



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

SEÇİLMİŞ TÜRK EFSANELERİNDEN ETKİLEŞİMLİ BİR ELEKTRONİK KİTAP UYGULAMASI

Banu Bulduk

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2015

SEÇİLMİŞ TÜRK EFSANELERİNDEN ETKİLEŞİMLİ BİR
ELEKTRONİK KİTAP UYGULAMASI

Banu Bulduk

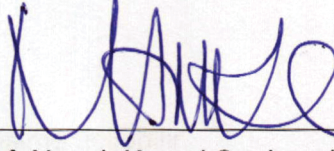
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

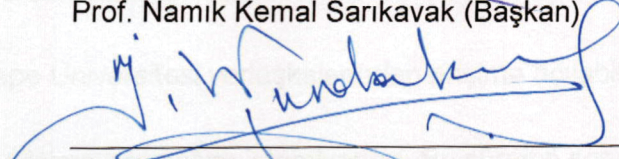
Sanatta Yeterlik Tezi

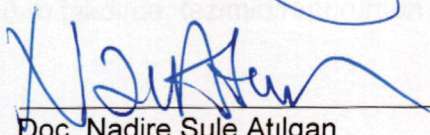
Ankara, 2015

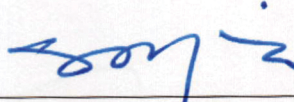
KABUL VE ONAY

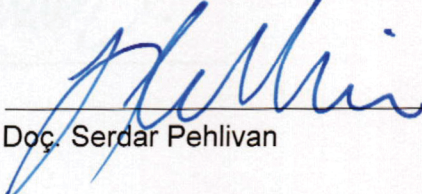
Banu Bulduk tarafından hazırlanan “Seilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” başlıklı bu alışma, 28.01.2015 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.


Prof. Namık Kemal Sarıkavak (Başkan)


Prof. Dr. Incilay Yurdakul (Danışman)


Do. Nadire Şule Atılgan


Do. Dr. Saime Selenga Gökğöz


Do. Serdar Pehlivan

Yukarıdaki imzaların adı geen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev Berki
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☒ Tezimin iki yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

28.01.2015

Banu Bulduk

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın başlangıcından bitişine kadar olan süre içerisinde, bilgilendirici ve yönlendirici desteği ile her zaman destek olan, değerli bilgilerini paylaştan, önerileri ve sunduğu kaynaklar ile tezimi şekillendiren, yol gösteren ve güç veren değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. İncilay Yurdakul'a, engin bilgilerini çekincesizce sunan, önerileri ve yorumlarıyla tezime büyük katkı sağlayan, her zaman destek ve örnek olan değerli hocam Prof. Namık Kemal Sarıkavak'a, bilgileri ve yorumlarıyla düşüncelerimi her zaman farklı bir boyuta taşıyan, kaynak sunan ve ilham veren değerli hocam Doç. Dr. Saime Selenga Gökgöz'e, görüşleri ile uygulamama değerli katkısından ötürü hocam Doç. Nadire Şule Atılğan'a, tezimin sunumunda görüş ve önerileriyle tezime önemli katkı sağlayan hocam Doç. Serdar Pehlivan'a, tez izleme sürecinde değerli önerileriyle çalışmamı şekillendiren Doç. Özden Pektaş Turgut ve Yrd. Doç. Dr. Dilek Kaya Mutlu'ya teşekkürlerimi sunarım.

Elektronik kitabın yazılımında zaman ve yer sınırı olmaksızın büyük bir özveriyle uygulamamın tamamlanmasını sağlayan Ali Altıntop'a, tezin her aşamasında manevi desteği ile yanımda olan ve yardımını esirgemeyen arkadaşım Arş.Gör. Seza Soyluçiçek'e, yönlendirmeleri ve katkılarından dolayı arkadaşlarım Yrd.Doç.Dr. Hilal Yakut ve Zeynep Yıldırım'a, yazılım desteğinin yanı sıra uygulamanın her aşamasında yardımları ve fikirleri ile projenin tamamlanmasını sağlayan Hakan Türkmen'e, değerli bölüm hocalarım ve arkadaşlarıma ve bu süreçte her zaman yanımda olan, manevi destekleri ile beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan anneme, babama, kardeşlerim Özgür Bulduk, Uğur Bulduk ve Elif Bulduk'a içteklilikle teşekkür ederim.

ÖZET

BULDUK, Banu. *Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2015.

Anadolu'nun kültür mirası olarak adlandırılan kaynaklarından esinlenilerek bir yol haritasının oluşturulduğu ve etkileşimli öğretim materyallerinden biri olan resimlenmiş elektronik kitabın hazırlandığı bu tez çalışması, ülke değerlerinin önemini, bilinirliğini ve erişimini kolaylaştırma amacı taşımaktadır.

Tez çalışmasının birinci bölümünde çalışmanın sorunu, konusu, kapsamı, amacı, önemi ve yöntemi ile ilgili bilgiler verilmekte, mitoloji ve mitolojiyi kapsayan kavramlarla ilgili tanımlar yapılmakta, Türk efsaneleri ve destanların tarihsel oluşum süreci, biçimleri ve temalarına yer verilmektedir. Efsanelerin tarihsel oluşum sürecinin kuramsal incelenmesinin ardından seçilmiş Türk destanları ve efsanelerinden örnekler ele alınmakta ve Türk efsaneleri hakkında açıklamalara yer verilerek konuyla ilgili derlenmiş kaynak oluşturulmaktadır.

“Türk Efsaneleri İle İlgili Yapılmış Grafik Tasarım Ürünlerinin İncelenmesi” başlığı olan ikinci bölümde ise, konu ile ilgili yapılmış grafik tasarım çalışmaları, erişilen örneklerin görselleriyle desteklenerek açıklanmaya çalışılmaktadır. Dünya ve Türkiye’de yapılmış konu ile ilgili grafik tasarım çalışmalarının incelendiği bu bölümde ülkelerin kendi kültür ürünü olan belli başlı efsaneleri, hikâyeleri ve masallarıyla ilgili bilgiler aktarılmakta, tasarım ilkelerinden hareketle nitelik değerlendirmesi yapılmaya çalışılmaktadır.

Etkileşimli elektronik yayıncılık, çoklu ortam ve yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla görsel ve işitsel öğelerin bir arada kullanılmasını sağlamak ve izleyiciye eğlenceli/keyifli bir öğrenme süreci yaşatmaktadır. Ses, görüntü, metin, video gibi öğelerle birden fazla duyuya aynı anda hitap etmesi, süreci destekler niteliktedir. Bu durumdan hareketle, günümüzde eğitim kurumlarının bilgi erişim teknolojilerini geliştirmesi de göz önünde tutularak, öğretim materyallerinin söz konusu gelişmiş donanımlara uygun olarak hazırlanması gerekmektedir. Bu nedenle uygulama çalışmasının elektronik bir grafik ürüne dönüştürülmesi, “Elektronik Yayıncılık ve Elektronik Kitaplar” başlıklı üçüncü bölümü oluşturmuştur. Bu bölümde, elektronik yayıncılığın tanımı, Dünya’daki ve Türkiye’deki gelişimi ele alınmakta, elektronik yayım

türlerine kısaca değinilmekte ve bu türlerden elektronik kitaplar detaylı bir şekilde incelenmektedir. Elektronik kitapların tanımı, gelişimi, biçimleri, donanımları, okuma cihazları, yazılımları, olumlu ve olumsuz yönleri açıklanmaktadır. Yeni medya tasarımı, çoklu ortam ve tasarım süreci başlığı altında çoklu ortam öğrenme kuramı incelenmekte, Richard E. Mayer'in geliştirdiği Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri, kullanıcının öğrenme becerisi üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde işlenmektedir. Bununla beraber, çoklu ortam uygulama alanları, tarayıcı tabanlı uygulamalar, taşınabilir cihazların işletim sistemleri olan iOS ve Android tabanlı uygulamalar ve söz konusu uygulamaların arayüz geliştirme tasarım ilkelerine yer verilmekte, elektronik kitap oluşturma süreçleri, tasarım değerlendirme yöntemi aşamalarıyla ele alınarak bölüm tamamlanmaktadır.

Öğretim materyalleri, ders kitabı niteliğinde kullanılan kaynak kitaplara verilen ad olarak tanımlanabilir. Bu çalışmada da, belli yaş aralığındaki çocukların okumaları gerektiği düşünülen efsaneler, yeniden ele alınarak kurgulanmakta, üç farklı sonla biten bir masal oluşturulmakta ve elektronik ortamda yayımlanacak etkileşimli resimlenmiş bir e-kitap tasarlanmaktadır. Var olan efsanelerden hareketle yeniden kurgulanan “Ab-ı Hayat” adlı masalın, elektronik kitap uygulamasının yapıldığı bölüm ise tez çalışmasının dördüncü bölümünde ayrıntılı bir şekilde yer almaktadır. Bu bölümde masalın oluşum sürecinde ön çalışma olarak da bilinen sinopsis ve senaryo çalışmasına yer verilmekte, tasarım sürecinin oluşum aşamaları olan kavram tasarımı ve buna dâhil öykü panosu, karakter tasarımı, mekân oluşturma ve uygulama tekniği ile ilgili bilgiler, yapılan uygulama örnekleriyle zenginleştirilerek anlatılmaktadır. Çalışmanın uygulama tekniğinin analizi, resimleme ve tipografi uygulaması da açıklanmakta, resimlenen ve tasarlanan sahnelerin elektronik kitaba dönüştürülme süreci ayrıntılı bir şekilde ele alınmaktadır. Uygulama çalışmasının değerlendirilmesi ve gelecek için yeni alan önerilerinin belirlenmesiyle bölüm tamamlanmaktadır.

“Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi kapsamında yapılan “**Ab-ı Hayat**” adlı resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulaması, tarayıcı tabanlı bir elektronik kitap olarak tasarlanmıştır. Kitabın ekran çözünürlükleri ve mobil uyumluluğu geliştirilmiş, bu sebeple taşınabilir cihazların tarayıcılarında da kusursuz görüntülenebilmektedir. Kitabın, iOS ve Android işletim tabanlı cihazların uygulama depolarından erişiminin gerçekleştirilebilmesi için ve çevrimdışı kullanımın sağlanabilmesi için, uygulamanın tekrar gözden geçirilmesi ve

adı geçen işletim tabanlı uygulamaların tasarım ilkeleri göz önünde tutularak kitabın sonuçlandırılması planlanmaktadır. “**Ab-ı Hayat**” adlı elektronik masal kitabı, Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri gözetilerek tasarlanmaktadır. Kullanıcıların öğrenme, kavrama, hatırlama ve ilişkilendirme becerilerinin etkili bir öğrenme süreci ile kazanılması, adı geçen ilkelere uyulması ile gerçekleştirilir. Bu nedenle tezin uygulama çalışmasının detaylandırıldığı dördüncü bölümünde, sahnelerin tasarım süreçleri Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri kapsamında geliştirilmekte ve değerlendirilmektedir.

Yeni iletişim donanımlarının/teknolojilerinin çeşitlendiği ve kullanımının yaygınlaştığı enformasyon çağı olarak da adlandırılan içinde bulunduğumuz dönemde, bilgi ve iletişim teknolojileri gelişmekte, kitle iletişim araçları da teknolojiyi etkili olarak kullanır duruma gelmektedir. Böylelikle iletişim teknolojilerinin kullanımı, kitleler arası iletişimi kolaylaştırmakta ve hız kazandırmaktadır. Yeni medya donanımları, çoklu ortam ve etkileşimli iletişim araçları, insanoğlunun yaşamında önemli bir yerde durmaktadır. Hâlihazırda bakanlıklarca desteklenen öğretim materyallerinin geliştirme projeleri de eğitim ve öğretim alanında söz konusu iletişim teknolojilerini kullanılır duruma getirmektedir. Bu nedenle tez çalışmasının kullanım alanı elektronik ortam olarak belirlenmiştir. Teknolojiyi günlük yaşamına kolaylıkla aktarabilen kişiler ise, çalışmanın hedef kitlesini oluşturmaktadır. Etkileşimli iletişim araçları sayesinde bireylerin etkinliğinin artırılması ise uygulama çalışmasının başlıca sorunsalı olmaktadır. Uygulama çalışması olarak hazırlanan ve sözü edilen yeni iletişim teknolojilerinin kullanıldığı elektronik kitap, verimli bir tasarım ve değerlendirme sürecinin bir ürünü olarak sonuçlandırılmakta ve kullanıcılara sunulmaktadır.

Anahtar Sözcükler

Türk Efsaneleri, Resimlenmiş Hikâye, Resimleme, Etkileşimli Elektronik Kitap, Elektronik Yayımcılık, Etkileşim, Çoklu Ortam, Çoklu Ortam Tasarım İlkeleri, E-kitap.

ABSTRACT

BULDUK, Banu. An Interactive Electronic Book Application Interacted With Selected Turkish Legends, Proficiency in Arts Thesis, Ankara, 2015.

This thesis study, in which a course of action is set inspired by the sources that are named as Anatolia's cultural heritage and in which the electronic book that is one of the interactive learning materials is prepared, carries the aim of easing the importance, awareness and accessibility of national values.

In the first section of my thesis, there is information about problem, subject, scope, aim, significance and method of the study, definitions of mythology and concepts involving mythology, including historical formation process, form and themes of Turkish epics and legends. Subsequent to the theoretical examination of the legends' historical formation process, examples of selected Turkish epics and legends are discussed and by giving explanations on Turkish legends, a compiled source is formed on the subject.

In the second section of the thesis in the title of "Review of Graphic Design Products Made With Regard To Turkish Legends", graphic design works made on the subject are tried to be explained supported with images of examples that are accessed. In this section, which graphic design works made in the World and Turkey on the subject are examined, information is conveyed about certain legends, stories and tales as products of countries' own culture, qualitative assessment is endeavoured based on design principles.

Via multimedia and new communication technologies, interactive electronic publishing enables visual and audial elements to be used together and thus give the audience an enjoyable/pleasant learning process. As the elements such as audio, image, text, video appeal to multiple senses simultaneously, this supports the process. Considering this situation, by taking how educational institutions are developing their information access technologies nowadays into account, it is necessary for the teaching materials to be prepared in pursuant of aforementioned advanced equipment. For this reason, converting the application work into an electronic graphic product formed the third section titled as "Electronic Publishing and E-books". In this section, definition of electronic publishing and its development throughout the World and Turkey are

considered, electronic publishing types are briefly mentioned and among these types, e-books are examined in detail. Definition of e-books, development, forms, equipment, reading devices, software and their positive or negative aspects are explained. Multimedia learning theory is being examined under the title of new media design, multimedia and design process and the effects of Design Principles for Multimedia Theory developed by Richard E. Mayer on the learning ability of the user are covered in detail. Nevertheless, multimedia application areas, browser-based applications, applications based on operating systems for mobile devices such as iOS and Android and interface development design principles of applications at issue are considered, by including e-book creation process and design assessment stage, the section is completed.

Teaching materials can be defined as the name which is given to source books that are used as textbook. In this study also, the legends which are thought that they should be read by children in a certain age range are reconsidered by fictionalising, a tale which ends with three different endings is formed and an interactively illustrated e-book which will be published in electronic media is designed. The section in which the e-book application of tale called "Ab-ı Hayat" (Adam's Ale) based on existing legends is made takes place in the fourth section of the thesis study in detail. In this section, synopsis and scenario studies which are also known as pre-study in the formation process of the tale are included, concept studies which are the formative stages of the design process and information about storyboard, character design, space creation and application technique which are taking part in these formative stages are explained by being enriched with application examples. Analysis of the application technique of the study, illustration and typography application are also explained and the process of turning the scenes that are illustrated and designed into an e-book is considered in detail. The assessment of the application study and with specifying new field suggestions for the future, the section is completed.

The application of illustrated interactive e-book "**Ab-ı Hayat**" that has been created in the scope of the Proficiency in Arts Thesis having the title of "An Interactive Electronic Book Application Interacted with Selected Turkish Legends" has been designed as a browser-based e-book. Screen resolutions and mobile compatibility of the e-book has been developed and for this reason it can also be displayed in the browsers of mobile devices perfectly. In order to be able to access the e-book from the application

storages of iOS and Android-based devices and enable its offline usage, it is planned to reconsider the application and in regard to the design principles of mentioned operating based application it is planned to finalize the book. The electronic storybook "**Ab-ı Hayat**" has been designed considering the Design Principles for Multimedia Theory. For users, gaining the skills of learning, comprehending, remembering and associating with an effective learning process can be carried out by adapting the aforementioned principles. Therefore, in the fourth section in which the application study of the thesis is detailed, the design processes of the scenes have been developed and assessed in terms of Design Principles for Multimedia Theory.

In the period we are in, also named as information age, in which new communications equipment/technology are diversified and their usage become widespread, information and communication technology is developing, mass media also has come to the state to use technology effectively. Thus, the usage of communication technology eases and accelerates the communication between the masses. New media hardware, means of multimedia and interactive media has had an important place in the lives of human beings. Projects of developing teaching materials which are supported by ministries currently make these communication technologies usable in the field of education. For this reason, the usage area of this thesis study is determined as electronic media. The people who can easily transfer the technology to their everyday life constitute the target audience of this study. Improving the effectiveness of the individuals thanks to the interactive communication tools is the main concern of the application study. The e-book which is prepared as the application study and which uses the new communication technologies aforementioned is finalized as a product of an efficient design and assessment process and it is offered to the users.

Key Words

Turkish Legends, Illustrated Story, Illustration, Interactive Electronic Book, Electronic Publishing, Interaction, Multimedia, Multimedia Design Principles, e-Book.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	xiii

1. BÖLÜM

TANIMLAR / EFSANE KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

1.1 GİRİŞ	1
1.2 ÇALIŞMANIN KONUSU / SORUNU.....	2
1.3 ÇALIŞMANIN KAPSAMI	3
1.4 ÇALIŞMANIN AMACI.....	4
1.5 ÇALIŞMANIN ÖNEMİ.....	6
1.6 ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ	7
1.7 SINIRLILIKLAR	7
1.8 ÇALIŞMANIN BULGULARI.....	8
1.9 MİTOLOJİ.....	9
1.9.1 Mit	11
1.9.2 Efsane	12
1.9.3 Destan.....	14
1.9.4 Masal ve Hikâye.....	15
1.10 TÜRK EFSANELERİ VE DESTANLARININ TARİHSEL OLUŞUM SÜRECİ.....	19
1.10.1 Türk Efsane ve Destanlarının Biçimleri	20

1.10.2 Türk Efsane ve Destanlarının Temaları.....	21
1.11 TÜRK EFSANELERİ VE DESTANLARI.....	22
1.11.1 Türk Efsaneleri	23
1.11.2 Türk Destanları	30
1.11.2.1 Eski Türk Destanları (İslamiyet'ten Önceki Türk Destanları)	30
1.11.2.2 Anadolu Destanları (İslamiyet'ten Sonraki Türk Destanları)	34

2. BÖLÜM

TÜRK EFSANELERİ İLE İLGİLİ YAPILMIŞ

GRAFİK TASARIM ÇALIŞMALARININ / ÜRÜNLERİNİN İNCELENMESİ

2.1 KONU İLE İLGİLİ YAPILMIŞ GRAFİK TASARIM ÇALIŞMALARI	36
2.1.1 Dünya'da Yapılmış Örnek Grafik Tasarım Çalışmaları.....	36
2.1.2 Türkiye'de Yapılmış Örnek Grafik Tasarım Çalışmaları.....	49
2.1.2.1 Kitap Kapakları ve İç Sayfa Resimlemeleri	49
2.1.2.2 Resimlenmiş Kitap Tasarımları	53
2.1.2.2.1 Çocuklara Yönelik Kitap Tasarımları.....	54
2.1.2.2.2 Yetişkinlere Yönelik Kitap Tasarımları	60
2.1.3 Diğer.....	64
2.1.3.1 Kültürel İmgelerin Yeniden Tasarımına Bir Örnek: Grafik ve Ürün Birlikteliği	74

3. BÖLÜM

ELEKTRONİK YAYIMCILIK VE ELEKTRONİK KİTAPLAR

3.1 ELEKTRONİK YAYIMCILIK VE GELİŞİMİ.....	77
3.1.1 Elektronik Yayıncılığın Dünya'daki Gelişimi	79
3.1.2 Elektronik Yayıncılığın Türkiye'deki Gelişimi.....	80

3.2 ELEKTRONİK YAYIM TÜRLERİ	81
3.2.1 Elektronik Dergi (e-dergi)	81
3.2.2 Elektronik Gazete (e-gazete).....	82
3.2.3 Elektronik Kitap (e-kitap)	82
3.2.3.1 Elektronik Kitapların Gelişimi	83
3.2.3.2 Elektronik Kitapların Çeşitleri / Biçimleri.....	85
3.2.3.3 Elektronik Kitap Donanımları	86
3.2.3.3.1 Elektronik Kitapların Okuma Cihazları	87
3.2.3.4 Elektronik Kitap Yazılımları	93
3.2.3.5 Elektronik Kitapların Olumlu Yönleri.....	94
3.2.3.6 Elektronik Kitapların Olumsuz Yönleri.....	95
3.3 YENİ MEDYA TASARIMI, ÇOKLU ORTAM VE TASARIM SÜRECİ.....	96
3.3.1 Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı.....	100
3.3.2 Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı Tasarım İlkeleri	104
3.4 ÇOKLU ORTAM UYGULAMA ALANLARI.....	110
3.4.1 Tarayıcı Tabanlı Uygulamalar.....	110
3.4.2 iOS ve Android İşletim Tabanlı Uygulamalar.....	114
3.4.2.1 iOS İşletim Tabanlı Uygulamalarda Arayüz Geliştirme İlkeleri.....	114
3.4.2.2 Android İşletim Tabanlı Uygulamalarda Arayüz Geliştirme İlkeleri	118
3.5 ELEKTRONİK KİTAP OLUŞTURMA SÜREÇLERİ.....	119
3.5.1 Elektronik Kitaplarda Bulunması Gereken Öğeler	120
3.5.2 Tasarım Değerlendirme Yöntemi / Aşamaları.....	122
3.5.2.1 Görsel Tasarım.....	123
3.5.2.2 Görüntü (Resimleme)	125
3.5.2.3 Yazı (Tipografi)	127
3.5.2.4 Yazılım	129
3.5.2.5 Etkileşim	131

3.5.2.6 Ses	136
3.5.2.7 Renk.....	137
3.5.2.8 Dolaşım - Yönlendirme	138
3.5.2.9 Uygulama	140
3.6.1 Etkileşimli Elektronik Kitaplarda Biçim, İçerik ve İşlevsellik.....	140
3.6.2 Etkileşimli Elektronik Kitap Örneklerinin İncelenmesi	141
3.6.2.1 Babel (The Cat Who Whould Be King).....	141
3.6.2.2 Astrojammes	144
3.6.2.3 The Wonderful Wizard of Oz.....	147

4. BÖLÜM

“AB-I HAYAT” ADLI MASALIN ELEKTRONİK KİTAP UYGULAMASI

4.1 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN SİNOPSİSİ.....	151
4.2 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN SENARYOSU.....	153
4.3 “AB-I HAYAT” ADLI ELEKTRONİK MASAL KİTABININ TASARIM SÜRECİ / KAVRAM TASARIMI.....	161
4.3.1 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Öykü Panosu (Storyboard)	169
4.3.2 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Karakter Yaratma Süreci	172
4.3.3 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Mekânını Oluşturma	176
4.3.4 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Görsel Kimlik ve Sayfa Tasarımları	178
4.3.5 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Çalışma / Uygulama Tekniği	213
4.3.5.1 Kaligrafi / Uygulama Tekniğinin Analizi	213
4.4 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN E-KİTABA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ	215
4.5 ETKİLEŞİM	217
4.6 UYGULAMA ÇALIŞMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ	219
4.7 ÇALIŞMANIN BULGULARI	220

4.7.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Soruları.....	222
4.7.1.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Sonuçları.....	224
4.7.1.1.1 Değerlendirme Anketi Sonuç Tablosu	227
4.8 ÇALIŞMANIN ÖNERİLERİ / GELECEK İÇİN YENİ ALAN ÖNERİLERİ	232
SONUÇ	235
KAYNAKÇA (YARARLANILAN KAYNAKÇA)	239
ELEKTRONİK KAYNAKÇA	248
YARDIMCI / ÖNERİLEN KAYNAKÇA	250
İLGİLİ ALANYAZIN / KONU İLE İLGİLİ YAPILMIŞ ÇALIŞMALAR	253
ÖZGEÇMİŞ	256

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Nasrettin Hoca'nın fıkralarından bir resimleme (solda), Abidin Dino, Gölpınarlı, 1961, s. 52. "Tavşan Avı" adlı tekerleme resimlemesi (sağda), Abidin Dino, Boratav, 1958, s. 66.	18
Görüntü 2: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının kapağı ve iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü (Hamilton, 1964, s. 96).	37
Görüntü 3: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (Hamilton, 1964, s. 168, 120).	37
Görüntü 4: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (Hamilton, 1964, s. 72, 80).	38
Görüntü 5: Jean de La Fontaine'in "A Hundred Fables of La Fontaine" adlı kitabın dış ve iç kapak görüntüsü (http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm).	39
Görüntü 6: Jean de La Fontaine'in "A Hundred Fables of La Fontaine" adlı kitabının "The Old Man and the Ass", "The Heifer, the Goat, and the Sheep" ve "The Tortoise and the Two Ducks" adlı fablların resimleme görüntüleri (http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm).	39
Görüntü 7: "Lafonten Hikâyeleri" adlı kitabın kapak ve "Samanlığa Giren Gelincik" adlı masalın resimlemelerinden bir görüntü (Kocatürk, 1956, s. 16).	40
Görüntü 8: "Lafonten Hikâyeleri" adlı kitabın "Farelerin Toplantısı" ve "Aslanla Sinek" adlı masalların resimlemelerinden görüntüler (Kocatürk, 1956, s. 31, 14).	40
Görüntü 9: "Lafonten Hikâyeleri" adlı kitaptan "Tilki ve Oduncu", "Aslan Tilki ve Geyik" ve "Fare Kurbağa" adlı masalların başlık resimlemelerinden görüntüler (Kocatürk, 1956, s. 134, 131, 25).	40
Görüntü 10: Grim Masalları kapak ve iç sayfa resimleme görüntüsü (https://www.goodreads.com/book/show/7889135-aesop-s-fables-grimms-fairy-tales).	41
Görüntü 11: Hans Christian Andersen'in "Stories for the Household" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1893 (http://artscape.us/andersens-ales-1893/andersen-1.jpg),	42
Görüntü 12: Hans Christian Andersen'in "Andersen's Fairy Tales" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1889, (http://artscape.us/andersens-ales-1889/andersen-1.jpg).	42

Görüntü 13: “The Complete Hans Christian Andersen Fairy Tales” adlı kitabın kapak görüntüsü (solda) (https://www.goodreads.com/book/show/46306.The_Complete_Fairy_Tales).	43
Görüntü 14: “Andersen Masalları” adlı kitabın kapak görüntüsü, kapak illüstrasyonu Mustafa Delioğlu, 2004.	43
Görüntü 15: “Binbir Gece Masalları” adlı kitabın kapak ve iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü (Onaran, 1997, s. 27).	44
Görüntü 16: “Binbir Gece Masalları” adlı kitabın iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (Onaran, 1997, s. 97, 213).	44
Görüntü 17: “The Classic Treasury of Aesop’s Fables” adlı kitabın kapak görüntüsü (http://yippee.files.wordpress.com/2011/07/ddailyillustr1.jpg?w=228).	45
Görüntü 18: Ezop Masallarından “The Horse and the Stag” adlı fabl’ın illüstrasyon görüntüsü (http://www.taleswithmorals.com/the-horse-and-the-stag.htm).	45
Görüntü 19: Aesop’ Fables (Ezop Masalları) adlı elektronik kitap, (http://www.pubwire.com/DownloadDocs/afables.pdf).	46
Görüntü 20: “Aesop Fables” adlı uygulamadan “The Fox and the Crane” adlı hikâyenin hareketli elektronik kitap uygulamasından sayfa görüntüleri.	47
Görüntü 21: “Fairy Tales Grimm Brothers” adlı elektronik kitap uygulamasının sayfa görüntüleri.	48
Görüntü 22: Ezop Masalları, “Kurt ile Kuzu” adlı masalın kapak ve iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü, Haslet Soyöz, s. 5.	48
Görüntü 23: Ezop Masalları, “İhtiyar ile Ölüm” adlı masalın (solda, s. 47), “Tapınağa Sığınmış Kuzu ile Kurt ve Gölgesiyle Övünen Kurdun Başına Gelenler” adlı masalların (sağda, s. 6, 7) iç sayfa resimleme görüntüleri, Haslet Soyöz.	49
Görüntü 24: Enver Behnan Şapolyo’nun “Türk Efsaneleri” (solda) ve “Dünya Efsaneleri” (sağda) adlı kitabının kapak görüntüleri.	50
Görüntü 25: Enver Behnan Şapolyo’nun “Türk Efsaneleri” adlı kitabının “Ergenekon” (solda s. 139) ve “Salur” (sağda s. 117) efsanelerinin iç sayfa resimleme görüntüleri, 1949.	51
Görüntü 26: Enver Behnan Şapolyo’nun “Türk Efsaneleri” adlı kitabının “Etana ve Kartal” (solda s. 27) ve “Ozan” (sağda s. 102) efsanelerinin iç sayfa resimleme görüntüleri, 1949.	51
Görüntü 27: Enver Behnan Şapolyo’nun “Dünya Efsaneleri” adlı kitabından “Afrodit” (solda s. 12) ve “Ulis” (sağda s. 131) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.	52

Görüntü 28: Enver Behnan Şapolyo'nun "Dünya Efsaneleri" adlı kitabından "Elafantin" (solda s. 43) ve "Tomris" (sağda s. 25) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.	52
Görüntü 29: M.Necati Sepetçioğlu'nun "Türk Destanları" (solda) ve "Türk – İslam Efsaneleri" (sağda) adlı kitaplarının kapak görüntüleri.	53
Görüntü 30: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının kapak görüntüsü (Ural, 2012).	55
Görüntü 31: Yalvaç Ural'ın yazdığı ve Haslet Soyöz'ün resimlediği "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü (s. 114).	55
Görüntü 32: Yalvaç Ural'ın yazdığı ve Haslet Soyöz'ün resimlediği "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 100 ve s. 61).	56
Görüntü 33: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının kapak görüntüsü, 1991. ...	56
Görüntü 34: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının 1991 ve 2012 yıllarındaki basımlarında yer alan <i>Marsyas-Apollon Müzik Yarışması</i> adlı efsanenin resimlemelerinden görüntüler (solda, 1991: 25 ve sağda, 2012: 34).	57
Görüntü 35: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 40 ve 85).	57
Görüntü 36: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının kapak görüntüsü.	58
Görüntü 37: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının iç sayfalarındaki resimleme görüntüleri (solda, Hades, s.12 ve sağda, Athena s. 21).	58
Görüntü 38: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının iç sayfalarındaki resimleme görüntüleri (solda, Medousa, s. 53 ve sağda, Apollon s. 23).	59
Görüntü 39: Bilgin Adalı'nın "Çanakkale Destanı" adlı kitabının kapak görüntüsü.	59
Görüntü 40: Bilgin Adalı'nın "Çanakkale Destanı" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 33, 37).	60
Görüntü 41: Saim Sakaoğlu'nun "101 Anadolu Efsanesi" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1976 (solda), Ali Püsküllüoğlu'nun "Efsaneler" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1971 (sağda).	61
Görüntü 42: Fehmi Anlaroğlu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1968.	61
Görüntü 43: Fehmi Anlaroğlu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimleme görüntüleri.	62

Görüntü 44: Fehmi Anlaroğlu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü.....	62
Görüntü 45: Suat Hizarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1966.	63
Görüntü 46: Suat Hizarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının <i>Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesi</i> (solda, s. 8) ve <i>Uşun Koca Oğlu Seyrek Hikâyesi</i> (sağda, s. 131) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.	64
Görüntü 47: Suat Hizarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının <i>Kazan Beyin Oğlu Uruz Beyin Tutsak Olması Hikâyesi</i> (sağda, s. 72) ve <i>Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi Hikâyesi</i> ve (sağda, s. 118) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.	64
Görüntü 48: 1992 yılında yapılan "Anadolu Efsaneleri" konulu pul tasarımlarının yer aldığı bir zarf görüntüsü.	65
Görüntü 49: 1992 yılında yapılan "Anadolu Efsaneleri" konulu pul tasarımlarının görüntüsü.	65
Görüntü 50: PTT Genel Müdürlüğü'nün 1991 yılında "Türk Karikatür Sanatı" adlı seri pul tasarımı "Abdulcanbaz" pul tasarımı görüntüsü, Turhan Selçuk (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/3/38/Abd%C3%BClcanbaz_pul.jpg).	66
Görüntü 51: PTT Genel Müdürlüğü'nün 2006 yılında "Türk Çizgi Roman Kahramanları" adlı seri pul tasarımı "Karaoğlu" pul tasarımı görüntüsü, Suat Yalaz (http://www.seruven.org/blog/file-713012.gif).	66
Görüntü 52: Tercüman Gazetesi'nin M.Necati Sepetçioğlu'nun kaleme aldığı "Süleymaniye'nin Eğri Minareleri" konulu efsanesinin yer aldığı köşe yazısı görüntüsü (10 Ağustos 1978).	67
Görüntü 53: "Süleymaniye'nin Eğri Minareleri" konulu efsane resimlemesinin yakın plan görüntüsü (10 Ağustos 1978) (Banu Bulduk'un kişisel arşivinden).	67
Görüntü 54: Tercüman Gazetesi'nin Ayhan Başoğlu'nun yazıp çizdiği "Malkoçoğlu" konulu efsanesinin yer aldığı sayfa görüntüleri (04 Haziran 1979, s.12, solda) ve 26 Haziran 1979, s. 7, sağda) (Banu Bulduk'un kişisel arşivinden).	68
Görüntü 55: "Oğuz Kağan" adlı elektronik kitabın kapak ve arka fonu değiştirilmiş iç sayfa görüntüleri.	68
Görüntü 56: "Manas Destanı" (solda) ve "Gılgamış Destanı" (sağda) adlı elektronik kitapların kapak ve iç sayfa görüntüleri.	69
Görüntü 57: "Manas Destanı" adlı elektronik kitabın arka fon renginin değiştirilebilir olması ile ilgili sayfa görüntüleri.	69

Görüntü 58: “Binbir Gece Masalları” adlı elektronik kitabın kapak, içindekiler sayfası, e-kütüphane içindeki yeri ve iç sayfalarından görüntüler.	70
Görüntü 59: “Göç Destanı” adlı destanın elektronik kitap uygulaması, ara yüz görüntüleri.	71
Görüntü 60: “Göç Destanı” adlı destanın elektronik kitap uygulaması, etkileşimli sayfa görüntüleri.	72
Görüntü 61: “Billur Köşk ile Elmas Gemi” adlı elektronik masal kitabının ön ve arka kapak görüntüsü.	72
Görüntü 62: “Billur Köşk ile Elmas Gemi” adlı elektronik masal kitabının sayfa çevirme efekt görüntüsü.	73
Görüntü 63: “Billur Köşk ile Elmas Gemi” adlı elektronik masal kitabının iç sayfalarından bir görüntü.	74
Görüntü 64: Tözün Oyuncak Hali, KUZGun resim (solda) ve oyuncak (sağda) (Atılğan, 2009).	75
Görüntü 65: 1.“Kıskanç”, 2.“Oyun” Atılğan, N. Şule, 2006. Gazi Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesi VIP Salonu, 2015.	76
Görüntü 66: Dynabook elektronik kitap okuyucu, (http://historycomputer.com/ModernComputer/Personal/Dynabook.html).	87
Görüntü 67: “Sony Discman” elektronik kitap okuyucusu, (http://www.the-digital-reader.com/2010/05/07/blast-from-the-past/#.UbjLR79gM6p).	88
Görüntü 68: Rocketbook (Nuvomedia), elektronik kitap okuma cihazı (http://www.litkicks.com/FallingOut#.UbjLw79gM6o).	88
Görüntü 69: Softbook Reader, ekitap okuyucu, (http://myebook.bg/?page_id=66).	89
Görüntü 70: “Franklin eBookMan” elektronik kitap okuma cihazı, (http://www.chip.de/artikel/Franklin-eBookMan-EBM-911_30590818.html).	89
Görüntü 71: “Go Reader” elektronik kitap okuyucu, (http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/6033/Isik_onder_elektronik%20kitap%20olgu su%20ve%20turkiyede%20durum.pdf).	90
Görüntü 72: Kindle 2 (http://justinthelibrarian.com/tag/kindle/) (solda), Kindle touch (Amazon) elektronik kitap okuyucuları, (http://www.factitup.com/2012/09/11/kindle-paperwhite-ebook-reader-light/) (sağda).	91
Görüntü 73: Apple iPad mini ve iPad 2 elektronik cihazlar, (http://www.apple.com/ipad/compare/).	91
Görüntü 74: Apple iPad elektronik cihazlar, http://www.apple.com/tr/ipad-mini/why-ipad-mini/).	92

Görüntü 75: Elektronik kitap okuyucularının listesi, (http://www.the-ebook-reader.com).	92
Görüntü 76: Çoklu Ortamla Öğrenmenin Bilişsel Model Görüntüsü (Mayer, 2001, s. 47).	103
Görüntü 77: R.E. Mayer'in Çoklu Ortamla Öğrenmede Tasarım İlkeleri (Kuzu, 2014, s. 11).	105
Görüntü 78: Görsel tasarım sürecini gösteren tablo, (Aktaran; Perkmen & Öztürk, 2009, s. 31).	124
Görüntü 79: Çağlayan Modeli görüntüsü, (Arifoğlu & Doğru, 2001, s. 20).	131
Görüntü 80: Wilbur Schramm'ın geliştirdiği etkileşim (interaktif) modeli (Aziz, 2010, s. 64).	132
Görüntü 81: "The Cat in the Hat" adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.	139
Görüntü 82: "Babel The Cat Who Would Be King" adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.	139
Görüntü 83: "Birds' Voices" adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.	139
Görüntü 84: "Babel (The Cat Who Whould Be King)" adlı etkileşimli elektronik kitabın açılış ve kapak görüntüsü.	142
Görüntü 85: "Babel (The Cat Who Whould Be King)" adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahne görüntüleri.	143
Görüntü 86: "Babel (The Cat Who Whould Be King)" adlı etkileşimli elektronik kitabın dolaşım - yönlendirme sayfası ve iç sayfa tasarımlarından bir görüntü.	144
Görüntü 87: "Babel (The Cat Who Whould Be King)" adlı etkileşimli elektronik kitabın dolaşım - yönlendirme menü görüntüsü.	144
Görüntü 88: "Astrojamies" adlı etkileşimli elektronik kitabın kapak ve iç sayfa görüntüsü.	145
Görüntü 89: "Astrojamies" adlı etkileşimli elektronik kitabın ayarlar menüsü ve iç sayfa görüntüsü.	146
Görüntü 90: "Astrojamies" adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahne görüntüleri.	147
Görüntü 91: "The Wonderful Wizard of OZ" adlı etkileşimli elektronik kitaptan kapak ve sayfa tasarımı görüntüsü.	148
Görüntü 92: "The Wonderful Wizard of OZ" adlı etkileşimli elektronik kitaptan dolaşım-yönlendirme menüsünün görüntüsü.	148

Görüntü 93: “The Wonderful Wizard of Oz” adlı elektronik kitaptan etkileşimli iç sayfa görüntüleri.	149
Görüntü 94: “The Wonderful Wizard of Oz” adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahnenin aşama aşama görüntüsü.	150
Görüntü 95: “Ab-ı Hayat” adlı masalın logosu için yapılan çeşitli isim ve yazı denemeleri.....	163
Görüntü 96: “Ab-ı Hayat” adlı masalın logosu için yapılan çeşitli yazı, logotype ön çalışmaları ve logonun son halinin görüntüsü.	164
Görüntü 97: “Ab-ı Hayat” adlı masalın resimlenmiş elektronik kitap uygulamasında kullanılan yazı karakteri görüntüsü.....	164
Görüntü 98: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitapta kullanılan “Museo” adlı yazı karakteri (punto) büyüklüğü görüntüsü.	165
Görüntü 99: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait alt menüde ve sayfalarda yer alan etkileşimli yönlendirme düğmeleri.	166
Görüntü 100: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait alt menü görüntüsü.	166
Görüntü 101: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait yönlendirme (alt menü) görüntüsü.	167
Görüntü 102: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait yönlendirme menüsü sayfalar düğmesinin etkin görüntüsü.....	167
Görüntü 103: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın metinlerinin yer aldığı açılıp kapatılabilir zemin görüntüsü.	169
Görüntü 104: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın öykü panosu (storyboard) çalışmalarından bir görüntü.	170
Görüntü 105: E-kitap sahnelerinin bölümlendirilmesi, etkileşimli öğelerin planlanmasına ilişkin plan görüntüsü.	171
Görüntü 106: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen karakterinin ilk çizim denemeleri.....	172
Görüntü 107: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen karakteri çalışmaları görüntüsü.	172
Görüntü 108: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın Gökçen karakteri.....	173
Görüntü 109: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Yiğit karakterinin ilk çizim denemeleri.....	174
Görüntü 110: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın Yiğit karakteri.	174
Görüntü 111: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Yiğit karakteri.....	175

Görüntü 112: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen’in babası Bey karakteri.....	175
Görüntü 113: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Kırat karakterinin görüntüsü.	176
Görüntü 114: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının hareketli öge renk denemesi.....	179
Görüntü 115: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının hareketli öge görüntüsü.	179
Görüntü 116: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının görüntüsü.	180
Görüntü 117: Kırat için karakter oluşturma ve çizim denemeleri.	181
Görüntü 118: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın kapak tasarımı denemeleri.....	181
Görüntü 119: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın kapak tasarımı.	182
Görüntü 120: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikon tasarım çalışmaları.	183
Görüntü 121: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikon tasarımı.	183
Görüntü 122: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın birinci sahne tasarımı.	184
Görüntü 123: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikinci sahne tasarımı.	185
Görüntü 124: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahne tasarımının genel görüntüsü.	186
Görüntü 125: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahne tasarımı.	187
Görüntü 126: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın dördüncü sahne tasarımı.	188
Görüntü 127: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın beşinci sahne tasarımı.	189
Görüntü 128: “Ab-ı Hayat” isimli resimlenmiş elektronik kitabın altıncı sahne tasarımı.	190
Görüntü 129: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yedinci sahne tasarımı.	191
Görüntü 130: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın sekizinci sahne tasarımı.	191

Görüntü 131: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın dokuzuncu sahne tasarımı.	192
Görüntü 132: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın onuncu sahne tasarımı.	193
Görüntü 133: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on birinci sahne tasarımı.	194
Görüntü 134: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on ikinci sahne tasarımı.	195
Görüntü 135: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on üçüncü sahne tasarımı.	196
Görüntü 136: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dördüncü sahne tasarımı.	197
Görüntü 137: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on beşinci sahne tasarımı.	198
Görüntü 138: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on altıncı sahne tasarımı.	198
Görüntü 139: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on yedinci sahne tasarımı.	199
Görüntü 140: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on sekizinci sahne tasarımı.	200
Görüntü 141: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dokuzuncu sahne tasarımı.	201
Görüntü 142: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahne tasarımı.	201
Görüntü 143: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahne tasarımı.	202
Görüntü 144: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi birinci sahne tasarımı.	203
Görüntü 145: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi birinci sahnesinde gerçekleşen tufan olayı görüntüsü.	204
Görüntü 146: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi ikinci sahne tasarımı.	205
Görüntü 147: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi üçüncü sahne tasarımı.	206

Görüntü 148: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi dördüncü sahne tasarımı.	207
Görüntü 149: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi beşinci sahne tasarımı.	207
Görüntü 150: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi altıncı sahne tasarımı.	208
Görüntü 151: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi yedinci sahnesi “sen çiz” sayfası görüntüsü.	209
Görüntü 152: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi yedinci sahnesi “sen yaz” sayfası görüntüsü.	209
Görüntü 153: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkinlik sayfası tasarımı.	210
Görüntü 154: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkinlik sayfasından detay görüntü.....	211
Görüntü 155: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın anket sayfası görüntüsü.	211
Görüntü 156: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın tüm sahne tasarımlarının genel görüntüsü.	212
Görüntü 157: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkileşim öğelerini gösteren hareketli işaret görüntüsü.	217
Görüntü 158: “Ab-ı Hayat” isimli resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahnesinde yer alan etkileşimli çevrilebilen takvim görüntüsü.	218
Görüntü 159: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dördüncü sahnesinde yer alan etkileşimli açılıp kapanan at gözü görüntüsü.	218
Görüntü 160: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahnesinde yer alan etkileşimli gemi görüntüsü.	219
Görüntü 161: “Ab-ı Hayat” adlı e-kitabın anket değerlendirmesini gösteren yönetim paneli görüntüsü.	225

1. BÖLÜM

TANIMLAR / EFSANE KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

1.1 GİRİŞ

İçerisinde çok sayıda uygarlık barındıran Anadolu'nun çok sayıda efsane, masal, destan ve halk hikâyelerine sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Aynı topraklarda yaşamış çeşitli uygarlıkların yaşamlarından alıp birleştirdiği ve yeni bir oluşum olarak nesilden nesillere aktarıldığı efsaneler, Anadolu kültürünün mirası ve geçmişten geleceğe uzanan bir kültür köprüsü olarak tanımlanmaktadır.

