.brainyquote.com

Andy Warhol, Çoklu ortam uygulaması. Video Blog. (4 Eylül 2008)
www.youtube.com/watch?v=uaAAmRDX4ok

Animata. (12 Ocak 2008) www.kitchenbudapest.hu/en/node/244

April Greiman, 2004. (21 Eylül 2008) <http://madeinspace.com/Cal-State-Sacramento.html>

April Greiman. (28 Mayıs 2009)
<http://www.designtaxi.com/news.jsp?id=20128&monthview=1&month=7&year=2007>

Art Lebelev, Hoparlör. (13 Aralık 2008)
www.artlebedev.com/everything/sonicum/

Augmented Reality. Artırılmış Gerçeklik Basın İlanı. Video Blog. (26 Ocak 2008)
www.dailymotion.com/video/k6JOGf1iSpfNaWhvAt

Augmented Reality. LEGO, Etkileşimli Tanıtım Standı. (26 Ocak 2008)
www.notcot.com/archives/2009/01/legos_digital_b.php

AutoDesk Maya programı. (14 Eylül 2008)

download.autodesk.com/us/maya/2009features/maya09_modelling_mapping_1024x768.mov,

Ayıter, Elif. (18 Eylül 2007)

http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/computer.html

Barrett Lyon. The Opte Project (23 Ekim 2008)

www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/143/

BNS Cellular South Taylors World. Video Blog (Ocak 2008)

http://www.dailymotion.com/video/x502v7_bnscellularsouthtaylorsworld_creation,

Bradbury Thompson, Westvaco dergi kapağı, 1988. (28 Eylül 2007)

wiki.stoa.usp.br/Usu%C3%A1rio:Drymantovani

Burak Arıkan, Ali Demirel, performans. (12 Ağustos 2008)

burak-arikan.com/2007/metacontrol/index.html

Computational Graphic Design. (10 Temmuz 2008) <http://www.kimhaemin.info/>

Dailymotion.com, Türkçe reklam uygulaması. (18 Eylül 2008)

www.dailymotion.com/en/featured/channel/shotrfilms/video/

David Carson. (8 Ağustos 2008)

http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/images/computer/davidcarson.html

“Ergenekon” (26 Ağustos 2008)

<http://www.dugumkume.org/atolye-cagrisi-agli-bilgi-gorsellestirmesi/>

Frank Miller. (8 Ocak 2007)

www.g4tv.com/gamemakers/features/51443/Icons_Interview_Frank_Miller.html

Fortis Türkiye Kupası Tahmin Oyunu. (18 Mart 2008)

[apps.facebook.com/fortistk/Default.aspx?h=c,](https://apps.facebook.com/fortistk/Default.aspx?h=c)

Graffiti. Real-time, 3D paintings. (16 Şubat 2008)

<http://www.engadget.com/2008/01/28/graffiti-artist-creates-real-time-3d-paintings/>

Graphic Design. Brittanica Ansiklopedisi. (8 Ağustos 2008)

<http://www.britannica.com/>

Graphic Design. (18 Eylül 2008) <http://www.designhistory.com>

G-speak Arayüz Tasarım Demosu. Video Blog. (24 Aralık 2008)

www.vimeo.com/2229299

Hareketli arka plan internet reklam uygulaması. (7 Kasım 2008)

www.edproduction.com/webrazzi.htm

Innovid, Etkileşimli Video. (22 Ocak 2009)

www.innovid.com/publishers.php

Jacque Minard. Napolyon'un meşhur Rusya'yı işgal haritası, 1812. (23 Eylül 2008)

<http://www.edwardtufte.com/tufte/>,

Joe Rosenthal, Iwo Jima. (18 Şubat 2008) www.iwojima.com/raising/lflaga2.gif

Kim Haemin, <thisAbility vs. Disability> Uluslararası Elektronik Sanat Sergisi. (12

Ocak 2009) <http://thisability-disability.net/>

Lee Han, Sanal Duvar Trafik Işıkları (Virtual Wall) Projesi. (18 Eylül 2008)

www.leehanyoung.com/works.html,

Lichtfaktor. (12 Kasım 2008) <http://www.mimdap.org/w/>

Lost Dizisi, Lost Oyun arayüz tasarımı. (12 Haziran 2007)
<http://lostgame.us.ubi.com/>,

Lost Dizisi, Amazon.com kitap satış sayfası (18 Haziran 2007)
<http://www.amazon.com/Bad-Twin-Gary-Troup/dp/1401302769>

Lost Dizisi, Oceanic şirketi web sitesi tasarımı (18 Haziran 2007)
<http://www.oceanic-air.com/>

Lost Dizisi, YouTube Kurgu Röportajları. Video Blog. (18 Haziran 2007)
www.youtube.com/watch?v=hfvoRXxYVHE

Massive Attack, Video Grafik Konser. (1 Aralık 2008)
www.fubiz.net/2008/12/01/uva-for-massive-attack/,

Mark Zuckerberg Facebook Profili. (2 Ağustos 2008).
taylor-technology.blogspot.com/2008/01/survival-of-fittest-in-corporate-world.html/

Max Reklam Filmi. (8 Eylül 2008) www.motionographer.com

Multimedia. (12 Kasım 2002) http://www.signonsandiego.com/news/features/20030627-9999_1c27reed.htm

O'Reilly, Tim. (16 Ağustos 2008) http://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_Web

O'Reilly, Tim. (14 Ağustos, 2008)
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Opte Project. (8 Kasım 2008) <http://www.opte.org/>

Pixel Art. (18 Kasım 2008) www.pixelfreak.com

Processing 1.0. (27 Temmuz 2008) <http://www.processing.org>

PSP için tasarlanmış MLB 08: The Show video oyunu. (14 Eylül 2008)
ecx.images-amazon.com/images/G/01/videogames/partner/1up/reviews/3519506-1g

“poke” Facebook uygulaması, Tshirt tasarımı. (18 Kasım 2008)
www.flickr.com/photos/befitt/766259644/

Rakı Sofrası Facebook uygulaması. (18 Mart 2008)
facebook.com/apps/application.php?api_key=39e5e163835f30fc4bf488c266b74710

R.E.M. Video Blog. (28 Eylül 2008)
www.motionographer.com

Ronald ve Karen Bowen. Poster. (22 Şubat 2008)
www.uiowa.edu/~policult/politicalphotos/vietnam1.html

SnowWorld Sanal Gerçeklik Projesi, 2006. (22 Kasım 2008)
www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/243/

Saul Bass. (12 Şubat 2007) <http://www.designmuseum.org/design/saul-bass>

Semantik Web. (23 Temmuz 2008)
<http://www.websoldier.net/web-30-semantik-web/>

Sin City. (8 Ocak 2007) www.sincitythemovie.com

Stranger Than Fiction. (16 Eylül 2008)
www.sonypictures.com/homevideo/strangerthanfiction

Susan Kare. (12 Ekim 2008) http://kare.com/portfolio/03_apple_macicons.html

Slideshare web sitesi arayüzü (12 Ocak 2009) www.slideshare.net

Terminator Salvation Filmi Hareketli Afişi. (1 Aralık 2008)
www.sonypictures.net/movies/terminatorsalvation/poster.html

Turing Test. (18 Temmuz 2008) <http://plato.stanford.edu/entries/turing-test/>

Walrus. (12 Temmuz 2008)
www.caida.org/tools/visualization/walrus/gallery1/