Esin kaynağını Türk mitolojisi ve Anadolu efsanelerinden alan bu çalışmanın birinci bölümünde özü Anadolu olan mitoloji, mit, efsane, destan ve masal/hikâye kavramlarıyla ilgili tanımlamalar yapılmaktadır. Söz konusu kavramların incelendiği başlıklar, Türk efsaneleri ve Anadolu destanları arasından öne çıkanlar ve bunların oluşum süreçleri göz önünde tutularak andizinsel sırayla ele alınmaktadır. Kavramların tanımlamaları yapıldıktan sonraki aşamada seçilmiş Türk destanları ve efsaneleri hakkında kısa bilgiler verilmektedir. Dilden dile, nesilden nesillere aktarılan ve kültürlerin üst üste örülmesiyle şekillenen ve yeniden yapılanan efsane ve destanların geçirdiği değişim örneklerle ayrıntılandırılmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, Türk efsaneleri ile ilgili yapılmış grafik tasarım çalışmalarının/ürünleri incelenmektedir. Söz konusu bölüm, çeşitli kaynaklar aracılığıyla elde edilen örneklerin gösterge bilimsel açıdan incelenmesi ve özellikle resimlenmiş efsanelerin ele alınmasıyla ayrıntılandırılmaktadır. İnceleme bölümü olarak da adlandırılabilen tez çalışmasının omurgasını oluşturan ikinci bölümde, geçmişten günümüze Dünya'da ve Türkiye'de konu ile ilgili yapılmış grafik tasarım çalışmaları incelenmekte ve bölüm sonlandırılmaktadır.

Üçüncü bölüm elektronik yayıncılık ve elektronik kitapların ele alındığı bir bölümdür. Yeni ortamların gelişimi ve disiplinler arası çalışmanın gerekliliğinden hareketle, sanal/siber ortamların bir tasarım alanı olarak var olması için uygulama aşamasında farklı disiplinlerden de yararlanarak elektronik yayıncılığın bir ürünü olan elektronik

kitap uygulaması yapılmaktadır. Yeni medya sanatı ve tasarım süreçleri başlığı altında bir elektronik kitap oluşturma süreçleri ayrıntılı bir şekilde ele alınmaktadır. Uygulama çalışmasının yapılacağı elektronik yayımcılığın tanımı ile başlayan bu bölümde, elektronik kitabın Dünya'daki ve Türkiye'deki gelişimi ele alınmakta, basılı yayım arasındaki farklılıklarından söz edilmekte, elektronik yayımcılığın olumlu ve olumsuz yönleri karşılaştırılarak incelenmekte ve söz konusu yayım türlerinden biri olan elektronik kitabın gelişimi, biçimleri ve gereksindiği donanımları ele alınmakta, buna ilaveten elektronik kitap tasarımına ilişkin örnek incelemesi ile bölüm ayrıntılandırılmaktadır.

Dördüncü ve son bölümde ise seçilmiş Türk efsanelerinden hareketle resimlenmiş bir elektronik kitap uygulaması yapılmaktadır. Öncelikle efsanenin senaryosu, kavramı, tasarım süreci, tekniği anlatılmakta, elektronik kitaba dönüştürülme süreci sırasıyla aktarılmakta, uygulama çalışmasının değerlendirilmesi ise izleyici anketi ile yapılmaktadır. Seçilen ve resimlenen -resimlemesinin kaligrafik resimleme tekniği ile gerçekleştirildiği- efsanenin basılı ve elektronik yayımı ile karşılaştırılması ise çalışmadan elde edilen bulgular doğrultusunda gelecek için yeni alan önerileri oluşturmada yardımcı olmaktadır.

1.2 ÇALIŞMANIN KONUSU / SORUNU

“Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” adlı sanatta yeterlik çalışmasının başlama noktası Türk mitolojisinin ve Anadolu efsanelerinin gelecek kuşaklara yeni medyada aktarılma düşüncesidir. Bu nedenle sanatta yeterlik çalışmasının yeni teknoloji ile destekli bir proje olması, konunun genç kuşaklara iletilmesinde uygun bir yöntem olarak belirlenmiştir. Günümüz ve gelecek kuşakların kullandıkları teknolojik araçlarla efsanelerin anlatılabilme ve aktarılabilme olasılığı, çalışmanın gelişmesinde önemli bir etkidir. Yeni medya ortamlarının, çoklu ortam araçlarının ve yeni iletişim donanımlarının çağın gençleri tarafından etkin kullanıldığı gerçeği ise tasarımın uygulama alanını belirlemiştir. Konu ile ilgili basılı yayının dışında elektronik yayına rastlanmaması, efsane resimleme uygulamasının elektronik ortama aktarılarak etkileşim özelliği kazandırılan e-kitap uygulaması yapmaya yöneltmekte, gençlerin ilgisini çekebilecek özelliklerle daha çok kişiye ulaşılacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, konu ile ilgili literatürde basılı yayınlara rastlandığı halde elektronik yayına rastlanmaması bu araştırmanın önemini arttırmaktadır. Eğitim ve öğretimde

öğretim materyallerinin büyük bir kısmının işitsel duyuya hitap etmesi, başta görsel duyu olmak üzere birden fazla duyuya aynı anda hitap eden çoklu ortamın kullanılmasını gerekli kılmaktadır. Bu düşüncelerden hareketle eğitici/bilgi iletici materyallerin elektronik kitaba dönüştürülmesi fikri oluşmuştur. Söz konusu çalışma, insanoğlunun/toplumun kültür tarihi için önemli bir kaynağı olan efsanelere ve destanlara daha kolay ulaşılması ve öğrenilmesi gereksinimini karşılamak amacıyla elektronik kaynak uygulamasının yapılmasını içermektedir. İnsanoğlunun kendi kültürünün yapı taşı olan efsaneleri bilmesinin ve öğrenmesinin gerekliliği ve bu konuda yapılmış çağdaş öğrenme teknolojisinin uygulanması çalışmanın önemini oluşturmaktadır.

1.3 ÇALIŞMANIN KAPSAMI

Türk kültürünün meydana gelişindeki ve kimliğinin oluşumundaki bileşenlerden birisi olan ve bir milletin aidiyet özelliklerini taşıyıp yansıtan mitolojinin sadece ülke insanının değil, insanlığın koruması gereken bir değer olduğu bir gerçektir. Bu nedenle, bir kültürün gelişebilmesi öncelikle tarihten beslenilmesi ile gerçekleştirilir. Bu çalışmada da Türk/Anadolu efsanelerini insanların unutmalarını engellemek ve gelecek kuşaklara aktarmalarına aracılık etmek amaç edinilmektedir. Geçmişten günümüze, günümüzden geleceğe uzanan bir köprü görevi gören efsane ve destanların gerçeklik payı taşımaları nedeniyle tarihsel bir kaynak niteliğinin olması ait olduğu toplum için önemini arttırmaktadır. Bu düşünceden hareketle, yeni iletişim teknolojileri kültür tarihini iletmede araç olarak kullanılmakta ve bu durum çalışmanın genel çerçevesini oluşturmaktadır. Bilgiyi gelecek kuşaklara aktarmada etkin olan genç kuşak ise uygulama çalışmasının hedef kitleleri olarak seçilmektedir. Geçmişten günümüze Türk efsane ve destanları hakkında yapılmış grafik tasarım uygulamalarının araştırılması, elektronik yayıncılığın dünyada ve Türkiye'deki gelişim sürecinin örneklerle incelenmesi ve bir efsanenin resimlenmiş elektronik kitap tasarım ve uygulama aşamasının ayrıntılandırılarak ele alınması çalışmanın kapsamı içerisinde yer almaktadır. Yeni iletişim teknolojilerinin kullanılması ile basılı yayına yeni bir seçenek oluşturulması ve internet teknolojisi aracılığıyla üzerinde çalışılan e-yayınla geniş bir hedefe/hedeflenen kitleye ulaşılması planlanmaktadır.

Bu çalışmaya, Türk mitolojisinin, efsanelerin, kahramanlık hikâyelerinin ve destanların kaynaklarına ulaşımı ve elektronik yayıncılıkta kullanılan teknik yeniliklerin ve yapım

aşamalarının incelenmesiyle başlanmakta, grafik tasarım ile ilişkisinin nasıl kurulması gerektiği düşüncesinden hareketle, görsel iletişim donanımları/teknolojisi ve yeni iletişim ortamları üzerine yazılmış kitapların ve süreli yayınların araştırılması ile devam etmekte, projeleri geliştirme ve uygulama aşamasında ise gelişmiş teknolojik yazılımlarla görsel tasarımın nasıl sayısal ortamda sunulabileceği araştırılmakta ve resimlenmiş elektronik kitap uygulamasının gerçekleştirilmesiyle sonuçlanmaktadır. Teknik, resimlenmek üzere seçilen hikâyenin belirlenmesi ve içerikle ilişkisinin kurulmasıyla şekillenmektedir. Yeni ortamların gelişimi ve disiplinler arası çalışmanın gerekliliğinden hareketle, sanal/siber ortamların bir tasarım alanı olarak var olması için uygulama aşamasında farklı disiplinlerden de yararlanarak e-yayıncılığın bir ürünü olan e-kitap uygulaması ve tanıtımında bir grafik ürüne dönüştürülmesi planlanmaktadır. Sayısal ortamda uygulama teknikleri incelenmekte ve belirlenen konu dâhilinde görsel resimleme çalışmaları geliştirilmekte ve e-kitaba uygun hale getirilmektedir.

1.4 ÇALIŞMANIN AMACI

Teknolojik gelişmelerin tasarım araçlarına sunduğu yeni olanaklar ile elektronik yayıncılık, çağın önemli iletişim araçlarından birisi olarak sayılmaktadır. Elektronik yayımların bir çeşidi olan elektronik kitap, kitle iletişiminde önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Dünyada ve ülkemizde teknolojik gelişmelerin birçok alanda olduğu gibi grafik tasarım alanında da katkısı sayısızdır. Bu çalışmada elektronik yayıncılık, gerek yeni iletişim teknolojisi olarak kullanılmasıyla, gerek bilgi erişiminin kolaylaşması ve çeşitlenmesiyle efsane resimlemesi aracılığıyla ele alınmakta ve konuyla ilgili önemli bir eksiği karşılamaktadır. Dünyada birçok alanla ilgili elektronik kitap uygulaması olmasına karşın, ülkemizde bu sayı oldukça azdır. Bu nedenle kültür mirası olarak tanımlanabilen Türk efsanelerinin gün yüzüne çıkarılabilmesi ve yediden yetmiş - gelecek kuşaklarında içinde bulunduğu- geniş bir hedef kitleye daha kolay ulaşabilmesi için hikâyenin resimlemesinin sayısal ortama aktarılması ve yazılım teknolojileriyle işbirliği içinde elektronik kitaba dönüştürülmesi amaçlanmaktadır.

Sözlü gelenekle yaşayan ve bir ülkenin edebi değerlerinden efsane, masal, hikâye ve destanların kaybolmasına -teknolojinin sunduğu bilgiye ulaşma/erişme kolaylığı ile yazılı ve görüntülü siber ortama aktarılacak- engel olmak ve kültürel varlığın korunmasına bir yönden katkıda bulunmak çalışmanın birincil amacını oluşturmaktadır. Söz konusu ülke miraslarının yeni medya ortamlarına aktarılacak daha güncel ve çekici

hale getirilmesinin okuyucu sayısını artıracığı düşüncesinden hareketle, var olan efsanelerin elektronik ortamda izleyicilerle buluşturulması çalışmanın hedefini oluşturmaktadır. Orta Asya’da ve Anadolu topraklarında yaratılmış Türk efsane, destan, hikâye ve masalların hâli hazırdaki genç kuşaklar tarafından bilinmesi, korunması ve gelecek kuşaklara aktarılmasına yardımcı/aracı olmak bu çalışmanın başlıca amacıdır.

Bir topluluğun ürünü olması ve toplumun mevcudiyetini yansıtmaları ile tarihsel belge niteliği taşıyan efsanelerin, gerek yazılması gerek resimlenmesiyle, soyut hikâyelerin olay örgüsünü ve karakterlerini insanların zihinlerinde canlandırmalarını kolaylaştırmak amaçlanmıştır. Öte yandan, görsel bir dil kazandırılması gibi olgular, üzerinde çalışılabilecek bir konu/alan olduğu düşüncesini oluşturmaktadır. Gerçeğin taşıyıcısı olarak bilinen efsanelerin kavram, olay örgüsü ve karakterleri ile resimlenmiş hikâyelerin incelenmesi çalışmanın başlangıcını oluşturmaktadır. Hikâyelerin resimlenmesi, yaratım sürecinin incelenmesi ve olması gerekenlerin belirlenmesi ile çalışma sürdürülmekte ve uygulama aşamasının gerçekleştirilmesiyle tez çalışması sonuçlandırılmaktadır.

Türkiye’de eğitimde Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yürütülen ve Ulaştırma Bakanlığı tarafından desteklenen bir proje gerçekleştirilmektedir. Fatih Projesi olan bu çalışma ile eğitim ve öğretimde öğrencilere fırsat eşitliğinin tanınması, eğitim kurumlarındaki teknolojilerin geliştirilmesi, öğrenme-öğretme sürecinde daha fazla duyu organına hitap edecek eğitim materyallerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu proje ile okulöncesi, ilköğretim ve ortaöğretim düzeyindeki okullarda belirli sayıda okullarda LCD Panel Etkileşimli Tahta, İnternet Ağ erişim desteği sağlanmıştır. Bunların yanı sıra eğitimcilere ve öğrencilere tablet bilgisayar dağıtımı yapılmıştır. Böylelikle eğitimciler ve öğrenciler eğitim kurumlarında da elektronik bilgi ulaşımı ya da paylaşımı olanağı bulmaktadır. Aynı zamanda 2006- 2010 yılı Devlet Planlama Teşkilatı tarafından hazırlanan Bilgi Toplumu Stratejisi’nde de bilişim teknolojilerinin eğitim sisteminde kullanılmasıyla ilgili “bilgi ve iletişim teknolojileri eğitim sürecinin temel araçlarından biri olacak ve öğrencilerin, öğretmenlerin bu teknolojileri etkin kullanımı sağlanacaktır” hedefi yer almaktadır (<http://fatihprojesi.meb.gov.tr/tr/icerikincele.php?id=6>). Bu hedef, eğitim kurumlarında öğrencilerin sanatta yeterli tezi olarak hazırlanan etkileşimli elektronik kitaba ulaşım olanağı sağlayacaktır düşüncesiyle ortak amacı taşımaktadır. Eğitimde yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılması, ortaöğretim düzeyinde olan öğrencilerin gerek yeni iletişim teknolojilerini kullanma yetkinliği kazanmaları, gerekse

kendi kültür miraslarından derlenmiş Anadolu efsanelerini okuyabilme olanağı taşıması açısından önemlidir.

1.5 ÇALIŞMANIN ÖNEMİ

Disiplinler arası çalışma, sanatın birçok alanında olduğu gibi grafik tasarımda da önemli bir ilerlemedir. Bir ürünü tasarlarken ve kullanıma hazırlarken farklı disiplinlerden yararlanmak artık olağan bir durum olmaktadır. Etkileşim, çoklu ortam teknolojileri ve ilgili disiplinle bağlantılı çalışma, grafik tasarım açısından çağın gerektirdiği/gereksindiği bir süreç olarak yaşanmaktadır. Öte yandan, bilgisayar teknolojisi ve gelişmeleri yeni basım-yayım ortamları yaratmakta, basılı yayın yerini hareketli görüntü, video ve ses gibi çoklu ortam araçlarına bırakmaktadır. Bu nedenle, basılı yayından ziyade uygulama çalışmasının okuyucu (hedef kitle) merkezli ve etkileşim özellikli elektronik ortam yayınlarından e-kitap olarak tasarlanması çalışmanın önemini göstermektedir. Yeni medya ortamlarının, gerek iletinin alıcıya gönderilme biçimindeki değişiklikler, gerekse alıcının iletiyi alırken etkileşim ögesi ile daha aktif bir kullanıcıya/alıcıya dönüştürülmesi düşünüldüğünde, grafik tasarıma etkisinin büyük olduğu açıkça ifade edilebilir. Bu çalışma, kişiye uzaktan erişim imkânı sunan e-kitap teknolojisi kullanılarak okuyucuyu daha etken bir duruma getirmekte ve çeşitli tasarım ve yazılım ile kazandırılan etkileşim özelliği ile de kişiye e-kitap okuma zevki kazandırmaya yardımcı olmaktadır. Bir ulusun kültür tarihinin belgesi niteliği taşıyan efsanelerin yeni bir anlatım diliyle resimlenerek uygulanması, elektronik ortama aktarılması ve izleyici odaklı bir e-kitap ürününe dönüştürülmesi var olan basılı efsane resimlemesine yeni bir alan önermektedir.

İnternet kavramının, elektronik yayımlara ulaşımı sağlamada önemli bir araç olduğu bir gerçektir. Bunun sonucu olarak da internet aracılığıyla insanlar istedikleri yerden, istedikleri zaman istedikleri bilgiye kolaylıkla ulaşabilmektedir. Bu nedenle denilebilir ki, internet ile dünya genelinde yaygın bir iletişim ortamı doğmuştur (Yüksel & Gürcan, 2001, s. 17). Bu çalışma ile bilgi ve teknoloji çağında güncel iletişim aracı kullanılmakta ve görsel açıdan oluşturulan tasarımlarla farklı ve özgün bir dil yaratılmaktadır. Bu nedenle yarattığı söz konusu farklılıklar ve gelişmeler tezin niteliğine önemli bir katkı sağlamaktadır. Elektronik yayım olması ve basımının/yayımının uygun maliyetle elde edilmesi sebebiyle de yayıncılıkta önemli bir yer bulması beklenmektedir. Bu nedenle, bu çalışma ile gerek Türk mitolojisinin önemli eserlerine yer verilmesi gerek yeni iletişim

teknolojilerinin kullanılması sebebiyle, alanla ilgili saptanan kaynak yetersizliğine alternatif bir kaynak niteliği oluşturulmaktadır.

1.6 ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Var olan bir efsaneden hareketle kavram yaratma, çalışmanın tasarım sürecinde ilk aşamayı oluşturmaktadır. Kavram tasarımı, tasarımı gerçekleştirilecek hikâyenin/ürünün, uygulama çalışmalarının kimliğinin oluşturulması olarak tanımlanmaktadır. Hikâyenin olay örgüsünde geçen karakterlerin incelenmesi ve dönemiyle ilişkili olarak görselleştirilmesi sürecin devamını oluşturur. Görsel tasarım ilkeleri açısından sürecin önemli bir parçası, konunun tespiti ve kavramın oluşturulup döneme uygun karakterlerle tasarlanmasıdır. Tasarım sürecinin ilk aşamasını oluşturan kavram tasarımı, örnek incelemesi ve uygulanması sanatta yeterlik tezi olarak hazırlanan bu çalışmanın sorunsalıdır. Buna ilaveten, bir hikâyenin kavramının ve uygun temasının, konunun işleneceği tekniğin içerikle olan ilişkisi göz önünde tutularak belirlenmesi ve yaratıcı ekibin bu süreçte incelediği hikâyeyi en iyi nasıl aktarabileceğinin incelenmesi çalışmanın bir diğer sorunsalıdır. Efsanenin belirlenmesi aşamasında ise, ait olduğu ulus için değer durumu gözetilmiştir. Konu ile ilgili yapılmış örneklerin araştırılmasının da gidişatta önemli bir rolü bulunmaktadır. Sanatta yeterlik çalışması olan bu çalışma aracılığıyla günümüz bilgisayar teknolojisi ile iki boyutlu resimleme tekniği üç boyutlu siber ortama aktarılmakta, çoklu ortam tasarım ilkeleri gözetilerek tarayıcı tabanlı bir elektronik kitap tasarlanmaktadır. Mayer'in öne sürdüğü çoklu ortam tasarım ilkeleri ve tarayıcı tabanlı uygulamaların tasarım ilkeleri dâhilinde gelişmiş bilgisayar yazılımlarının özellikleri ile resimlenmiş elektronik kitap tasarlanmakta ve proje sonuçlandırılmaktadır. Elektronik kitabın mobil uyumluluğu geliştirilmekte ve taşınabilir cihazlarda tarayıcı aracılığı ile görüntülenebilmektedir. Uygulama, mobil tarayıcılar geliştikçe elektronik kitaba uyumluluğunun artırıldığı bir kitap olarak yayımlanmaktadır.

1.7 SINIRLILIKLAR

Çalışma, özellikle Türk efsanelerinin öneminin vurgulanması üzerine kurgulanmakta ve yeni iletişim teknolojisi olarak kullanılmaya başlanan elektronik kitap ile birlikteliği konu edinilmektedir. Yeni bir anlatım dilinin geliştirilmesi ile söz konusu uygulama tekniği

ayrıntılı bir şekilde ele alınmaktadır. Uygulama, efsanelerin anlatımını, hikâyelerin resimlenmesini ve sayısal ortama aktarılıp sunulmasını içermektedir. Öte yandan, yeni teknolojilerin araştırılıp en uygun olanının kullanılması da çalışma kapsamı içerisinde. Bu düşünceden hareketle geliştirilen elektronik kitap uygulaması, okuyuculara aynı zamanda kitabı elektronik ortamda kullanan kullanıcılara, hem kendi kültürlerini oluşturan değerlerden biri olan efsaneleri öğrenme veya hatırlatma imkânı sunmakta, hem de bilgi ve iletişim teknolojilerinin sunduğu yeni iletişim donanımlarında geleneksel anlatımları ve yayınları etkileşimli kullanma ve okuma olanağı sunmaktadır.

1.8 ÇALIŞMANIN BULGULARI

Bu çalışma ile alana yönelik durum tespiti yapılmakta ve gelecek için yeni alan önerileri geliştirilmektedir. Konu ile ilgili hali hazırda yapılmış çalışmaların incelenmesinin ardından başlangıç noktası efsane olan bir hikâye oluşturulmaktadır. İşlenişinde Anadolu efsanelerinden seçilen/belirlenen kültürel motiflere yer verilmektedir. Bu nedenle bu çalışma, birçok efsanenin derlenerek yeniden ele alınmasıyla özgün ve güncel bir nitelik taşımaktadır. Bu çalışma ile e-öğrenme olarak ifade edilebilen bilgiye ulaşma seçeneklerinin elektronik hali üzerinde durulmakta, internet ağ üzerinden gerek masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarla gerek tablet gibi taşınabilir cihazlarla okunabilen kitap tasarımı oluşturulmaktadır. Uygulamanın içeriği ise, kültürel bir değer taşıması anlamında çalışmaya farklı bir boyut katmaktadır. Çalışmanın bulguları, dördüncü bölümde uygulamanın değerlendirme anket analizi de eklenmiş olarak aynı başlık altında ayrıntılı bir şekilde ele alınmaktadır.

1.9 MİTOLOJİ

Türk mitolojisi araştırmacısı Beydili'ye göre, Türk mitolojisi; Türk kültürünün meydana gelişini ve Türk kimliğinin oluşumunu belirleyen temel etkenlerden biridir (Beydili, 2003, s. 9). Beydili'nin bir başka görüşü ise, insanların anlam yönünden aynı atasözleri kullanmaları ortak zihniyet ve görüşe sahip olduklarını göstermektedir (2003, s. 10). Ulusu ulus yapan, kimliğini derinleştirip oluşturan mitolojinin, ulusun nereye giderse gitsin koruması gereken bir değer olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle, bir kültürün gelişebilmesi için öncelikle tarihinden beslenmesi gerekmektedir. Sanatta bu açıdan ülke kültürünü etkileyen bir konumda durmaktadır.

Nurer Uğurlu¹'ya göre “efsaneler bilimi olarak mitoloji²”nin (2012, s. 31) tanımını *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar - Şahıslar Mitolojisi* adlı kitabında Dursun Ali Tökel³ şöyle yapmaktadır:

“okuryazar olmayan ilk toplumlarda anlatılan geleneksel hikâye, belirli bir toplumu kasteden hikâyeler (Türk mitolojisi gibi), bütün kolektif hikâyeler, kültürel ideallerini canlandırarak (teşhis) veya onlara derin anlamlar vererek insanların bilincine başvuran herhangi bir gerçek veya kurgusal hikâye, bir toplumun ideolojisinin yarı-gerçek anlatımı (Anglo-Saxon üstünlüğü miti) ve herhangi bir kurmaca hikâye, açıklama, kişi veya şey.” (Tökel, 2000, s. 5).

Filoloji uzmanı Celal Beydili ise mitolojik sistemleri ve mitleri araştıran bir bilim olan mitolojiyi, “yaradılışı kendine has kanunlarla açıklayan, etnik-kültürel gelenek taşıyıcılarının düşünce potansiyelleri ve davranış biçimlerini düzene sokan, dinamik göstergeler sistemi” bir semboller bilimi olarak tanımlamaktadır (Beydili, 2003, s. 390). Türk Tarih araştırmacısı Prof.Dr. Bahaeddin Ögel'e göre ise mitoloji, “belirli bir kavme ait efsaneleri inceleyen bir ilim dalı” anlamındadır. Eski Yunanlıların masala *mit* demesiyle *mitoloji* deyiminin ortaya çıktığını söyleyen Ögel, mitolojinin bir kavme ait efsane ve masalın ele alınışı değil, bütün efsane ve inanışların ele alınışıyla sonuçlara ulaşan bir ilim olduğundan söz etmektedir (Ögel⁴, 1993, s. 7). Söz konusu efsaneleri

¹ Örgün yayınevi kurucusu olan Nurer Uğurlu, tarih araştırmacısı şair, yazar ve yayıncı olarak bilinmektedir.

² Mitoloji: *Fr. Mythologie* (1) Mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilimdir. (2) Bir ulusa, bir dine, özellikle Yunan, Latin uygarlığına ait mitlerin, efsanelerin bütünüdür. *Türk Mitolojisi, Yunan Mitolojisi*. (TDK, 2011, s.1991).

³ Eski Türk Edebiyatı araştırmacısı olan Dursun Ali Tökel, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü öğretim üyesidir.

⁴ AÜDTCF Tarih Bölümünde başkanlık ve öğretim üyeliği yapmış olan Prof.Dr. Bahaeddin Ögel, Türk Kültür Tarihi, Türk İnkılap Tarihi alanlarında önemli bir araştırmacı ve eğitimci olarak bilinmektedir.

diğer ulusların inanışları, efsaneleri ve yaşayışlarıyla karşılaştırmak da mitolojinin amacı ve yöntemi içindedir.

Tarih, geçmiş zamanlarda yaşayan insan topluluklarının yaşayış biçimleri ve kültürleri hakkında bilgi içeren ve bir ülke için önemli kaynaklarından biri olan bilim dalıdır. Bu duruma eski dönemlere ait hikâyeler ve efsanelerin yaşandığı döneme ait izler taşıması örnek gösterilebilir. Bu nedenle Cahit Beğenç'e göre "mitlerin sözle anlatılması bilimi" (Beğenç⁵, 1967, s. 7) olan mitoloji, ait olduğu döneme ve ülke tarihine ışık tutan, tarihin içinde var olan ve yaşayan bir kavramdır. Yine Beğenç'e göre "içinde ilah, ilahe ve ilahi kahramanlar bulunan hikâyeler *mit*'i tanımlar". (1967, s. 7). Bir başka ifadeyle, mitoloji, eski çağların masal şeklinde anlatımlı tarihidir denilebilir.

Uygarlıklar, yazının keşfedilmesiyle yazılı ve yazısız uygarlıklar olarak ayrılmıştır. Yazısız uygarlıkların çevresi de gün geçtikçe daralmıştır (Beydili, 2004, s. 391). Ülke kültürünü yansıttığı ve içinde özgün motifleri barındırdığı düşünülen mitoloji, tarihin derinliklerini ve uzak geçmişi keşfetmede yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda, geleneksel kültürün öğrenilmesinin en önemli kaynağı da şüphesiz o kültürün dilinin bilinmesidir. Çünkü dil, "mitolojik dünya modelinin milliliğini de belirleyen ilk etkindir". (Beydili, 2004, s. 392). Bu anlamda, dilin ve lehçenin yazısız kültür dönemindeki eserlere yansımaya örnek olarak atasözlerinden hareketle Özkul Çapanoğlu'nun *Türk Dünyası Ortak Atasözleri Sözlüğü*'nden "kurt" içerikli eseri ve Türkiye, Kuzey ve Güney Azerbaycan, Osmanlı, Uygur, Gagavuz, Çuvaş Kırgız, Kazak Tatar Başkurt gibi farklı Türk lehçeleriyle karşılaştırılması örnek verilebilir (Kalafat, 2009, s. 217).

"Kurda konuk giden köpeğini yanında götürür (Türkiye Türkçesi)
Kurdun konaklığına get, köpeği de ardından apar (Kazak Türkçesi)
Börünen dost olsan, itin yanında olsun (Kırım Türkçesi)
İt ilen yoldaş ol ama çomağı elinden yere koma (Kaşkay Türkçesi)
Kurda mihman bolsan, köpünün yanında bolsun (Türkmen Türkçesi)
İt bilen yoldaş bolsan kolindin tayarak çüşmisun (Uygur Türkçesi)" (Kalafat, 2009, s. 217).

Örnekte olduğu gibi, bir sözün/atasözün aynı dilin farklı lehçelerindeki değişimi göze çarpmaktadır. Efsanelerin, masalların ve hikâyelerinde, yazısız kültür döneminde

⁵ Cahit Beğenç, AÜDTCE Edebiyat Bölümünden mezun, Türk Dil Kurumu ödüllü bir öykü yazarı, gazeteci ve sosyolog olarak bilinmektedir.

kişiden kişiye, dilden dile aktarılırken lehçedeki değişime benzer farklılaşmalar geçirdiği söylenebilir.

Tarih, bazı araştırmacılara göre sözlü (yazısız) bir ortam içerisinde başlamıştır. Yazısız kültür olarak da adlandırılan dönemin sözlü kaynakları içerisinde ise mitoloji girmektedir. “Tarihte adı geçmeyen veya artık unutulmuş olan büyük kahramanlara ait efsaneler”, adı geçen sözlü kaynaklar içerisinde girmektedir (Ögel, 1971, s. IV). Türklerin ilk devletleri olan Hunların hükümdarı *Mo-tun*’un hikâyesi, Türklerin türeyişleriyle ilgili sözlü kaynakların içerisinde Kök Börü ve Ergenekon Efsaneleri, Türk milletinin karakterini ve milli yapısını yansıtmaya sebebiyle Türk tarihi açısından önemli bulunmaktadır (Gömeç, 2000, s. 52). Hun, Kök Türk ve Uygur dönemleri sırasıyla Türk ulusunun kültür kaynaklarını içinde barındıran dönemler olarak sıralanır. Türk tarihine kaynaklık eden mitolojinin bileşenleri olan mit, efsane, destan ve masalların incelemeleri de adı geçen dönemler gözetilerek ele alınmaktadır.

Mitolojinin kapsadığı konular ise mit, efsane, masal/hikâye ve destandır. Bölümün devamında ayrıntılı bir biçimde ele alınmaktadır.

1.9.1 Mit

“Olağanüstü kahramanlar ve efsaneler döneminden günümüze kadar gelen masalımsı, gerçek olmayan anlatımlar” (Uğurlu, 2012, s. 19) olarak tanımlanan mit, insanoğluna geçmiş ve geleceğiyle ilişki kurma imkânını vermektedir. Efsanelerle mit’i birbirinden kesin olarak ayırt etmek kolay değildir. Simgesel ve kozmogoni⁶ bir anlatım taşıdığı bilinen mitler, tanrıların doğuşunu ve yaşamını konu edinirler. *Athena’nın baştan aşağıya silahlı olarak Zeus’un başından çıkması* bu duruma örnek gösterilebilir. Uğurlu’ya göre “doğa ve toplum olgularını açıklama girişimlerinin ilki” (2012, s. 25) olan ve “ilk çağlarda tarihi, fiziki ve felsefi genel bir konuyu alegori⁷ biçiminde işleyen” mitler, *mythos*, *epos* ve *logos* olarak üç kelimeyle söz kavramını verir. *Mythos*’un, söylenen ve duyulan söz olması özelliğiyle güvenilir bilgi olma durumu zayıftır. Bu nedenle tarihçi Herodot, *mythos*’a “tarih değeri olmayan güvenilirmez söylenti” demiştir (Uğurlu, 2012, s.

⁶ Kozmogoni: Dünyanın yaratılışını açıklayan mitlerdir (Uğurlu, 2012, s. 21).

Fr. *cosmogonie*. Evren doğumu (TDK, 2011, s. 1494).

⁷ Alegori: Bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumudur (TDK, 2013).

Fr. *allegorie*. Bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırılıp dile getirme, yerine. (TDK, 2011, s. 88).

25). Celal Beydili'ye göre ise, “gerçekliğin, eski kültürlerde sembolik-motifli şeklinde bilinen tek açıklaması”dır (2004, s. 373). Oğuz Kaan Destanı da bir mit olarak sınıflandırılmaktadır.

Mitler, insana “zaman içinde yerini belirleme, geçmiş ve gelecekle bir bağ kurma olanağı verir.” (Uğurlu, 2012, s.19). “Olağanüstü kahramanlar ve efsanelerle günümüze kadar gelebilen masalımsı, gerçek olmayan anlatımlar mit'i tanımlar” (2012, s. 19) ifadesinden hareketle, efsanelerin kişiden kişiye aktarılırken abartıya ve değişikliklere maruz kalsalar da gerçeğe iç içe bir yapıda olduğu söylenebilir. Bir topluluğun ürünü olması ve toplumunun mevcudiyetini yansıtmaları ile tarihsel belge niteliği taşıyan efsanelerin gerek yazılması gerek resimlenmesiyle, soyut hikâyelerin, olay örgüsünün ve karakterlerinin insanların zihinlerinde canlandırmalarını kolaylaştırmak amacıyla görsel bir dil kazandırılması, üzerinde çalışılabilecek bir konu/alan olduğu düşüncesini oluşturmaktadır.

1.9.2 Efsane

Efsane, “bir doğa olayının ve değişikliğinin, bir varlığın akıldışı ve olağanüstü açıklama ve yakıştırmalarla anlatılan biçimi” olarak tanımlanmaktadır (Uğurlu, 2012, s. 59). Ansiklopedik tanımına göre ise efsane, “eski çağlardan beri söylenegelen, olağanüstü varlıkları, olayları konu edinen hayali hikâye, söylence” anlamına gelmektedir. (TDK, 2011, s. 758). Aslı Farsça *fesane* olan efsane kelimesi, geçmişten günümüze Türklerin yaşadığı bölgelerde farklı şekillerde kullanılmaktadır:

“... *rivayet*, *epsane* (Uygur Özerk Bölgesi), *anız*, *anız-engime*, *epsane*, *hikayet* (Kazakistan), *epsana*, *legenda*, *anız*, *anız-engime* (Karakalpakistan), *efsane*, *rivayet* (Özbekistan), *apsana*, *rovayat* (Türkmenistan), *esatir*, *mif*, *efsane* (Azerbaycan), *rivayet*, *legenda*, *ekiyet*, *beyt* (Kazak Türkleri), *efsane* (Kuzey Kıbrıs Türkiye Cumhuriyeti, Balkan Türkleri, Kırım Türkleri)...” (Alptekin, 2012, s. 15).

Türkiye Türkçesinde *efsane* yerine *söylence* ifadesi de kullanılmaktadır. “Gerçeğin ve bilginin taşıyıcısı sayılan efsanelerin, evreni denetlemeye ya da insan eylemlerini etkin kılmaya yardımcı oldukları düşünülür”. (Uğurlu, 2012, s. 32). Efsanelerin ortak bir özelliği, içerikleri ve sonuçlarıyla kişileri doğruluktan ayırmamaya davet etmeleridir. Bu nedenle eğitici ve yönlendirici oldukları söylenebilir. Efsane, “bir zamana, zemine ve şahsa bağlıdır” (Sakaoğlu, 1976, s.13). Bu nedenle dinleyiciler, efsanelerin bir zamanlar yaşandığını kabul ederler. Aynı zamanda efsaneler, geçmişten günümüze

uzanan bir köprü görevi üstlenirler. Yaşanmış olayları ve gerçek kişileri konu edinmeleri ile tarihsel bir değer taşıdıkları söylenebilir. Efsanelerin başka bir özelliği ise, sadece bir olayı değil bir düzeni dile getirmeleridir. Söz konusu düzende yaşanmış toplumsal ilişkiler ve insanlar günümüze aktarılmaktadır (Tatar, 2012, s. 9).

Orta Asya Türk kavimlerinde Türk adı ile ilgili birçok efsaneye rastlanmaktadır. Bunlardan birisi de Türk Kültür Tarihi araştırmacısı Prof.Dr. Bahaeddin Ögel'in *Dünden Bugüne Türk Kültürünün Gelişme Çağları* adlı kitabında yer verdiği gibidir.

“Dört oğuldan birisi kuğu olup uçmuş, diğer ikisi de Kem ırmağı kıyılarında oturarak, Kırgız Türkleri'nin ataları olmuşlardır. Dördüncü oğul ise halkı ile birlikte oturmuş. Günlerden bir gün, çok büyük bir soğuk başlamış ve halk donarak, ölme tehlikesi geçirmiş. Başlarında bulunan dördüncü oğul, hemen orada ateşi icat etmiş ve halkını donarak, ölmekten kurtarmış. Bundan dolayı halk da başlarında bulunan beylerine, “Türk” adını vermişlerdir.” (Ögel, 2001, s. 8).

Göktürk çağında ise Türk kelimesi, yalnızca Türk kavminin adı olarak değil, daha geniş bir deyim olarak Türk devletini karşılamaktadır. Konu ile ilgili birçok efsaneye rastlanmaktadır. Bu durum efsanenin kişiden kişiye aktarılırken değişikliğe uğrayabildiği gerçeğine örnek teşkil edebilir.

Halk edebiyatı ürünlerinden biri olan efsaneler, konuları açısından ele alındıklarında ayrı başlıklar altında incelenirler. Bunlar; evrenin yaratılışı ve yeryüzünde yaşayan canlıların oluşumlarını konu edinen *yaratılış efsaneleri*, belli bölgelerde geçen savaşları, kahramanlıkları, düzeni ya da düzensizlikleri dile getiren *tarihsel efsaneler*, ölüm, kader, ejderha veya şeytan gibi gerçek dışı varlıkları, mit yönünden değer taşıyan çeşitli canlıları barındıran *olağanüstü varlıkları konu edinen efsaneler* ve tanrı-insan ilişkilerini ele alan ve konusunu inanıştan alan *dinsel efsanelerdir* (Burdurlu, 2009, s. 11, 12).

Efsanenin olağanüstü (doğaüstü) olayları işlemesi nedeniyle masal ile birbirine karışması rastlanır bir durumdur. Efsanede geçen olayların gerçekten yaşanmış olduğu inancı, efsaneyi masaldan ayıran özelliğidir. Yer, kişi ve zaman bağlamında içerisinde veriler barındırması söz konusu özelliğini destekler niteliktedir. Diğer bir yandan da bu özelliği ile destana yakın olduğu söylenebilir.

1.9.3 Destan

Destanlar, Latince’de *legenda* olarak bilinmekte ve *efsaneler* olarak dilimizde kullanılmaktadır (Esen, 1991, s. 3). Destan kelimesinin Türk Dil Kurumu’nun Türkçe Sözlüğündeki tanımı ise, “tarih öncesi tanrı, tanrıça, yarı tanrı ve kahramanlarla ilgili olağanüstü olayları konu alan şiir” ve “bir kahramanlık hikâyesini veya bir olayı anlatan, koşma⁸ biçiminde, ölçüsü on bir hece olan halk şiiri” olarak yapılmaktadır (TDK, 2011, s. 641). Efsane kelimesi, “geleneksel halk hikâyesi, fabl, mit, masal, tarih” anlamında kullanılmakta ve Yunanca *epopoia*’da “gerçek ve olağanüstülüklerin karışık olduğu uzun şiir, amacı büyük tarihsel olayları ve kahramanlıkları anlatmak olan anlatı, hikâye” anlamında da kullanılmaktadır (Esen, 1991, s. 3, 4). Toplumu etkileyen olayların anlatıldığı efsanelerin, (örneğin, savaş, kıtlık, doğa afetleri vb.) konusunun uzunluğu önemine göre değişiklik göstermektedir. Anlatılan konu/olay efsanenin/destanın uzunluğunu etkiler. İçinde doğduğu toplumun tarihini taşıması niteliği ile efsanelerin, kültür tarihi için önemli belgeler oldukları söylenebilir.

Mitolojinin kaynağı olarak tanımlanan destanlar, “eski çağlarda kahramanlık hikâyelerini, milletlerin, tanrıların, yiğitlerin savaşlarını, başlarından geçen olayları anlatan büyük ve epik⁹ eserlerdir”. (Uğurlu, 2012, s. 47). Aynı zamanda destanlar biçimlerine göre doğal ve yapma destan olarak iki çeşitlidir. Bunlar, “*eski çağlarda efsanelerle değişikliğe uğramış bir tarihsel olayın izlerini taşıyan ve bir milletin hayal gücünde yaşamış ve oradan çıkmış bir toplumsal hikâyenin yine o dönemlerdeki saz şairleri ya da bir şair tarafından söylenen biçimi*” olan doğal destanlar ve “önemli bir tarihsel olayın, yıllar sonra destan özelliklerine uyularak bir şair tarafından yazılmış şekli” olan yapay destanlardır (Uğurlu, 2012, s. 47, 48). M.Ö. 2000 yıllarından Sümerlerin çivi yazısıyla tabletler üzerine yazdıkları *Gılgamış Destanı* ve Homeros’un Troia savaşlarını konu edinen *İlyada* ve *Odyseia* doğal destanlara örnek gösterilebilir. Destanların önemli bir özelliği tarihsel bir gerçeklik, gerçek toplum ve tarih olaylarını içeriyor olmasıdır. Buna rağmen tarih olarak kabul edilmemesinin nedeni de, destanlarda “bir olayın oluşu ve bir kahramanın yaşayışı değil, o olay ve kahramanın millet hayatında bıraktığı izler, etkiler anlatılır”. (Uğurlu, 2012, s. 47).

⁸ Koşma: *ed.* Sazla okunmak için hece ölçüsü ile yazılmış, ilk kıtasının birinci, ikinci ve dördüncü dizeleriyle öteki kıtalarının dördüncü dizeleri birbiriyle, kalan dizeler de kendi aralarında uyaklı, konuları sevgi ve doğa olayları olan bir halk şiiridir (TDK, 2011, s. 1487).

⁹ Epik: Yunanca *epos*’tan türemiştir ve söz, deyiş anlamına gelir (Uğurlu, 2012, s. 47). *Fr. epique*. Destansı (TDK, 2011, s. 804).

Uğurlu'ya göre, ulusal destanların başlangıç bölümlerini evrenin ve dünyanın yaratılış efsaneleri oluşturmaktadır. Türk destanlarının diğer uluslara göre farklılığı, milli bir şair tarafından yazılmaması ve bu sebeple derlenen ve düzenlenen bir destana rastlanmamış olmasıdır. Bu sebeple “milli destanlar” olarak yayınlanmamıştır (Uğurlu, 2012, s. 73).

Toplumun tarihi olarak da adlandırılabilen Türk destanları üzerinde çalışan ilk Türk ilim adamının Ziya Gökalp olduğu bilinmektedir (Gömeç, 2000, s. 56). Gökalp'in Oğuz Kağan Destanı'nın değiştirilmiş bir şekli olan Türk Tufanı başlıklı bir manzume yazısı Çocuk Dünyası dergisinde yayınlanmıştır.

Destanların, bir milletin geçmişteki varlığının temsilcisi olduğunu düşünen Türk Tarih araştırmacısı M. Necati Sepetçioğlu¹⁰, bugünün imkânlarını yaşayan her insanın, destan günlerini ve o günlerin havasını hatırlamasının ve öğrenmesinin zorunlu olduğunu düşünmektedir (1972, s. 15). Böylelikle araştırmacı yazar, bugünün insanının karşılaştığı birçok gerçeği anlamasına, atalarının ve dedelerinin yaşadıkları zorlukları ve başlarından geçen öğüt verici olayları hissetmelerinin aracı olacağını düşünmektedir.

1.9.4 Masal ve Hikâye

Halkbilimcisi Pertev Naili Boratav'a göre masal, olağanüstü ile gerçeği birleştiren sanat olarak tanımlanabilir. Hayal gücünü masalla birleştiren Boratav, *hayali* hikâyeyi masal olarak tanımlamaktadır. Masal ve hikâye kelimelerinin ansiklopedik karşılığına bakılırsa, masal “genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekle yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri, vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebi tür” anlamına gelir. Hikâyenin karşılığı ise, “bir olayın sözlü veya yazılı olarak anlatılması”dır. Hikâye kelimesinin edebi anlamında da “gerçek veya tasarlanmış olayları anlatan düzyazı türü, öykü” tanımlaması yapılmaktadır (TDK, 2011, s. 1630, 1100). Günümüzde adı geçen kavramlar farklı anlamlarda da kullanılır. Aslı olmayan söz ve olay anlatılırken *hikâye* kelimesinin kullanılması bu duruma örnek verilebilir. Sanayileşmiş bir toplumda *masal* niteliğini yitirmekte ve ancak öğretme,

¹⁰ Türk Dili ve Edebiyatı ve Türk Tarihi araştırmacısı olan Mustafa Necati Sepetçioğlu, Türk kültür dizisi ile Türk Edebiyatı alanında önemli bir sanatçı olarak sayılmaktadır.

eğitme, tanıklık etme ve bilgi verme gibi toplumsal işlevlerini etkilememektedir (Boratav¹¹, 1982, s. 276). Boratav Türk masalcısının ilk kaygısını,

“...dinleyenleri, anlatısının düşsel ve konvansiyonel¹² niteliği konusunda uyarmaktır. Bunu tekerlemeye başvurarak gerçekleştirir. Ya, “Evvel zaman içinde” diye başlayıp, eski zamanlara gider, ya da zamandışı bir tekerleme seçer: “Bir varmış, bir yokmuş...” diye başlar söze. Başı sonu olmayan ve aslında masalla da ilgisi beklenmeyen bir giriş bölümüdür bu. Akıl almaz serüvenlerden, garip, güldürücü, mantık dışı öğelerden oluşan tekerleme, dinleyicileri masalın düşsel ve gerçekdışı dünyasına hazırlar.” (Boratav, 1982, s. 276).

şeklinde dile getirmektedir.

Türk mitolojisi araştırmacısı Celal Beydili, *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük* adlı kitabında miti hikâyeden ayıran özellikleri “törenselleşmesi, gizliliği, kutsallığı, geçmiş gibi kavranılması” şeklinde açıklamaktadır (Beydili, 2004, s.385). Beydili’ye göre, bir hikâyenin milli özellikleri, taşıdıkları mitolojik karakterler ve görüşlerle ilgili olmasıdır. Bu nedenle mitolojik inançların, hikâyelerde tersine dönebildiği görülebilir. Örneğin, “tarihsel olarak öldürülmüş biri, hikâyelerde sanatsal anlatımın kurallarına uygun hale getirilip öldürülen haline çevrilebilir”. (Beydili, 2004, s. 385).

Dede Korkut Hikâyeleri, Kitab-ı Dede Korkut (Dede Korkut Kitabı) adlı iki nüshalı ele geçirilen eserdir. Dresden kral kitaplığındaki yazmasında, *Kitab-ı Dedem Korkut’ala ta’ife-i Oğuzan* olarak geçer ve içinde bir özsöz ve on iki hikâye vardır. 1950’lerde bulunan Vatikan nüshasında ise *Hikayet-i Oğuzname-i Kazan Beg ve Gayri* adıyla bir özsözü ve altı hikâyesi bulunmaktadır. Türk Halkbilimcisi Pertev Naili Boratav’ın *Folklor ve Edebiyat Kitabı*’nda yer verdiği gibi Türkoloji’nin eskimeyen ve tükenmeyen konularından biridir (Boratav, 1982, s. 109). 13. yüzyılda kuzeydoğu Anadolu’ya yerleşen Türkmenlerin (Müslüman Oğuzların) arasında oluşan “halk hikâyeleri”dir (Hizarcı, 1966, s. 3). Dünya’da ve Türkiye’de Türkoloji araştırmaları yapan birçok filozof ve bilim adamı, folklor açısından Dede Korkut Hikâyelerine başvurmuşlardır. Dede Korkut Hikâyelerinin Eski Türkçe’nin en güzel dil anıtlarından biri olduğunu söyleyen Boratav, Oğuz Destanlarından kalan en eski büyük metin olmasının da hikâyelere bilginler tarafından gösterilen ilginin yerli olduğunu söylemektedir (1982, s. 109).

¹¹ AÜDTCF Halk Edebiyatı ve folklor kürsüsünde profesör olarak görev yapmış olan Pertev Naili Boratav, Türk Halk Edebiyatı’nda sayılı araştırmacısı ve bilim adamlarından biri olarak nitelenmektedir.

¹² Konvansiyon’un anlamı “anlaşma” olup, konvansiyonel (*fr. conventionnel*) anlaşma ile ilgili, uzlaşma ile ilgili anlamına gelmektedir (TDK, 2011, s.1478).

Beydili'ye göre ise bir başka ifadeyle Korkut Ata, Türk mitolojisinin arkaik¹³ yapılı bir motifi olup gerçek Türk ruhunun taşıyıcısı, etnik-kültürel gelenekte, bir evliya ve keramet sahibi ulu atalardandır (2003, s. 320). Yine Beydili'nin araştırmasına göre Korkut Ata, hakkındaki tarihi bilgiler, mitolojik metinler ve efsaneler nedeniyle Türk karakterini taşımaktadır (2003, s. 323). Her şeyi bilmesi, gelecekte haberler iletmesi ile bilinen Dede Korkut, insanları felaketlerden koruyabilecek güçte bir kahraman olarak bilinmektedir. Dede Korkut Hikâyelerinin eski çağlardan günümüze kalan eserlerinin sayıca azlığı önemini arttırmaktadır. Hizarcı'ya göre Dede Korkut Hikâyelerinde her hikâye ayrı ayrı birer bütün olup, hikâyelerin çoğunda aynı kahramanlar bulunmakta ve hikâyelerin sonlarında ise *kutsal ozan* Dede Korkut ortaya çıkarak olayı bağlamaktadır. Bu nedenledir ki hikâyeler birbirleriyle ilgili görünür (Hizarcı, 1966, s. 3).

Nasrettin Hoca hikâyeleri, Türk halk hikâyelerinin mizahi örneklerinden biridir.

Beydili'ye göre, Türk mitolojik zemininde yaratılmış bir motif olan Nasrettin Hoca'nın mitolojik kökleri olması sebebiyle, latifelerinde¹⁴ de en eski çağlardan başlayarak günümüze kadar bütün dönemlere ait mitolojik inanç ve inanışların izleri korunmuştur (2003, s. 425). İnsanları doğruya yönlendiren ve iyi olanı gösteren bir halk kahramanı olan Nasrettin Hoca'nın birçok hikâyesi ve fıkrası kitaplaştırılmış olup günümüzde de halen birçoğu kullanılmaktadır. Nasrettin Hoca, dünya, hayat, ölüm ve varoluş hakkındaki eski bilgilerin ters açıdan okunuşunu da vurgular. Kişilere fıkraları aracılığıyla olaylara aksi yönünden de bakmalarının doğru sonuç olabileceğini duyumsatır (2003, s. 426). Nasrettin Hoca, gerçeklikten (realiteden) hiçbir zaman uzaklaşmayan, aklıselim, dokundurucu anlatımıyla Türk halk hikâyelerinin önemli bir kahramanı olmuştur (Boratav, 1982, s. 301). Boratav'a göre Nasrettin Hoca'nın hikâyelerinin iki ayırıcı özelliği vardır:

“...birbirinden çok farklı iki tipin yer almasıdır: Fıkraların bir bölümünde Hoca, sağduyusu ve keskin zekâsı ile karşısındakini mat etmekte üstün hüner gösteren hazırcevap ve nüktedan kişidir; öteki bir bölüm hikâyelerde, kimi zaman budalalığa varan saflığı ile ya da deli dolu, açık saçık konuşmaları ile etrafını eğlendiren bir maskara rolündedir.” (Boratav, 1982, s. 305).

Günümüze değin Nasrettin Hoca'nın resimlemelerle anlatılmış ve yayımlanmış birçok fıkra ve hikâye kitapları bulunmaktadır. Bunlardan biri Pertev Naili Boratav tarafından 1958 yılında hazırlanan “Zaman Zaman İçinde” adlı kitabıdır. Kitapta tekerlemeler ve

¹³ Arkaik: *Fr. archaïque*. (1) Güzel sanatlarda klasik çağ öncesinden kalan. (2) ed. Konuşulan ve yazılan dilde, kullanımdan düşmüş olan (eski söz veya deyim) (TDK, 2011, s.153).

¹⁴ Latife: *Ar. Şaka*. (TDK, 2011, s.1577), (TDK, 2013).

masallar yer almaktadır. Bir diğeri de Abdülbaki Gölpınarlı tarafından 1961 yılında hazırlanan “Nasrettin Hoca” adlı kitaptır. İki kitapta da fıkraları, masalları, tekerlemeleri yalın bir şekilde anlatan resimlemeler yer almaktadır. Resimlemeler çağdaş Türk resminin öncülerinden Abidin Dino tarafından yapılmıştır (bkz. Görüntü 1). Abidin Dino’nun birçok masal ve hikâye kitaplarında yalın anlatımlı, özgün çizgi biçimli resimlemeleri vardır. Dino, Yaşar Kemal’in “Ağrı Dağı Efsanesi” adlı romanına da çizimleri ile katkıda bulunmuş bir sanatçıdır.



Görüntü 1: Nasrettin Hoca’nın fıkralarından bir resimleme (solda), Abidin Dino, Gölpınarlı, 1961, s. 52. “Tavşan Avı” adlı tekerleme resimlemesi (sağda), Abidin Dino, Boratav, 1958, s. 66.

Halikarnas Balıkçısı olarak bilinen Cevat Şakir Kabaağaçlı, Anadolu Uygarlığını Ege ve Akdeniz bölgesi ağırlıklı olarak ele almış ve bu döneme ait mitolojiyi ve efsaneleri sahiplenerek eserlerine konu edinmiş bir sanatçı yazar olarak bilinmektedir. Halikarnas Balıkçısı’nın eserlerindeki kahramanlar, aradan yüzyıllar geçmesine rağmen, “mitolojik dönemlerdeki kahramanların, tanrıların izlerini taşırlar”. Türk edebiyatına “gerçek anlamda denizi ve deniz yaşamını getiren” Kabaağaçlı’nın tabiat ile kültürü ve insanı yakınlaştırdığı bilinmektedir (Yazıcı, 2002, X). Pertev Naili Boratav’a göre, Halikarnas Balıkçısı “...tabiatın en ince manalarına olduğu kadar, insanların ruhlarına, iç

dünyalarına da nüfuz edebiliyor; canlı, cansız muhitini derin bir sevgiyle seviyor”. (Boratav, 1982, s. 453). Hikâyelerini çoğu zaman kahramanının ağzından anlatır. Yetmiş yıllık bir sanat yaşamı içerisinde olan Halikarnas Balıkcısı, ilk hikâye kitabı olan “Ege Kıyılarından”ı 1939 yılında yayımlamış, adını duyurmasını sağlayan romanı “Aganta Burina Burinata”yı da 1946 yılında yayımlamıştır (Yazıcı, 2002, s. 5). Türk edebiyatındaki yeri Türk edebiyatına kazandırdığı yeni bir konu olan deniz ve deniz yaşamı belirlemektedir. Anlatım dilindeki şiirsel yaklaşım ise sanatçının öznelliğinin ifadesi olarak imlenebilir. Hikâyelerini ve romanlarını şiirsel bir dille yazması, eserleri düz yazıdan ziyade şiire yaklaştıran bir durum olmuştur. Nermin Yazıcı, bu durumu Balıkcı’nın coşkun ve yoğun duygularına bağlamaktadır (Yazıcı, 2002, s. 9).

1.10 TÜRK EFSANELERİ VE DESTANLARININ TARİHSEL OLUŞUM SÜRECİ

Anadolu, kahramanları ve kahramanlık hikâyelerini içinde barındırıyor olması sebebiyle yazılı kültürün oluşmadığı dönemi de kapsayan sözlü birçok destana, efsaneye ve hikâyelere sahiptir. Bir toplumun tarihinde büyük savaşlar, göçler, istilalar, doğal felaketler ve yıkımlar vb. toplumun içinde derin etkiler bırakan olayların olması destana sahip olmak için gerekli koşullar olarak sıralanabilir. Bu nedenledir ki, Türk milletinin tarihi geçmişi birçok kahramanlık hikâyelerini meydana getirir. Eski Türk destanlarının çoğu da, söylendikleri tarihten çok sonraları yazıya geçirilmiştir (Uğurlu, 2012, s. 49). Efsanelerin kaynağı ve oluşumunu Prof. Dr. Ali Berat Alptekin¹⁵, “Efsane ve Motifleri Üzerine” adlı kitabında üç ana başlık altında yapmaktadır. Bunlar, “efsanelerin kaynağı dinidir, efsanelerin kaynağı mitolojidir ve efsaneler gerçek hayatın artıklarıdır” şeklindedir (Alptekin, 2012, s. 18, 19). Denilebilir ki yaratılış, tanrı, olağanüstü varlıklar ve toplumun geçmişine değin bilgileri veren destanlar, yazı öncesi dönemlerde oluşmuş ve gelişmiş yapıtlardır (Uğurlu, 2012, s. 51).

Türk tarih araştırmacısı Mustafa Necati Sepetçioğlu’na göre destanlar, eski medeniyetlerin yeni bir hayat ve medeniyet düzenine geçecekleri zaman, öncelikle kendi kaynaklarına ve kendi kültürlerine yöneldiklerini ve söz konusu kaynakların da en önemlilerinin kendi destanları olduklarını bildiklerini dile getirmektedir (1972, s. 15). Sepetçioğlu, *Türk Destanları* adlı kitabının *Destanların Meydana Gelişi* bölümünde

¹⁵ Selçuk Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümünde öğretim üyesi olup Türk Halk Edebiyatı araştırmacısıdır.

insanoğlunun atalarının, “...yalnızlığını, hayretini, hayranlığını ve bunları doğuran asıl sebebi: korkusunu gidermek mecburiyeti” duyduklarını ve tabiatın atalara bu konuda yardımcı ve esin kaynağı olduğunu dile getirmektedir. Bu sebeple Sepetçioğlu, tabiatın insanoğlunun ilk cetlerini¹⁶ tanrıya ulaştırmada yardımcı olduğunu da eklemektedir. O zamanlar doğa karşısında yalnızlıkları korkularını arttırdığı atalar, sığınacak bir varlık aramakta ve bu varlık, insanları hem korumada, hem de olmuş ya da olacak olayları anlatıp insanın doğa içindeki yerini belirlemede etkili olmalıydı (Sepetçioğlu, 1972, s. 17). Genel anlamda din ve Tanrı düşüncesinin bu şekilde ortaya çıktığı ifade edilebilir. Dünya’nın Tanrı tarafından nasıl yaratıldığı, kâinatın ve tabiatın oluşumuna ilişkin hikâyeler de söz konusu zamanlarda dilden dile anlatılarak destanların meydana gelişine zemin hazırlamıştır. Öte yanda, aynı konunun diğer milletlerce nasıl destanlaştırılıp anlatıldığı incelenerek konu derinleştirilebilir. Örnek verilecek olursa Yaratılış Destanı birçok milletin destanları/efsaneleri arasında bulunur. Bunlar Türk Yaratılış Destanı, Sümer ve Akadlara Ait Yaratılış Destanı, Mısır Yaradılış Destanı, Fenike Yaradılış Destanı, İran Yaradılış Destanı, Yunan Yaradılış Destanı ve Cermen Yaradılış Destanı’dır. Söz konusu yedi millete ait Yaradılış Destanlarının ortak noktaları ise, “henüz hiçbir şeyin yaratılmamış başlangıç zamanını” temel alır. Bunun yanı sıra “...mekân bir boşluktan ibarettir, boşlukta sadece su vardır, sonradan kara parçaları yaratılmıştır”. Hepsinden sonra da insanoğlunun çevresi oluşturulmuştur. Son olarak ise yedi milletin yaradılış destanı iyilik ve kötülük kavramları üzerine oturtulmuştur (Sepetçioğlu, 1972, s. 36). Söz konusu destanlarda ait olduğu milletin kültür durumu ve din duygusuna göre değişiklikler görülmektedir.

İslamiyet’e girip Anadolu’ya yayılan Türklerin artık efsane ve destanlarında dini fikirler hâkim olmaya başlamış ve hikâyelerin sahnesi Anadolu olmuştur. Bu nedenle bu dönemde efsaneler daha çok Anadolu efsaneleri olarak nitelendirilirler.

1.10.1. Türk Efsaneleri ve Destanlarının Biçimleri

Destanlar, dil, şekil ve üsluplarıyla şiir ve tiyatro gibi sanat eseri olarak değerlendirilmektedir. Destanların manzum¹⁷ olarak yazılmasının dışında, efsane ve

¹⁶ Cet: *Ar. cedd.* Dede, büyükbaba, ata (TDK, 2011, s. 456).

¹⁷ Manzum: *Ar. manzum.* Şiir biçiminde yazılmış (TDK, 2011, s. 1625).

esatirden¹⁸ herhangi bir farkı bulunmamaktadır. Esatir, sadece ilahları ve onların hayatlarını değil, kahramanları da konu alması sebebiyle geniş bir alanı kapsar ve bu nedenle destanın esatirin bir parçası olduğu görüşü desteklenmiş olur (Sepetçioğlu, 1972, s. 78). Eskiden efsane, masal ve mitlere “esatir” denilirdi ve Halikarnas Balıkcısı’na göre, “bellerine kadar insan, bellerinden aşağısı keçi olarak tasavvur edilen düşsel yaratıklara ise “satir” denilirdi. (Gökovalı, 2013, s. 12). Günümüzde ise esatir yerine efsane kelimesi kullanılmaktadır.

Çekirdek ve gelişme devirleri geçiren Türk destanları, ülkemizde yazılı devre geçişin birçok ülkeye göre geç olması sebebiyle uzun bir gelişme devri yaşamış, bu nedenle de devamlı değişik, zengin ve çok hareketli bir hayat yaşayan Türk milleti; olağanüstü olaylarını aralıksız işleme fırsatı bulmuş ve diğer milletlerin destanlarından daha zengin, hareketli bir seyir izlemiştir (Sepetçioğlu, 1972, s. 84). Destanları dile getiren kişilerin diğer insanlarla karşılaştırıldığında birçok üstün yeteneği olan ozanlar olduğu söylenmektedir. Dile getiren kişinin şahsi eklemelerinin olması ister istemez olayların kişiye göre değiştirilmesi demektir. Bu durum Türk destanlarında az rastlanan bir durumdur. Yapay bir destan olması ve doğal haliyle korunmasının Türk destanlarının diğer milletlerin destanlarıyla karşılaştırılacak olursa öne çıkan özelliği olarak değerlendirilebilir (Sepetçioğlu, 1972, s. 84). İslamiyet’ten önceki ve sonraki Türk destanlarımızın değişen bir medeniyet ve kültür anlayışına rağmen zenginliğini belirten çeşitlilik özelliğini kaybetmemiştir. Hatta Sepetçioğlu’na göre, İslamiyet’ten önceki destanların birkaç ana özelliği İslamiyet’ten sonraki destanlara kaynak oluşturmuştur (1972, s. 85).

1.10.2 Türk Efsane ve Destanlarının Temaları

Esen’e göre, toplum hayatına ilişkin konuların ele alındığı Anadolu destanları, savaşları, ekonomik bozuklukları, sosyal dengesizlikleri, özlem duyulan şeyleri, toplumsal eleştirileri vb. konu edinmektedir. Yine Esen’e göre bu temalar, belli bir olaydan kaynaklandıkları için destanlarda belirli bir olayın konu edinilmesi söz konusudur. Bu nedenle, destanların en belirgin özellikleri bir olayı hikâye etmeleridir (Esen, 1991, s. 30).

¹⁸ Esatir: *Ar. esatiri*. Tarih öncesi tanrıların efsaneli serüvenlerini anlatan ve bir topluluğun duygularını, anlayışını ve özelemlerini göstermesi bakımından değeri olan hikâyeler, mitoloji (TDK, 2011, s. 814), (TDK, 2013).

Destanların temaları da İslamiyet'ten önceki ve sonraki kültür değişikliklerine göre farklılaşmaktadır. Bunlar İslamiyet'ten önceki Türk milletinin ortak ve asıl destanı olan Yaradılış ve Alp Ertunga Destanı, Uygur Türklerine ait olan Türeyiş ve Göç Destanları, Gök Türk destanları olan Bozkurt ve Ergenekon Destanları, bir Hun-Oğuz Destanı olan Oğuz Kağan Destanı, Saka destanı olan Şu Destanı ve İslamiyet'ten sonraki Satuk Buğra Han, Er Manas, Oğuz Kağan, Cengiz Han ve Köroğlu Destanları olmak üzere ikiye ayrılırlar.

Sepetçioğlu, Türk milletinin destanlarının birbirleriyle tema olarak da bir bütünlük taşıdığı ve sıralamalarının yaşanılan olaylarla bağlantılı olup bir düzeni simgelediğini düşünmektedir. Bu durumu aşağıdaki açıklamasıyla ifade eder:

“...Dünya yaratılmıştır; boş mu duracaktır? O halde insanların da yaratılması ve türemesi gerekir. Çoğalan insanlar bir yere sığamaz olursa ne yapacaktır? Göç başlar. Her göç başarılı olabilir mi? Varılan yerde yerleşilir de yok da olunur. Yok olan bir milletin yeniden var olması, yeniden dirilmesi gerektiğinde Bozkurt Destanı teşekkül eder. Oğuz Kağan Destanı, bu yeniden dirilen milletin gelişmesi ve yayılışıdır. Ama her yayılan millet bir an gelir düşmanla karşılaşır, kabuğuna çekilip güç toplar. Şu ve Ergenekon işte bu güç toplayıştır.” (Sepetçioğlu, 1972, s. 86).

Böylelikle destanların konularını da milletin içinde bulunduğu olaylardan aldığı söylenebilir. Ses ve ışık özellikleri de destanların sanat değeri taşıyan özellikleri arasında sıralanabilir (1972, s. 87).

1.11 TÜRK EFSANELERİ VE DESTANLARI

M.Ö. 1800 yılında eski Babilce yazılmış Gılgamış Destanı, dünyanın en eski destanlarından birisi olarak kabul edilmektedir. 3000 mısrası olan destanda, Gılgamış ile arkadaşı *Engidu* ölmezliği aramaktadır. Bunun için de kendilerine bir taht yapmak isterler. Söz konusu tahtı yapmak için, bulundukları şehirden uzak bir yerde katran ağacı aramaya çıkarlar. Dağların ve ormanların bekçisi olarak tanımlanan dev *Humumba* ile savaşırlar ve onu öldürürler. Eski Anadolu kültürüne ait olarak bilinen 12 tabletlik bu destan, günümüze kadar gelmiştir. (Uğurlu, 2012, s. 57).

Bütün Türk Destanlarının başlangıcı olan ve Türk Milletinin, yeryüzü ve gökyüzünün yaradılışı hakkındaki duygu ve düşüncelerini aktaran Yaradılış Destanı ve Yaradılış

Destanından sonra bilinen ilk büyük ve milli Türk destanı olan Alp Er Tunga Destanları Türk Kültür Tarihi açısından önemli destanlardır (Sepetçioğlu, 1972, s. 91,103).

1.11.1 Türk Efsaneleri

Efsaneyi masaldan ayıran noktanın, dinleyicisinin anlatılana inanıp inanmamasıyla ilişkili olmasıdır. Masal dinleyicileri, masalın geçmişte yaşanmadığını bilerek dinlerken, efsane dinleyicileri anlatılan olayların zamanında yaşandığı gerçeğini bilerek dinler (Sakaoğlu, 2011, s.11). Bu nedenle efsanelere, tarihte belirli bir yere sahip olmaları ve bir zamana bağlı olmaları nedeniyle *kültür mirası* tanımlaması yapılmaktadır.

Türkiye'nin Asya kıtasındaki toprağına verilen ad olan Anadolu, yıllar yılı çeşitli efsanelere mekân olmuştur. Klasik arkeoloji ve Çağdaş Anadolu arkeolojisi araştırmacısı Eser Urundul'un *Anadolu Mitolojisi* adlı kitabındaki tanımına göre, Anadolu "üç kıtanın -Asya, Avrupa, Afrika- arasında geçiş yolu olan ve bu kıtaları birbirine bağlayan bir köprü gibi uzanan 'çok özel bir toprak parçasıdır'". (2012, s. 21). "Doğunun en batısı ve batının en doğusu" olan Anadolu, bu nedenle birçok göç almış, önemli bir göç yolu olmuş, birçok kültür bu yoldan geçip birçok iz bırakmış, var olan kültürü etkilemiş, etkilenmiş ve Anadolu kültürünü oluşturmuştur (2012, s. 21).

Efsaneler Anadolu kültürünün önemli bir parçasıdır. Bu bölümde Anadolu efsanelerinden bazıları ele alınmıştır. Bunlar, Ağrı Dağı Efsanesi, Kız Kulesi Efsanesi, Karacaoğlan Efsanesi, Sarı Kız Efsanesi, Kybele Efsanesi olarak seçilmiştir. Ay Atam Efsanesi, Altay Tufan Efsanesi, Ala Geyik Efsanesi, Köroğlu'nun Meydana Çıkışı Efsanesi, Truva Atı Efsanesi, Şahmeran Efsanesi ele alınabilecek diğer efsanelerden bazılarıdır.

İlk olarak **Ağrı Dağı ve Efsaneleri** incelenmektedir. Dağ, mitolojide *kutsal* olarak söz edilen bir göstergedir/nesnedir. "Türkler, dörtgen olduğu düşünülen dünyanın ortasında, kendilerinin oturduğuna, dörtgenin kenarlarında ise düşmanların yaşayabileceği yoksul bölgeler olduğuna inanırlardı". (Kaya, 2011, s.117). Bu sebeple Dünya'nın merkezinde olduklarına inanılması, dağların kutsal olduğu düşüncesini desteklemektedir (Karakurt, 2011, s. 73). Ayrıca bu kutsal yerlerin kendilerine bolluk, bereket getirdiğine ve burayı terk etmelerinin felaketlerle karşılaşmalarına neden olacağına inanılırdı (Aktaran: Kaya, 2011, s.118). Başka bir yönden de dağ, dünyanın

eksenini oluşturan, adı geçen eksenin yeraltından dünyanın merkezine geçmesi ve göğün zirvesine ulaşması ile yeraltı, yeryüzü ve göğü birleştiren, gök kubbeyi ayakta tutan, yüksekliği ile tanrıya yakın olan ve tanrıya ulaşmada merdiven görevi gören bir ögedir (Kaya, 2011, s. 118). Öte yandan Kafdağları da dünyanın merkezinde olması ile bilinen masallara konu olan efsanevi dağlardır. Aynı zamanda Kafkas Dağları ile bağlantılı olduğu düşünülür. Ağrı Dağı da Türkiye'nin en yüksek dağı olarak bilinen, 5.137 metre rakımlı ve iki zirvesi olan volkanik bir dağdır. Türk mitoloji araştırmacısı Pertev Naili Boratav'a göre, Türkler, Anadolu'nun birçok dağını göç ettikleri bölgelerde tanıdıkları dağ adları ile yeniden adlandırır ve eski dağları ile ilgili kültlerini¹⁹ yeni yerleştikleri bölgelerde de devam ettirirler (Boratav, 2012, s. 53). Bu nedenle Boratav, Anadolu dağlarını üç bileşenli olarak açıklamaktadır. Bunlar; "Orta Asya konuları, "Türkleştirilmiş" Anadolu konuları ve değiştirilmeden hayatta kalan eski Türkler öncesi ögeler". (2012, s. 53). Öyle ki Ağrı Dağı'nın da efsanelerin hayali dağ olarak tanımlanan Kafdağı ile özdeşleştirildiği yerlere de rastlanmaktadır. Kafdağı'nın dünyanın bittiği yerde bir duvar oluşturduğu inancı ile Ağrı Dağı'nın Anadolu'nun doğu sınırında bulunması söz konusu benzeşmeye örnek gösterilebilir.

Ağrı Dağı hakkında birçok efsane bulunmakta, doğrudan olmasa bile pek çok efsanede adı geçmektedir. Nuh Tufanı ile ilgili efsanelerde ise Nuh'un gemisinin Ağrı Dağı'nın zirvesinde battığı inancı yaygın olarak bilinmektedir. Ağrı Dağı hakkında bilinen efsaneleri incelemek gerekirse bunlardan birisi jeolojik özelliklerinden birisi olan iki zirvesi olma durumundan esinlenilerek oluşturulmuş *Kaf Dağı ve Büyük Ağrı Dağı Efsanesi*, *Büyük Ağrı ve Küçük Ağrı Efsanesi* ve Yaşar Kemal'in eseri *Ağrı Dağı Efsanesi*dir.

Kaf Dağı ve Büyük Ağrı Dağı Efsanesi'ne göre, dağlar sultanı Kaf Dağı, dağların en soylusu ve yiğit olanıdır. Çevresindeki diğer dağlara göre birçok baskın özellikleri bulunur ve bu nedenle diğer dağlar Kaf Dağı'nın sultanlığını kabul ederlermiş. Kaf Dağı'ndan sonra önde gelen diğer bir dağ ise Büyük Ağrı Dağı sayılmış. Öyle ki Kaf Dağı öldüğünde varisi Büyük Ağrı Dağı olarak bilinirmiş. Ağrı Dağı'nın iki zirvesi olduğu gerçeğinden hareketle efsanede diğerine oranla daha küçük olan Küçük Ağrı Dağı vardır. Kaf Dağı'nın da büyük bir oğlu vardır. Kaf Dağı'nın oğlu ile Küçük Ağrı Dağı nişanlanırlar. Bir gün Büyük Ağrı Dağı çıkan bir isyanı bastırmak üzere uzak bir yere

¹⁹ Kült: Din, yerel özellik taşıyan dini törenler (TDK, 2013).

sefere çıkar ve bir süre dağdan haber alınamaz. Bu süre içerisinde dağlar sultanı yaşlı Kaf Dağı ölür ve yerine geçecek Büyük Ağrı Dağı'nın uzaklarda seferde olmasını fırsat bilen Kaf Dağı'nın oğlu sultan olur. İsyanı bastırarak ülkesine dönen Büyük Ağrı Dağı, yerine Kaf Dağı'nın oğlunun geçtiğini duyunca çok üzülür. Kız kardeşi Küçük Ağrı Dağı'nı da yanına alarak memleketinden uzaklaşmaya karar verir ve Aras Irmağı'nın kıyısına yerleşirler. Büyük Ağrı Dağı yılların geçmesinin ardından yaşlanır ve gününü büyük bir kısmını uykuda geçirir olur. Uykusu geldiğinde ise kız kardeşini dizlerine başını koyar ve günlerce orada uyur. Küçük Ağrı Dağı'nın nişanlısı olan Kaf Dağı'nın sultan oğlu, yıllar sonra nişanlısını çok özler ve Büyük Ağrı Dağı'ndan özür dilemek üzere dağ elçilerini Büyük Ağrı Dağı'nın yanına gönderir. Kardeşinin dizlerinde uyuyan Büyük Ağrı Dağı, Kaf Dağı sultanının barış dileklerini getiren elçilerini görünce çok öfkelenir ve titremeye başlar. Hiddetinden yerler sarsılmaya başlar ve barış elçileri kaçırlar. Elçilerin durumu sultana anlatması üzerine dağların sultanı nişanlısını zorla da olsa almayı düşünür ve ordu ile birlikte Büyük ve Küçük Ağrı Dağ'ın yaşadıkları yere giderler. Kız kardeşinin dizlerinde uyuyan Büyük Ağrı Dağı, ordunun seslerini duyan kız kardeşinin uyandırması üzerine eski dostlarıyla üzülerek de olsa savaşmak durumunda kalır. Büyük Ağrı Dağı'nın kükremesi üzerine Kaf Dağı'nın sultan oğlunun savaşmaya gelen ordusu geri kaçar. Yenilgiyi kabul etmeyen sultan dağ, daha büyük bir orduyla defalarca yeniden savaşmaya gelir ve sonuçları öncekilerden farklı olmaz. Bu sırada Küçük Ağrı Dağı da nişanlısını özlemeye başlar. Efsanenin devamında Kaf Dağı Sultan nişanlısına kavuşabilmek için farklı yollar aramaya başlar. Gizlice nişanlısını görür ve ağabeyini atlatıp kendisiyle gelmesini işaret eder. Artık o da içindeki özleme yenik düşer ve sevdiğine kavuşmak için kucağında uyuyan ağabeyini indirmeye çabalar. Ağabeyini kımıldattığında ağabeyinden *öhööö* diye bir ses işitir ve yerler sarsılır. Sesin Büyük Ağrı Dağı'nın kardeşine yapmak istediğini farkındayım mesajı içerdiği bilinir. Efsanenin sonunda ise Küçük Ağrı Dağı ile Kaf Dağı Sultan birbirlerine kavuşamazlar. Büyük Ağrı Dağı sultanlığı elinden alındığı için bu duruma izin vermez. Kaf Dağı Sultan zaman zaman Küçük Ağrı Dağı'nı kaçırma girişimlerini tekrarlar ancak her seferinde Büyük Ağrı Dağı'ndan *öhööö* sesi işitilir, yer sarsıntıya uğrar ve akabinde deprem olur. Efsaneye o günden bugüne göre her yer sarsıntısında Kaf Dağı'nın sevgilisini kaçırmaya geldiğine inanılır. (Karataş, 2004, s. 155).

Bir başka efsane ise Ağrı Dağı'nın iki zirvesinin kişiselleştirilmiş halidir. Efsaneye göre birbirleriyle anlaşamayan iki kız kardeş vardır. Bu kız kardeşler, Ağrı Dağı'nın büyük zirvesini temsil eden büyük kız kardeş, küçük zirvesini temsil eden küçük kız kardeşi

işaret etmektedir. Günlerini birbirleriyle itişerek ve söz tartışması (ağız dalaşı) yaparak geçirirlermiş. Bir gün odun toplamak için kırlara giden iki kız kardeş orada da kavga eder, bir yandan odun toplarken diğer yandan da birbirlerine laf yetiştirirler. Odun toplama işleri biten ve odunları sırtlarına alan kız kardeşlerden küçüğü ablasına belinin ağrıdığını söyler. Ablası öfke ile “gözün ağrısın” diyerek karşılık verir. Ablasının bu sözüne çok içerleyen küçük kardeş, “senin gibi ablam olacağına hiç olmasın” karşılığını verir. Sonrasında sözüne “dağ olasin, koca koca taş olasin, uzun süren kışlar olasin, başındaki beyaz örtün bulutlar olsun, üstünden bulutlar hiç eksilmesin, şu çektiğim ağrı adın, seller yağmurlar muradın olsun” der. Ablası da bu sözlerin altında kalmaz ve der ki “senin gibi kardeşim olacağına bir taşım olsun. Saçların çayır, eteklerin bayır olsun. Başın dilin gibi sivri teklerin boynun gibi eğri olsun. Adın da senin dediğin gibi ağrı olsun.” İki kız kardeş birbirlerine bu sözleri söylerken birden fırtına kopar ve bir toz bulutu ortalığı göz gözü görmez duruma getirir. Sonrasında yaylaların ortasında iki sivri dağ yükselir. Efsaneye göre birbirleriyle anlaşamayan kız kardeşler, kopan fırtınanın ardından iki dağa dönüşmüştür. Büyük Ağrı ile Küçük Ağrı Dağı'nın bu iki kız kardeş olduğu bilinir. (Karataş, 2004, s. 161-163).

Ağrı Dağı'nı konu alan bir diğer efsane ise Yaşar Kemal'in kaleme aldığı *Ağrı Dağı Efsanesidir*. Ağrı Dağı çevresinde ve Küp Gölü kenarında geçen efsane, eserin başkahramanları olan Ahmet ile Beyazıt Paşası Mahmut Han'ın kızı Gülbahar'ın aşk hikâyesini konu edinmektedir. Efsane, kır bir atın Ahmet'in evinin kapısına gelmesi ve orada beklemesiyle başlar. Ağrı geleneklerine göre böyle bir durumda atın haktan ona gelen hediye/miras olduğu düşünülür ve Ahmet'te atı kendi kısmeti olarak görür ve sahiplenir. Atın Beyazıt Paşası Mahmut Han'a ait olduğu anlaşılır ve Paşa atını geri ister. Ahmet ise atı benimsemekte ve atı Paşa'ya geri vermemekte ısrar etmektedir. Mahmut Paşa ise böyle bir tutum karşısında Ahmet'in evine adamlarını gönderir. Atı adamlarına vermeyen Ahmet'i Paşa bir sonraki gelişinde zindana attırmayı uygun bulur. Ağrı halkının görüşü ise Ahmet'in haklı olduğu yönündedir. Bu görüşe karşı çıkan Mahmut Paşa adamlarını da alır ve Ağrı yöresine gider. Orada Ahmet'in akıl danıştığı ustası Sofi'den başka kimseyi bulamazlar. Paşa da Sofi'yi zindana atar. Paşa kızı Gülbahar, Sofi'nin kaval çalmasını çok beğenir ve dinlemek üzere zindana sıklıkla gider olur. Mahmut Han, Ahmet'i bulması için Musa Bey'i görevlendirir ve Musa Bey Ahmet'i bulur, ikna eder ve Paşa'nın yanına giderler. Paşa, Ahmet'in geldiğine sevinir ancak atı geri vermeyi kabul etmediğini duyunca sinirlenir ve her ikisini de zindana attırır. Bu sırada da Paşa'nın kızı Gülbahar ile Ahmet zindanda tanışır ve aralarında bir aşk

başlar. Gülbahar, artık Zindancı Memo'nun yardımıyla zindana daha sık geliyordu. Paşa ise zindana attırmasına rağmen atını geri vermek istemeyen Ahmet'i öldürmeye karar verir. Gülbahar ise bu duruma çok üzülür ve kardeşi Yusuf'tan yardım ister. Babasından çok korkan Yusuf'un elinden bir şey gelmez. Efsanenin yardımcı kahramanlarından biri de demirci Hüso'dur. Gülbahar demirci Hüso'dan yardım ister. Hüso, Kervan Şeyhi'nin yardımıyla atı sarayın kapısına kadar getirir ve oraya bağlar. Bu durum karşısında Paşa atına kavuşmuştur ancak Ahmet'i öldürmekten yine de vazgeçmez. Gülbahar ise babasının bu inatçı tavrı karşısında Ahmet'i zindandan kaçırmaya karar verir. Bunun için ise sarayın zindancı başı Memo'dan yardım ister. Gülbahar Ahmet'i kurtarmak için her şeyini vermeye razıdır. Bunu üzerine Memo, Gülbahar'dan saçının bir telini ister. Gülbahar'da severek saçından bir tel Memo'ya verir. Memo, Paşa kızı Gülbahar'a yardım eder ve zindan kapılarını açarak Ahmet ve arkadaşlarının kaçmasına yardımcı olur. Paşa ise bu kaçıştan sorumlu bulunduğu zindancı başı Memo'yu öldürür. Paşa'nın oğlu ise bu durum karşısında korkar ve tüm bildiklerini babasına anlatır. Bunun üzerine Mahmut Han, kızı Gülbahar'ı zindana atar. Ağrı halkı bu olay karşısında çok öfkelenir ve saraya toplu halde yürür. Gülbahar'ı da yanlarına alırlar. Ahmet ile Gülbahar demircinin evinde buluşur ve Hoşap Kalesi'ne giderler. Mahmut Han ise bu durum karşısında kızı ile Ahmet'i rahat bırakmaz ancak Ağrı halkının oluşturduğu kızgın kalabalıktan korkar, öfkesini dindirir ve yumuşar. Bunun üzerine Ahmet ile Gülbahar saraya gelir. Mahmut Han, Ahmet'ten kızını ona vermesinin bir şartı olduğunu söyler ve bu da Ağrı Dağı'nın zirvesine çıkıp orada ateş yakmasıdır. Ahmet ise tereddütsüz şartı kabul eder ve yola çıkar. Bunu üzerine Ahmet'in sürekli yanında olan Ağrı halkı sarayın etrafını çevrelemiştir. Kalabalıktan korkan Paşa, artık Ahmet'i affettiğini söylemiştir. Ancak Ahmet Ağrı Dağı'na çıkmak üzere yola çıkmıştır. Halk, Ahmet'i aramaya koyulur. Fakat çok süre geçmesine gerek kalmadan Ağrı Dağı'nın zirvesinde bir ışık görülür. Ahmet geri döndüğünde ise Gülbahar ile tekrar yola koyulur ve Küp Gölü yakınlarındaki bir mağarada dururlar. Artık Ahmet, babasının sunduğu şartı yeri getirmiştir ve sevdiği kız ile birlikte. Ancak yine de oldukça durgun bir hali vardır. Bunu fark eden Gülbahar durumunun nedenini sorar. Ahmet Gülbahar'a babası tarafından öldürülen zindancı başı Memo'dan söz eder ve ona ne verdiğini sorar. Hiçbir şey vermediğini söyleyen Gülbahar anlamıştır ki Ahmet bir şeyler duymuş ve onlara inanmıştır. Efsanenin sonunda ise Ahmet, sevdiği kızın arkasından seslenmelerine rağmen yanından uzaklaşır. Gülbahar'ın Ahmet'i Küp Gölü'nde kaybettiğine inanılır.

Kız Kulesi Efsanesi, İstanbul'un eski semtlerinden biri olan Üsküdar'ın kıyısına yakın bir adada konumlanmış kulenin hikâyesidir. Kız Kulesi Efsanesinin, günümüze değin gelmiş birçok anlatımı vardır. Bunlardan en bilineni, Bizans İmparatoru Konstantin'in kızını korumak belki de kaderini değiştirmek için inşa ettirdiği kule efsanesidir. Sarı saçlı, mavi gözlü ve beyaz tenli güzelliği halkı tarafından duyulmuş bir kızı olan Konstantin, falcılardan bir gün kötü bir haber alır. Falcılara göre Konstantin'in çok sevdiği kızı, on sekiz yaşına geldiğinde bir yılan sokması sonu ölecektir. Bunun üzerine kızının kaderini değiştirmek isteyen Konstantin, kızını korumak için Boğaz'da kayalıkların üzerindeki bir kuleyi onartır ve bir ev haline getirtir. Yılanların yüzerek kuleye varamayacağını düşünen imparator, kızını buraya getirir ve kuleyi korumak üzere asker ve subay görevlendirir. Bir gün Konstantin'in adayı korumakla görevlendirdiği subaylardan biri prensesi görür ve ona âşık olur. Prenses de subaya gönlünü kaptırmıştır. Subay, Üsküdar'a her geçtiğinde prensese çiçekler getirmeye başlar. Bir gün subay, kırlardan çiçek toplamakta ve prensesin hoşuna gideceği düşüncesiyle Üsküdar'ın erguvanlarından da koymak üzere dal kesmektedir. O sırada subay, bir dal erguvanı keserken prenses için hazırladığı çiçek demetinin arasına bir yılan gizlenir. Yılan, çiçeklerle birlikte prensesin bulunduğu adaya girer ve prensesi sokarak zehri ile öldürür. Konstantin ve halkı prensesin ölümü üzerine yas tutar. Babası prensese demirden bir tabut yaptırır ve zamanla tabutta da bir delik oluşur. Efsaneye göre yılanın prensesi ölümünden sonrada rahat bırakmadığına inanılır. Prensesin öldüğü kuleye de o günden sonra Kız kulesi adı verilir (Özdemir, 2011).

Karacaoğlan Efsanesi, Yaşar Kemal'in *Üç Anadolu Efsanesi* adlı kitabında da yer verdiği nesilden nesile aktarılan ve farklı çeşitleri bulunan bir Anadolu efsanesidir. Efsanede Karacaoğlan'ın Bolu Bey'inin kızı Elif'e olan hayranlığı ve sevgisi konu edilmekte, Karacaoğlan'ın sazı eşliğinde söylediği türkülere, sözlere ve ağıtlara yer verilmektedir. Efsane, Karacaoğlan'ın günün birinde bir obaya gitmesiyle başlamaktadır. Karacaoğlan, obada karşılaştığı Bolu Bey'i kızı Elif'e âşık olur. Sevgisine karşılık bulmasıyla evlenmeye karar veren çiftin bu isteğine başta Elif'in babası olmak üzere oba karşı çıkar. Karacaoğlan'ın obada tanıştığı ve kardeşi olarak gördüğü yakın arkadaşı Deli Hüseyin ile Elif'i kaçırmaya karar verirler. Başka bir obaya misafir olur ve oraya sığınır. Sığındıkları oba beyinin yeğeni Halil ise burada Elif'i rahatsız etmeye başlar. Elif'in peşini bırakmayı ise bir koşulda kabul eder. Elif'ten ona hiç dokunmadan sadece bir gece yanında uyumasını ister. Elif'i, bunu yaparsa ona bir daha yaklaşmayacağına inandırır. Karacaoğlan'ın bir düğüne saz çalmak üzere

gitmesini fırsat bilen Halil, Elif'in çadırına gelir. Elif ise, obadakilerin duymasından ve Karacaoğlan'ın başına bir iş gelmesinden korktuğu için Halil'den kurtulmak için kabul eder. O sırada düğünde saz çalan Karacaoğlan ise uğursuzluk olarak bilinen sazının teli kopmasının üzere obasına geri döner. Çadırında Elif'i Halil'le beraber uyurken gördüğünde yıkılır ve üstlerine kendi abasını örter ve gider. Elif, Karacaoğlan'ın peşinden gider ancak Karacaoğlan'ı bulamaz. Elif tüm olanları oba beyinin eşine anlatır ve beyin eşi Halil'i öldürür. Diyar diyar gezip türkü söyleyen Karacaoğlan'a yıllar sonra haber gönderen Elif, onu son kez görme arzusunu iletir. Karacaoğlan gelir, ancak Elif yaşamını yitirmiştir. Karacaoğlan Elif'in Mezarına sazını asar ve gözden kaybolur.

Sarı Kız ile ilgili Anadolu'da birçok efsane anlatılmaktadır. Efsanelerden iki tanesi Kaz Dağları'nda, biri ise Bursa'da geçmektedir. Bunlardan sıklıkla rastlanan Bursa'nın kaplıcaları ile ilgili olanıdır. Söz konusu efsane aşağıdaki gibidir.

Sarı Kız Efsanesi, Eflatun Cem Güney'in 1948 yılında yazıya geçirdiği hali de dâhil olmak üzere birçok araştırmacı yazar tarafından yazılmış bir Anadolu efsanesidir. Sularının sıcak ve şifalı olduğu bilinen Bursa kaplıcalarını konu alan efsane, mağaraların birinde yaşayan yaşlı bir kadın, kızı Sarı Kız ve sarı ineği etrafında gelişmektedir. Sarı ineğin bir memesinden süt diğerinden bal akmakta, ineğin sahibi Sarı Kız'ın güzelliği ve utangaçlığı ise yaşadığı yerde bilinen ve beğenilen özellikleri arasında sayılmaktadır. Efsane o ki, Sarı Kız'ın söz konusu beğenilen özellikleri ineğinden beslenmesinden kaynaklı gelmektedir. Günlerden bir gün ineğinden süt sağıp balından yemek üzere yanına giden Sarı Kız, derinlerden gelen bir ses duyar. Gelen ses, Sarı Kız'a, gel dese de gelme dese de geleceğini, çağlayarak mı ağlayarak mı, harlayarak mı gürleyerek mi geleceğini sormaktadır. Bu durumdan oldukça korkan Sarı Kız, annesinin yanına gider ve anne kız bu durum karşısında ne yapacaklarını konuşurlar. Bir karara varmadan yine ineğin yanına giden Sarı Kız aynı sesi duyar. Sarı Kız sese cevaben *harlayarak gel* der. Ardından kayalar çatırdar, sular çağıldar ve Sarı Kız'ı harlayarak ve gürleyerek çevreler. Efsanenin devamında sırra kadem basan Sarı Kız'dan ne haber alınır ne de kızı gören olur. Sarı Kız'ın saçlarının rengi ve yüreğinin ateşinin bu sulara olduğu bilinir. Annesi ve ineğini de bir daha gören olmaz. Efsaneye göre kaplıca sularının bu nedenle sarı ve sıcak olduğu, "arılık, duruluk; Sarı Kız'ın aşkına bir cum" demeyip üç kere dalmayanın bu suların şifasını bulmayacağı bilinir. Üstelik Sarı Kız'ın saçları ağrı ve sızı olur, dolanır diye bilinir (Gökşen, E.N & Gökşen, A.İ.1982, s. 55-56).

Kybele Efsanesi'ne değinilecek olursa, Azra Erhat'ın *Mitoloji Sözlüğü* adlı kitabında ifade ettiği gibi, Kybele, tarih öncesi dönemde tek tanrılı dinlerin yerleştiği dönemlerde, birçok ulus, uygarlık ve kültürlerde değişik adlarla anılıp hep aynı ilk örneğe indirgenen Anadolu bir Ana Tanrıça'dır (Erhat²⁰, 2012, s. 183). Çatalhöyük ve Hacılar'da yapılan arkeolojik kazılarda Ana Tanrıça figürünün İ.Ö. 6500-700 yıllarına kadar dayandığı bulgusu, Kybele'nin Anadolu'nun yerlisi olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır (Erhat, 2012, s. 183). Erhat'a göre Kybele figürünün tanımlaması ise şu şekildedir:

“Oturmuş durumda, kalın kalçalı, göbekli, dolgun memeli bir tanrıça, kollarında çok daha ufak bir erkek figürü taşımakta; bu figür göğsüne yapışmış, üstüne tırmanmış gibidir. Bu erkek tanrıçanın hem çocuğu, hem sevgilisidir.” (Erhat, 2012, s. 183).

Kucağındaki küçük erkek figürün daha sonraki yıllarda efsanesi olan Attis (Agdistis) olduğu bilinir. Tanrıça, kendisine verilen sıfatlardan (bereket vb.) anlaşıldığı gibi “doğayı bütün canlılığı, verimliliğiyle simgeleyen evrensel bir nitelik taşımaktadır”. (2012, s. 184). Efsaneye göre,

“hem tanrıçada analık kavramının nasıl anlaşıldığı dile gelmekte, hem de tapımının biçimi saptanmaktadır: Tanrıça Attis (ya da Attes) adlı bir delikanlıya tutkundur (Agdistis), onu Pessinus kralının (kimi kaynaklarda kral Midas'ın) kızıyla evlenmek üzereyken düğün yerinde birden karşısına dikilerek çıldırtır ve kendi kendini hadım etmesini sağlar. Attis kendi kestiği hayâlarından akan kanla toprağı sular, bitkilerin fışkırmasına yol açar ve bir çam ağacına dönüşür.” (Erhat, 2012, s. 185).

Efsaneye göre, bereket ve canlılığın doğayı etkileyip geniş bir alana yayılmasıyla, kan evrensel bir değer kazanmış, günümüzde Anadolu'da yaşanan bazı törenlere ilk örnek olmuştur.

1.11.2 Türk Destanları

1.11.2.1 Eski Türk Destanları (İslamiyet'ten Önceki Türk Destanları)

Eski Türk destanları, Orta Asya Türklerinin kültür miraslarıdır. Türklerin İslamiyet'e girmeden önceki döneminde söylenen ve yazılan eserleri kapsar. Prof.Dr. Faruk

²⁰ Azra Erhat, AÜDTCF klasik filoloji bölümünde doçent olarak çalışmış, Anadolu'nun kültür varlıklarını, tarihini ve arkeolojik zenginliklerini tanıtmak üzere çalışmalar yapmış, uygarlığın kökenlerinin Anadolu'ya dayandırmış filolog, araştırmacı yazar ve çevirmen olarak nitelenmektedir.

Sümer'in araştırmalarına göre, en eski Türk kavmi²¹ Çinlilerin Hiong-nu adlı kavmidir. Bu kavim, M.Ö. III. yüzyıl ile M.S. II. yüzyıl arasında Çin seddinden Batı Türkistan'a kadar uzanan yerlere hâkim olmuştur (Sümer, 1962, s. 213). VI. yüzyılın ikinci yarısında ise Orta Asya'nın hâkimiyeti Gök-Türklerin eline geçmiş ve Çin seddinden hazar denizine kadar olan yerde bir hâkimiyet kurmuşlardır. 38 harften oluşan alfabeleri ile Gök-Türkler Türk diline önemli metinler bırakmışlardır. VIII. yüzyılın ortalarında Uygurlar Gök-Türklerin yerini almışlardır. Uygurlar, Çin seddinden Balkaş'a kadar olan yerlere hâkim bir kavim idi (1962, s. 214). Uygurlar, Gök-Türklerden getirdikleri yazıyı bir süre kullanırlar ve yazılarını başka bir alfabe ile geliştirirler. Kavimler göç ettiklerinde gittikleri yerlere sanatlarını, eserlerini ve alışkanlıklarını da götürüyorlardı. Bu anlamda Orta Asya Türk kavimlerinin kültür anlamında birbirlerinden beslendikleri ve birbirlerini etkiledikleri söylenebilir.

Saka destanları, Alp Er Tunga ve Şu Destanı olmak üzere iki tanedir. **Alp Er Tunga Destanı**ndan kısaca bahsetmek gerekirse, Yaradılış Destanıdan sonra bilinen ilk büyük ve milli Türk Destanı Alp Er Tunga Destanı'dır (Sepetçioğlu, 1972, s.103). Milattan sonra on birinci yüzyılda Kaşgarlı Mahmut tarafından yazılan Divan-ı Lügat-it Türk, bu destan hakkında bilgilerin önemli bir kaynağı olarak gösterilmektedir. Alp Er Tunga, Türk beyleri içinde yiğitliği ile bilinen bir kahramandır. Geniş bilgi birikimi ve çeşitli becerileri kahramanın ününü arttırmıştır. Babasının öğüdü üzerine İran'a savaş açmış olan Alp Er Tunga, İran hükümdarını esir alarak kahramanlığını ilan etmiştir. İran destanı olan *Şehnamede* de Alp Er Tunga'dan söz edilmektedir (Sepetçioğlu, 1972, s. 104). Bir milletin kendi destanında başka bir milletin kahramanından karşılaştırma yapacak derecede söz etmesi, kahramanın değerinin bilinmesinin açık ifadesi olarak nitelendirilebilir.

Şu Destanı incelendiğinde, M.Ö. dördüncü yüzyılda yaşayan ve bir Türk Hakan'ı²² olan Şu, destanın kahramanıdır. Sepetçioğlu'nun *Türk Destanları* adlı kitabında ifade ettiği üzere, Şu Destanında "...Makedonyalı İskender'in, İran üzerinden Asya'ya doğru yürüyüşü esnasındaki istila savaşları ve bu savaşların Türklerle ilgili bölümü" ele alınmaktadır (1972, s. 108). Milletini bir istiladan canına ve malına zarar vermeden

²¹ Kavim: *Ar. kavm*. Aralarında töre, dil ve kültür ortaklığı bulunan, boy ve soy bakımından da birbirine bağlı insan topluluğu, budun (TDK, 2011, s. 1357).

²² Hakan: Türk, Moğol ve Tatar hanları için "hükümdarlar hükümdarı" anlamında kullanılan bir unvandır (TDK, 2013).

kurtarmak isteyen bir hakanın endişelerinin anlatıldığı destan, daha sonraki Türk destanlarının ana hatlarını ele almasıyla önemli bir yerde durduğu söylenebilir. Divan-ı Lügat-it Türk'te destanın özetinin bulunduğu bilinmektedir.

Bir Hun Destanı olan ve eski Türk destanlarının en bilinenlerinden biri olan **Oğuz Kağan Destanı**, iki ayrı biçimde yazılı olarak bulunmaktadır. İlki İslamiyet'ten önceki dönemdeki söyleniş biçimiyledir. Yazılı metni ise Uygur harfleriyle yazılmıştır. İkinci biçimi ise İslamiyet'ten sonraki söyleniş şekliyledir. Destanın başkahramanı olan Oğuz Kağan, M.Ö. ikinci yüzyılda büyük Türk İmparatorluğunu kurmuş bir kişidir. Bir Hun destanı olan Oğuz Kağan Destanında, "...bir devletin bir İmparatorluk haline gelişindeki o baş döndürücü gelişme, milli bir coğrafyanın milli bir karakter içinde işlenişi ve Oğuz Han'ın kendisine inanmış bir milletle beraber çığ gibi büyüüşü..." (Sepetçioğlu, 1972, s. 114) konu edinilmektedir.

Göktürk Destanları, Bozkurt, Ergenekon ve Köroğlu Destanı olarak sıralanır. Göktürk Destanlarından biri olan **Bozkurt (Bozkurd) Destanının**, Göktürklerin soy olarak var olma hikâyesinin anlatılması açısından önemli bir yeri vardır. Sepetçioğlu'nun "Türk ırkının yeni bir dal halinde dirilişi" (Sepetçioğlu, 1972, s. 125) olarak tanımladığı Bozkurt Destanı, halen Çin kaynaklarında kayıtlı bulunmaktadır. Ana hatları ve konusunun aynı olduğu fakat anlatış biçimlerinin (telaffuzların) yazım dilini etkilediği üç farklı söylentisi vardır. Bozkurt terimi eski Türk destanlarında rastlanan "kurt ata" olarak bilinen bir kahramandır. Kurt, Türk destanlarında sıklıkla yer alan bir kahramandır. Bu nedenle Türk inanışlarında çeşitli rolleri olduğu söylenebilir. Bunlar; kurtarıcı ve rehber olan Bozkurt, totem (kabileler tarafından kutsal sayılan bitki veya hayvan) olarak Bozkurt (Çandarlıoğlu, 1977, s. 21,22), kurdu ata olarak tanıma durumlarıdır. Oğuz Han destanında da kurt motifi, rehberlik eden, insanlar arasında bir düzen oluşturan bir kahraman olarak yer almaktadır.

Göktürklerin en büyük destanı olan **Ergenekon Destanı**, Türk destanları arasında önemli bir yerde durmaktadır. Bozkurt destanının ana hatları üzerine kurulmuş olduğu söylenir (Sepetçioğlu, 1972, s. 129). Yine Sepetçioğlu'na göre Türk toplumsal hayatında etkili olmakta, günümüzde bile Anadolu'nun dağlık köylerinde gelenek ve göreneklerde etkisi hissedilmektedir. Destanda, Göktürk soyunun gelişimi, kuvvetlenmesi, yayılması ve büyümesi konu alınmaktadır. (1972, s. 129). N. Uğurlu'nun ifadesine göre ise, "Reşideddin Tabib'in (1248-1313) Camiü't- Tevarih adlı kitabı da

Göktürklerin türeyiş ve çoğalışlarını anlatan destandır.” (Uğurlu, 2012, s. 287).

Ergenekon Destanı'nın, Cengiz-Han çağında ortaya çıktığı ve demirci bir ulusa ait bir türeyiş efsanesi olduğu bilinmektedir. Bahaeddin Ögel, *Türk Mitolojisi* adlı kitabında Ergenekon destanı hakkında şu şekilde söz etmektedir:

“...Göktürk Mitolojisinde olduğu gibi Moğollar, Türkler tarafından tamamen ortadan kaldırılmışlar ve geriye yalnızca, bir kadınla, bir erkek kalmış idi. Bu kadınla erkek, sarp ve kayalık bir yere sığınmışlar ve burada yaşamaya başlamışlar. Bu yerin etrafı ise, hep sarp dağlar ve ormanlarla çevrili imiş. Zamanla burada çoğalmışlar ve artık bu bölgeye sığamaz olmuşlar.” (Ögel, 1993, s. 37).

Köroğlu Destanı, Türk destanları içerisinde önemli bir halk destanı olarak bilinmektedir. Türklerin Anadolu'ya yerleşmesinden sonra meydana gelmiş olması, Köroğlu Destanı'nın bugüne kadar aynı etki ve güçle yaşamasına, anlatıldığında zamanının heyecanını yansıtmaya sebep olmaktadır (Sepetçioğlu, 1972, s. 158). Kaynağı, büyük Türk Destanları olarak bilinir. Sepetçioğlu'na göre, Köroğlu Destanı'ndaki motifler, hayaller, mekân ve görenekler tamamıyla büyük Türk Destanlarından alınmış olup onların üzerine kurularak geliştirilmiştir (1972, s. 158). Günümüze kadar duyulan Köroğlu Destanı Azerbaycan'dan Rumeli'ne kadar yirmi dört çeşit olarak kaydedilmiştir. Hepsisi birbirinden farklı gibi görünse de ortak noktası anlatılan teması ve kurgusudur.

16. yüzyılda Anadolu'da yaşayan bir kahramanı ve başından geçen olayları anlatan Köroğlu Destanı, ozan olan kahramanın babasına yapılanların intikamını almak üzere Bolu Beyi ile mücadelesini konu edinmektedir. Destanın kahramanı Ruşen Ali ve babası Yusuf'un başından geçenleri ve Ali'nin il beyi ile mücadelesinin ele alındığı ve kahramanın şair yönünün şiirleriyle yansıtıldığı destan, diğer büyük Türk Destanlarına göre daha yeni olarak sayılmaktadır. Destanın kahramanının “körün oğlu” lakabına sahip olması, babasının gözlerinin dağlanması ve buna karşı kahramanın ayaklanması konu alan çeşitli kültürel temelli efsanelerin zenginleştirilmiş hallerinin çıkmasına neden olmuştur (Boratav, 2012, s. 98). Günümüzde ise filme uyarlanmış hali ve Yaşar Kemal'in *Üç Anadolu Efsanesi* adlı kitabı ile okura ulaşmaktadır.

Bir Uygur destanı olan **Türeyiş Destanı**, M. Sepetçioğlu'na göre, Büyük Türk İmparatorluğunu Göktürklerden devralan Uygur Türklerinin Türeyiş Destanı ile soylarının oluşmasını anlatmakta ve aynı zamanda da bütün Türk boylarında hâkim bir inanış olarak beliren, soyun ilahi bir kaynağa bağlanması fikrini taşımaktadır (1972, s.

132). Türeyiş Destanı, Göktürk'lerin Bozkurt Destanı ile benzerlik taşımakta ve ikisinde de bulunan kurt motifi Bozkurt Destanında olduğu gibi kutsallaştırılmakta ve yeni bir neslin başlangıcı bu motife bağlanmaktadır.

Göç Destanı, bir Uygur destanı olup Türeyiş destanının devamı niteliğindedir. Aynı zamanda Büyük Uygur Destanının son kısmı olarak da bilinmektedir (Sepetçioğlu, 1972, s. 134). Göç Destanının Çin ve İran kaynaklarına göre iki ayrı söylentisi vardır ve bunlar birbirlerinin tamamlayıcı olarak bilinirler. İran kaynaklarındaki söylentinin/söylencenin/rivayetin tarihi bilgilere yakın olduğu bilinmektedir (1972, s.134).

Yakut Destanı ise, Kuzeydoğu Sibirya'da yaşayan bir Türk topluluğu olan Yakutlar, XIV. Yüzyıldan sonra Orta Asya'daki Türk topluluklarından uzakta yaşamışlar, bu nedenle kullandıkları Türk dillerinden Yakutça, Türk dillerinin ayrı bir kolu olarak gelişme göstermiştir (Uğurlu, 2012, s. 340, 341). Uğurlu'ya göre, Yakutların yazılı edebiyata geç bir dönemde geçmeleri, sözlü kültürel kaynaklarından biri olan destanlarının önemini arttırmıştır (2012, s. 341).

Türk Destanlarının başlangıcı olarak kabul edilen **Yaradılış Destanı**, Türk Milletine yeryüzü ve gökyüzünün yaradılışı hakkındaki duygu ve düşünceleri aktarmaktadır (Sepetçioğlu, 1972, s. 91). Yine Sepetçioğlu'nun başka bir ifadesiyle, Türk milletinin millet olma yolundaki ilk adımlarına ait bir destandır. Orta Asya'da yaşamış olan bütün Türk boyları arasında söylenmiş olması sebebiyle, değişim gösteren kültür ve medeniyet anlayışları sonucunda birçok yerli ve yabancı eklemeler almış ve genişlemiştir (1972, s. 91). Yaradılış Destanı, on dokuzuncu yüzyılın ortalarına kadar Orta Asya Türkleri arasında söylenmiştir.

1.11.2.2 Anadolu Destanları (İslamiyet'ten Sonraki Türk Destanları)

Türklerin İslamiyet'e girmeye başlamaları X. yüzyılda olmuştur. Türk Tarih araştırmacısı Prof.Dr. Faruk Sümer'e göre X. yüzyılda Türkler, Müslümanlar tarafından hem göçebe hem de yerleşik hayat yaşayan, 16 büyük şehri olan bir kavim olarak tanınmaktaydı

(Sümer²³, 1962, s. 215). Söz konusu Müslümanlığı kabul eden Karahanlılar resmi dil olarak Türkçeyi ve Uygur yazısını kullanıyorlardı. Bu dönem, Türk kültürünün yüksek seviyeye çıktığı bir dönem olmuştur. 1070 yılında Balasagunlu Yusuf Has Hacip'in Müslüman Türk edebiyatının en eski abidesi olan Kutadgu-Bilig ve 1074 yılında Kaşgarlı Mahmut tarafından yazılmış olan Divânu Lügat'it-Türk, Türk kültür tarihi bakımından önemli kaynaklar olarak gösterilmektedir. Türkiye Türklerinin atası olarak kabul edilen Oğuzlar ise, "Anadolu'yu açan, bu ülkeden yurt tutan ve böylece Türkiye'yi yaratan kavim..." olarak bilinmektedir. (1962, s. 215). Anadolu'ya göç eden Türkler, sahip oldukları her nesneyi beraberinde getirmişlerdir. Bunlar, silahları, kıyafetleri, ayları, koyunları, develeri, töreleri, edebi değerleri, destanları, "göçebe ve yerleşik hayatlarına dair maddi ve manevi kültür değerleri..."dir. (1962, s. 218). Manevi kültür değerleri arasında sayılan destanlar, efsaneler, masallar ve hikâyeler artık yaşadıkları yere göre oluşturulacak ve Türk yurdu adı alan Anadolu'ya ait olacaktır.

Er Manas Destanı olarak da bilinen **Manas Destanı**, bir Kırgız destanıdır. Müslüman Kırgızlarla Putperest Kalmuklar arasındaki mücadeleleri anlatmaktadır (Sepetçioğlu, 1972, s. 143). Kırgızların gelenek ve göreneklerini, inanışlarını, diğer milletlerle olan ilişkilerini, dünyaya bakış açılarını, masallarını içinde barındırıyor olması sebebiyle Türk Tarih araştırmacısı M. Necati Sepetçioğlu, Manas Destanı için Kırgızların ansiklopedisi benzetmesini yapmıştır (1972, s. 143).

Oğuz Kağan Destanı (İ.S.), Cengiz Han Destanı, Timur Destanı, Seyyid Battal Gazi Destanı, Saka Destanları ve Danişmend Gazi Destanı Anadolu Destanları başlığı altında incelenebilir.

²³ Prof.Dr. Faruk Sümer, İstanbul Üniversitesi Tarih Bölümünü bitirdikten sonra Ankara Üniversitesinde akademik hayata başlamış, Türk Tarihi özellikle Oğuzların tarihi üzerine araştırmalar yapmış, akademisyen, araştırmacı ve yazardır.

2. BÖLÜM

TÜRK EFSANELERİ İLE İLGİLİ YAPILMIŞ GRAFİK TASARIM ÇALIŞMALARININ / ÜRÜNLERİNİN İNCELENMESİ

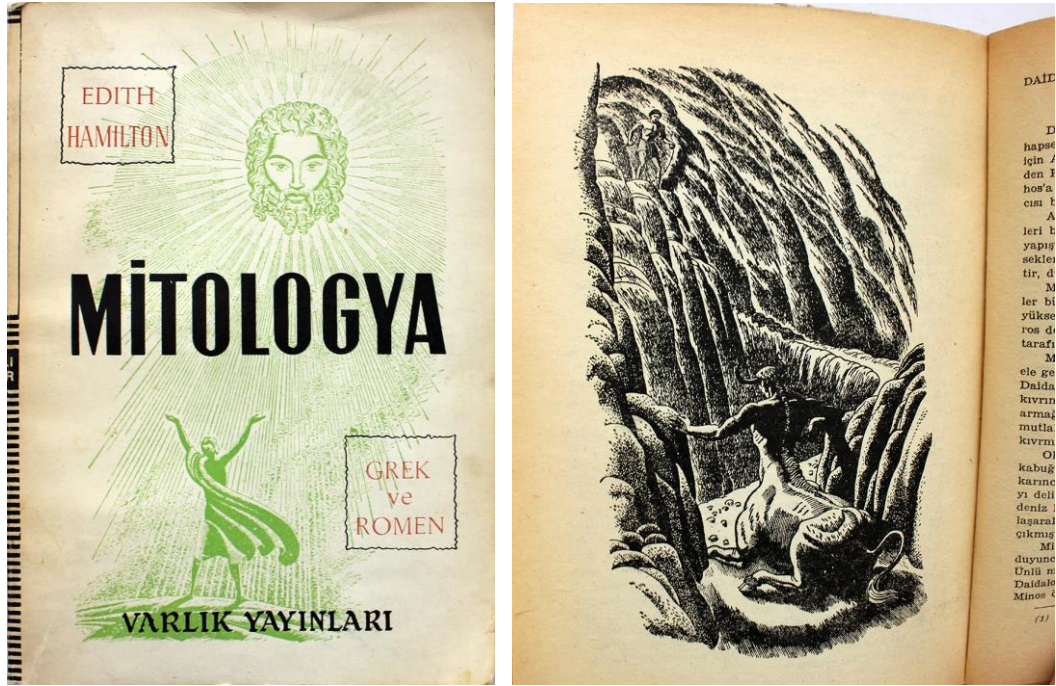
2.1 KONU İLE İLGİLİ YAPILMIŞ GRAFİK TASARIM ÇALIŞMALARI

Anadolu efsaneleri, destanları, hikâyeleri, masalları ve çeşitli anlatımlarının dilden dile aktarımı ve anlatımı birçok şekilde yapılmaktadır. Bunlar içerisinde basılı grafik ürünler, en yaygın kullanımlı grafik tasarım ürünleri olarak görülmektedir. Bu bölümde geçmişten günümüze Dünya ve Türk mitolojisi, Anadolu efsaneleri, destanları, masalları ve hikâyeleri ile ilgili yapılmış grafik tasarım ürünleri araştırılmakta, söz konusu ürünlerin üzerinde ya da içerisinde yer alan resimlemeler incelenmekte ve değerlendirilmektedir.

2.1.1 Dünya’da Yapılmış Örnek Grafik Tasarım Çalışmaları

Mtyh, legend, fable, mythos, fabulous (efsane), *tale* (masal), *saga, epic* (destan) ve *story* (hikâye) gibi karşılıkları olan terimler mitolojik anlatıları tanımlayan ses göstergeleridir. Her ülkenin kendi kültür değerlerini bir sonraki kuşaklara aktarmada tercih ettikleri yöntem birbirinden farklı olabilmektedir. Ülke gelişmişliği ve teknolojik ilerlemeler, söz konusu farkı ortaya çıkaran etkenler olarak değerlendirilebilir. Çeşitli dünya ülkelerinde de önem teşkil eden söz konusu efsanelerin bir grafik tasarım ürünü olarak tasarımları ve resimlemeleri gerçekleştirilmektedir. Bu bölümde bulunan kaynakların ve örnek resimlemelerin tasarımsal yönden incelemesi ve değerlendirilmesi yapılmaktadır. Lafontein Masalları, Grimm Masalları, Andersen Masalları, Binbir Gece Masalları ve Ezop Masalları vb. dünya literatüründe önemli yeri olan anlatımlara/masallara bu bölümde yer verilmektedir.

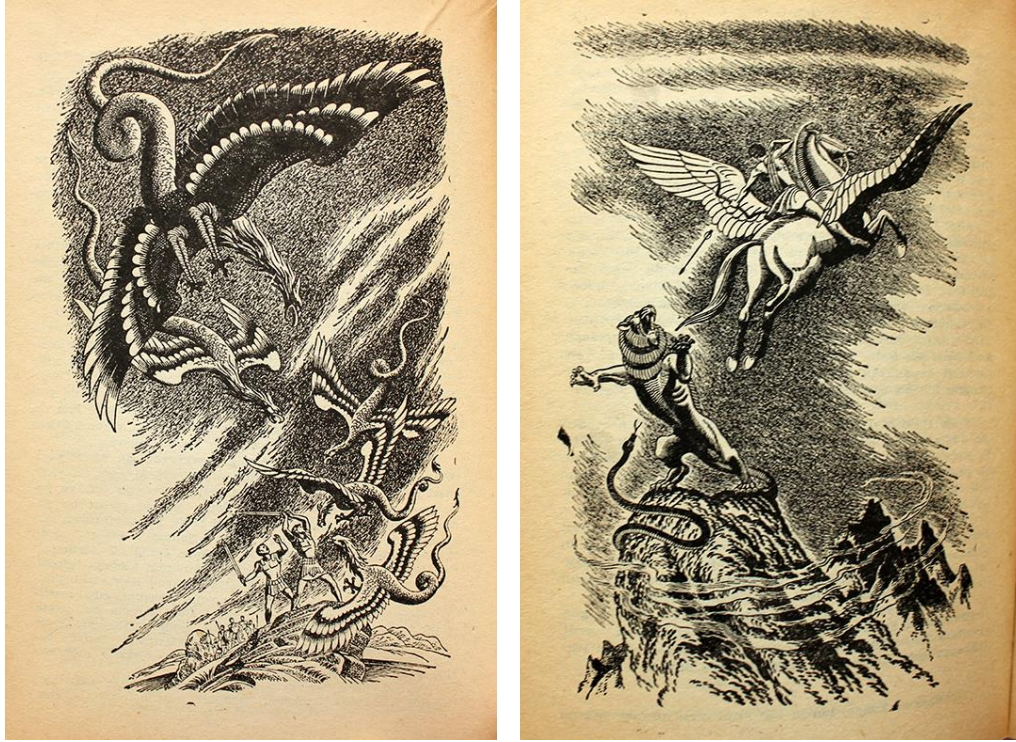
Çevirisini Ülkü Tamer’in yaptığı Edith Hamilton’un Varlık Yayınları 1964 basım tarihli *Mitologya* adlı kitabında, Yunan ve Roma mitolojisi derinlemesine incelenmekte, içerisinde bir çok illüstrasyon yer almakta ve söz konusu resimlemeler içerikle ilişkili olarak varsıllaşmaktadır (bkz. Görüntü 2, 3, 4).



Görüntü 2: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının kapağı ve iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü (Hamilton, 1964, s. 96).



Görüntü 3: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (Hamilton, 1964, s. 168, 120).



Görüntü 4: Edith Hamilton'un "Mitologya" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (Hamilton, 1964, s. 72, 80).

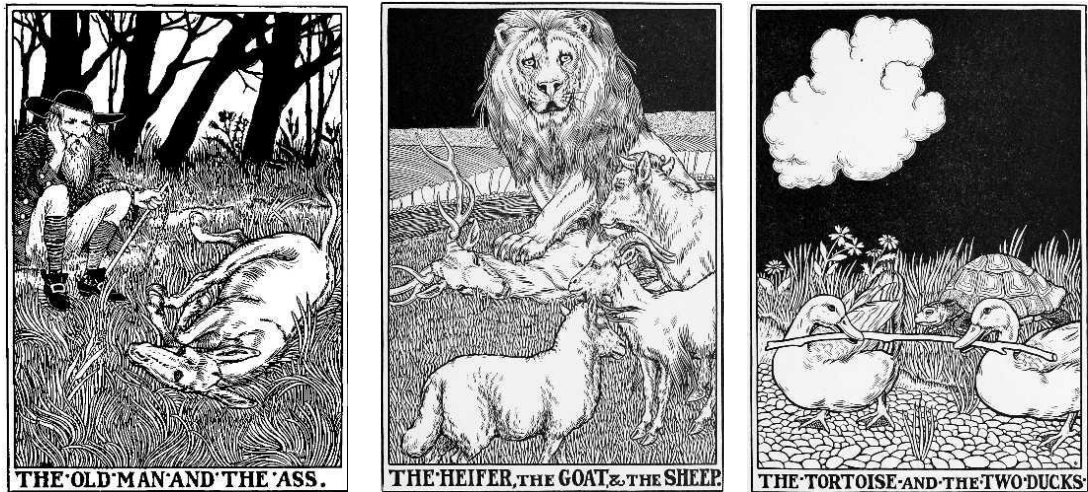
Mitologya adlı kitapta gerçekçi ve fantastik çizimlerin ve kurguların yer aldığı resimleme dili kullanılmıştır. Bu açıdan düşünüldüğünde, kitabın hedef kitlesinin 14 yaş ve üzeri kişiler olduğu söylenebilir.

La Fontaine Masalları, Fransız şair ve yazar Jean de La Fontaine tarafından yazılan, birçok dile çevrilen, kötünün anlatılıp iyinin vurgulandığı ve karakterlerin çoğunlukla hayvanlardan seçildiği eserlerdir.

Percy J.Billinghurst'in resimlediği Jean de La Fontaine'in "A Hundred Fables of La Fontaine" isimli kitabı Project Gutenberg şirketinin 2008 yılında elektronik ortamda yayınladığı e-kitaplardan biridir (<http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm>). Kitap, her hangi bir ücret talep edilmeksizin ve yer sınırlaması olmaksızın kullanıcıların/okuyucuların kitabı okuyabilmeleri için hazırlanmıştır. La Fontaine'den yüz adet *fabl* bulunan kitapta her hikaye için bir illüstrasyon bulunmaktadır (bkz. Görüntü 5, 6).



Görüntü 5: Jean de La Fontaine'in "A Hundred Fables of La Fontaine" adlı kitabın dış ve iç kapak görüntüsü (<http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm>).

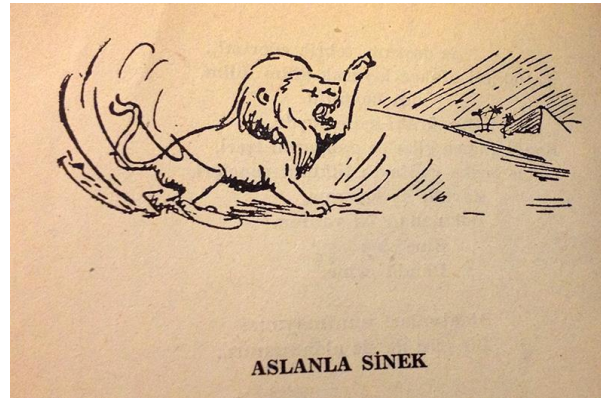


Görüntü 6: Jean de La Fontaine'in "A Hundred Fables of La Fontaine" adlı kitabının "The Old Man and the Ass", "The Heifer, the Goat, and the Sheep" ve "The Tortoise and the Two Ducks" adlı fablların resimleme görüntüleri (<http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm>).

La Fontaine Masallarının Buluş Yayınevi tarafından basılan, Vasfi Mahir Kocatürk tarafından kaleme alınan "Lafonten Hikâyeleri" adlı kitabında çok sayıda hikâye bulunmakta, her bir hikâye için resimlemeler gerek hikâye başlığında özgün bir yazı dili ile birlikte kullanılmasıyla, gerek iç sayfalarda metni tamamlamasıyla kullanıldığı görülmektedir (bkz. Görüntü 7, 8, 9).



Görüntü 7: “Lafonten Hikâyeleri” adlı kitabın kapak ve “Samanlığa Giren Gelincik” adlı masalın resimlemelerinden bir görüntü (Kocatürk, 1956, s. 16).

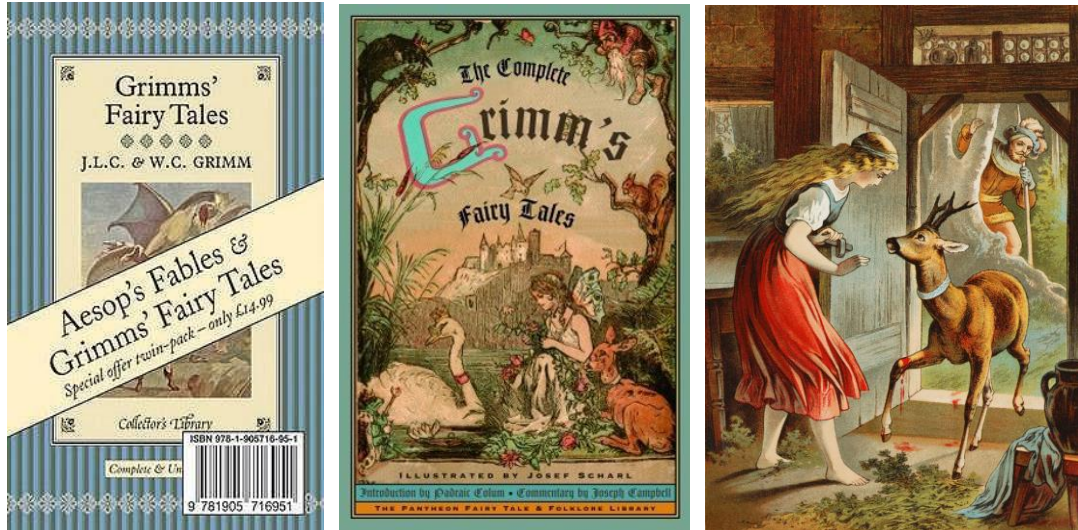


Görüntü 8: “Lafonten Hikâyeleri” adlı kitabın “Farelerin Toplantısı” ve “Aslanla Sinek” adlı masalların resimlemelerinden görüntüler (Kocatürk, 1956, s. 31,14).



Görüntü 9: “Lafonten Hikâyeleri” adlı kitaptan “Tilki ve Oduncu”, “Aslan Tilki ve Geyik” ve “Fare Kurbağa” adlı masalların başlık resimlemelerinden görüntüler (Kocatürk, 1956, s. 134, 131, 25).

Grimm Masalları, *Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler*, *Külkedisi*, *Hansel ve Gretel*, *Bremen Mızıkacıları*, *Parmak Çocuk*, *Uyuyan Güzel*, *Kurbağa Prens*, *Çizmeli Kedi* ve *Kırmızı Başlıklı Kız* masallarını barındıran Alman masal yazarları Grimm Kardeşler tarafından kaleme alınan dünya genelinde ünlenmiş eserlerdir. Elektronik yayınların gösterilebilmesi için gerekli olan yazılımlardan birisi de *Goodreads* adlı e-kitap okuyucu programdır. *Goodreads* adlı çevrimiçi kitap satan şirket, hazırladığı yazılımı ile sattığı kitapları müşterilerinin okumalarını sağlamaktadır. *Goodreads*, bünyesinde birçok e-kitap barındıran, üye olmak koşuluyla kullanıcılarına kitapların bir bölümü ücretsiz indirebilme olanağı tanıyan, bir bölümünü ise ücret karşılığında indirip okuyabilmelerini sağlayan ticari bir şirkettir. Görüntü 10'da yer alan kitaplar da aynı şirketin internet üzerinden yayımladığı Grimm Masalları ile ilgili yazılmış ve resimlenmiş kitap görselleridir.



Görüntü 10: Grim Masalları kapak ve iç sayfa resimleme görüntüsü

(<https://www.goodreads.com/book/show/7889135-aesop-s-fables-grimms-fairy-tales>).

(https://www.goodreads.com/book/show/22917.The_Complete_Grimm_s_Fairy_Tales).

(<https://www.goodreads.com/photo/work/1855987-kinder--und-hausm-rchen?photo=762267>).

Andersen Masalları, Danimarkalı yazar *Hans Christian Andersen* tarafından kaleme alınan eserlerdir. Çocuk Masalları kitabıyla masalları birçok dile çevrilmiştir. “Çıplak Kral”, “Kibriçi Kız”, “Yalnızca Bir Çalgıcı”, bilinen masallarından bazılarıdır. Andersen Masallarının 1893 ve 1889 basım tarihli kitaplarının kapak görüntüleri görüntü 11 ve 12’de görülmektedir (<http://www.andersenfairytale.com/en/main>). Basılı yayımlarının yanı sıra elektronik (dijitalleştirilmiş) kitap örneklerine de rastlanmaktadır (bkz. Görüntü 13) (<http://hans-christian-andersens.blogspot.com/2012/05/index.html>). Türkiye’de

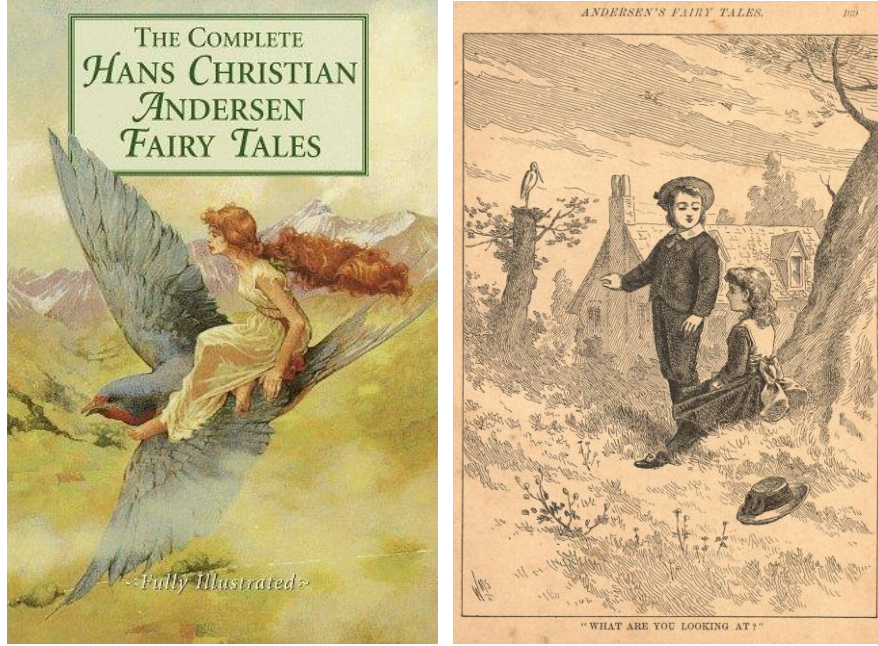
Andersen Masallarının yayınevlerince dilimize çevrilmiş kitapları bulunmaktadır. Masalların resimlemelerini ressam Mustafa Delioğlu'nun yaptığı kitap, görüntü 14'de görülmektedir.



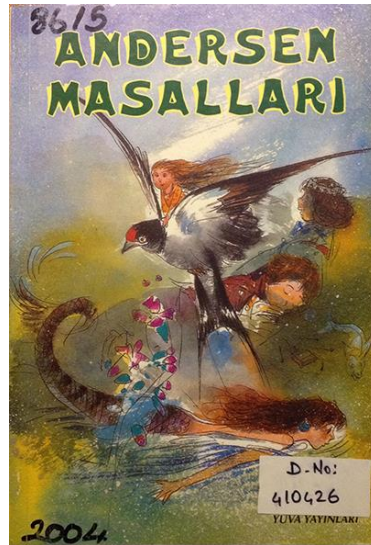
Görüntü 11: Hans Christian Andersen'in "Stories for the Household" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1893 (<http://artscape.us/andersens-1893/andersen-1.jpg>),



Görüntü 12: Hans Christian Andersen'in "Andersen's Fairy Tales" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1889, (<http://artscape.us/andersens-1889/andersen-1.jpg>).



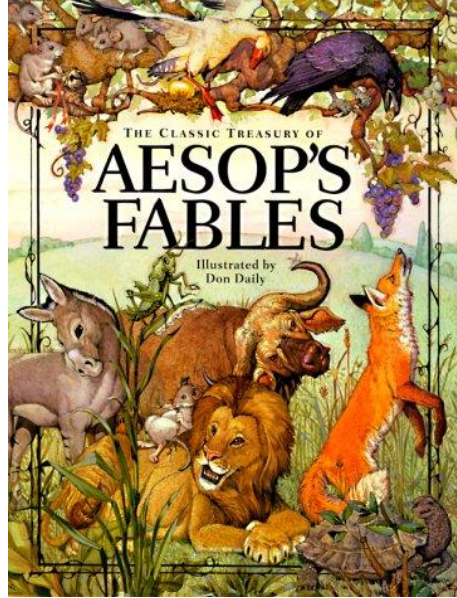
Görüntü 13: “The Complete Hans Christian Andersen Fairy Tales” adlı kitabın kapak görüntüsü (solda) (https://www.goodreads.com/book/show/46306.The_Complete_Fairy_Tales).
The Baby And The Stork adlı hikâyenin resimlenmiş sayfa görüntüsü (sağda) (<http://artscape.us/andersens-ales-1889/andersen-1889-26.jpg>).



Görüntü 14: “Andersen Masalları” adlı kitabın kapak görüntüsü, kapak illüstrasyonu Mustafa Delioğlu, 2004.

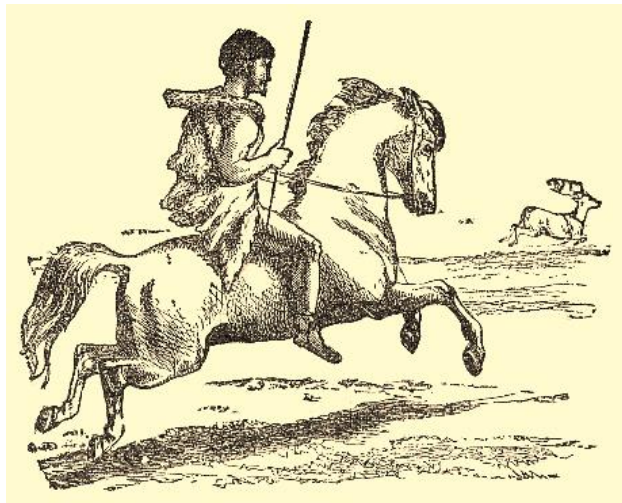
Binbir Gece Masalları, Arap Edebiyatının anonim eseri olarak kabul edilmekte ve vezir kızı Şehrazad’ın her gece eşine anlattığı hikâyelerden oluşmaktadır. *Ali Baba ve Kırk Haramiler* ve *Alaaddin’in Sihirli Lambası* Binbir Gece Masalları içerisinde olup birçok dile çevrilen masallardandır. Afa Yayınlarının çıkardığı kitap, özgün dili ve etkili çözümlenmiş resimlemeleriyle dikkat çekmektedir (bkz. Görüntü 15, 16).

eserlerdir. Ataç’a göre, ünlü Fransız ozanı La Fontaine (1621-1695) Ezop masallarını şiirleştirerek yeniden yaratmış ve ün kazandırmıştır (1985, s. 3).



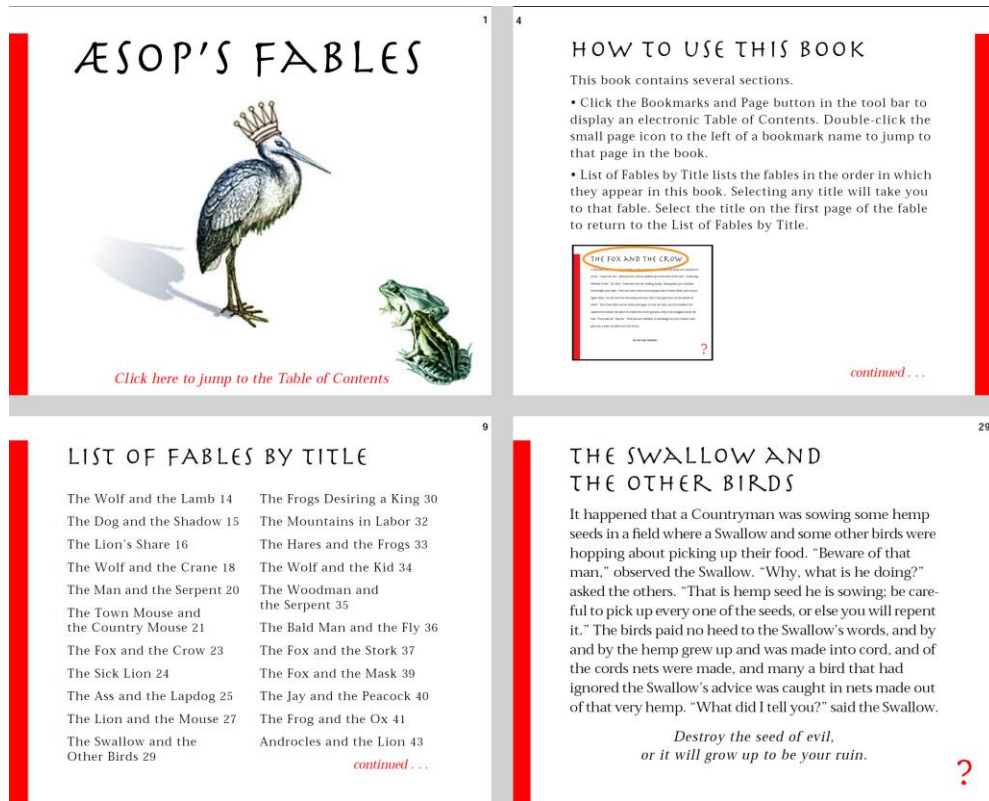
Görüntü 17: “The Classic Treasury of Aesop’s Fables” adlı kitabın kapak görüntüsü (<http://yippee.files.wordpress.com/2011/07/ddailyillustr1.jpg?w=228>).

Ezop Masalları (Aesop’s Fables) ile ilgili çevrimiçi ulaşılabilecek şekilde hazırlanmış PDF uzantılı kitaplar bulunmaktadır. İnternet üzerinden tarayıcı aracılığıyla okunabilen ve ses özelliğinin de eklendiği web kaynakları da bulunmaktadır. Her fabl için ayrı illüstrasyonun (bkz. Görüntü 18) yer aldığı söz konusu bu sitelerde okuyucuların fabllara ulaşabilmeleri hazırlanan sayfa bağlantılarıyla (link) sağlanmaktadır.



Görüntü 18: Ezop Masallarından “The Horse and the Stag” adlı fabl’ın illüstrasyon görüntüsü (<http://www.taleswithmorals.com/the-horse-and-the-stag.htm>).

Elektronik kitap uygulamaları, hikâye, masal, destan ve efsane türü edebi ürünlerde sıklıkla rastlanır bir durum değildir. Basılı yayımı yapılan kitapların elektronik kitap olarak da piyasaya sürülmesi ise roman vb. edebiyat ürünlerinde daha karşılaşılabilecek bir durumdur. Yurt dışında destanların, kahramanlık hikâyelerinin, masalların ve efsanelerin elektronik ortama aktarılmış indirilebilir kitap örnekleri bulunmaktadır. Bu örneklerden birisi Ezop Masallarıdır (bkz. Görüntü 19). Kitap, hâlihazırda Adobe Reader yazılımı kurulu olan her türlü cihazlarda okunabilir ve taşınabilir şekilde tasarlanmıştır. Sayfa tasarımı yalın ve anlaşılırdır. Fakat metinlerin yer aldığı sayfalarda okuyucunun ilgisini çekecek, metni tamamlayacak ve okuyucuda fikir oluşturacak herhangi bir görsel tasarım öğesinin kullanılmadığı dikkat çekmektedir.



Görüntü 19: Aesop' Fables (Ezop Masalları) adlı elektronik kitap, (<http://www.pubwire.com/DownloadDocs/afables.pdf>).

Ezop masalları için yapılan bir diğer elektronik kitap ise Haiyan Hu şirketi tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen, eğitim amaçlı 0-5 yaş grubu için hazırlanmış, yalnızca iOS işletim sistemli cihazlarda görüntülenebilen "Aesop Fables" adlı etkileşimli e-kitaptır (bkz. Görüntü 20). Bu cihazların App Store uygulaması aracılığı ile ücretsiz indirilmesi mümkündür. Ancak uygulamanın "Animated Aesop Fables" adlı hareketli kitabı belirli

bir ücret karşılığında indirilebilmektedir. Uygulama, bir kütüphane ara yüzü ile açılmaktadır. Fable, Türkçe’de masal, efsane, hikâye olarak karşılık bulduğu gibi *fabl* olarak kullanımına da rastlanmaktadır. Fabl, Türk Dil Kurumu’nun Güncel Türkçe Sözlüğünde “kahramanları çoklukla hayvanlardan seçilen, sonunda ders verme amacı güden, genellikle manzum hikâye, öykünce” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2014). Kütüphanede kullanıcıya birçok fabl sunulmaktadır. Uygulamanın kullanıcıyı yönlendirmesi anlamında eksiklikleri görülmektedir. Kitapta ses ögesi de kullanılmıştır. Metin, okuyucunun sesli olarak dinleyebildiği şekilde hazırlanmıştır. Etkileşim ögesi sadece sayfaları ilerletebilme sınırlılığındadır.



Görüntü 20: “Aesop Fables” adlı uygulamadan “The Fox and the Crane” adlı hikâyenin hareketli elektronik kitap uygulamasından sayfa görüntüleri.

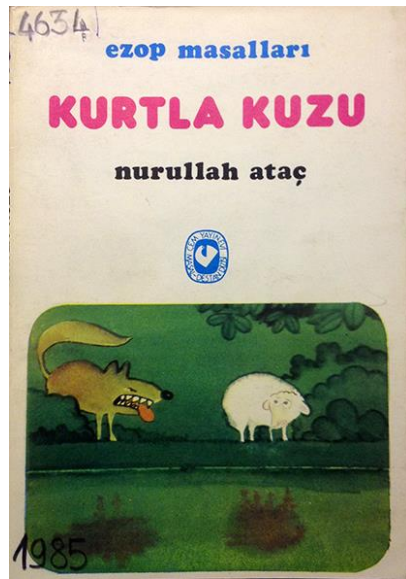
Grimm Masallarından hareketle “Fairy Tales Grimm Brothers” adlı elektronik kitap da (bkz. Görüntü 21), bu alanda yapılmış bir diğer elektronik kitap uygulamasıdır. Palliserslabs şirketi tarafından piyasaya sürülen bu kitap, iOS işletim sistemli cep telefonu, tablet bilgisayar gibi cihazlarda görüntülenebilmektedir. Bir önceki örnek de olduğu gibi adı geçen cihazlara ücretsiz indirilmekte, ancak tüm hikâyelerin yer aldığı tam sürümleri belirli bir ücret karşılığında satın alınıp görüntülenebilmektedir. Bu kitapta

hikâyeler sadece metin olarak yer almaktadır. Okuyucuya ise sadece bu metinlerin büyüklüğünü değiştirebilme olanağı sunulmaktadır.



Görüntü 21: “Fairy Tales Grimm Brothers” adlı elektronik kitap uygulamasının sayfa görüntüleri.

Türk edebiyatı eleştirmeni, yazar ve şair Nurullah Ataç’ın Ezop Masallarından *Kurtla Kuzu*’yu Türkçeye çevirdiği kitapta da çok sayıda masal bulunmakta ve her masalın içerisinde konuyla ilgili Haslet Soyöz’ün oluşturduğu illüstrasyonları yer almaktadır (bkz. Görüntü 22). Adı geçen kitabın içerisindeki *İhtiyar ile Ölüm*, *Tapınağa Sığınmış Kuzu ile Kurt* ve *Gölgesiyle Övünen Kurdun Başına Gelenler* adlı masallar bu duruma örnek gösterilebilir (bkz. Görüntü 23).



Görüntü 22: Ezop Masalları, “Kurt ile Kuzu” adlı masalın kapak ve iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü, Haslet Soyöz, s. 5.



Görüntü 23: Ezop Masalları, “İhtiyar ile Ölüm” adlı masalın (solda, s. 47), “Tapınağa Sığınmış Kuzu ile Kurt ve Gölgesiyle Övünen Kurdun Başına Gelenler” adlı masalların (sağda, s. 6, 7) iç sayfa resimleme görüntüleri, Haslet Soyöz.

2.1.2 Türkiye’de Yapılmış Örnek Grafik Tasarım Çalışmaları

Anadolu, içerisinde çeşitli uygarlıkları barındıran ve bu uygarlıkların oluşum öğelerinden olan efsane, masal ve destanlarını kendi kültürel değerleri içine katarak zenginleştiren bir yapıya sahiptir. Bu nedenle de söz konusu kültürel öğeler hakkında yayınlanan pek çok edebi eser oluşmuştur. Bu eserlerin pek çoğu düz metinli edebi kaynaklar olup, bunlardan bir kısmı resimleme içermektedir. Konu ile ilgili yapılmış grafik tasarım çalışmalarından kitap kapakları, iç sayfa resimlemeleri, resimlenmiş kitap tasarımları ve çeşitli grafik tasarım ürünleri (pul, zarf vb.), erişilen kaynaklar doğrultusunda aşağıdaki başlık altında incelenmektedir.

2.1.2.1 Kitap Kapakları ve İç Sayfa Resimlemeleri

Türk tarihçisi Enver Behnan Şapolyo²⁵ ‘nın Rafet Zaimler Kitabevi’nden 1949 yılında çıkardığı “Türk Efsaneleri” adlı kitabı, seçilmiş Türk Efsanelerini içermektedir (bkz. Görüntü 24). Kitabın bazı sayfalarında efsanelerin içerikleriyle biçimlenmiş resimlemelerin bulunduğu gözlenmektedir. 31 adet efsaneden oluşan kitapta, her anlatımda bir resimlemeye yer verilmektedir. Şapolyo’nun ön Asya ve Yunan efsanelerinden derlediği bir diğer kitabı ise “Dünya Efsaneleri” dir (bkz. Görüntü 24). Kitapta 22 adet seçilmiş efsaneler bulunmakta ve her efsane için bir resimleme yer almaktadır.

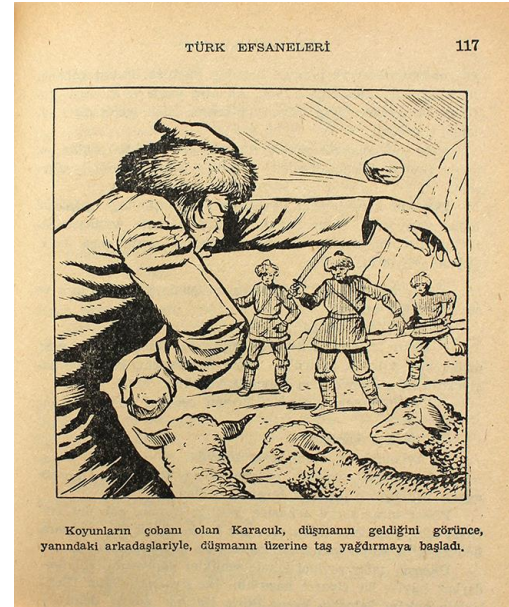
²⁵ Enver Behnan Şapolyo, 1900 İstanbul doğumlu Türk tarihçisi olup İnkılap Tarihi’nde çok sayıda eser veren araştırmacı yazar olarak bilinmektedir.



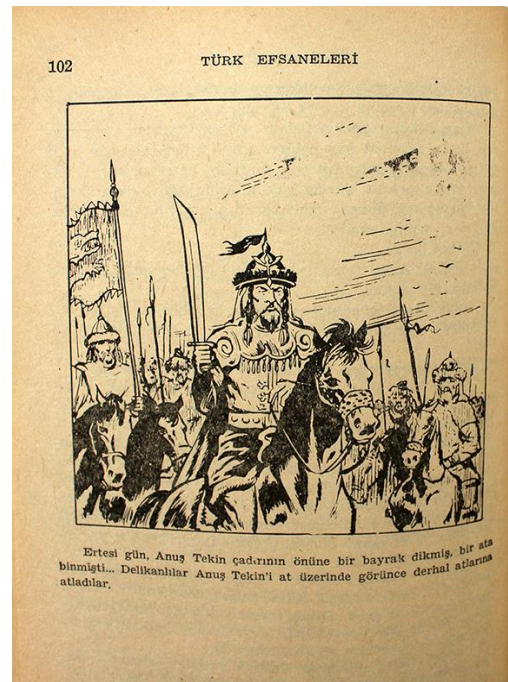
Görüntü 24: Enver Behnan Şapolyo’nun “Türk Efsaneleri” (solda) ve “Dünya Efsaneleri” (sağda) adlı kitabının kapak görüntüleri.

Şapolyo’nun “Türk Efsaneleri” adlı kitabında yer alan *Ergenekon* ve *Salur* Efsanelerinin anlatıldığı sayfalarda bulunan resimlemeler görüntü 25’deki gibidir. *Etana* ve *Kartal* Efsanesi ve *Ozan* Efsanelerinin içeriğini metinden alan resimlemesi ise görüntü 26’da yer almaktadır. Resimlemelerde ortak bir anlatım dili geliştirildiği ve siyah beyaz olarak sonuçlandırıldığı görülmektedir.

Şapolyo’nun “Dünya Efsaneleri” adlı kitabında yer alan *Afrodite* ve *Ulis* Efsanelerinin anlatıldığı sayfalarda bulunan resimlemeler ise görüntü 27’deki gibidir. *Elafantin* ve *Tomris* Efsanelerinin içeriğini metinden alan resimlemesi ise görüntü 28’de yer almaktadır. Şapolyo’nun her iki kitabında da ortak bir resimle dili fark edilmekte, resimlemeleri çizen kişinin ismine rastlanmaktadır. Yine de aynı kişinin el ürünü olduğu söylenebilir.



Görüntü 25: Enver Behnan Şapolyo'nun "Türk Efsaneleri" adlı kitabının "Ergenekon" (solda s. 139) ve "Salur" (sağda s. 117) efsanelerinin iç sayfa resimleme görüntüleri, 1949.



Görüntü 26: Enver Behnan Şapolyo'nun "Türk Efsaneleri" adlı kitabının "Etana ve Kartal" (solda s. 27) ve "Ozan" (sağda s. 102) efsanelerinin iç sayfa resimleme görüntüleri, 1949.



Görüntü 27: Enver Behnan Şapolyo'nun "Dünya Efsaneleri" adlı kitabından "Afrodit" (solda s. 12) ve "Ulis" (sağda s. 131) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.



Görüntü 28: Enver Behnan Şapolyo'nun "Dünya Efsaneleri" adlı kitabından "Elafantin" (solda s. 43) ve "Tomris" (sağda s. 25) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.

Türk tarih araştırmacısı ve yazar Mustafa Necati Sepetçioğlu, Türk devletinin kuruluşu ve Anadolu'nun fethiyle ilgili birçok eser vermiş, Türk destanlarını inceleyerek toplum bilincini oluşturmaya ve arttırmaya yönelik incelemelerde bulunmuştur. Söz konusu incelemelerinden biri de Türk Destanları adlı kitabıdır (bkz. Görüntü 29, solda). 1972 basım tarihli kitapta, destanlar; milli ve Türk destanları olarak ele alınmakta, çeşitli örneklerle dönemler incelenmektedir.



Görüntü 29: M.Necati Sepetçioğlu'nun "Türk Destanları" (solda) ve "Türk – İslâm Efsaneleri" (sağda) adlı kitaplarının kapak görüntüleri.

M.Necati Sepetçioğlu'nun bir diğer inceleme kitabı ise 1973 yılında Yağmur Yayınevi'den çıkardığı Türk-İslâm Efsaneleri adlı kitabıdır (bkz. Görüntü 29, sağda). İçerisinde 32 adet efsane bulunan kitapta, dilden dile anlatılarak yayılan ve içerisinde tarihi barındıran seçilmiş efsaneler bulunmaktadır. Her iki kitapta da resimsel bir anlatıma rastlanmamaktadır.

2.1.2.2 Resimlenmiş Kitap Tasarımları

Gelişim sürecinde görme, algılama, konuşma, çevresini gözlemleme ve analiz etmeleri becerileri belirli araçlarla kolaylaşmaktadır. Söz konusu araçlardan en önemlisi resimlenmiş kitaplardır denilebilir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların dil gelişimi ve okuma becerilerini desteklemek için çeşitli kitaplar tercih edilmektedir. Çocuk hem dinlemekte, okumaya çalışmakta, hem de resme bakarak bilgiyi/öğrendiğini hafızasına yerleştirmeye çalışmaktadır. Bilmediği, hatta görmediği bir nesneyi, gördüğü/kitapta gösterildiği şekilde öğrenmesi açısından değerlendirildiğinde kitap resimlemelerinin önemi daha da belirginleşir. Pekmezci'ye göre kitap "...yaşanmış, denenmiş, yeniden yaratılarak üretilmiş bilgi birikimlerinin sunulduğu kaynaklardır". (Coşkun, Kaya & Kuglin, 1996, s. 146). Görsel öğenin de kitap tasarımlarında kullanımı

ile iletişimin etkili bir şekilde sağlanması ve mesajın aktarılması gerçekleşir. Duygu, düşünce ve fikirlerin resim yoluyla ifade edilmesi ya da görsel ifade yolu olarak tanımlanabilen resimleme (illüstrasyon) kavramı, kitap tasarımında yer alan öğelerden biridir. Öyle ki, resimlenmiş kitapların okuyucuların ilgisini metne/kitaba çektiği bilinen bir gerçektir. Resimlenmiş kitaplarda anlatım/hikâye yazı ile desteklenir. Kimi zaman da metnin görselleştirilmesi aşamasında resimleme (betimleme, sözcükleri görselleştirme), yazılı anlatımı güçlendirmek amacıyla kullanılan bir yöntem olur. Bu nedenle iki tasarım öğesinin de birbirlerinden rol çalmadan bütünsel bir tasarım ortamında kullanılması gerekir.

Anlatılmak istenen konunun hem resimle hem de metinle ele alınması, sözel ve görsel anlatımla bir bütün olarak akılda kalıcılığını artırır. Özellikle kitap resimlemelerinde kitabı okuyacak hedef kitlenin belirlenmesi ve kitlenin yaşı göz önünde tutularak anlatım dilinin içerik hakkında bilgiye sahip olan yetkin kişilerce hazırlanması önemli bir konudur. Öğrenmeye katkı sağladığı gibi öğrenme hızını da arttırdığı gerçeği göz önünde tutulduğunda kitap resimlemelerinin kişilerin bellek gücünü zenginleştirdiği, bu nedenle de dikkatli ve özenli tasarlanması gerektiği söylenebilir. Yazı büyüklükleri, resimlemenin kitapta kapladığı yer oranı ve resimleme dilinin de hedef kitlenin yaş aralığına uygun olarak tasarlanması bu süreçte üzerinde durulması gereken konulardır.

2.1.2.2.1 Çocuklara Yönelik Kitap Tasarımları

Günümüzde Anadolu hikâyeleri ve efsanelerinin anlatıldığı çocuklara yönelik kitaplara rastlanmaktadır. Bunlardan birisi Yalvaç Ural'ın Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkardığı 2012 basım tarihli "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabıdır (bkz. Görüntü 30). İçerisinde dokuz adet efsanenin bulunduğu kitapta çeşitli resimlemeler bulunmaktadır. Resimleme dilinde yalın bir anlatım tercih edilmiş ve gerçekçilikten uzak karakterize edilmiş figürler ve nesnelerle hikâyeler desteklenmiştir.

Marsyas-Apollon Müzik Yarışması ve *Gyges Efsanesi*'nin yer aldığı sayfalarda bulunan resimlemelerde görüldüğü gibi (bkz. Görüntü 31), siyah beyaz olarak yalın bir çizim dili geliştirilmiş ve kitabın geneline hâkim karakterler kullanılmıştır. Görüntü 32'de de *İda / Kaz Dağı* ve *Dünyadaki İlk Güzellik Yarışması* hikâyelerine ait resimlemeler bulunmaktadır.

Yalvaç Ural'ın 1991 yılında Gendaş Yayınları'ndan çıkardığı Anadolu Efsaneleri (bkz. Görüntü 33) kitabında da resimlemeler bulunmaktadır. *Marsyas-Apollon Müzik Yarışması* adlı efsanenin iç sayfa resimlemelerinin, kitabın farklı yıllardaki baskılarında gerek çizerin değişmesi gerek yayınevinin talebi üzerine farklılaştığı söylenebilir (bkz. Görüntü 34).



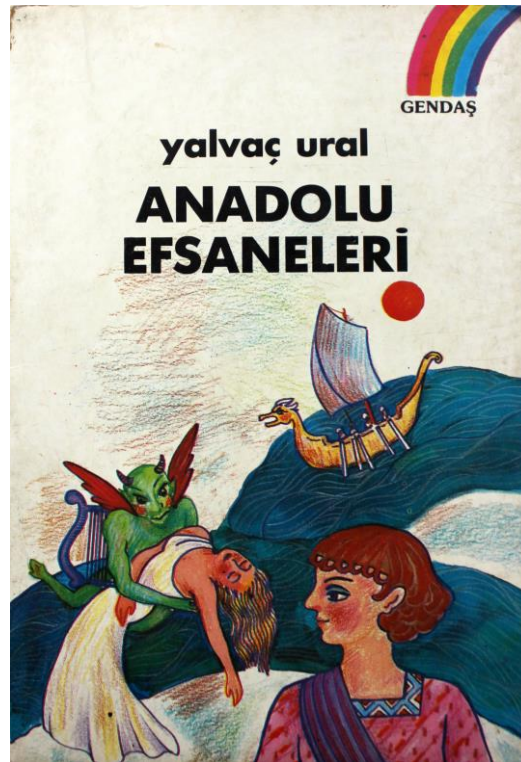
Görüntü 30: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının kapak görüntüsü (Ural, 2012).



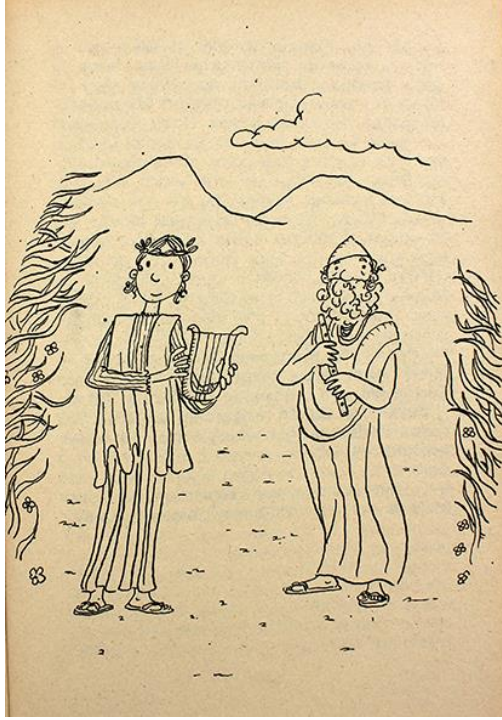
Görüntü 31: Yalvaç Ural'ın yazdığı ve Haslet Soyöz'ün resimlediği "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü (s. 114).



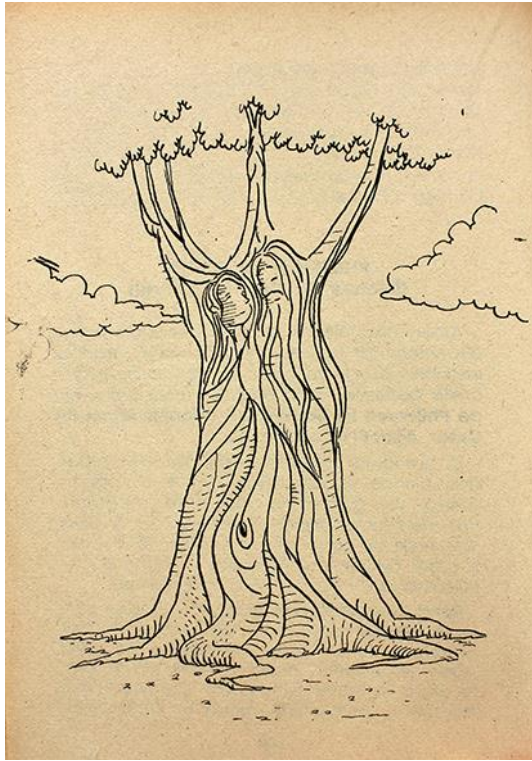
Görüntü 32: Yalvaç Ural'ın yazdığı ve Haslet Soyöz'ün resimlediği "Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 100 ve s. 61).



Görüntü 33: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının kapak görüntüsü, 1991.

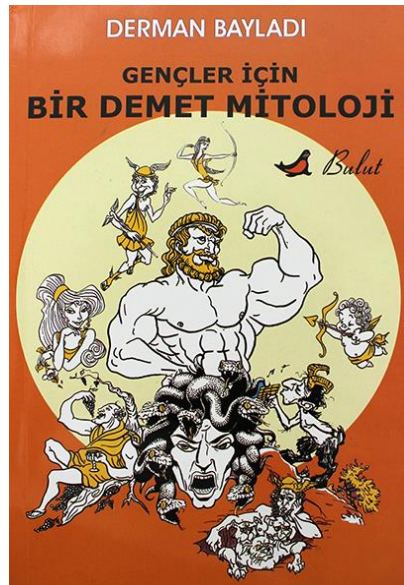


Görüntü 34: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının 1991 ve 2012 yıllarındaki basımlarında yer alan *Marsyas-Apollon Müzik Yarışması* adlı efsanenin resimlemelerinden görüntüler (solda, 1991: 25 ve sağda, 2012: 34).

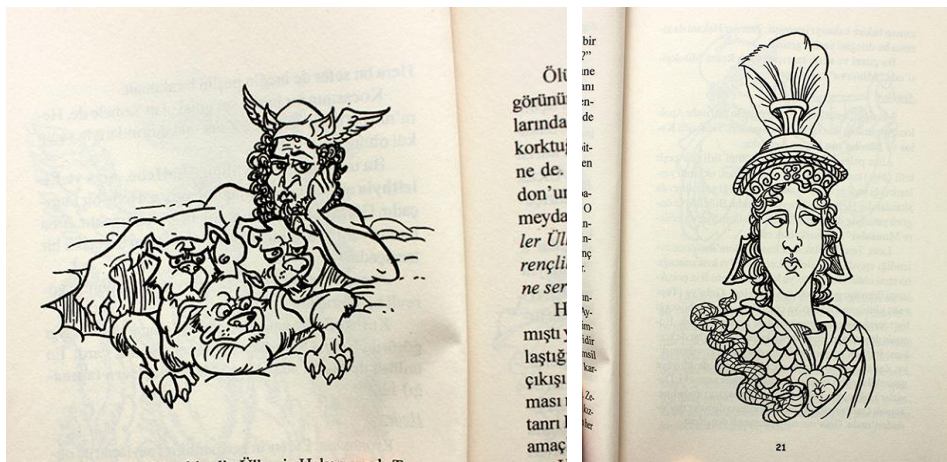


Görüntü 35: Yalvaç Ural'ın "Anadolu Efsaneleri" kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 40 ve 85).

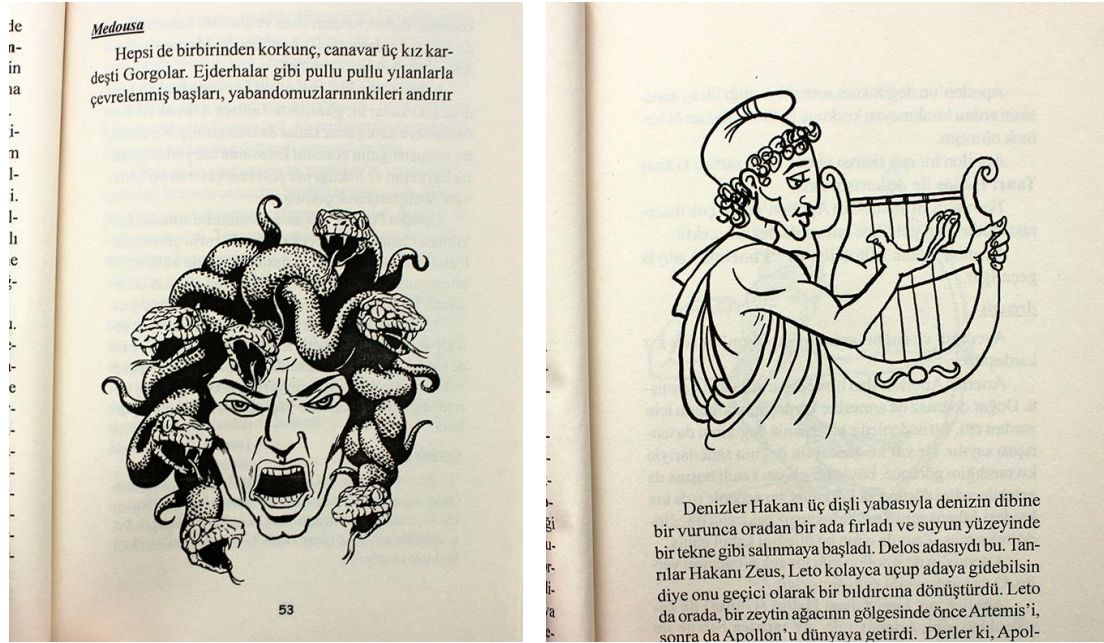
Efsanelerin çocuklara yönelik kitap örneklerinden biri de Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabıdır (bkz. Görüntü 36). Kitap resimlemeleri Hilmi Şimşek'e ait olan kitabın resimlemelerinde karakterize edilmiş figürlerle yalın ve anlaşılır çizim tekniği geliştirilmiştir (bkz. Görüntü 37, 38). Efsane karakterlerine görsel bir dil kazandırırken çizerin, karakterlere gerek mimikleri gerek hareketleriyle *sevimli* olma özelliği kazandırma kaygısı taşıdığı söylenebilir. Çocuğun dikkatini toplaması ve metni okuması için kitap resimlemesinin dikkat çekici olma gerekliliği bu nedenle göz ardı edilmemiştir denilebilir.



Görüntü 36: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının kapak görüntüsü.

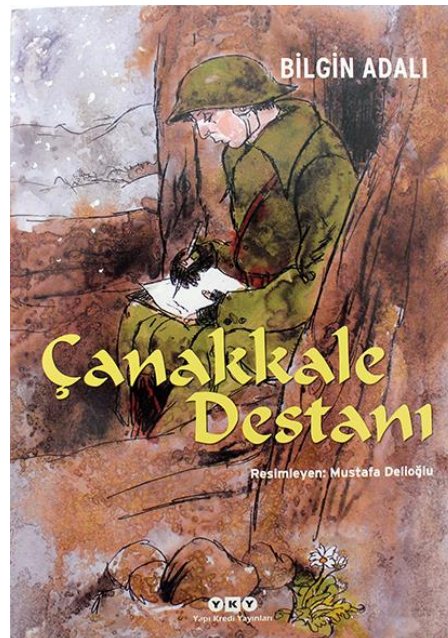


Görüntü 37: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının iç sayfalarındaki resimleme görüntüleri (solda, Hades, s.12 ve sağda, Athena s. 21).



Görüntü 38: Derman Bayladı'nın "Gençler İçin Bir Demet Mitoloji" adlı kitabının iç sayfalarındaki resimleme görüntüleri (solda, Medousa, s. 53 ve sağda, Apollon s. 23).

Bilgin Adalı'nın kaleme aldığı, resimlemelerini Mustafa Delioğlu'nun yaptığı Yapı Kredi Yayınları 2012 basım tarihli *Çanakkale Destanı* adlı kitap (bkz. Görüntü 39), Çanakkale Savaşı'nın tekrar yorumlanarak destanlaştırılmış halidir.



Görüntü 39: Bilgin Adalı'nın "Çanakkale Destanı" adlı kitabının kapak görüntüsü.

Kitabın iç sayfa resimlemeleri renkli ve dikkat çekici niteliktedir. Resimlemelerde içerikle bağlantılı bir dil yakalandığı görülmekte, izleyicinin kitap içerisinde yer alan resimlemeye bakarak metinde yazılanı merak etme duygusu göz ardı edilmediği düşünülmektedir (bkz. Görüntü 40).

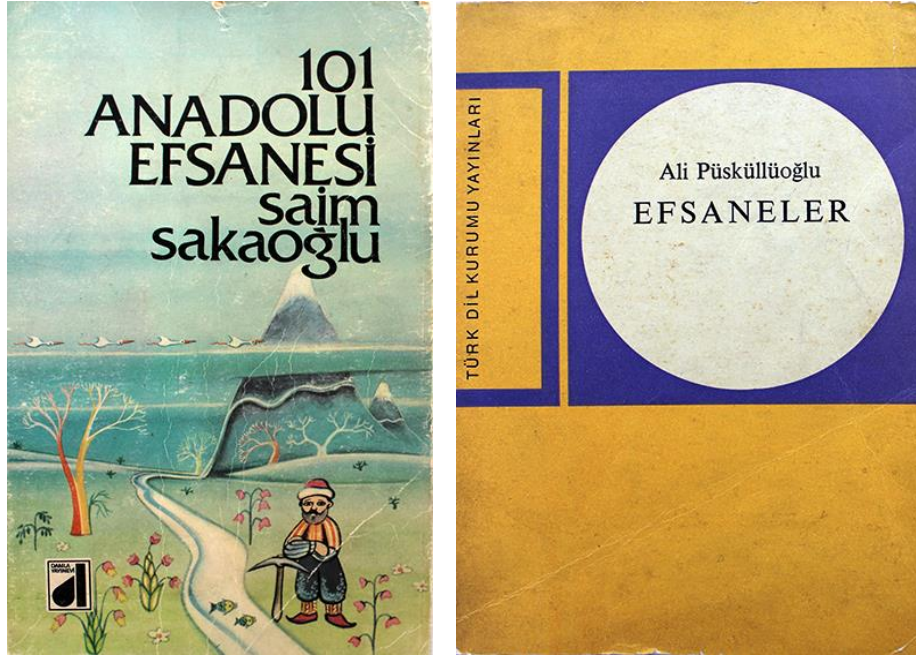


Görüntü 40: Bilgin Adalı'nın "Çanakkale Destanı" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden görüntüler (s. 33, 37).

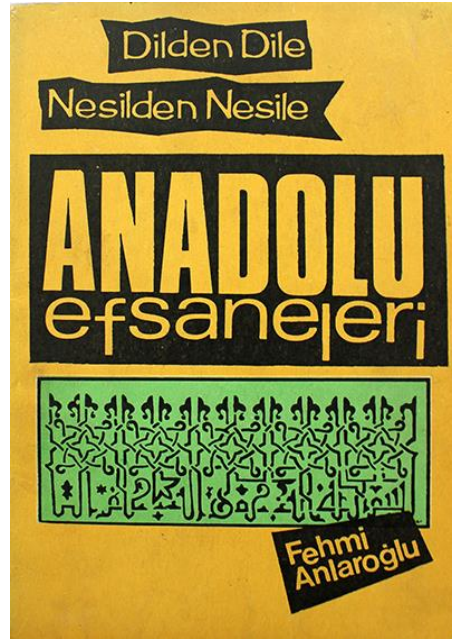
2.1.2.2.2 Yetişkinlere Yönelik Kitap Tasarımları

101 Anadolu Efsanesi, Saim Sakaoğlu'nun 1976 yılında Damla Yayınevi'nden çıkardığı Türk Kültür Tarihi'ne kaynaklık eden kitaplarından biridir. *101 Anadolu Efsanesi* ile Sakaoğlu, Anadolu'nun bilinen ya da bilinmeyen birçok efsanesini dile getirmekte, bu sebeple Türk edebiyatına birçok eser kazandırmaktadır (bkz. Görüntü 41, solda).

Ali Püsküllüoğlu'nun 1971 tarihli Ankara Üniversitesi Basımevi'nden Türk Dil Kurumu Yayınları'ndan çıkardığı *Efsaneler* (bkz. Görüntü 41, sağda) adlı kitabında da 16 tane Anadolu efsanesi bulunmaktadır. Püsküllüoğlu'nun efsane derlemeleri dışında şiirleri de bulunmaktadır. Söz konusu kitap içinde metinlerin görsel yorumlamalarına rastlanmamaktadır.



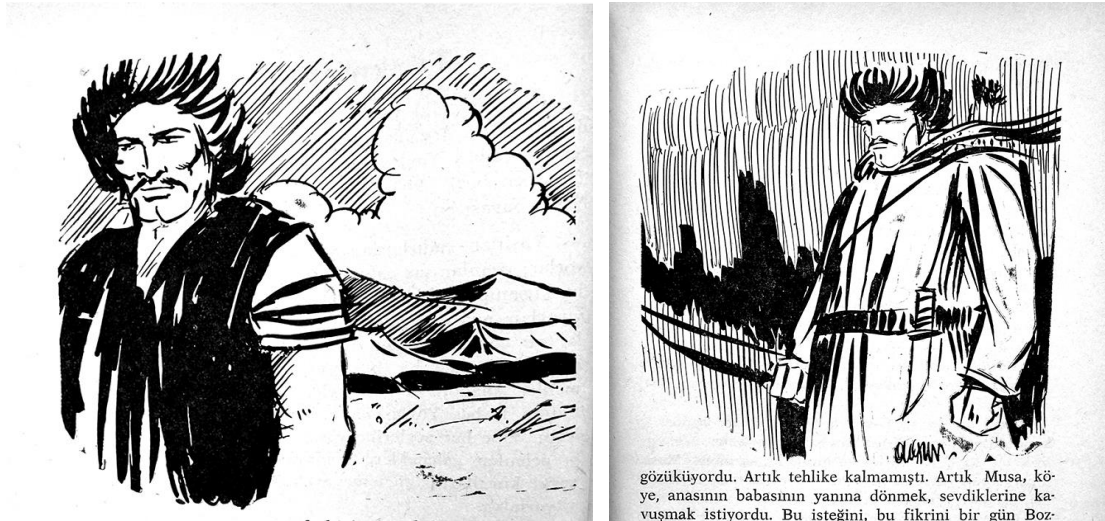
Görüntü 41: Saim Sakaoglu'nun "101 Anadolu Efsanesi" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1976 (solda), Ali Püsküllüoğlu'nun "Efsaneler" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1971 (sağda).



Görüntü 42: Fehmi Anlaroglu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1968.

Fehmi Anlaroglu'nun Onur Yayınları'ndan çıkardığı 1968 basım tarihli *Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri* adlı kitabında Anadolu'dan seçilmiş birçok efsaneye yer verilmektedir (bkz. Görüntü 42). Kitapta söz konusu efsaneler için

yapılmış çeşitli resimlemeler de bulunmaktadır. Orhan Baykal'ın çizdiği resimlemelerin özgün bir dili olduğu, metinde yazılanların olduğu gibi anlatılmasındansa içerikle ilgili merak uyandırıcı özellikle biçimlendirildiği görülmektedir (bkz. Görüntü 43, 44). Resimlemelerde siyah beyaz bir dil tercih edilmiştir. Anlatımı açık, ifade gücü yüksek, etkili bir resimleme ile çizerin özgün bir dil yarattığı düşünülmektedir.



Görüntü 43: Fehmi Anlaroglu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimleme görüntüleri.



Görüntü 44: Fehmi Anlaroglu'nun "Dilden Dile Nesilden Nesile Anadolu Efsaneleri" adlı kitabının iç sayfa resimlemelerinden bir görüntü.

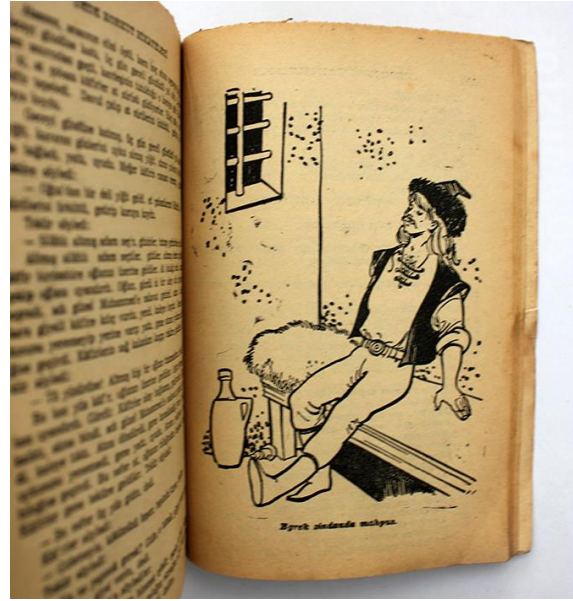
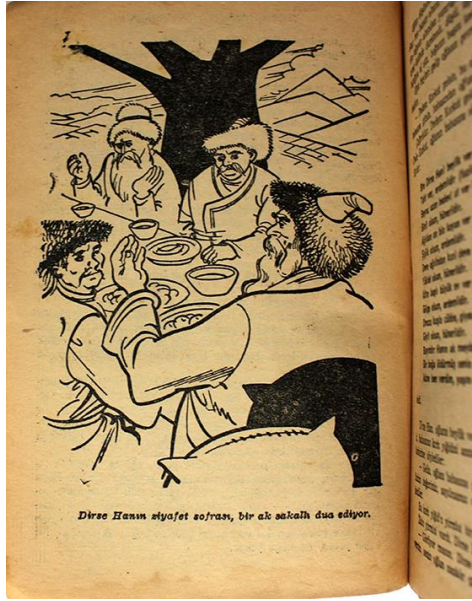
Türk edebiyatının önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen Dede Korkut Hikâyeleri, *Kitab-ı Dede Korkut* olarak bilinen, geçmişinin Oğuzlar'ın ilk çağlarına dayandığı, yakın geçmişte yazıya alınan eğitici özellikli eser olarak bilinmektedir (Pekçolak, 2002, s.

270). Söz konusu hikâyeler, on üçüncü yüzyılda kuzeydoğu Anadolu'ya yerleşen Türkmenlerin (müslüman Oğuzlar'ın) arasında ortaya çıkan, birer halk hikâyesi olarak kabul gören, destanlardan izler taşıdığı düşünülen ve on beşinci yüzyılda yazıya geçirilen anlatımlardır (Hizarcı, 1966, s. 3 ve 4).

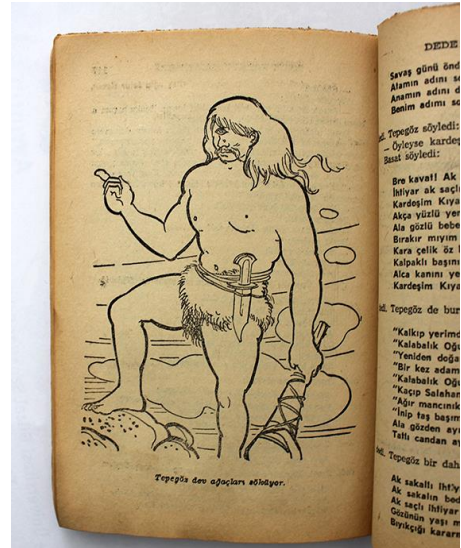
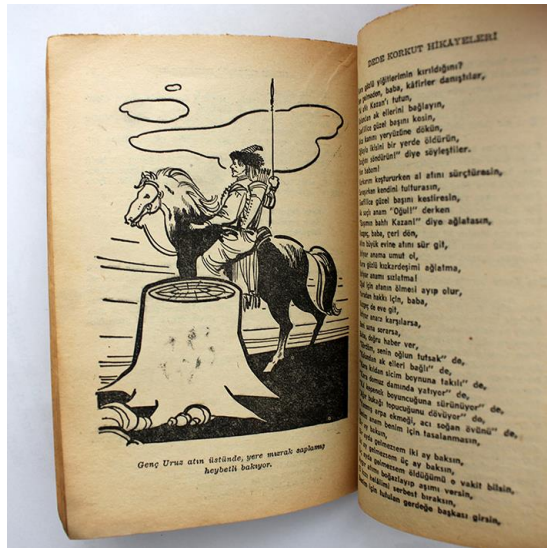
Suat Hizarcı'nın 1966 basım tarihli *Dede Korkut Hikâyeleri* adlı kitabı, Çetin A. Özkırım'ın resimlemeleriyle derlenmiş bir yayındır (bkz. Görüntü 45). Kitapta on iki tane hikâye bulunmakta ve her bir hikâye için olmasa da sınırlı sayıda iç sayfa resimlemesi yer almaktadır. *Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesi*, *Uşun Koca Oğlu Seyrek Hikâyesi*, *Kazan Beyin Oğlu Uruz Beyin Tutsak Olması Hikâyesi* ve *Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi Hikâyesi'nin* iç sayfa resimlemeleri görüntü 46 ve 47'deki gibidir.



Görüntü 45: Suat Hizarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının kapak görüntüsü, 1966.



Görüntü 46: Suat Hızarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının *Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesi* (solda, s. 8) ve *Uşun Koca Oğlu Seyrek Hikâyesi* (sağda, s. 131) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.

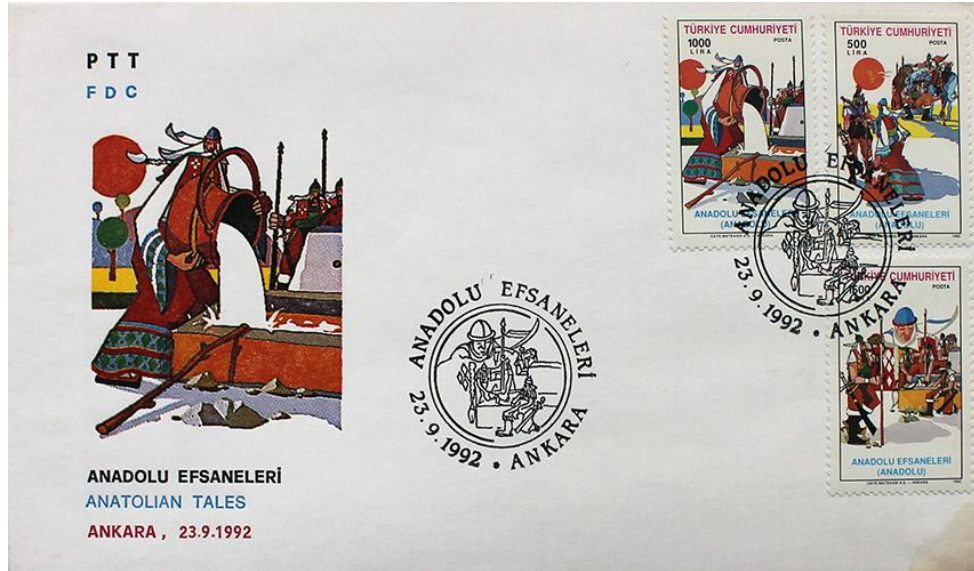


Görüntü 47: Suat Hızarcı'nın "Dede Korkut Hikâyeleri" adlı kitabının *Kazan Beyin Oğlu Uruz Beyin Tutsak Olması Hikâyesi* (sağda, s. 72) ve *Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi Hikâyesi* ve (sağda, s. 118) iç sayfa resimleme görüntüleri, 1966.

2.1.3 Diğer

Ülkemizde geçmişten günümüze farklı zaman aralıklarında Anadolu efsaneleri ile ilgili tanıtıcı grafik tasarım ürünlerine rastlanmaktadır. 1992 yılında yapılan Anadolu

efsanelerinden esinlenilmiş “Anadolu Efsanelerini Anma Serisi” - “*Commemorative Set of The Anatolian Tales*” adıyla resimlemelerle oluşturulan pul tasarımları bunlardan biridir (bkz. Görüntü 48, 49).



Görüntü 48: 1992 yılında yapılan “Anadolu Efsaneleri” konulu pul tasarımlarının yer aldığı bir zarf görüntüsü.



Görüntü 49: 1992 yılında yapılan “Anadolu Efsaneleri” konulu pul tasarımlarının görüntüsü.

PTT Genel Müdürlüğünün 1991 yılında “Türk Karikatür Sanatı” adlı seri pul tasarımları (bkz. Görüntü 50) ve 2006 yılında “Türk Çizgi Roman Kahramanları” temalı pul tasarımları da bu alana yakın yapılmış grafik ürünlerden sayılabilir (bkz. Görüntü 51). Bir ulus için sanat, kültür, edebiyat vb. toplum adına önemli kişilerin ve olayların bilinirliğini arttırmak ve unutulmasını engellemek amacıyla bu gibi tanıtıcı tasarım ürünlerinin önemli bir yeri olduğu söylenebilir.



Görüntü 50: PTT Genel Müdürlüğü'nün 1991 yılında "Türk Karikatür Sanatı" adlı seri pul tasarımı "Abdülcanbaz" pul tasarımı görüntüsü, Turhan Selçuk
(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/3/38/Abd%C3%BClcanbaz_pul.jpg).

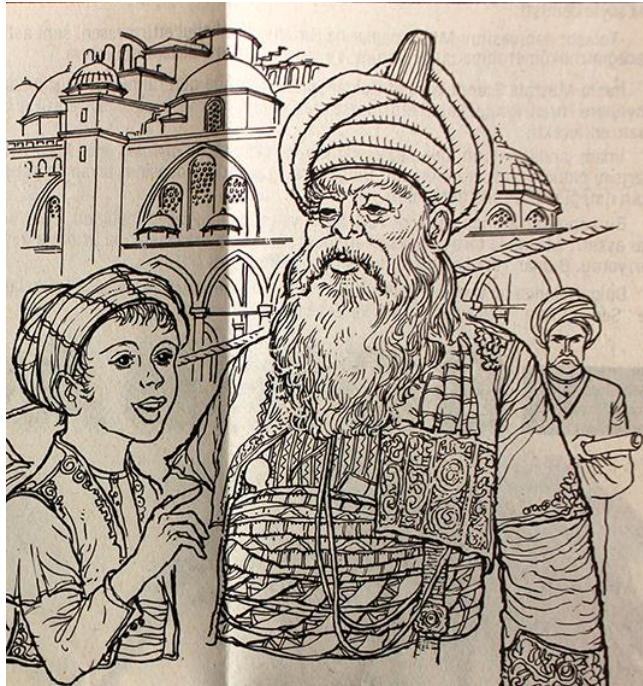


Görüntü 51: PTT Genel Müdürlüğü'nün 2006 yılında "Türk Çizgi Roman Kahramanları" adlı seri pul tasarımı "Karaoğlan" pul tasarımı görüntüsü, Suat Yalaz
(<http://www.seruven.org/blog/file-713012.gif>).

Pul tasarımlarının yanı sıra gazetelerde Türk efsaneleri ve kahramanlık hikâyeleriyle ilgili köşe yazılarına devamlılığı olan çizgi romanlara yer verilmektedir. Bunlardan birisi 1978 yılında Tercüman Gazetesi'nin M.Necati Sepetçioğlu'nun kaleme aldığı Türk-İslam Efsaneleri başlıklı köşe yazılarıdır. *Süleymaniye'nin Eğri Minareleri*'nin anlatıldığı resimlenmiş köşe yazısı görüntü 52'de görüldüğü gibidir. Yazının üçte birlik bölümünde efsanenin resimlemesi yer almaktadır (bkz. Görüntü 53). Bir diğer örnek ise 1979 yılında basılan Tercüman gazetesinde yer alan *Malkoçoğlu* başlıklı çizgi roman serisidir (bkz. Görüntü 54).



Görüntü 52: Tercüman Gazetesi'nin M.Necati Sepetçioğlu'nun kaleme aldığı "Süleymaniye'nin Eğri Minareleri" konulu efsanesinin yer aldığı köşe yazısı görüntüsü (10 Ağustos 1978).

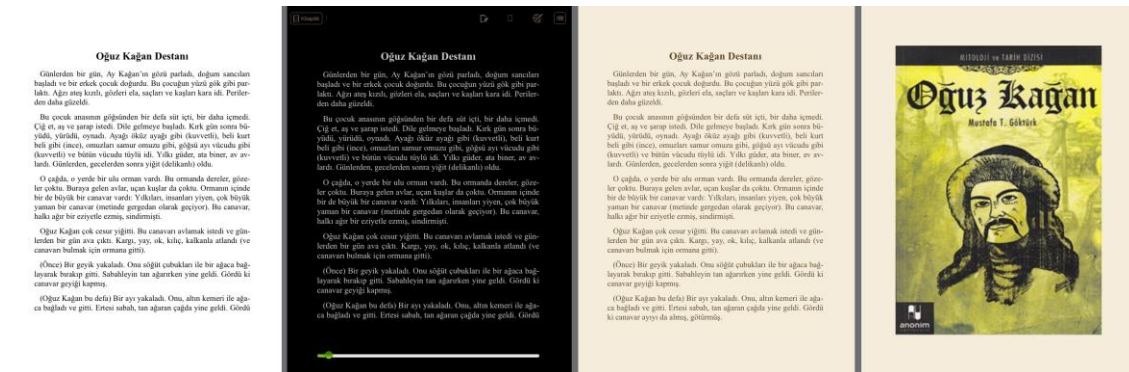


Görüntü 53: "Süleymaniye'nin Eğri Minareleri" konulu efsane resimlemesinin yakın plan görüntüsü (10 Ağustos 1978) (Banu Bulduk'un kişisel arşivinden).

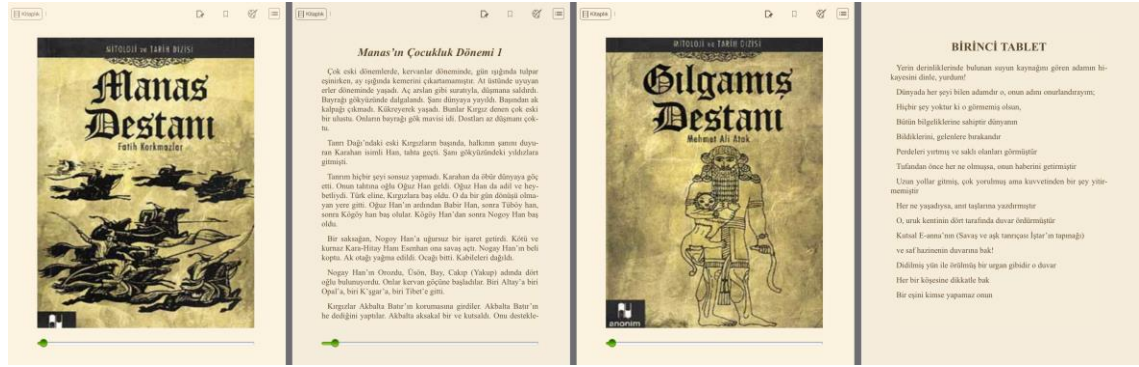


Görüntü 54: Tercüman Gazetesi'nin Ayhan Başoğlu'nun yazıp çizdiği "Malkoçoğlu" konulu efsanesinin yer aldığı sayfa görüntüleri (04 Haziran 1979, s.12, solda) ve 26 Haziran 1979, s. 7, sağda) (Banu Bulduk'un kişisel arşivinden).

Türkiye'de Türk destanları, efsaneleri ve hikâyeleri hakkında yapılmış elektronik kitap uygulaması sınırlı sayıdadır. Büyük bir kısmı sadece metinsel ağırlıklı kaynaklar olup, basılı yayımının yapıldığı bunun yanı sıra elektronik sürümünün de hazırlandığı kitaplardır. Bir kısmı da yalnızca elektronik kitap olarak uygulanan e-yayımlardır. Anonim Yayıncılığın Mitoloji ve Tarih Dizisi kitap serilerinden Mustafa T. Göktürk'ün yazdığı "Oğuz Kağan" (bkz. Görüntü 55), Metin Ali Atak'ın yazdığı "Gılgamış Destanı" ve Fatih Korkmazlar'ın kaleme aldığı "Manas Destanı" kitapları (bkz. Görüntü 56), internet üzerinden satışının yapıldığı elektronik kitaplardır.

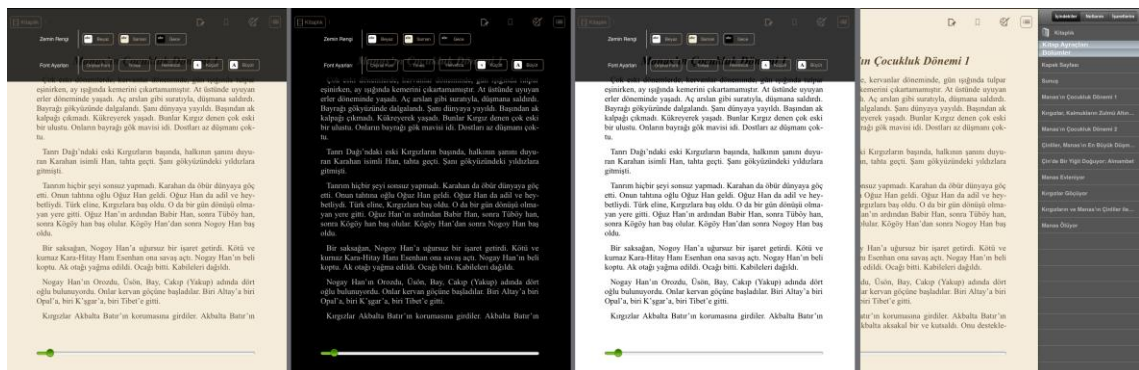


Görüntü 55: "Oğuz Kağan" adlı elektronik kitabın kapak ve arka fonu değiştirilmiş iç sayfa görüntüleri.



Görüntü 56: “Manas Destanı” (solda) ve “Gılgamış Destanı” (sağda) adlı elektronik kitapların kapak ve iç sayfa görüntüleri.

Bu kitaplar yalnızca metinden oluşmakta, *idefix* adlı internet satış mağazasında kullanıcıların ücret karşılığında erişimine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda Adobe Content Server Message (.acsm) uzantılı olarak hazırlanan bu kitaplar hem masaüstü bilgisayarlara hem de tablet ve taşınabilir cihazlara indirilebilmektedir. Okunabilmesi için ise adı geçen cihazlarda uygun yazılımın kurulu olması gerekir. Adobe Digital Editions da elektronik kitap okuyucu programlardan biridir. Bu program aracılığı ile cihazlara indirilen e-kitaplar, kullanıcıların kişisel tercihlerine göre ayarlanabilir özellikler taşır. Yazının karakteri, büyüklüğü, arka fon renginin değiştirebilmesi, kitaba ayraç ve not eklenebilmesi, istenilen bölüme veya sayfaya geçilebilmesi ve kişisel kütüphane oluşturulabilmesi söz konusu değiştirilebilir özelliklerden bazılarıdır. Manas Destanı adlı elektronik kitabın aynı sayfalarının fon renginin değiştirilebilir olması ile ilgili *değiştirebilir özelliğini* gösteren görüntü 57’deki gibidir. Okuyucu böylelikle gece ya da gündüz gibi içinde bulunduğu çevre koşullarını göz önünde tutarak kitabını en rahat okuyabileceği şekilde ayarlayabilmektedir.



Görüntü 57: “Manas Destanı” adlı elektronik kitabın arka fon renginin değiştirilebilir olması ile ilgili sayfa görüntüleri.

ses ve etkileşim özellikleri içermektedir. Bu alanda yapılmış sınırlı sayıda örneklerden biridir (bkz. Görüntü 59, 60). Kitapta, kullanıcı temasıyla gerçekleşen, hikâyeye uygun tasarlanmış ışıklandırma, ayırma, cihazı çevirerek nesneleri yerinden oynatma ve hareket ettirme gibi ayrıntılar mevcuttur.



Görüntü 59: “Göç Destanı” adlı destanın elektronik kitap uygulaması, ara yüz görüntüleri.

Kayın ağacının mavi ışıkla kutsandığının ve mavi harelerle kaplandığının anlatıldığı görüntü 60’da yer alan sahnede, izleyici metni okurken/dinlerken ağaca dokunur ve onu mavi ışıklarla kaplar. Böylelikle izleyici kitapla etkileşimde bulunmuş olur. Bu etkileşimin hikâyenin tamamlayıcısı olması yönünden başarılı bulunmaktadır.

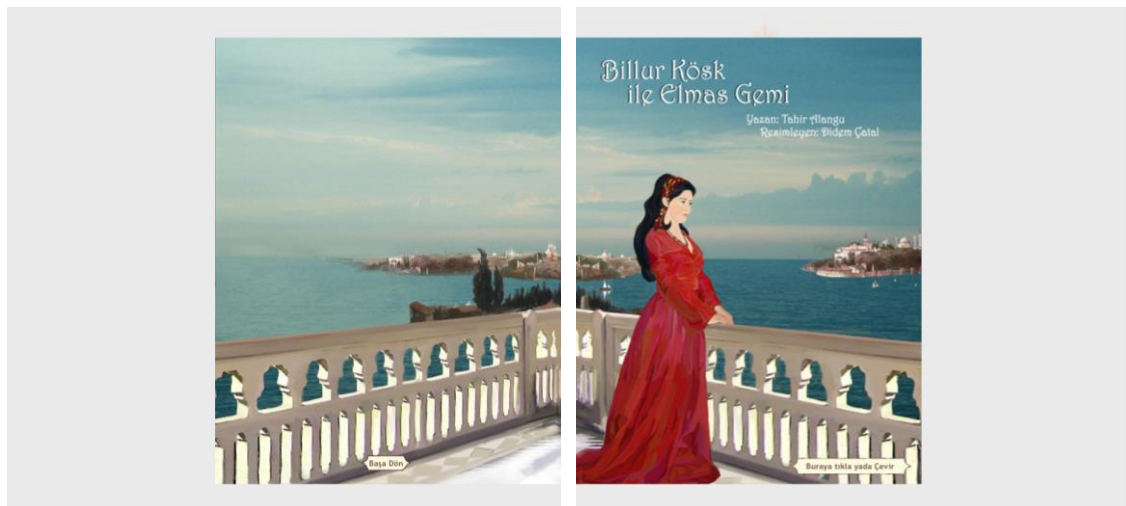
Elektronik kitapta kullanıcının bir diğer sayfaya geçebilmesi, menü düğmesi aracılığı ile sağlanmaktadır. Bu şekilde açılır pencere ile sayfaları gösteren bağlantılar çıkmakta ve okuyucu istediği sayfaya gidebilmektedir. Böylelikle okuyucuya kitabı kullanan kişi olma yetkisi verilmiş olur.

Kitap tasarımında, tipografinin seçiminde, yerleşiminde ve resimlenmelerin niteliğinde belli eksiklik ve yetersizlikler olsa da, kitabın elektronik ortamda etkileşim özelliği de eklenerek hazırlanmış olması, yazılım ve programlama aşamasında tasarım ve metne bağlılığın gözetilmesi, kitabın ilgili alanda hazırlanmış bir örnek olarak sayılmasını sağlamaktadır.



Görüntü 60: “Göç Destanı” adlı destanın elektronik kitap uygulaması, etkileşimli sayfa görüntüleri.

Konu ile ilgili yapılmış bir diğer örnek ise Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı’nda Sanatta Yeterlik Tezi olarak 2008 yılında kabul edilen “Çocuk Hikâye Kitaplarının E-Kitap Olarak İnternet Ortamında Yapılandırılması ve Billur Köşk İle Elmas Gemi Masalı İçin Uygulama Çalışması” adlı tezdır. Danışmanlığının Prof.Dr. İncilay Yurdakul tarafından yürütüldüğü, Didem Çatal tarafından yazılan bu tezde, Türk halk edebiyatında ilk masal derlemesi sayılan Billur Köşk Masalları’ndan “Billur Köşk ve Elmas Gemi” adlı masal elektronik kitap olarak tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 61).



Görüntü 61: “Billur Köşk ile Elmas Gemi” adlı elektronik masal kitabının ön ve arka kapak görüntüsü.

Kitabın bazı sayfalarında ışıltı, yansıma, parıldama gibi canlandırma etkilerinin kullanıldığı görülmektedir. Görüntü 63'deki elmas geminin bulunduğu sahnede, geminin ışıltılı olması bu etkilere örnek gösterilebilir. Kullanıcı etkileşimli olmayan bu etkilerin, kitabı sıradan olmaktan çıkardığı ve kullanıcının dikkatini çekecek ayrıntılar olarak tasarlandığı söylenebilir.



Görüntü 63: “Billur Köşk ile Elmas Gemi” adlı elektronik masal kitabının iç sayfalarından bir görüntü.

2.1.3.1 Kültürel İmgelerin Yeniden Tasarımına Bir Örnek: Grafik ve Ürün Birlikteliği

Nadire Şule Atılğan, Anadolu-Türk Efsanelerini günümüz modern grafik ve ürün tasarımı anlayışı ve kültürel birikimlerin yeniden ele alınması çerçevesinde üzerinde çalışan ve kurgulayan tasarımcılardandır. Ele aldığı konulardan biri Şahmeran Efsanesi ve diğeri Türk mitolojisindeki Töz temasıdır.

“Töz’ün Oyuncak Hali: XXI. Yüzyılda Oyun ve Oyuncağın Yükselişi” eser manifestosunda amaçlarını;

“A. Kültürel mirasın araştırılması için ilgi ve merak uyandırarak kültürün tanınmasını sağlamak

B. Özgün ulusal bir tasarım hareketini geliştirmek üzere belirgin bir yol açabilmek.

C. Kültürel kavram, nesne ve imgeler için çağın yenilenen estetik değerlerine, tekniklerine uygun, yaratıcı tasarımlar oluşturabilmek” (Atılğan, 2009) olarak belirlemiştir.



Görüntü 64: Tözün Oyuncak Hali, KUZGun resim (solda) ve oyuncak (sağda) (Atılğan, 2009).

“Töz’ün Oyuncak Hali” adlı kişisel sergisini Türk mitolojisinde geçen Töz teması üzerine kurmuştur (bkz. Görüntü 64). Bu kişisel sergi tasarımcının kültürel mirasın çağdaş bakış açısıyla yeniden yorumlanması amacıyla yaptığı çalışmalardandır. Sergideki tasarımlar, Türk mitolojisindeki animizm ve fetişizm temaları (Atılğan, 2009; Çoruhlu, 2006), “bir topluluğu simgeleyen hayvanın sembolize edilmiş heykeli veya ikonu” (Atılğan, 2009; Karakurt, 2011, s. 211) üzerine kurulmuş; üç boyutlu oyuncaklar ve bu oyuncakların grafiklerini içermiştir.

Tasarımcının bir diğer çalışması, Şahmeran efsanesi üzerinedir. Çağımızın imgelemine Şahmeran’ı tanıştırmak üzere; grafik bir anlatım diline dönüştürülen karakter, geleneksel malzeme ve doku duyarlılığını da çağdaşlaştıran ürün yaklaşımıyla yeniden ele alınarak kurgulanmıştır. 2010 yılında gerçekleşen “Şahmeran: Şifa” tasarım sergisi Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi koleksiyonunda izlenebilir. 2006 yılı “Şahmeran; Yeniden Doğuşa Dair... (Yeniden Doğuş I)”, sergisinden parçalar yine Gazi Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Koleksiyonunda izlenebilmektedir (bkz. Görüntü 65).

“Ölümsüzdür, yılanların şahı, ecesi, sultanı Şahmeran; hep yeniden doğar, işte Şahmeranın bilgeliği de olgunluğu da bundandır: çok yaşamış çok görmüş olduğundan. En başından bilir insanoğlunun ihanetini, tutsaktır, insana da, insanın ihanetine de sonsuzca.” (Atılğan, Sergi Broşürü Bilgi Metni, 2006).



Görüntü 65: 1.“Kıskanç”, 2.“Oyun” Atılğan, N. Şule, 2006.
Gazi Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi VIP Salonu, 2015.

Türk mitolojisinin önemli parçalarını ele alan, Atılğan’ın çalışmalarında işlenen ve modern tasarım ve yorum becerisiyle yeniden ele alınan bu tasarımlar, çağdaş tasarım kültürüne katkı sağlama ve yeni nesilde merak uyandırma amacındadır. Aynı zamanda kaybolmaya yüz tutan kültürel değerlerin çağdaş tasarımla buluşmasında grafik dilin kullanımı yanı sıra ürün kalitelerinin, teknik, doku, malzeme ve üç boyutlu ürünün oluşturulmasında da örnek teşkil etmektedir.

3. BÖLÜM

ELEKTRONİK YAYIMCILIK VE ELEKTRONİK KİTAPLAR

3.1 ELEKTRONİK YAYIMCILIK VE GELİŞİMİ

Bilgiye ulaşmada kullanılan iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve yeni medya ortamlarının çoğalması, yazının keşfi ve Gutenberg'in matbaa devriminden sonra insanlık tarihi açısından önemli gelişmeler olarak sayılmaktadır. Endüstri çağından bilgi çağına geçiş, birçok teknolojiyi beraberinde getirmiştir. Bilginin kaydedilmesi, korunması ve yayınlanması geçmişten günümüze birçok şekilde yapılmaktadır. Papirüs, parşömen ve kil tabletlerden edinilen bilgiye basılı yayınların yanı sıra sayısal ortamlarda hazırlanan, hareketli grafiklerden, elektronik yayımlardan, internet ortamından tablet bilgisayar aracılığıyla ulaşılabilme imkânı doğmuştur. Bilginin elektronik ortamda hazırlanması, duyurulması, erişilebilirliğinin uygun donanım ve yazılımlarla sağlanması söz konusu değişim sürecini hızlandırmaktadır. Yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla bilgi, artık sayısal ortamda kolaylıkla düzeltilebilen, eklenebilen, güncellenebilen ve iletilebilen bir özellik kazanmıştır. Bu durumda bilgi toplumu için yeni bilgi üretim biçimleri, kanalları ve paylaşım yolları oluşturmuştur. İnternet, yayıncılık anlamında bilginin iletim hızını arttırmış ve erişimini kolaylaştırmıştır. Bilgisayar teknolojisindeki yenilik ve gelişmeler ise, yayıncılık sektöründe elektronik yayımların çoğalması ve yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Buna bağlı olarak, elektronik yayımların yazılım ve donanım üreticileri oluşmuş ve yeni iş alanları doğmuştur.

Elektronik yayın, teknolojik gelişmelerden etkilenmekte ve ağ ortamında yerini almaya başlamaktadır. Öte yanda, yazın dünyasında yeni elektronik destekli ağ üzerinden ve uygun donanımlarla okunabilen türler ortaya çıkmakta, elektronik kavramı insan hayatında sıklıkla kullanılır bir hal almaya başlamaktadır. Çoklu ortamlar, gelişmiş teknolojik araçlar ve internet bu anlamda söz konusu gelişmeyi etkileyen etmenlerdendir. Bir yandan da, gelişmiş elektronik kitle iletişim araçları üreticileri, yazım alanında da kullanıcıların beklentilerini karşılamak için yeni üretimler önermektedir.

Gün geçtikçe kişilerin okuma ve yazma alışkanlıkları değişmekte, güncel medyayı ve gereksindiği donanımları kullanabilmek ve bilgiye en hızlı ve kısa yoldan erişebilmek için söz konusu teknolojik yenilikleri takip edebilmeleri zorunlu olmaktadır. Ekran

kavramının insanoğlunun hayatına girmesi ile okuma kavramının anlamı genişlemekte, kişinin işitme ve dokunma kavramlarıyla birlikte okuma eylemini gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Bilgi kaynakları, artık geleneksel basılı kaynakların yanı sıra kişinin zamanının büyük bir kısmını ayırdığı elektronik ortamlar olan bilgisayarlarda, tabletlerde okunabilecek şekilde tasarlanmaya başlanmaktadır.

Tarım toplumundan endüstri devrimiyle beraber gelen sanayi toplumuna ve günümüzde ise bilgi toplumuna geçiş, dönemin teknolojik icatlarıyla mümkün olmuştur. Matbaanın icadı, televizyonun ve radyonun bulunması, bilgisayar teknolojisinin kullanılmaya başlanması, internet ağı gibi birçok yeni buluşlar olarak tanımlanabilecek teknolojik adımlar, insanoğlunun hayatını kolaylaştırmakta ve kolaylaştırmaya da devam etmektedir. Teknolojilerin kullanılmasının yanı sıra üretilmesini de gerektiren bu süreç yayıncılık sektörünü de etkilemiştir. Bir metnin/yazının/bilginin hazırlanması, tasarlanması, iletilmesi ve paylaşılması artık daha kolay hale gelmekte, bunun için de yardımcı teknolojilerden yararlanılmaktadır. Bir yandan da elektronik yayıncılık, geleneksel yayıncılığa bir seçenek olarak gelişmektedir. Hızlı tüketim, zamandan tasarruf derken insanoğlu yapacakları eylemleri için “daha kısa yoldan nasıl yapabilirim” sorusuna cevap aramaktadır. Bunun içinde teknoloji ve internetten yararlanılan bir süreç yaşanmaktadır. E-posta, e-dergi, e-alışveriş, e- gazete gibi gündelik yaşamda kullanılan ve gerçekleştirilen birçok eylemin başına elektronik sözcüğünün yerleşmesiyle söz konusu süreç hızla yaşanmaktadır. Bunlara ek olarak kitaplar da elektronik sürümlerinin olmasıyla kendisine kütüphane rafının yanı sıra bir elektronik bilgisayar dosyasında yer bulmaktadır. Bilginin kayıt ortamının çeşitlenmesi olarak adlandırılabilen bu değişim, beraberinde çeşitli olumlu ve olumsuz yönleri de getirmektedir. Dağıtım, üretim, paylaşım ve erişilebilirlik basılı ve elektronik yayımların aralarındaki farkları da oluşturmaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde elektronik yayıncılığın tanımı ve Dünya'daki ve Türkiye'deki gelişimi açıklandıktan sonra, elektronik yayıncılığın basılı yayım arasındaki farklılıkları ele alınmaktadır. Ayrıca elektronik yayıncılığın olumlu ve olumsuz yönleri, elektronik yayım çeşitleri ve elektronik kitaplar, elektronik kitapların gelişimi, üretim ortamları, gereksindiği donanımları -elektronik kitap okuyucuları-, yazılımları ve yayınların türleri bu bölümde detaylı bir şekilde ele alınmaktadır.

3.1.1 Elektronik Yayıncılığın Dünya'daki Gelişimi

Elektronik kitap, Amerika ve İngiltere'de büyük bir pazarın doğmasını sağlamıştır. Elektronik kitabın oluşumunda gereksinim duyduğu yazılım ve donanım bu sektörün ihtiyacını oluşturan ve karşılayan pazarın parçalarıdır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin toplumsal yaşamda sıklıkla kullanılıyor olması, pazarda teknoloji üretimi yapan şirketler arasında rekabetin doğmasına neden olmaktadır. Üretimin artması ise teknoloji kullanımının ve rekabetin artmasıyla doğru orantılıdır denilebilir. Güncel bilgiye erişimi hızlandıran teknolojinin, üretiminin yapıldığı ülkelerde daha fazla kullanılması doğal bir durumdur. Bu nedenle bu alanda gelişebilmek için tüketici olmaktan öte, üretim de yapabilen bir toplum olmak gerekmektedir.

Elektronik kitap, teknolojik gelişmelerin, iletişim teknolojilerinin ve internet ağının kazandığı ivme ile kendine eş değer bir yol çizmektedir. Bilginin iletimi, üretimi, sunumu, dağıtımı ve satışı artık yeni bir biçimde ve ortamda yapılmaktadır (Kazancı, 2010, s. 36). Bu nedendir ki yeni yayın ortamı yayıncılık dünyasında büyük etkiler yaratmakta, yeni donanım ve yazılım gereksinimlerini oluşturmaktadır.

2000'li yıllara kadar Amerika'da *Nuvomedia Inc.* ve *SoftBook Press Inc.* adlı küçük ölçekli firmalar, elektronik kitap yayıncılığına giren şirketler olmuştur. İnternetin yaygınlaşmaya başlamasıyla e-kitap yayıncılığı büyük bir gelişme göstermiş, *Gemstar*'ın 2000 yılında *Nuvomedia* ve *SoftBook*'u satın almasıyla yayıncılık farklı bir boyuta geçmiştir. Microsoft şirketinin *MS Reader* adlı okuyucuyu pazara sürmesi dönemin yayıncılık adına gelişme göstermesinde önemli bir adım olarak görülmektedir. *Amazon*, *Gemstar*, *Microsoft*, *Sony* ve *Adobe* adlı teknoloji firmaları elektronik yayıncılığın gelişmesinde pazarı oluşturan başlıca firma olmuştur (Kazancı, 2010, s. 36-37). Elektronik kitap yayıncılığı, içerisinde birçok yardımcı teknolojileri barındıran bir bileşendir. Her bir parça ayrı bir teknolojik gereksinim ihtiyacı oluşturmaktadır. Okuyucular, elektronik kitabı okuyabilmek için artık farklı donanımlara da ihtiyaç duymaktadır. İletişim teknolojilerinin ve büyük firmaların elektronik kitap okuyabilme de yardımcı ürünler, donanımlar ve yazılımlar geliştirmesi bu durum ile ilişkilendirilebilir.

3.1.2 Elektronik Yayıncılığın Türkiye'deki Gelişimi

Türkiye'deki elektronik yayıncılık, yeni iletişim teknolojileri geliştikçe ilerlemekte ve elektronik yayım türleri çeşitlenmektedir. Bunlardan birisi olan e-dergi, elektronik kitaplarla karşılaştırılacak olursa kullanımının yaygınlığı ve ürünlerin sayıca fazlalığı sebebiyle gün geçtikçe gelişmekte ve okuyucular tarafından tercih edilmektedir. Elektronik kitaplar ise basımı yapılmış bir kitabın elektronik ortama aktarılmasından öteye gidememektedir. Elektronik yayımların sayısal ortama aktarılıp kullanılabilir hale gelmesinde kullanılan teknolojik gereksinimler ve bunların yetersizliği, basımı yapılmış bir kitabın e-kitaba dönüştürülmesini geciktirmektedir. Bu nedenle gereken teknolojik altyapının sağlanması, bilginin geniş kitlelere daha hızlı aktarılmasını kolaylaştıracağı için bu alanda yatırım yapılmasının gerekli olduğu düşünülmektedir.

Elektronik kitaplar, teknolojinin insanoğluna sunduğu kolaylıklardan ve fırsatlardan birisidir. Elektronik kitapların Türkiye'deki gelişim süreci, elektronik kitap satışı yapan yayınevlerinin sayısı, e-kitap donanım ve yazılımlarının üretim, gelişim ve kullanım düzeyleri açısından incelenecek olursa dünyadaki gelişimine göre daha geriden geldiği söylenebilir. Ancak kullanımının giderek arttığı da bir gerçektir. Bu durumu çevrimiçi e-kitap yayımı yapan yayınevlerinin kurulması desteklemektedir.

Ülkemizde ücretsiz e-kitap yayınevi sitelerinin kurulması ile bu durum e-kitap yayıncılığının gelişimine ve elektronik kitap kavramını yaygınlaştırmaya katkıda bulunmaktadır. Söz konusu sitelerden önemli bir tanesi www.exlibrary.com'dur. "**Exlibrary**", 2000 yılında yayımlamak istediği bir şiir kitabını "Elektronik Kitap" kavramıyla oluşturan Ali Rıza Esin tarafından kurulmuş bir sitedir. "Exlibrary" tarafından 10 Ekim 2006 yılında başlatılan ve 13 Nisan 2007 yılında sonuçlandırılan "E-kitap Anket" başlıklı "Ücretli olsa e-kitap okur muydunuz?" sorulu anketine göre, katılımcıların yarısına yakın kısmının "okumam" şeklinde cevap verdiği görülmektedir (<http://www.exlibrary.com/e-kitap/e-kitap-anket-sonuclari/>).

"Soru: Ücretli olsa E-Kitap (Gündemdeki Türkçe kitapları) okur muydunuz?"

1.Cevap 2: Okumam (309 Oy – %49)

2.Cevap 3: Fiyatına bağlı (169 Oy – %27)

3.Cevap 1: Okurum (130 Oy – %20)

4.Cevap 4: Hiç kitap okumam (26 Oy – %4)".

(<http://www.exlibrary.com/e-kitap/e-kitap-anket-sonuclari/>).

Bu duruma göre, ülkemizde elektronik kitabın belirli bir bütçeye göre hazırlandığı farkındalığını okuyuculara kazandırmanın önemli olduğu söylenebilir.

Elektronik kitap yayıncılığı yapan sitelerden bir diğeri ise www.altkitap.net'dir. Ücretsiz e-kitap yayınevi olan “**altKitap**”, arşivinde bulunan kitapları okuyucusuna üç şekilde indirme olanağı tanımaktadır. Bunlar PDF, ePub ve AZW3'dür.

Son zamanlarda T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın web sitelerinde e-kitap sayfasına rastlanmaktadır. Sayfada linkleri oluşturulmuş pdf. biçimli/uzantılı ve sayılı adette e-kitap bulunmaktadır (<http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/ana-sayfa/1-294/20130610.html>). Yeterli olmasa da böyle bir girişimin yapılmış olması, Türkiye'de e-yayıncılığın desteklenmesi adına önemli bir adımdır denilebilir. Bunun dışında internet üzerinden kitap satışı yapan “kitap satışı” siteleri de ara yüzlerine e-kitap butonu eklemişler ve e-kitap satışı yapmaya başlamışlardır. “D&R” (<http://www.dr.com.tr/kategori/EKitap>), “idefix” (<http://www.idefix.com/ekitap/>) bunlardan bazılarıdır.

3.2 ELEKTRONİK YAYIM TÜRLERİ

Kitle iletişim araçlarının çeşitlenmesi, bilgi edinme yollarını geliştirmekte ve okuyucuların farklı ortamlarda ve özel aygıtlarda taşınabilir kaynaklara ulaşabilmesini olağan kılmaktadır. Yayıncılığın elektronik ortama aktarılması, bir başka deyişle e-yayıncılığın okuyucu tarafından kullanılır olması bu alanda farklı ürünleri de ortaya çıkarmaktadır. Bunların en yaygın olanları elektronik dergi, elektronik gazete, elektronik kitap, elektronik posta vb. yayım türleridir. Kütüphane katalogları, elektronik bültenler, elektronik arşivler de kullanıcılara ağ üzerinden erişme imkânı veren yayınlardır.

3.2.1 Elektronik Dergi (e-dergi)

İnternet kullanımının yaygınlığı ve yeni iletişim donanımlarının hızla çoğalması, elektronik yayıncılığın gelişimini hızlandırmış ve dergiler de elektronik yayıncılığın içine girmeye başlamıştır. Elektronik dergiler, başlangıçta basılı dergilerin elektronik kopyası olarak üretilmekteydi. Zaman içerisinde kullanımının yaygınlaşması ve kullanıcı talebinin artması sebebiyle sayılarının arttığı görülmektedir. Elektronik dergiler üç farklı şekilde sıralanırlar. Bunlar, basılı ve elektronik örneği olan dergiler, sadece elektronik olarak yayımlanan dergiler ve sadece elektronik yayımlanan dergilerdir (Yar, 2004, s. 90).

Yayımcılar, dergi okuyucularına internet üzerinden farklı şekilde erişim imkânı tanırırlar. Yıllık ya da aylık abone olmak koşuluyla e-dergilere erişimin sağlanabileceği gibi, ücretsiz elektronik dergiler de çevrimiçi olan okuyucularına hizmet verir.

3.2.2 Elektronik Gazete (e-gazete)

Kitle iletişim araçlarının birçoğunda olduğu gibi gazeteler de internet ve yeni medya donanımlarının yaşadığı yeniliklerden etkilenmiştir. Elektronik dergilerde olduğu gibi kimi gazeteler de çevrimiçi gazeteciliğe geçerek okuyucularına ulaşmaya başlamıştır. Elektronik gazetenin tanımı yapılacak olursa, haber toplama ve taşıma özelliği olan geleneksel gazetenin ağ üzerinden yayımının yapılabildiği ve internet aracılığı ile okuyucusuna ulaşabildiği elektronik sürümüdür denilebilir. Bazı kaynaklarda çevrimiçi veya sanal gazetecilik ifadesi de kullanılmaktadır. İnternetin gazete satışlarında düşüş meydana getirdiği bilinen bir durumdur. İnternet aracılığı ile yayımlanan elektronik gazetelerle bilginin edinilmesi ve yayılmasının yanı sıra bilginin yeniden üretilip yorumlanması da gerçekleşir. Bu da geleneksel gazetenin alternatif ve gelişmiş yeni bir medya aracı yarattığı düşüncesini oluşturmaktadır. E-gazeteler, çoklu ortam kullanımı, etkileşim özelliği, bilgi/veri güncelleme olanağı ve kullanıcının gazeteyi kişiselleştirebilme özelliği ile basılı üründen farklı bir konuma ve işleve sahiptir denilebilir.

3.2.3 Elektronik Kitap (e-kitap)

Elektronik kitaplar hakkında bugüne kadar yapılmış birçok tanım vardır. En genel tanımıyla elektronik kitap, “ekranı bulunan herhangi bir aygıtta ya da özel bir donanımda görüntülenebilen elektronik bir içeriktir”. (Önder, 2013, s. 16). Elektronik kitaplar doğrudan sayısal ortamda hazırlanabildikleri gibi, basılı bir kitabın sayısal ortama aktarılması ile de oluşturulabilmektedir. Türkçede elektronik kitap olarak tanımlanan bu kitap biçiminin İngilizce kullanımı Electronic Book’dur. Türkçede e-kitap (eKitap, ekitap) ve İngilizcede e-book (eBook, ebook) olarak kısaltılmış kullanımları da yaygındır. Ayrıca elektronik ortamda yer alan her metnin elektronik kitap sayılmaması gerekmektedir. Günümüzde basılı kitaplar, tarayıcı aracılığıyla sayısal ortama aktarılarak “elektronikleştirilmiş” kitaba dönüştürülmektedir. Ancak sayısal ortamda hazırlanan, sunulan ve elektronik okuyucu gibi teknolojik donanımlar aracılığıyla ve söz

konusu cihazlara uygun olarak tasarlanmış yazılımlarla okunabilen kitaplara *elektronik kitap* tanımlaması yapmak daha doğru olmaktadır. “Tasarımı tamamlanan kitabın çeşitli yazılımlar aracılığıyla ya da web üzerinden elektronik ortamda yayımlanması”, e-kitabın basılı yayımlardan farkını oluşturmaktadır (Kazancı, 2010, s. 13, 14).

3.2.3.1 Elektronik Kitapların Gelişimi

Elektronik kitapların gelişimine, teknolojik yeniliklerin ve buluşların etki ettiği bilinmektedir. Bu bölümde, teknolojik yenilikler elektronik kitaplarla ilişkilendirerek tarihsel sıralamayla ele alınmaktadır.

Harold Henke'nin 2001 yılında yayımladığı “Electronic Books and Epublishing: A Practical Guide for Authors” başlıklı kitabında, **1945** yılında Vannevar Bush tarafından “Bush’s Memex” adlı bir mikrofilm tabanlı bir cihaz geliştirdiğinden ve bu cihazın elektronik kitabı tanımlayan ilk kaynak ve başlangıç olduğundan söz etmektedir. Bu teknoloji ile kullanıcılar, kitap ve kişisel kayıtlarını / dosyalarını depolayabilmekte ve söz konusu kayıtlara hızlı bir şekilde geri dönüp ulaşabilmektedir (Henke, 2001, s.11). Bu özelliğinden dolayı, söz konusu teknolojinin elektronik kitabın doğuşuna zemin hazırladığı düşünülmektedir (Önder, 2013, s. 34).

1968 yılında “Dynabook” adını verdiği bir cihaz ile Alan Kay, bilgisayar kullanımını özellikle öğrencilere öğretmek ve yaymak istiyordu. Bu nedenle geliştirdiği cihaz, dizüstü bilgisayar özelliğine sahip taşınabilir bir teknolojiydi. Elektronik kitapların da taşınabilir olma özelliğiyle bu cihaz önemli bir yere sahiptir (Önder, 2013, s.34).

Elektronik kitapların başlangıcı sayılan bir proje olan “Project Gutenberg” (www.gutenberg.org), **1971** yılında Michael S. Hart tarafından geliştirilmiştir. Proje, herhangi bir yazılım ihtiyacı bulunmayan sayısal ortama aktarılmış kitaplarla başlamıştır. Amacı ise edebi alanda dünyaca tanınmış eserlere okuyucuların yer ve zaman sınırlaması olmaksızın elektronik ortamda ücretsiz olarak ulaşabilmeleridir. Aynı zamanda bu proje, kitabın elektronik ortamda olmasını sağlamıştır (Önder, 2013, s. 35, 43). Basılı kitapların dijital kopyalarının internet üzerinden ücretsiz indirilebilmesine olanak tanıyan bu proje ile e-kitapların insanlar tarafından bilinirliğinin ve kullanımının artırılması desteklenmiştir. Geçmişte yaşamış bilim adamlarının eserlerine ulaşabilmede dijital bir arşiv niteliği de taşımaktadır.

Öte yandan, **1980**'li yıllarda elde taşınabilir bilgisayar teknolojisi olarak adlandırılan PDA (Personel Digital Asistant)'ın geliştirilmesi elektronik kitap teknolojisi için önemli bir adım olarak sayılmaktadır.

Bu gelişmelerin yanı sıra, **1990**'lı yıllarda elektronik kitap okuyucuları için geliştirilen e-mürekkep (e-ink) teknolojisi önemli bir adım olarak sayılmaktadır. E-mürekkep teknolojisi ile okuyucuların muhtemel göz yorgunluklarına engel olunmakta, gün ışığında rahatlıkla okunabilen basılı kitap kalitesinde bir okuma gerçekleştirilmekte, başka bir ifadeyle geleneksel okuma alışkanlıklarına paralellik sağlanmaktadır. E-mürekkep teknolojisi, 1993 yılında "MIT İleri Teknoloji Enstitüsü"nde (Massachusetts Institute of Technology) araştırmacı Joe Jacobson'un kendi karakterlerini dizen bir kitap yaratma fikrini araştırmaya başlamasıyla geliştirilmiştir." (Önder, 2013, s.36). Böylece, e-mürekkep teknolojisi ile elektronik yayımcılık teknolojisi yeni bir sürece girmiş bulunmaktadır. E-mürekkep teknolojisiyle artık birçok yazılım geliştirilmekte ve piyasadaki rakip ürünlere göre düşük enerjiyle çalışma olanağı tanıyan e-kitap okuyucu cihazlar piyasaya sürülmektedir. "...daha ince, daha hafif, daha fazla belleğe ve daha güçlü pil ömrüne sahip e-mürekkep ve e-kâğıt teknolojisiyle" bilgi ve iletişim teknolojisindeki gelişmeler artmıştır denilebilir (Önder, 2013, s. 44).

1994 yılında elektronik kitap yayın şirketlerinin kurulması ve "pdf" uzantılı kitapların okunmasını sağlayan Adobe Acrobat Reader'ın piyasaya sürülmesi, ücretsiz elektronik kitap sağlayan projelerin geliştirilmesi, e-kitap indirmeye izin veren ilk taşınabilen e-kitap okuyucu cihazların (RocketBook, Softbook Reader) piyasaya sürülmesi ile teknolojik gelişim hızla ilerlemeye devam etmiştir (Önder, 2013, s. 36). *The Fiction Works* adlı ilk elektronik kitap yayıncı şirket kurulmuştur. Şirket sesli kitap ve basılı kitap yayını da yapmaktadır (Kazancı, 2010, s. 21).

2000'li yıllar ise üretimin de tüketimin de çok olduğu bir dönemi kapsamaktadır. Üretim ve tüketim fazlalığı üretici firmalar arasındaki rekabeti arttırmakta, geliştirilen bir yeni teknoloji bile bir önceki yeni teknolojiyi eski sınıfına sokmaktadır. Çeşitli elektronik kitap görüntüleyicileri piyasaya sürülmüş, yazılımlar geliştirilmiş e-kitap satışı yapan yayınevleri kurulmuştur. **2007** yılında Amerikan çevrimiçi kitap satış mağazası olan Amazon tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen elektronik kitap görüntüleyici "Amazon Kindle" ve ardından Apple şirketi tarafından geliştirilen tablet bilgisayar "iPad", e-kitap teknolojisinde hatırı sayılan cihazlar olarak bilinmekte ve kullanılmaktadır.

Günümüzde üretimi ve kullanımı giderek yaygınlaşan elektronik kitaplar, edebiyat alanında önemli kişilerin/sanatçıların kitaplarını e-kitap olarak hazırlatmaları ve satışa sunmalarıyla popülerliğini arttırmıştır. Bu duruma bir örnek 2000 yılında “Riding the Bullet” adlı romanını internet üzerinden yayınlayan Amerikalı hikâye ve roman yazarı Stephen King’dir. Kitabı çok kısa sürede büyük bir satış yaparak, yayıncılık sektörüne e-kitap kapısını açmıştır. Bir diğer örnek ise, Amerikalı yazar ve şair Edgar Allan Poe’nun orijinal adı *The Murders in The Rue Morque* olan *Morgue Sokağı Cinayeti* adlı romanıdır. Bu kitap, basılı yayınının bulunmasının yanı sıra elektronik yayın (ekitap) olarak da satışa sunulan e-kitaplardan biridir.

3.2.3.2 Elektronik Kitapların Çeşitleri / Biçimleri

Elektronik kitaplar, basit, bileşik ve gelişmiş elektronik kitaplar olarak üç grup halinde ele alınabilir. Her bir grup, oluşumu, sunumu, tasarımı ve içeriği anlamında birbirinden farklılık gösterir. Basit oluşumlu elektronik kitaplar, basılı yayının taranmış ve sayısal ortama aktarılmış e-hali olarak tanımlanabilir. Bileşik elektronik kitaplar ise, basılı kitapları görsel yönden esas alan, hali hazırda basılı kitapların elektronik ortama geçişinin bir sonucu da olan bir süreçtir (Landoni ve Gibb, 2000, s. 4). Basılı kitapların temel özelliklerini taşımakta, böylelikle bilgi erişiminin bilinen bir yolla yapılması sağlanmaktadır. Görsel kitap olarak da adlandırılabilen bu kitaplar, okuyucuya basılı yayında olmayan olanakları da sağlayarak basit elektronik kitap grubundan ayrılır. Görsel kitap için tasarıma uygun yazılım sistemine ve kitabın okunmasını sağlayan programa ihtiyaç duyulur (Landoni ve Gibb, 2000, s. 4). Gelişmiş/ileri düzey elektronik kitaplar ise, etkileşim özelliği ile diğerlerinden ayrılır. Ses ve hareketli görüntünün eklenmesi, bağlantı özelliği ile okuyucuya farklı kaynaklara yönlendirebilmesi ve okuyucuyu aktif hale getirmesi gelişmiş elektronik kitapların başlıca özelliklerdendir.

Elektronik kitap biçimleri, kitapların kullanıcılar tarafından erişilebilirlik durumuna göre birbirinden ayrılır. Sınıflandırmalar, konu üzerinde çalışan araştırmacıların uğraşısı olmuş ve aynı dönemlerde yapılan farklı araştırmalar çeşitli sayıda biçimler ortaya çıkarmıştır. Bu araştırmalardan birisi de Donald Hawkins’in de benimsediği dört parçalı olandır. Bunlardan ilki indirilebilir elektronik kitap biçimidir. İnternet aracılığıyla kullanıcının bilgisayarına indirebildiği, tescilli ya da tescilsiz genel kullanıma açık olan kitaplardır (Önder, 2013, s. 28). Bu kitaplar, indirilen bilgisayarda uygun yazılım olduğu sürece okunabilir ve görüntülenebilirler. Adobe Reader söz konusu yazılımlardan

başlıcasıdır. Tescili alınmamış ve yayıncı ya da yazılım firması tarafından erişim engeli konulmamış elektronik kitaplar, web tarayıcısı ile kolaylıkla okunabilir. Elektronik kitap okuyucularına yüklenen elektronik kitaplar ise bu sınıflandırmanın ikincisidir. E-kitap okuyucular, sahip olduğu özel yazılım aracılığı ile uygun dosya biçimindeki e-kitapları görüntüleyebilir ve gelişmiş özellikleri aracılığıyla da kitabın çeşitli özelliklerini çalıştırabilir. Web erişimli elektronik kitaplar ise bir başka e-kitap biçimidir. Bu kitaplar, e-kitap üreticilerinin web sayfaları üzerinden belirli bir ücret karşılığında çevrimiçi veya çevrimdışı okunabilme olanağı ile kopyalabilir, okunabilir ve çıktı alınabilir kitaplardır (Önder, 2013, s. 29). İsteğe bağlı yazdırılabilen (Print on Demand-POD) elektronik kitaplar ise söz konusu sınıflandırmanın sonuncusudur. Kitap içerikleri, yüksek hızlı ve kalitedeki bir yazı ile bir sistemde depolanabilmekte ve isteğe bağlı sınırlı sayıda çoğaltılabilmektedir (Önder, 2013, s. 29).

Böylelikle e-kitabın bir yazılım ve donanım birlikteliği ile okunabildiği bir gerçektir. Yazılımın sunduğu özelliklerle, okuyucuya metinden zevk alarak okuma keyfi yaşatması, görsel varsılığı ile kitap okuyor izlenimi kazandırması ve okuyucuya kitaba müdahale etme yetkinliği vererek etkin bir okuyucu durumuna getirmesi gerektiği kanısına varılabilir.

3.2.3.3 Elektronik Kitap Donanımları

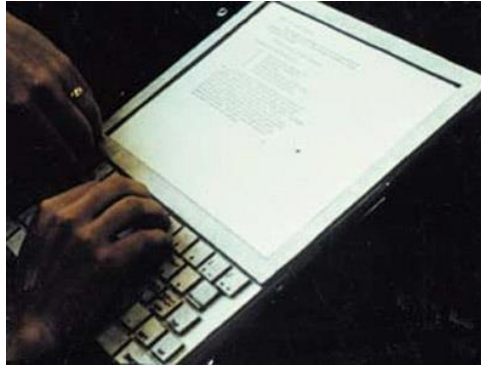
Elektronik kitap okuyucuları, gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerinden etkilenmekte ve üretici firmalar kullanıcıların ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılayabilmek ve rakip firmalardan bir adım öteye çıkabilmek için gelişmiş donanımlı cihazlar üretmektedir. Görüntü teknolojilerindeki gelişmeler, e-mürekkep ve e-kâğıt teknolojisi söz konusu gelişmelerden önemli olanlarıdır. Donanımların teknik özellikleri ve biçimsel değişimleri 1995 yılından günümüze değin üretilen cihazlarda farklılık göstermektedir. Elektronik kitap okuma cihazlarını Ruht Wilson, 2001 yılında yayınladığı “Taşınabilir Elektronik Kitapların Evrimi” (Evolution of Portable Electronic Books) başlıklı elektronik makalesinde üç ana başlık altında toplamıştır. Bunlardan ilki, sadece elektronik kitap için tasarlanmış elektronik kitap okuyucuları (dedicated e-book readers), ikincisi elektronik kitap yazılımıyla kullanılan PDA’lar ²⁷ ve cep bilgisayarları (PDAs and Pocket PCs) ve üçüncüsü de elektronik kitap okumak için tasarlanan, ayrıca cep bilgisayar

²⁷ PDA (Personel Digital Assistant): Resim, hareketli görüntü, ses, müzik ve videoları içeren çoklu model özellikleri sağlayan elektronik yayındır. E-kitap donanımları için önemli bir gelişme olarak bilinmektedir.

olan, PDA'larında tüm özelliklerini taşıyan çok fonksiyonlu elektronik kitap okuyucularıdır (hybrid devices) (<http://www.ariadne.ac.uk/issue29/wilson>).

3.2.3.3.1 Elektronik Kitapların Okuma Cihazları

1968 yılında Alan Kay adlı Amerikalı bir bilgisayar bilimcisi, “Dynabook” adıyla çocuklara yönelik onlara bilgisayar kullanımını öğretmek amacıyla günümüz dizüstü bilgisayarlarına benzeyen Xerox Parc’ın ürettiği ilk kişisel dizüstü bilgisayarlardan olan bir cihaz geliştirmişti (Önder, 2013, s. 34). (bkz. Görüntü 66). Elektronik kitapların gelişimi incelendiğinde bu cihazın önemli bir yeri olduğu söylenebilir. Bu cihazın, öğrencilerin kitaplara erişiminin her yerden sağlanması düşüncesiyle geliştirildiği bilinmektedir (Henke, 2001, s. 11).



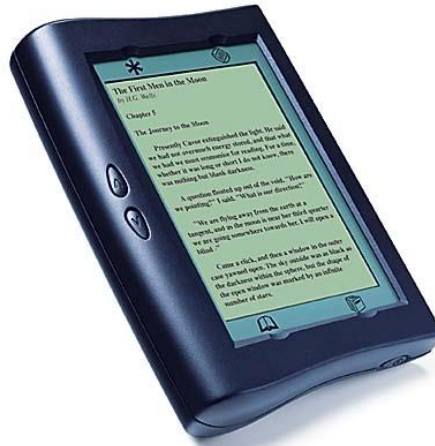
Görüntü 66: Dynabook elektronik kitap okuyucu, (<http://history.computer.com/ModernComputer/Personal/Dynabook.html>).

1990 yılında Japon firması Sony tarafından üretilen “Sony Discman”, 1992 yılında Amerika’da piyasaya sürülmüştür. İlk elektronik kitap okuyucuları arasında sayılan Discman’in birçok farklı modelleri üretilmiş ve bu modellerden ilki Görüntü 67’deki gibidir.



Görüntü 67: “Sony Discman” elektronik kitap okuyucusu, (<http://www.the-digital-reader.com/2010/05/07/blast-from-the-past/#.UbjLR79gM6p>).

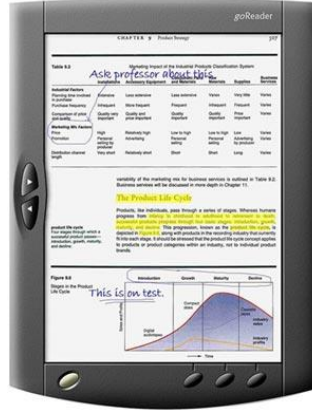
Bir diğer elektronik kitap okuyucusu ise, Nuvomedia tarafından üretimi yapılan “Rocketbook” cihazıdır. Yatay ve dikey okuma imkânı sağlayan bu cihaz, normal kitap boyutundan büyük bir ekrana sahiptir. Sağ ve sol el kullanımı için yuvarlatılmış, tutma kolaylığı sağlamaktadır (bkz. Görüntü 68).



Görüntü 68: Rocketbook (Nuvomedia), elektronik kitap okuma cihazı (<http://www.litkicks.com/FallingOut#.UbjLw79gM6o>).

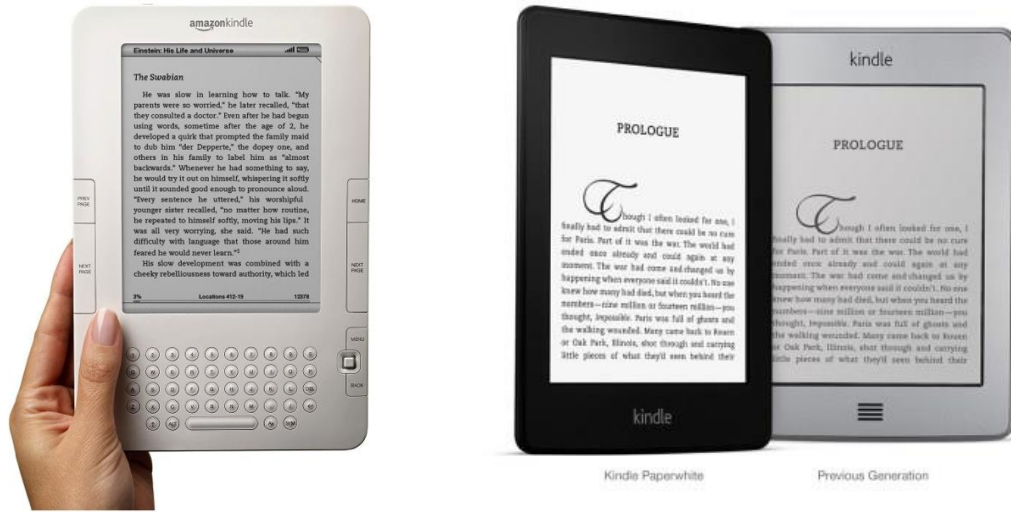
“Softbook” elektronik kitap okuyucusu, Softbook Press tarafından elektronik kitap okuma için geliştirilen birinci dönem e-kitap okuyucuları arasında bir cihazdır (bkz. Görüntü 69). 1999 yılında Mimari ve Tasarım alanında Chicago Edebiyat Müzesi’nin seçtiği en iyi tasarlanmış 100 cihaz arasına giren Softbook Okuyucu, deri kapaklı,

cihazı (bkz. Görüntü 71), 2270 gr ağırlığında, dokunmatik renkli ekranlı ve 800x600 çözünürlüklü ekrana sahiptir. Yazı boyutu ayarlanabilir, büyütülebilir, not alınabilir ve yazdırılabilir özellikleri vardır.



Görüntü 71: “Go Reader” elektronik kitap okuyucu, (http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/6033/Isik_önder_elektronik%20kitap%20olgusu%20ve%20oturkiyede%20durum.pdf).

2007 yılında internet üzerinden e-kitap satışı yapmaya başlayan “Amazon.com” tarafından geliştirilen ve ilk Amerika’da piyasaya sürülen “Amazon Kindle” adlı elektronik kitap okuyucuları (bkz. Görüntü 72), özel geliştirilmiş Linux işletim sistemiyle kullanılmaktadır. Kindle DX, Kindle 2, 2010 yılında çıkan Kindle 3 modelleriyle kablosuz (wireless) internet bağlantı özelliği ve 3G kablosuz ağ desteği ile kullanıcılara kolaylık sağlamakta, internet üzerinden indirilebilir e-kitap satışı yapmalarına imkân tanımaktadır. Ergonomik yapısı ve e-mürekkep teknolojisiyle geliştirilen 16 kademeli gri gölgelemeli e-kâğıt ekranıyla metinler ve resimler daha net ve kaliteli bir görünüm kazanmaktadır (Önder, 2013, s. 65). Klavyesi ile okuyucu not alabilmekte, kitapta kaldığı yeri belirlemek için kitap ayracı ekleyebilmekte ve yazı boyutunu değiştirebilmektedir.



Görüntü 72: Kindle 2 (<http://justinthelibrarian.com/tag/kindle/>) (solda), Kindle touch (Amazon) elektronik kitap okuyucuları, (<http://www.factitup.com/2012/09/11/kindle-paperwhite-ebook-reader-light/>) (sağda).

Apple'ın "iPad" cihazları (bkz. Görüntü 73, 74), elektronik kitap okuyabilme özelliklerine de sahip çok yönlü, ince ve kolaylıkla taşınabilir bir cihaz olarak tasarlanmıştır. Cihazın teknik özellikleri e-kitap okuyuculardan fazladır. "iBooks Author" adı verilen yazılımı ile Apple, yazarlara e-kitap hazırlayabilme olanağı tanımakta ve cihazlarına ağ üzerinden satın alıp indirdikleri e-kitaplara ulaşabilme imkânı tanımaktadır. iOS mobil işletim sistemiyle çalışan iPad cihazları, Apple Store adlı alışveriş mağazası ile iPad uygulamalarını indirebilme olanağı tanımaktadır.



Görüntü 73: Apple iPad mini ve iPad 2 elektronik cihazlar, (<http://www.apple.com/ipad/compare/>).



Görüntü 74: Apple iPad elektronik cihazlar, <http://www.apple.com/tr/ipad-mini/why-ipad-mini/>).

Elektronik kitap okuyucu pazarında, kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayabilmek için birçok üretici firma tarafından yeni gelişmiş donanımlı cihazlar geliştirilmekte/üretilmektedir. Görüntü teknolojisindeki gelişme, ergonomi tasarımı ve teknik özellikleriyle birçok firma bu alanda yeni cihazlar piyasaya sürmektedir. Görüntü 75’de elektronik kitap okuyucularının listesi görülmektedir. Liste, her yıl genişlemekte ve yeni cihazlar üretilerek söz konusu listeye eklenmektedir.

Aluratek Amazon Kindle Paperwhite Amazon Kindle Fire HD Amazon Kindle 2012 (\$69 Kindle) Amazon Kindle DX Amazon Kindle Fire Amazon Kindle 4 Amazon Kindle 3 Apple iPad Barnes and Noble Nook Color Barnes and Noble Nook Touch Barnes and Noble Nook Touch with GlowLight Barnes and Noble Nook Tablet Barnes and Noble Nook HD Tablets Cybook Odyssey Cybook Opus Cybook Orizon Google Nexus 7 Hanvon eReaders Icarus Excel JetBook Color	Kobo Aura HD Kobo Glo Kobo Mini Kobo Touch Kobo Arc Kobo Vox NextBook NextBook Next6 NextBook Next7 NextBook Next8 Onyx Boox i62 Pandigital Nova Pandigital Planet Pandigital SuperNova PocketBook 360+ PocketBook IQ PocketBook 602 PocketBook 301 Other PocketBook eReaders Pyrus Mini Sony PRS-T1 Sony PRS-T2
---	---

Görüntü 75: Elektronik kitap okuyucularının listesi, (<http://www.the-ebook-reader.com>).

3.3.3.4 Elektronik Kitap Yazılımları

Yazılım, “bir bilgisayarda donanıma hayat veren ve bilgi işlemde kullanılan programlar, yordamlar, programlama dilleri ve belgelenmelerin tümü” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2013). Donanım ne olursa olsun, e-kitabın donanım üzerinden okunabilmesi için bir yazılıma ihtiyacı vardır. Elektronik kitap pazarında teknolojik gelişmelere paralel olarak piyasaya sürülen elektronik kitap okuyucuları aynı zamanda yazılım ihtiyacını da oluşturmakta, gün geçtikçe güncel, çok yönlü kullanıma uygun ve daha işlevsel yazılımlar geliştirilmeye devam edilmektedir. Elektronik kitap okuyucu cihazlarla birlikte geliştirilen ve beraberinde yüklü olan yazılımların yanı sıra internet üzerinden satın alınabilen yazılımlar da mevcuttur. Bu yazılımlar; okuyucu cihaza yüklenerek yazılımın sunduğu özelliklere göre e-kitabın söz konusu cihazda kitap okuma hissini uyandırarak okunabilmesi ve çevrilip not alınabilmesi gibi bir takım kolaylıklar sağlamaktadır. Okumayı daha zevkli hale getiren ve gerçek bir kitap okuma hissi yaşatan elektronik kitap yazılımları, okuyuculara bir takım kolaylıklar sağlamaktadır. Bunlar, yazı boyutunu ve karakterini değiştirebilme, sayfa rengini değiştirebilme, ekran parlaklığını azaltma/çoğaltma, not ekleme, okurken kaldığı sayfayı ayırabilmek için kitap ayracı ekleme, metinde kelime arama ve özellikle metinde önemli bulduğu ve vurgulamak istediği cümleleri işaretleyebilme gibi özelliklerin bulunmasıdır. Bu özellikler yazılımlara göre farklılaşabilmekte, azalıp çoğalabilmektedir. Önder’in araştırmasına göre, kullanıcılar tarafından çoğunlukla tercih edilen ve çeşitli donanımlara kolaylıkla uyum sağlayabilen yazılımlar vardır. Bunlar; Glassbook Reader, Adobe Acrobat e-Book Okuyucu, Digital Editions, Microsoft firmasının ürettiği Microsoft Reader ve MobiPocket Okuyucu’dur (Önder, 2013, 74).

Glassbook Reader; Glassbook Inc. Firmasının geliştirdiği PDF ve HTML uzantılı dosyaları okuyabilen bir yazılımdır. Masaüstü, diz üstü ve cep bilgisayarlarını e-kitap okuyucu cihazlarına dönüştürebilmesi önemli bir özelliğidir (Anameriç ve Rukancı, 2003, s. 151). 2001 yılında Adobe şirketi tarafından satın alınmış ve yazılıma metin döndürme, sesli metin gibi yeni özellikler kazandırılmıştır.

Adobe Acrobat eBook Reader; Adobe firmasının satın alıp geliştirdiği Glassbook Reader’dan sonra 2001 yılında piyasaya sürüldüğü yazılımdır. Adobe’un geliştirdiği CoolType özelliği ile yüksek çözünürlükte görüntü sunan Adobe Acrobat e-Book Reader, PDF (Adobe Portable Document Format) belgelerinin okunabilmesi için

tasarlanmış ve yazılıma okuyuculara gerçek kitap okuma hissi verici okumayı zenginleştirici özellikler kazandırılmıştır. Bunlar; kitap ayracı ekleme, sayfayı çevirebilme, sayfayı kaydırarak okuyabilme, sesli metin okuması yapabilme, metni uzaklaştırıp yakınlaştırmak, metni işaretleyebilme, kelime arama ve not alma gibi özelliklerdir.

Adobe Digital Editions; Adobe firması tarafından elektronik kitapları ve diğer elektronik yayımları okumak ve düzenlemek için geliştiren bir yazılımdır. Yazılım, Adobe'un internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Kullanıcılara/okuyuculara sanal kütüphane oluşturma imkânı sağlamak ve kitap raflarındaki kitapları kişisel tercihlere göre sıralama ve gruplandırma olanağı tanımaktadır.

Microsoft Reader; Microsoft firmasının 2000 yılında elektronik kitap okuma yazılımı olarak piyasaya çıkarttığı bir yazılımdır. Microsoft Reader'ın tescil ettiği e-kitap biçimi olan LIT uzantılı elektronik kitaplar, söz konusu yazılımla okunabilmektedir (Önder, 2013, s. 76). Yazılım, windows işletim sistemli masaüstü, dizüstü, tablet ve cep bilgisayarlarına yüklenebilmekte ve kullanıcıya kişiselleştirilmiş kütüphane hazırlayabilmesine izin vermektedir. Yazılım, okuyucuya kitap ayracı ekleme, yazıyı işaretleyebilme, kelime arama, not ekleme ve sesli okuma gibi çeşitli özellikler sunmaktadır.

Mobipocket Reader; Çeşitli e-kitap okuyucuları için (cep, dizüstü, tablet) geliştirilmiş bir yazılımdır. E-kitap, e-dergi, e-gazete gibi elektronik yayınların okunabilmesine olanak tanımakta, okuyucuların geleneksel kitap okuma alışkanlıkları göz önünde tutularak tasarlanmış özellikler taşımaktadır. Yazı boyutunu ve karakterini, arka plan rengini değiştirme, not ekleme, metin içerisinden kelime arama yapabilme, yazı kopyalayabilme ve sayfa ayracı ekleme gibi çeşitli özellikleri bulunmaktadır.

3.2.3.5 Elektronik Kitapların Olumlu Yönleri

Elektronik kitaplar, okuyuculara, yazarlara ve yayınevlerine kullanım, erişim, dağıtım, depolama, basım ve yayım gibi pek çok kolaylıklar sağlamaktadır. Elektronik kitaplarla basılı yayınları karşılaştırmak gerekirse, okuyuculara sunduğu taşıma ve erişim kolaylıkları ilk sıralarda gelmektedir. E-kitaplık ile okuyucular yollarında çok sayıda

kitabı kolaylıkla taşıyabilmekte, sesli okuma özellikleriyle görme engelli kişilere kolaylık sağlamakta, yazılımın sunduğu yazı boyutu, rengi, biçimi değiştirebilme ve ekran aydınlatma ayarlarında değişiklik yapabilme özellikleri ile görme bozukluğu olan/olmayan okuyuculara okuma kolaylığı sağlamakta, sözlük ve kablosuz internet erişim özelliği ile okuma esnasında bilinmeyen sözcüğün anlamını öğrenebilme imkânı sunmaktadır. Bu özelliklerin yanı sıra kolaylıkla taşınabilir olması, metin içerisine not eklenebilmesi, işaretleme yapılabilmesi ve kitap ayracı kullanılabilmesi ile okuyucu e-kitabını bireyselleştirebilmekte, okuma alışkanlıklarını elektronik ortama da aktarabilmektedir. Çoklu ortam öğelerinin de olması ile (ses, müzik, resim, video vb.) kitap izlenebilir bir öge olmaktadır. E-kitapların basım, dağıtım vb. gereksinimleri olmaması sebebiyle yayınevleri için basılı kitaplara göre daha az maliyetli üretilmektedir. Ayrıca yayınevlerinin elektronik kitaplarla daha geniş ve çeşitli müşteri kitlesine ulaştığı da söylenmektedir. Basım hatalarının basılmış kitaplardaki düzeltimi ne kadar zorsa elektronik kitaplardaki hataların düzeltilip güncellemelerin yapılması da o kadar kolay olmaktadır. (Önder, 2013, s. 99-104). Bu durum da yayınevlerini memnun eden bir durum olmaktadır.

Elektronik yayıncılığın yazarlar için de olumlu yönleri bulunmaktadır. Yazarların, basılı kitaplara sahip olabilmeleri için belirli bir tanınırlık düzeyinde olmaları tercih edilirdi. E-yayım ile yazarlar kendilerini daha kolay şartlarda tanıtabilmekte, yayıncıya bağlı olmadan da kitabıyla okuyucuya ulaşabilmektedir. Okuyucuların yazarlarla iletişim kurabilme olanağı da e-yayım ile daha da kolaylaşmaktadır. Bu doğrultuda okuyuculardan alınan eleştirilerle yazarlar kısa sürede kitaplarını güncelleyebilme ve yönlendirebilme şansına sahip olmaktadır. Bu durum da bilginin güncel kalabilmesi için önemlidir.

3.2.3.6 Elektronik Kitapların Olumsuz Yönleri

Elektronik kitaplar, okuyuculara, yayıncılara ve yazarlara birçok kolaylık ve imkân sağlamakta, ancak bunların yanı sıra olumsuz yönleri ve tercih edilmeyen özellikleri de bulunmaktadır. Üretim maliyetinin düşüklüğü, kullanım ve erişiminin kolay olması, saklanabilir ve taşınabilir durumunun olması ve kolay ulaşılabilmesi belli başlı olumlu olarak adlandırılan özellikleridir. Elektronik kitap okuyucu cihazların, teknolojik ilerlemeler ve gelişmeler doğrultusunda güncelliğini kısa sürede yitirmesini olağan kılmaktadır. Böylelikle e-kitapların yeni yazılımlara uygun hale getirilmesi kaçınılmaz

olmaktadır. Öte yandan, elektronik yayıncılığın güvenilirlik sorunu bilinen bir durumdur. Basılı kitaplarla karşılaştırıldığında elektronik kitapların okunabilmeleri belli donanım ve yazılımlara bağlı olarak mümkün olmaktadır. Pili zayıflayan, yazılımının güncelliği biten ve teknik arızası olan bir cihaz ile e-kitap okunamamaktadır. Bu gibi özellikler elektronik kitaplar için her an okunabilme imkânı olmayan bir durum yaratmaktadır. Bir başka olumsuz taraf, elektronik kitap okuyucuların düşme ihtimaline karşı hassas cihazlar olmalarıdır. Belli şartlara duyarlı olan ve dayanıklılığı basılı kitaplara göre daha az olan adı geçen cihazlar, okuyuculara her yerden kolaylıkla taşınıp okunabilme imkânını sağlamasının yanı sıra verileri kaybedebilme ihtimali ile olumsuz bir yön de geliştirmektedir. Basımının uygun maliyetli olduğunun belirtilmesine rağmen elektronik okuyucu cihazların basılı yayımlara göre oldukça pahalı olması ve e-yayımların izinsiz olarak dağıtımının yapılabilmesi elektronik kitapların olumsuz yönleri arasında sayılabilir.

3.3 YENİ MEDYA TASARIMI, ÇOKLU ORTAM VE TASARIM SÜRECİ

İletişim, yeni iletişim donanımları ve teknolojik ilerleme, zaman içerisinde dilimizde kullanılagelen kavramları genişletmekte, aynı şekilde *sürekli eylemler dizisini* meydana getiren iletişim kavramını da sıklıkla kullanılır hale getirmektedir. İletişim bilimciler tarafından etkileşimsel bir eylem olduğu ifade edilen iletişim kavramı, iki deneyim alanının olması koşuluyla söz konusu etkileşim evresini geçirir (Erdoğan, 2002, s. 48-53). Fiziksel ve sembolik/simgesel olan söz konusu deneyim alanlarına giren objelere anlam yüklendiğinde ve yorumlandığında anlamlandırma gerçekleşir. Etkileşim kavramı da karşılıklı yapılan bir eylem olarak ifade bulur. İletişim de, karşılıklı etki olarak iki ya da ikiden fazla kişi arasında olan bir süreci tanımlar. Araçlar ile gerçekleştirilen iletişim, zamanla yalnızca mesaj gönderme teknolojilerinden uzaklaşmış, iletişimin gerçekleştirilebilmesi için yeni teknolojilerin üretilmesini gerekli kılmıştır. Artık insan, iletişimin hem aracı, hem amacı, hem üreticisi, hem taşıyıcısı hem de tüketicisi olmaktadır. İletişim araçlarındaki niteliksel ve niceliksel gelişmeler toplumların gelişmeleriyle birlikte olmaktadır. (Erdoğan, 2002, s. 51). Bu durumda, yeni ortam tasarımları, medya kullanım tasarımı üzerinde yeni uygulamalar yapılmaya başlanmaktadır.

Bilgisayarla kurulan iletişim, yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra hızla gelişmeye başlamış ve teknolojik anlamda dijitalleşme (sayısallaşma) yaşanılır hale gelmiştir.

İnternet teknolojisi ise, iletişim evresinde hızın göstereni durumuna gelmiştir. Bu sayede, bilgiyi ileten durumundan çıkan iletişim teknolojileri, yapısal olarak farklı öğeleri de içine katarak yapısal bir gelişme kat etmektedir.

İletişim ortamlarının gelişerek farklılaşması ve çeşitlenmesi, günümüzde, sıklıkla kullanılır hale gelen bir kavramı ortaya çıkarmıştır. O da *Yeni Medya* tanımının kullanımıdır. Medya, kelime olarak İngilizce *media* kelimesinden türemiştir. Türk Dil Kurumu'na göre ansiklopedik tanımı "iletişim ortamı ve iletişim araçları" olarak yapılmaktadır (TDK, 2011, s. 1643). Kaliforniya Üniversitesi Görsel Sanatlar Bölümü'nde öğretim üyesi olan Rus medya kuramcısı Lev Manovich, 2001 yılında hazırladığı "The Language of New Media" adlı kitabında yeni medya tanımını iletişimin her aşamasında etkili olan bilgisayar tabanlı üretim ile bağdaştırmaktadır. Medyada yaşanan gelişmeler iletişimin kültürel boyutunu tek aşama olarak kapsadığını söyler (2001, s. 19). Aynı zamanda bilgisayar üzerinde dağıtılan/paylaşılan metinlerin (internet siteleri ve elektronik kitapların) basılı olarak dağıtılmadığı sürece yeni medya olarak düşünülebileceğini söyler. Bir diğer örnek, basılı kopyası olmayan ve bir CD-ROM'da bulunan fotoğrafların, görüntülenebilmesi için bir bilgisayara gereksinim duymasını yeni medya örneği içine almasıdır. Günümüzde fotoğraf düzenleme ve paylaşma uygulaması olan ve başlangıçta sadece iOS tabanlı, sonrasında Android platformlu cihazlarda da kullanılabilen *instagram* adlı yazılım uygulaması, bu duruma verilebilecek bir örnek olabilir. Bu uygulama ile artık fotoğrafı çekme, düzenleme ve paylaşma süresi oldukça kısalmıştır.

Martin Lister ve diğerleri de "New Media: a Critical Introduction" adlı kitabında birleştirici bir terim olarak yeni medyayı, çeşitli medya üretiminin, dağıtımının ve kullanımının değişikliklerinin kaydedildiği, metin olarak geleneksel, kültürel ve teknolojik değişiklikleri kapsadığını ifade eder. (2009, s. 13). Lister, aynı zamanda dijital (digital), etkileşim (interactive), sanal (virtual), ağ tabanlı (networked), taklit/temsili/benzetimli (simulated), hipermetinsel (hypertextual) gibi terimleri de yeni medya tanımlamasının içine koyar.

Yeni medya tanımlaması, imgenin ve görsel olan her şeyin sayısallaştırılarak tasarlanması, dijital ortamlarda üretilmesi ve çoklu ortam öğeleriyle bir arada kullanılarak oluşturulmasıdır. Yeni medya sanatları küratörü ve profesörü olan ve alanla ilgili çok sayıda yayını bulunan Christiane Paul'un, "New Media in the White Cube and Beyond" adlı kitabında yer verdiği gibi, yeni medya sanatının tanımı, fiziki ve sanal

alanda birçok tartışmalara konu olmasına rağmen, teknolojik ve kavramsal alanda bir sanat formu olarak sürekli yeniden şekillenip var olan bir sanat olarak ifade etmektedir (2008, s. 3). Sayısallaşma sürecinde, yeni medya bir ortam olarak kullanılır ve süregelen bir sayısal temsil oluşturulmuş olur. Kullanıcı etkileşimi ile sayısal ortama aktarılmış ya da doğrudan sayısal ortamda oluşturulmuş ürünler, çeşitlenebilir, değiştirilebilir ve geliştirilebilir bir biçim kazanmış olur. Bu da postmodern bir dönemde, sanat eserlerinin izleyici etkisiyle dönüştürülmesi ve tamamlanması gibi etkileşimli bir süreci temsil eder. Gerçeklik ile gerçeğin temsili arasındaki farkın temsile ilişkin medya çalışmalarının temel çıkış noktası olduğunu ifade eden Dan Laughey, postmodern medya kültürünü görsel imgelerin heryerdeliğiyle açıklar (2010, s. 95, 97). Birden fazla oluşturucu olması, çoklu ortam araçlarının izleyiciyi harekete geçirme ve etkide bulunma yetisi kazandırması da bu duruma örnek verilebilir. Laughey, yeni medyayı “üreticiler ile tüketiciler arasındaki iletişim olanaklarını arttırmayı başaran yirmi birinci yüzyıl dijital medyası, eski medyanın yerini almıştır” ifadesiyle “eski medya”nın yerini alan bir gelişim olarak tanımlamaktadır. Buna ilaveten yeni medya kavramını, “cep telefonları, dijital kameralar, internet uygulamaları, MP3 çalarlar, dokunmatik radyolar, dijital televizyonlar gibi dijital iletişim araçlarına işaret eden”, dijital bilgisayar teknolojisi ile sıkı bir ilişkisi olduğunu vurgular (2010, s. 157, 158). Manovich de yeninin eskiyi değiştirdiği ile değil, eskinin yeniyi şekillendirmesi ile ilgilenmiştir. Bu aşamada çoklu ortam araçlarından ve elektronik yayıncılıktan söz etmek yerinde olur.

Çoklu ortam araçlarının ve internet erişiminin kullanılabilir olma, etkileşimli bir iletişim sağlıyor olma özellikleri, elektronik yayıncılığı basılı yayıncılıktan bir kaç adım öne çıkarmaktadır. Çoklu ortam araçları ve internet, tasarım teknolojisinde önemli bir yerde durmaktadır. Perkmen’in ifadesiyle, çoklu ortam, materyalin sözcükler ve görsellerin birleşimi olarak sunulma işlemidir (2009, s. 57). Okuyucu, artık ses, görüntü, hareketli grafikler ve video gibi uygulamaları oynatıp durdurabilmekte ve bu birbirinden bağımsız uygulamalara aynı anda etkileşimli olarak ulaşabilmektedir. Etkileşim özelliği ise, kullanıcıya elektronik yayım üzerinde kişisel beğenileri ve tercihlerine göre müdahale etme ya da seçme fırsatının tanınıyor olması olarak tanımlanabilir. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. İncilay Yurdakul, etkileşimli çoklu ortamın ortaya çıkışını, “eski geleneksel tek yönlü iletişim sistemlerine bir eleştiri” olarak ifade etmektedir (2004, s. 98). Söz konusu bu eleştirinin ucunun açık ve yapıcı olduğunu, uzak ufukları işaret edip değişime zorladığını bu esnada da kullanıcılara yeni fırsatlar sunduğunu belirtmektedir.

Etkileşimli çoklu ortam, “sanal ortamda gerçekleşen özel bir iletişim paketi” olarak tanımlandığında, görsel ve işitsel öğelerin belirli bir kavram ve içerikle tasarlanıp hedef kitleye sunulma süreci çoklu ortamı yaratmaktadır (Yurdakul, 2003). Çoklu iletişim dilinin kullanılması ise etkileşimli çoklu ortamda geniş hedef kitleye ulaşmayı mümkün kılmaktadır. Bu durumda internet teknolojisinden söz etmek yerinde olur. Elektronik yayıncılığın bir diğer önemli bileşeni ise internet ağının kullanımınıdır. İnternet, getirdiği yenilik ve kolaylık ile yayıncılık dünyasına önemli bir ivme kazandırmaktadır. İnternet yayıncılığının kullanılmasıyla, hayatımıza yeni kavramlar girmiş, iletişim ortamlarının başına elektronik kelimesi yerleşmiştir. Bunlar, bilginin hazırlanma, iletilme ve sunulma işlemlerini internet kanalıyla ve uygun okuyucu ve yazılımlarla gerçekleştirilmesine olanak tanıyan ve elektronik yayıncılık ürünleri olan e-posta, e-gazete, e-dergi, e-bülten ve e-kitaplardır. Elektronik kitaplar da, internetin yaygın kullanımının başlamasıyla önem kazanmış ve elektronik kitap okuyucu cihazları ile birlikte (dizüstü, tablet, cep telefonu) internet yoluyla da okurlarına farklı iletişim ortamında ulaşmaya başlamıştır. Bu tanımlardan hareketle, bilgi edinmede önemli bir öğrenme aracı olan kitap, çeşitli ortamlarda okunur olmaktadır denilebilir. Bir başka ifadeyle, gelişmiş bilgisayar teknolojisi ile günümüzde öğrenme ve bilgiye ulaşma seçenekleri çoğalmaktadır.

Küreselleşme ile yeni medya ve yeni iletişim teknolojileri süregelen bir gelişim içindedir. Küreselleşmenin etkisi ile bilgiyi üretmeden tüketen bir toplum olmamak için yayıncılıkta rekabet artmıştır. Öte yandan, iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim de, küreselleşmenin etkisiyle bilginin doğruluğundan emin olmayan bir toplumu oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra, ilgili eser sahiplerinin mülkiyet haklarının korunmasına yönelik telif hakları yasaları ve hukuki düzenlemeler de yapılmaktadır. Elektronik kitapların basılı yayınlara göre daha kolay çoğaltılabilir ve paylaşılabılır olmaları ise mevcut düzenlemelerin etkinliğinin olup olamayacağını sorgular niteliktedir.

Yeni medya ortamında üretilen ve paylaşılan bir ürün olan elektronik kitabın oluşturulma ve tasarlanma süreci, elektronik kitaplarda bulunması gereken öğeler başlığı altında ele alınmaktadır. Söz konusu grafik ürünün, çoklu ortam araçları kullanılarak üretilmesi, tasarım yönünden niteliksel olarak değerlendirilmesi bu aşamada yapılmaktadır. Yurdakul’a göre, etkileşimli çoklu ortam ürününü olanaklı kılan teknolojilerin temelinde, “ses ve görüntü verilerinin işlenmesi, görüntü sayısallaştırma ve sıkıştırma, ses sayısallaştırma teknik ve yöntemleri” bulunmaktadır (2003). Tasarım

süreci kapsamında, bu teknik ve yöntemler işlenmektedir. Öncelikle elektronik kitabın boyutu, cihazlara göre uygunluğu, kapak tasarımı, kurumsal kimliği, sayfa tasarımları ve bu bağlamda yazı karakterinin doğru seçimi ve ölçüsü, satır arası boşluğu ve hizalanması gibi doğru kullanımı dikkat edilen ayrıntılardır. Bunların yanı sıra kitapta renk kullanımı, görsel öğelerin (durağan ya da hareketli) tasarlanması ve kullanımı, ses ögesinin görüntüye eklenmesi, etkileşim özelliğinin ve ayrıntılarının tasarlanması ve dolaşım sistemi olan kullanıcı menüsünün oluşturulması tasarım sürecinde ele alınan diğer özelliklerdir.

Çoklu ortam tasarım ürünlerinden biri olan elektronik kitap uygulaması, etkileşimli çoklu ortamda içerik tasarımının önemini de içinde barındırmaktadır. “Sanal ortamda içeriğin özel bir tasarımla sunulması” olarak tanımlanan etkileşimli çoklu ortam, “kullanıcı ya da izleyiciyi, video, animasyon ve grafiklerle etkilerken görüntüler arası geçişler, hareketli butonlar, ekranlar ve uygun müzik, çeşitli ses efektleriyle ve de akıllıca hazırlanmış bir senaryo ile ilgiyi sıcak tutar, hızla hedefine ulaşır.” (Yurdakul, 2004, s. 100). İçeriğin zengin bir tasarımla sunulma işi, çoklu ortam tasarım ilkelerinin izlenmesi ile elde edilir. Çoklu ortam öğrenme kuramı ve tasarım ilkeleri ise, bir sonraki başlık altında yer verilmektedir.

3.3.1 Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı

Öğrenme, her geçen gün gelişen teknoloji ve eğitim materyalleri aracılığıyla biçim ve ortam değiştirmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri, çoklu ortam uygulamalarını etkili ve verimli bir öğrenmenin gerçekleştirilebilmesi için geliştirmekte, teknoloji aracılığıyla öğrenme materyalleri tasarlanmaktadır. Çoklu ortam, İngilizce’de “*multimedia*” kelimesinden türemiş, Türkçe’de “çoklu ortam” ya da “multimedya” olarak kullanılmaktadır. Çoklu ortam kavramının, en genel tanımı “bilgisayarda metin, grafik, ses ve canlandırma öğelerini birleştirerek sunan ortam, multimedya” dır (TDK, 2014). Söz konusu kavramı açıklayıcı birçok tanımlamalar yapılmıştır. Richard E. Mayer’e ²⁸ göre, çoklu ortam “sözcüklerin ve görsellerin sunum materyallerinde kullanılması” anlamına gelmektedir (Mayer, 2001, s. 2). Schwartz ve Beichner ise *Essentials of Educational Technology* adlı kitabında çoklu ortamı “farklı ortam formlarının birlikte

²⁸ Richard E. Mayer: Amerikan Eğitim Psikoloğudur ve Kaliforniya Üniversitesi’nde profesör olarak görev yapmaktadır.

kullanılması” olarak tanımlamıştır. (Aktaran: Kuzu²⁹, 2014, s. 2, 3). Bu tanımlamalardan hareketle, metin, ses, görüntü, hareketli öğeler vb. birden fazla duyuya aynı anda hitap eden öğelerini bir arada kullanılması olarak özetlenebilir.

Öğrenme eyleminin gerçekleşmesi için çeşitli öğelerin bir arada kullanılmasıyla etkin hale getirildiği hakkında eğitim bilimciler birçok çalışma yapmıştır. Öğrenme sürecine insanların duyu organlarının etkisi incelenmiş, öğrenilenlerin büyük bir kısmının görme yoluyla kazanıldığı, ne kadar çok duyu organı öğrenmede yer alıyorsa, öğrenme miktarı da o derece arttığı bilinmektedir (Tezci³⁰, 2011, s. 17). Öğrenmede duyu organlarının işlevi ve hatırlama oranlarının rakamsal ifadesine yer vermek gerekirse, insanlar yapıp söylediklerinin %90’ını, söylediklerinin %70’ini, görüp işittiklerinin %50’sini, gördüklerinin %30’unu, işittiklerinin %20’sini, okuduklarının %10’unu hatırlamaktadır. Aynı zamanda öğrendiklerinin %83’ünü görerek, %11’ini işiterek, %1,5’ini koklayarak, %1,5’ini dokunarak ve %1’ini tadarak hatırlamaktadır (Tezci, 2011, s. 17). Bu nedenle öğretim materyalleri geliştirilirken, daha çok duyu organına hitap edecek öğelerin bir arada kullanılması, etkili öğrenme sürecinin yaşanması için gereklidir.

Öğrenmenin elektronik ortamda yaşanması, e-öğrenme (*e-learning*) kavramını kullanılır hale getirmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin öğretim ortamlarında kullanılır hale gelmesiyle, öğrenme farklı ve çeşitli araçlar ile gerçekleştirilir olmuştur. E-öğrenme kavramı, uzaktan eğitim kavramı içerisinde ele alınabilen, “öğretim etkinliklerinin elektronik ortamlarda yürütülmesi veya bilgi ve becerilerin elektronik teknolojiler aracılığıyla aktarılması” olarak tanımlanabilen bir kavramdır (Gülbahar³¹, 2012, s. 2). Yasemin Gülbahar “E-öğrenme” adlı kitabında e-öğrenme kavramını “bilgi ve iletişim teknolojileri yardımı ve İnternet/İntranet gibi yerel ve geniş alan ağları aracılığı ile zaman ve mekândan bağımsız olarak bilgiye erişimi ve çoklu ortam uygulamaları ile etkileşim sağlanarak, öğretim etkinliklerinin elektronik öğrenme ortamlarında yürütülmesi” olarak tanımlamıştır (2012, s. 4). Elisabeth Rossen ve Darin Hartley’in E-Öğrenmenin Temelleri (Basics of E-learning) adlı kitabında yer verdiği şekilde e-öğrenme, kesin öğrenme amacıyla elektronik teknolojiler aracılığıyla iletilen, sağlanan, aracılık edilen herhangi bir şeyi ifade eder. Süreç, çevrimiçi öğrenme, ağ tabanlı öğrenme ve bilgisayar tabanlı eğitimi içerir. Başka bir tanıma göre, öğrenme amacıyla

²⁹ Doç. Dr. Abdullah Kuzu: Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü öğretim üyesidir.

³⁰ Yrd. Doç. Erdoğan Tezci: Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü öğretim üyesidir.

³¹ Doç. Dr. Yasemin Gülbahar: Ankara Üniversitesi Enformatik Bölümü ve Uzaktan Eğitim Merkezi öğretim üyesidir.

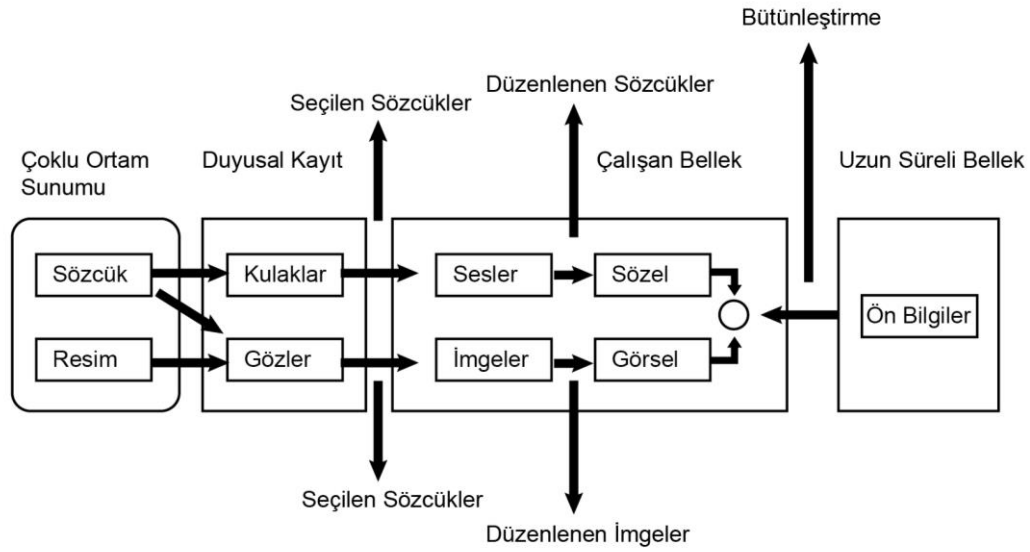
ilgili içerikler taşıyan, öğrenmeye yardımcı olacak uygulama ve örnekler gibi öğretim yöntemlerini kullanan, yöntem ve içerikleri iletirken görüntü ve yazı gibi medya öğelerinin kullanan bir öğrenme biçimi olarak tanımlanmaktadır (Clark ve Mayer, 2003, s. 13).

İnsanların bilgiyi nasıl edininip öğrendikleriyle ilgili kuram geliştirilmiştir. Mayer, Çoklu Ortam Öğrenme Bilişsel Kuramı (Cognitive Theory of Multimedia Learning) geliştirirken, “bilişsel yük, çalışan bellek ve öğretim arasındaki ilişkinin anlamlılığını tespit etmenin öğretimin çoklu ortam formunda yapılmasıyla mümkün olabileceğini” ve “çok ortamlı öğrenmenin çoğunun çalışan bellekte gerçekleştiğini” düşünmüştür (Sezgin, 2009, s. 2) Bilişsel Yük Kuramından (Cognitive Load Theory) kısaca söz etmek gerekirse, John Sweller³², insanların bilişsel sistemi, bilgiyi verimli bir biçimde özümsemek, işlemek ve kullanmak üzere evrimleşmiştir (Aktaran: Akbulut³³, 2014, s. 38). Bilişsel yük, “bir görev yürütülürken öğreneni etkileyen bellek yüküne işaret eden çok boyutlu bir yapı” olarak tanımlanmaktadır (Sezgin, 2009, s. 18). Bilişsel Yük Kuramına göre üç tür bilişsel yük bulunmaktadır. Akbulut, *Bilişsel Yük Kuramı ve Çoklu Ortam Tasarımı* adlı çalışmasında konu üzerinde çalışmalar yapmıştır. İçsel (asıl/kendine özgü bilişsel yük), dışsal (konu dışı bilişsel yük) ve etkili (ilgili) bilişsel yük olarak, öğreneni ve çalışan bellek kapasitesini etkileyen bilişsel yük çeşitleridir (Akbulut, 2014, s. 44). Söz konusu üç bilişsel yükün toplamının çalışan bellek kapasitesini aşmaması gerektiği ve bu nedenle dışsal bilişsel yükün öğrenmeyi engellememesi için gereğinden fazla bilişsel yüklenmenin yaşanmaması için öğretim tasarımında Mayer’in geliştirdiği tasarım ilkelerinin kullanılması gereklidir.

Mayer’in geliştirdiği kuram, temel varsayımlara dayanmaktadır. Bunlar; görsel ve işitsel bilgilerin birbirinden farklı bilgi işleme kanalları tarafından işlendiği *İki Kanal Varsayımı*, bilgi işleme kanallarının bilgi kapasitelerinin sınırlılığını içeren *Sınırlı Kapasite Varsayımı* ve bilgiyi kanallarda işleme süreci olan ve birbiriyle tutarlı bilişsel semboller oluşturmaya yarayan *Etkin Bilişsel Süreç Varsayımı*’dır (Sezgin, 2009, s. 28, 29). Mayer’in geliştirdiği Çoklu Ortam Öğrenme Bilişsel Kuramı model tablosu görüntü 76’da yer verilmektedir.

³² John Sweller: Avustralya’lı eğitim psikoloğu ve Bilişsel Yük Kuramı’nın öncülerindendir.

³³ Doç. Dr. Yavuz Akbulut: Anadolu Üniversitesi Eğitim fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü öğretim üyesidir.



Görüntü 76: Çoklu Ortamla Öğrenmenin Bilişsel Model Görüntüsü (Mayer, 2001, s. 47).

Görüntü 74'e göre, çalışan bellek çoklu ortamla öğrenme modelinin odak noktasıdır. Bilgilerin geçici olarak tutulup, bilinçli olarak manipüle edildiği bölümdür (Kuzu, 2014, s. 4). Çalışan belleğe iletilen sözcük ve resimler kulaklar ve gözler aracılığı ile belleğe iletilmekte, görsel ve işitsel duyular ve uzun süreli bellek ile dönüşüm ve üretim sağlanmaktadır. Öğrenen, bilgi geldiğinde çalışan bellekte sözel kanalla ilgili sözcükleri seçebilir (Mayer, Heiser ve Lonn, 2001, s. 190). Anlamalı öğrenme, kavrama ve hatırlama, çoklu ortam çevresinden ilgili sözcüklerin ve resimlerin seçilmesi, seçilen sözcüklerin ve resimlerin tutarlı bir şekilde düzenlenmesi ve bu şekilde düzenlenen resim ve sözcüklerin ön bilgiler ile bütünleştirilmesi sürecini kapsar (Sezgin, 2009, s. 29).

Çoklu ortamda öğrencia sürecinin gerçekleşmesi, çalışan bellekte oluşan bilişsel yükün uygun bir seviyede tutulması ve işlenmesi amacıyla Mayer, e-öğrenme için öğretim materyallerinin tasarımı ve çoklu ortamda öğrenme kuramı geliştirmiş, çoklu ortamın öğrenmeye etkilerini inceleyerek yol gösterici ilkeler belirlemiştir. Çalışan bellek, çoklu ortamda öğrenmenin gerçekleştiği bir alandır. Bu nedenle gereksiz öğelerle aşırı yüklenmiş bilişsel yükün öğrenmeyi olumsuz etkileyeceği düşünülmüştür. Bu bilgilerden hareketle Mayer, 2001 yılında ilk baskısı, 2009 yılında ikinci baskısı yapılan *Multimedia Learning* (Çoklu Ortam Öğrenim) adlı kitabında ve 2003 yılında Ruth Colvin Clark ile beraber hazırladığı *e-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for*

Consumers and Designers of Multimedia Learning (e-öğrenme ve Öğretim Bilimi: Kullanıcılar ve Tasarımcılar için Kanıtlanmış Çoklu Ortam Öğretim Rehberi) adlı kitabında geliştirdiği çoklu ortam tasarım ilkelerinden yaptığı deneyler uygulama örnekler eşliğinde detaylı bir şekilde yer vermiştir.

3.3.2 Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı Tasarım İlkeleri

Mayer, öğrenmenin bilişsel alt yapısı ve öğrenmeye etkisi üzerinde çalışmış; çalışan bellek ve öğrenme sürecini göz önünde bulundurmuş ve çoklu ortamda öğrenmenin tasarım ilkelerini geliştirmiştir. Mayer, 2001 yılında ilk baskısının, 2009 yılında ikinci baskısı yapılan *Multimedia Learning* adlı kitabında ve 2003 yılında Ruth Colvin Clark ile beraber hazırladığı *e-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (e-öğrenme ve Öğretim Bilimi: Kullanıcılar ve Tasarımcılar için Kanıtlanmış Çoklu Ortam Öğretim Rehberi) adlı kitabında yer verdiği şekilde öğrenmeyi destekleyici ilkelerini aşağıda sıralanmaktadır.

1. Çoklu Ortam İlkesi (Multimedia Principle)
 2. Birliktelik İlkesi (Contiguity Principle)
 - 2.1 Konumsal Yakınlık / Birliktelik İlkesi (Spatial Contiguity Principle)
 - 2.2 Zamansal Yakınlık / Birliktelik İlkesi (Temporal Contiguity Principle)
 3. Tutarlılık (Özlülük - Mantıklılık) İlkesi (Coherence Principle)
 4. Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi (Modality Principle)
 5. Gereksizlik / Aşırılık İlkesi (Redundancy Principle)
 6. Bireysel Farklılıklar İlkesi (Individual Differences Principle)
 7. Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi (The Segmentation Principle)
 8. Sinyal İlkesi (Signaling Principle)
 9. Kişileştirme İlkesi (Individualization Principle)
- (Mayer, 2001), (Kuzu, 2014), (Sezgin, 2009), (Clark ve Mayer, 2003).

ÇOKLU ORTAM İLKELERİ		
Konu İşlemleri Azaltma İlkeleri	Temel Süreçleri Yönetme İlkeleri	Üretici Süreçleri Geliştirme İlkeleri
- Tutarlılık - Dikkat Çekme - Gereksizlik - Konumsal Yakınlık - Zamansal Yakınlık	- Parçalara Bölme - Ön - Alıştırma - Biçim	- Çoklu Ortam - Kişileştirme - Ses - Resim

Görüntü 77: R.E. Mayer'in Çoklu Ortamla Öğrenmede Tasarım İlkeleri (Kuzu, 2014, s. 11).

Bu ilkelerden sırasıyla söz etmek gerekirse,

1. Çoklu Ortam İlkesi (Multimedia Principle)

Çoklu ortam ilkesine göre Mayer, öğrencilerin, yalnızca yazı ögesinin kullanılırsa resim ve yazının bir arada kullanılmasıyla daha iyi bir öğrenme yaşayacağını söyler (Mayer, 2001, s. 63). Çoklu Ortam İlkesi, resim ve yazının birlikte sunulduğu ortamların, yalnızca resimden oluşan öğrenme ortamlarına göre öğrencilerin daha iyi öğrenme gerçekleştirdikleri ilkedir (Kuzu, 2014, s. 16). Mayer, bilişsel kurama ve araştırmalarına göre, e-öğrenme sürecinin içine hem grafik öğeleri hem de metin ögesini yerleştirmektedir. Basılı ya da sözlü metinleri yazı ögesine, çizim, tablo, grafik, harita, fotoğraf, animasyon ve video gibi hareketli grafikleri de görsel öge olan resim kavramının içine yerleştirmektedir (Clark ve Mayer, 2003, s. 54). İçeriğin görsel öge ile desteklenerek sunulduğu tasarımda ve sözel ile görsel öğelerin aynı konuda bütünleştirilmesi ile öğrenmenin daha iyi gerçekleşmektedir. Mayer ve Anderson'un 2001 yılında yaptığı çalışmaya göre, bir bisiklet lastiği pompası lastiğinin nasıl çalıştığını gösteren bir animasyonu izleyen öğrencilere aynı anda konu ile ilgili açıklamalar da yapılmaktadır. Bu öğrencilerin, görsel öğelerden biri olan animasyonu izlemeden yalnızca anlatımı dinleyen öğrencilere oranla %50 başarı gösterdikleri, söz konusu ilkeye uygulamalı gerekçe olarak sunulmaktadır (Clark ve Mayer, 2003, s. 61). Bu nedenle çoklu ortam ilkesi, "kodlamada birden fazla kanalın kullanılmasının daha iyi

bir öğrenme sağladığını açıklayan bilişsel kuram varsayımıyla tutarlılık göstermektedir (Kuzu, 2014, s. 16).

2. Birliktelik İlkesi (Contiguity Principle)

Birliktelik ilkesi, kendi içerisinde konumsal/uzamsal yakınlık ve zamansal yakınlık ilkesi olarak ikiye ayrılmaktadır. Konumsal / Uzamsal Yakınlık / Birliktelik İlkesi (Spatial Contiguity Principle)'ne göre, öğrenme, birbirleriyle ilgili görsel öge ve yazı ögesinin (resim ve metinlerin) sayfada veya ekranda yakın olarak yerleştirildiği durumlarda, uzak olarak konumlandırıldığı durumlara göre daha etkili olacağına işaret eder (Clark ve Mayer, 2003, s. 70). Birbirleri ile ilişkili metin ve resimlerin yakın olarak konumlandırıldığı durumlarda öğrenenler, her iki ögeyi de çalışan bellekte aynı zamanda tutabilecek ve bilişsel kaynakları kullanmak durumunda kalmayacaktır (Mayer, 2001, s. 81), (Kuzu, 2014, s. 14). Öğrenenlere, resimle ilgili açıklayıcı metinlerin farklı bir sayfada yer verildiği ve aynı sayfada verildiği bir deney uygulanmış, aynı sayfada resmin hemen yanında ilgili metinlerin yer aldığı bilgilerin, ayrı sayfada yer alan metinlere kıyasla daha iyi öğrenildiği ve %75 oranında başarılı bulunduğu tespit edilmiştir (Sezgin, 2009, s. 34).

Zamansal Yakınlık / Birliktelik İlkesi (Temporal Contiguity Principle) ise, birbirleriyle ilgili metinlerin ve görsel öğelerin aynı anda sunulduğu ortamlarda, ilgili metin ve görsellerin ardı ardına sunulduğu ortamlara göre daha iyi öğrenildiği durumu kapsar (Mayer, 2001, s. 98). Kuramsal gerekçesi (Theoretical rationale) ise, sözlü anlatım ve görselleri/hareketli görüntülerin birbirleriyle ilişkili bölümlerinin aynı zamanda sunulması ile öğrenenler sözlü anlatım ve görselin zihinsel gösterimini çalışan bellekte aynı zamanda tutabilmekte, görsel ve sözel sunumlar arasında zihinsel bağlantıları daha kolay kurabilmektedir (Kuzu, 2014, s. 14). İkisi arasındaki ilişkiyi kolaylıkla kurabilirler. Örneğin, bisiklet pompasının nasıl çalıştığını dinleyen öğrenci, aynı anda ilgili animasyon çalışmasını da izlerken, daha etkili bir öğrenme süreci yaşar (Sezgin, 2009, s. 34).

3. Tutarlılık (Özlülük - Mantıklılık) İlkesi (Coherence Principle)

Tutarlılık ilkesi, öğretim gerçekleştirilirken konu ile ilgili olmayan materyallerin öğretim tasarımı dışında tutulması, öğrenmenin daha iyi gerçekleştirildiği düşüncesini kapsamaktadır. Tutarlılık ilkesi, konu dışı materyallerin öğrencinin dikkatini dağıtacağı düşüncesiyle geliştirilmiştir (Mayer, 2001, 113), (Kuzu, 2014, s. 11). Mayer'in geliştirdiği

bu ilkenin kuramsal sebebi, gerekli olmayan sözcükler ve seslerin öğrencilerin dikkatini asıl bilgiden harici bilgiye yönlendirir. Bu durum, öğrenciyi konuyu anlamak için gerekli olan bilgiyi gerektiği şekilde kavrama sürecinden uzaklaştırır (Mayer, 2001, s. 113), (Perkmen, 2011, s. 78). Bu nedenle, çoklu ortam materyal tasarımı gerçekleştirilirken, öğrenenin dikkatini dağıtacak konu dışı materyallerin kullanılmaması önerilir.

4. Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi (Modality Principle)

Kanal ilkesine göre, öğretim materyalinde tasarım öğelerinden metin ve animasyonun aynı anda sunulmasının yerine, sözlü anlatımların ve animasyonların birlikte yer alması, öğrenme eylemini daha kalıcı hale getirmektedir. Öğrenciler, ekranda yer alan metin ve animasyondan ziyade sözlü anlatım ve animasyonla daha iyi öğrenirler (Mayer, 2001, s. 134, 184). Bilişsel kuram ve araştırma sonuçlarına dayanarak Clark ve Mayer, her ikisinin de eş zamanlı sunulduğu metin ve animasyonların olduğu yerde, metinlerin yazılı olmasının yerine seslendirilen metinlerin yer verilmesi tavsiye etmektedir (Clark ve Mayer, 2003, s. 86). Görsel ögenin, yazılı metinle anlatılması yerine sesli olarak (seslendirilerek) anlatılmasının, öğrenme sürecinde kişinin bilişsel yükünün azalttığı ve verimli bir öğrenme gerçekleştirdiği söylenmektedir. Bu ilkeye göre, kişinin görsel belleğinde aşırı yüklenme engellenmekte ve görsel kanalda ses ile görüntü birlikte işlenmektedir. Uygulama gerekçesinde Mayer, şimşegin oluşumunun öğretimi ile ilgili bir araştırma yapmış, öğretimin sözlü anlatım ve animasyonla yapıldığı grubun, yazılı metin ve animasyonla yapılan gruba göre daha iyi kavranıp, hatırladığı ve %50 başarı kazandığı görülmüştür (Aktaran: Kuzu, 2014, s. 16).

5. Gereksizlik / Aşırılık İlkesi (Redundancy Principle)

Gereksizlik ilkesine göre, görsel öge (resim) ve seslendirilmiş metinlerin birlikte kullanıldığı tasarımlarla, ses, metin ve görsel ögenin üçünün birlikte kullanıldığı tasarımlara göre daha iyi öğrenme gerçekleşmektedir. Mayer'in Bilişsel Yük Kuramına göre, bilişsel yüke aşırı yüklenmemek adına üç ögenin aynı anda kullanılması tavsiye edilmemektedir. Bu ilkenin kuramsal gerekçesi ise, öğrenenlerin görsel kanala aşırı yükleme yapması ve zihinsel olarak aşırı çaba göstermeleri sebep olmasıdır (Perkmen, 2011, s. 79), (Kuzu, 2014, s. 13). Üç ögenin aynı anda kullanılmamasının nedeni olarak, öğrenenler yazılı metinleri grafiklerle bağdaştırırken yazılı metinlere daha fazla dikkat etmeleridir. Gözleri yazılı metindeyken ekrandaki grafikleri göremeyebilirler (Clark ve Mayer, 2003, s. 100). Bu nedenle görsellerin ve sözlü anlatımın (metinlerin seslendirilmesi) birlikte kullanıldığı durumlarda, görsel, metin ve sözlü anlatımın bir

arada yer aldığı durumlara göre öğrenme eyleminin daha iyi gerçekleştirildiği ifade edilir.

6. Bireysel Farklılıklar İlkesi (Individual Differences Principle)

Bireysel farkındalık ilkesine göre, öğrenme deneyimi, konu hakkında bilgi sahibi olanlarda, az bilgi sahibi olan insanlarda daha fazla olmaktadır. Mayer'e göre "konu hakkında ön bilgi sahibi olanlar önceki bilgilerini kullanarak yalnızca sözcüklerle sunulan sözel bilginin zihinsel modelini çok rahat çıkarabilirler". Konu hakkında bilgi sahibi olmayanlar ise, "zihinsel model oluşturmada güçlük çekerler". (Aktaran: Perkmen, 2011, s. 79). Tasarım etkisi, daha az bilgiye sahip öğrenenlerde daha çok bilgiye sahip öğrenenlerden daha fazladır (Mayer, 2001, s. 161). Uzaysal yetenekleri daha güçlü olan öğrenenler, konu ile ilgili bilgisinin az olduğu gruba tanımlanan bir kavram olmuştur. Bu nedenle görsel imgeleri, zihinsel kapasitelerinde sözcük ve görüntüleri ilişkilendirip anlamlandırabilen, ön bilgileri olmaksızın parçaları bütünleştirebilen bir grup olarak tanımlanırlar. Bireysel farklılıklar ilkesinde de konu hakkında bilgisi az olan öğrenenlerin görsel sunumdan daha fazla yaralandıkları ifade edilmektedir. "İyi tasarlanmış çoklu ortam sunumundan kimler daha fazla yararlanır?" başlığı altında Mayer, bireylerin farklılıklarını çoklu ortam tasarımı bağlamında incelemiştir (Mayer, 2001, s. 163-169).

7. Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi (The Segmentation Principle)

Mayer'in (2001) Bölümlere Ayırma İlkesi, öğrenenlerin ana bilişsel süreçlerini kontrol etmelerine yardımcı olan parçalara bölme olarak da tanımlanan bir öğretim tasarımı yöntemi olarak tanımlanır. Uygulamalı gerekçe olarak sözlü anlatım içeren bir canlandırmanın, sürekli ve tek parça olarak sunulmasının yerine, küçük boyutlu parçalara bölünerek sunulması, öğrenenlerin problem çözme ile ilgili sorularda başarı göstermesini sağlamaktadır (Kuzu, 2014, s. 15). Bir öğretim materyali tek bölümden oluşan seslendirilmiş animasyonlar yerine, kısa bölümlere ayrılmış ve kullanıcılara kontrol sunan sözlü anlatımlı animasyonlar içeriyorsa, öğrenenlerin daha etkili bir öğrenme yaşadıkları, bilgiyi aktarabilen ve kalıcı öğrenme yaşayan duruma geldikleri öne sürülmektedir (Sezgin, 2009, s. 34, 35). Mayer, çoklu ortam tasarımı öğrenme sürecinin nitelikli, verimli ve anlamlı yaşanması için, iletilerin bölümlere ayrılarak sunulmasını ve öğrenenlere kontrol yetkisinin sağlanmasını önermektedir. Kullanıcı kontrolünde bilginin seçilmesi ve erişilmesi, bölümlere ayırma ilkesi bağlamında dikkatle işlenecek bir ayrıntı olmaktadır. Bölümlere ayırma ilkesi,

kullanıcının (öğrenenin), öğrenme sürecini anlamlı bir şekilde tamamlaması için materyalde yer alan sözlü anlatımlı animasyonların kısa bölümlere ayrılmış şekilde tasarlanmasını kapsamaktadır. Böylelikle sunum miktarı ve bilişsel yüke yüklenen bilgi kullanıcı kontrolünde edinilmektedir. Öğrenene söz konusu kontrolün verilmemesi, bilişsel bir yük oluşturmakta, öğrenmeyi zorlaştırmaktadır. Kullanıcı, çok ortamlı bir öğretim materyalinde (tasarımında), istediği bölümden başlayabilmekte, istediği sözcükleri ve resimleri seçebilmekte, istediği zaman seslendirmeyi durdurup başlatabilmektedir. Bu şekilde anlamlı bir öğrenme yaşamakta, bilgiyi aktarma becerisi kazanmakta ve kalıcı bir öğrenme süreci yaşanmaktadır.

8. Sinyal İlkesi (Signaling Principle)

Mayer'in (2001) geliştirdiği sinyal ilkesine göre, bir öğretim materyali (ortamı), içeriği destekleyici bilgilendirici metinler, yardımlar (oklar) ve öğrenenin dikkatini toplamasına yardımcı açıklayıcı işaretler, açıklamalar ve bilgiler içeriyorsa, öğrenenler daha nitelikli, anlamlı ve kalıcı bir öğrenme yaşar ve bilgiyi aktarabilirler (Sezgin, 2009, s. 35).

Mayer'in geliştirdiği konu dışı işlemleri azaltma ilkelerinden dikkat çekme ilkesi, sinyal ilkesi ile eş anlamlıdır. Bu ilkeye göre, önemli sözcük ve resimler vurgulandığında öğrenenler daha iyi öğrenirler (Kuzu, 2014, s. 12). Öğretim, dikkat çeken sinyaller (ses, metin, görsel, ok, renk) ile iletinin anlaşılması kolaylaştırılmakta, metnin kavranmasına yardımcı olmakta ve öğrenenin dikkatinin toplanması ve ilgisinin dinamik kalması sağlanmaktadır.

9. Kişileştirme İlkesi (Individualization Principle)

Kişileştirme ilkesine göre, öğretim materyallerinde yazarın kendilerine hitap ettiği bir dil kullanımının öğrenenlerin öğrenme düzeylerine etki ettiği öne sürülmektedir. Günlük bir dil kullanılan ortamlarda, akademik bir dil kullanılan ortamlara göre daha iyi öğrenme gerçekleştirilir (Kuzu, 2014, s. 17). Konuşma dilinin kullanılması ile ilgili yapılan çalışmada, akademik dil ile anlatılan bilgiyi öğrenenin aktaramadığı ve çoklu ortam uygulamaları ile ilgili yapılan testlerde günlük konuşma dili ile anlatımı daha iyi özümseyip kavradıkları gerekçe olarak gösterilmektedir. Mayer ve Clark'ın 2003 yılında hazırladıkları *E-Learning and the Science of Instruction* adlı kitaplarında resmi ve kişileştirilmiş dil kullanımını eğitsel bir otun örneği ile oranlamakta, kişileştirilmiş dil ile daha iyi bir öğrenme gerçekleştirildiğini ifade etmektedir (Mayer, 2003, s. 136-137).

Mayer'in 2001 yılında çoklu ortamda öğrenmeyi kolaylaştırmak amacıyla geliştirdiği tasarım ilkeleri, nitelikli çoklu ortamla öğrenme deneyiminin yaşanması için izlenmesi gereken bir süreci kapsar. Bu sebeple sözü edilen ilkeler, imge ve sözcük arasındaki bağlantıların kurulabilmesi, imgelerin düzenlenmesi, sözcüklerin çalışan bellekte işlenmesi, görsellerin çalışan bellekte sözcüklerle eşleşmesi, sözlü ve görsel öğelerin bilgi metinleriyle bütünleştirilmesi bağlamında uygulama çalışmasının seyri anlamında önemli bir basamağı oluşturur. Yapılan çalışmalarda, analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme döngüsü, bir öğretim tasarımı gerçekleştirme ve projelendirme kapsamında çoklu ortam projesi hazırlama aşamaları olarak sayılır. Çoklu ortam tasarım ilkeleri de bu anlamda söz konusu döngünün alt yapısını oluşturan bir sürecin önemli bir parçası olduğu söylenebilir.

3.4 ÇOKLU ORTAM UYGULAMA ALANLARI

Çoklu ortam uygulamaları, tasarlandığı ortam ve sunuluş şekilleri ile birbirinden ayrılmaktadır. Web ortamlı çoklu ortam tasarımları da çoklu ortam uygulamalarından iletişim teknolojilerinin sunduğu araçlar, kullanım alanları ve tasarlandıkları ortam açısından farklılık kazanmaktadır. Kullanıcının uygulamaya erişim şekli ve çok sayıda kullanıcıya ulaşma özelliği söz konusu farklılaştırıcı özelliklerinden bazılarıdır. Tarayıcı tabanlı uygulamalar ve mobil cihazların işletim sistemlerine uygun olarak tasarlanmış (iOS ve Android vb.) uygulamalar, çoklu ortam tasarım çalışmalarının uygulama alanlarıdır. Tezin uygulama bölümünde yapılan etkileşimli elektronik kitap, tarayıcı tabanlı bir uygulama çalışmasıdır. İnternet tarayıcısı aracılığı ile görüntülenebilmesi özelliği ile mobil uyumluluğu geliştirilmiş ve mobil aygıtlarda görüntülenebilecek şekilde tasarlanmıştır. Bu başlık altında tarayıcı tabanlı uygulamalar ve iOS ve Android işletim tabanlı uygulamaların özelliklerine yer verilmektedir.

3.4.1 Tarayıcı Tabanlı Uygulamalar

Tarayıcı tabanlı uygulamalar, uygulamalara bir ağ üzerinden erişimin sağlandığı, web istemcilerinin kullandığı bir yazılım uygulamalarıdır. İstemciler (tarayıcılar), kullanıcıların uygulamalara erişmesini ve web sunucuları aracılığı ile kendi standartlarına göre (ölçülerine göre) uygulamanın görüntülenmesini sağlayan programlardır. Tarayıcı olarak tanımlanan bu programlar, cihazların işletim sistemi

özelliklerine göre şekillenebilecek çeşitliliktedir. Bunlar, Mozilla Firefox, Microsoft İnternet Explorer, Safari, Google Chrome, Opera ve Netscape Navigator vb. tarayıcı programlardır. Web sunucuları ise, tarayıcılar tarafından gönderilen istekleri, işleyerek istemcilere tekrar gönderen sistemlerdir. Tarayıcılar, sunuculara HTTP (Hypertext Transfer Protocol) standartlarına göre istek yapar ve aynı şekilde de web sunucuları tarayıcılara HTTP standartlarına göre yanıt verirler. HTML, web istemcileri uluslararası standart dilidir.

Kullanıcıların bir web tabanlı uygulamaya erişebilmesi internet tarayıcıları aracılığı ile yapılmaktadır. Bu nedenle, kullanıcıların bir ağ üzerinden web sunucusu aracılığı ile görüntüleyebildiği uygulamalara tarayıcı tabanlı uygulamalar denilmektedir. Tarayıcı tabanlı uygulamaların kullanımı, internet bağlantısının kullanımının yaygınlaşması ile diğer uygulamalara göre olumlu yönleri bulunması sebebiyle yaygınlaşmıştır. Tarayıcıların içinde görüntü oynatabilen uygulamaların (media player, flash player, java vb.) yüklenmesi ile çoklu ortam tasarımı içerisindeki hareketli görüntüler çalıştırılabilmektedir.

Tez çalışmasının uygulama bölümünde yapılmış etkileşimli elektronik kitap çalışması bir tarayıcı tabanlı uygulama olarak geliştirilmiştir. Farklı işletim sistemli cihazlarda okunabilmesi, güncellenebilir özelliğinin bulunması, internet üzerinden yaygın bir kitleye ulaşabilmesi (erişim kolaylığı) gibi olumlu yönleri, uygulama çalışmasının tarayıcı tabanlı yapılmasını gerekli kılmıştır.

Etkileşimli elektronik kitap çalışmasının, web erişim protokolü (web standartları) olarak tanımlanan ölçülere uyması, tasarımın görüntülenebilmesi açısından gereklidir. Ağ üzerinden iletinin aktarılabilmesi, bilginin taşınması açısından söz konusu standartlar geliştirilmiştir. Çoklu ortam uygulamalarının web ortamına geçiş sürecinden kısaca bahsetmek gerekirse, CD teknolojileri sürecin temelini oluşturmaktadır. Cd'ler ile ses, yazı, görüntü gibi yüksek kapasiteli öğeleri barındıran tasarımlar taşınabilir hale geldi. Böylelikle de çoklu ortam tasarımları yaygınlaşmaya başladı (Çoklar³⁴, 2014, s. 218).

³⁴ Yrd.Doç.Dr. Ahmet Naci Çoklar: Necmettin Erbakan Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü öğretim üyesidir.

Web ortamında çoklu ortam tasarımları, çok sayıda kişiye ulaşabilme özelliği ve herhangi bir programın çalıştırılmasına gereksinim duymadan (exe vb.) ağ üzerinden erişilebilir olması ile kullanıcıya aktarılmaktadır. Web üzerinden iletinin aktarılabilmesi ve bilginin taşınması açısından söz konusu geliştirilen standartlara aşağıda yer verilmektedir.

Öncelikle, çoklu ortam tasarımı uygulamaları, internet tarayıcılarında görüntülenebilecek düşüncesi ile tasarlanmalıdır. The World Wide Web Consortium (W3C), webde uzun vadeli bir büyümeyi sağlamak amacıyla geliştirilen uluslararası bir topluluktur. W3C Standartları olarak bilinen, büyük veri depoları tarafından desteklenen, zengin etkileşimli deneyimler, geliştirici özellikler inşa eden uygulama geliştirmek için Açık Web Platformu (Open Web Platform) olarak tanımlanır (<http://www.w3.org/standards/>). Bu platformun temel bileşenleri HTML5, CSS, SVG, WOFF, XML ve API'ler dâhil olmak üzere birçok teknolojilerdir. W3C standartları güncel ölçüleri www.w3.org internet adresinde detaylı bir şekilde yer almaktadır. Web tabanlı bir içeriğin/tasarımın yaratılmasında kullanılan bir yöntem olan standartlar, tasarımların doğru bir biçimde görüntülenebilmesi ve erişilebilir olması üzerine geliştirilmiştir.

Web tasarım ve uygulamaları HTML, CSS, SVG, cihaz API'leri ve web uygulamaları ve diğer teknolojiler dâhil olmak üzere tasarım geliştirme ve uygulama açısından çeşitli standartlar içermektedir. Tasarımların uluslararası erişiminin sağlanması ve mobil cihazlarda da görüntülenebilmesi için belirlediği ölçüler vardır.

Web uygulama standartları, web tasarımı ve uygulamaları: HTML ve CSS, JavaScript Web API'ler, Grafikler, Ses ve Video, Ulaşılabilirlik, Uluslararasılaşma, Mobil Web, Gizlilik, Web Üzerinde Matematik; Web Mimarisi, Semantic Web, XML Teknolojisi, Web Hizmetleri, Web Aygıtları ve Tarayıcılar ve Yazma Araçları olarak sıralanmaktadır (<http://www.w3.org/standards/>). Çoklu ortam tasarımının, geçerli bir HTML kod dili ile biçimlendirilmesi, sahne tasarımları dışında genel sayfa düzeni için CSS kullanımı, semantik HTML kullanımı (bir tasarımın farklı bölümlerinin tüm internet tarayıcıları için anlamlı olmasının sağlandığı model) ve tüm tarayıcılarda çalışır olması, söz konusu standartların ana çizgilerini oluşturmaktadır. Web üzerinde görüntülenecek tasarımın daha kolay geliştirip bakımın yapılması, tarayıcı uyumluluklarının ayarlanır olması, web üzerinden sayfaların daha hızlı indirilebilir olması, daha fazla erişilebilirliğin sağlanması, daha yüksek arama motoru sıraları oluşturulması, taşınabilir cihazlara uygunluğunun

daha kolay sağlanması, söz konusu standartların kullanılmasını gerekli kılmaktadır (http://www.456bereastreet.com/lab/developing_with_web_standards/tr/#webstandards).

HTML ve CSS; web sayfalarının oluşturulmasında web fontları dâhil stil ve düzeni (taslağı) oluşturmada CSS ve yapı oluşumu için HTML (html ve xhtml) temel teknolojiler kullanılmaktadır. HTML, web tasarımının, web aracılığı ile görüntülenebilen tasarım uygulamalarının gerçekleştirildiği bir yazılım dilidir. Çoklar, HTML üzerinde geliştirilen web ortamında çoklu ortam tasarımı yapılabilecek tasarım yöntemlerini, kod tabanlı (metin) html dili ile statik web sayfası tasarımı, görsel programlar ile tasarım, dinamik web tasarımları (*php*, *asp* gibi diller ile), Web 2.0 tasarımları ve web tasarım platformları olarak sıralamaktadır. Bu süreçte, çoklu ortam tasarımlarında kullanılan ses, görüntü, yazı, video, animasyon gibi bileşenlerin tarayıcılar aracılığı ile gösterilmesi sağlanmaktadır (Çoklar, 2014, s. 221).

Ekran çözünürlükleri (görüntü standardı), kullanılan cihazlara göre değişmektedir. Uluslararası standart maksimum 1920 x 1080px ölçüde olacak şekildedir. Çözünürlük değiştikçe tasarım uygulaması çözünürlüğe göre boyutlanmaktadır. 1024 x 768px çözünürlük de çoğu ekran için kullanılır ölçüdür. Küçültüp büyütüldükçe çözünürlük güncellenip cihaza uyumlu hale gelir.

Web Grafikleri; web uygulamasının kullanıcıya ulaşmak amacıyla bir fikir ve duygunun etkisini arttırıcı görsel temsilleridir. Grafikler, kullanım yerlerine göre, eğlendirme, eğitime, etkileme amacı taşır. Web grafikleri, harita, fotoğraf, tasarım, desen, aile ağaçları, diyagram, mimari ve mühendislik plan, grafik, tipografi ve akış şemaları gibi çeşitlilik gösterir. Görselleri, en iyi temsili PNG (Portable Network Graphics) biçimli görüntülenebilirler. Kayıpsız, taşınabilir ve sıkıştırılmış özellikli bir dosya biçimidir. PNG, web için tasarlanmış bir dosya biçimidir. Bu nedenle çoklu ortam tasarımında görsel öğelerin PNG uzantılı kullanılması gerekir.

Ses ve Video; çoklu ortam tasarım uygulamalarında kullanıcıların deneyimini geliştirici bileşenlerdendir. MP4 video, MP3 ve OGG ses dosya biçimleri olarak kullanılır.

Tarayıcılar ve Yazma Araçları; web uygulamasının evrenselliği, büyüme ve kullanışlılığına bağlıdır. Uygulama çalışmasının kullanışlılığını ve evrenselliğini arttıran

da konuşulan dilin kullanılması, sabit ya da mobil cihazlarda erişiminin gerçekleştirilmesi ile sağlanmaktadır. Dilin kullanılan bir dil olması tercih edilmelidir. Web Hizmetleri; WEB, HTTP, XML, SOAP, WSDL, SPARQL ve diğerleri gibi teknolojilere dayanır. (<http://www.w3.org/standards/agents/>).

Web Aygıtlara Uyumluluk; W3C herhangi bir cihazda, yer sınırlaması olmaksızın web erişimini sağlamak için geliştirdiği teknolojidir. Bu madde, cep telefonları ve diğer mobil cihazlarda tarayıcı tabanlı çoklu ortam tasarım uygulamasının görüntülenebilme uyumluluğunu içerir (<http://www.w3.org/standards/webofdevices/>).

Gelişmiş bir elektronik kitap olarak tasarlanan uygulama çalışması da kod tabanlı (html dili kullanılarak) geliştirilmiş, web ortamının sağladığı olumlu yönler olan zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın bilgiye erişimi kolaylaştıran, güncellenebilir, çok yönlü etkileşim özelliğinin geliştirildiği çoklu ortam tasarım uygulamasıdır.

3.4.2 iOS ve Android İşletim Tabanlı Uygulamalar

Taşınabilir cihazlarda görüntülenebilen uygulamalar, cihazların işletim sistemlerine ve özelliklerine göre şekillenmektedir. iOS ve Android işletim tabanları, tasarımların uygun donanımlarda görüntülenebilen uygulama (application) olarak tamamlanması ve erişilebilmesi için bir kılavuz geliştirmiştir. Bu başlık altında, bir uygulamanın taşınabilir cihazlarda erişiminin sağlanması için hazırlanan yönergeler yer verilmektedir. Bunlar, iOS Kullanıcı Arayüz Yönergeleri (iOS Human Interface Guidelines) ve Android Tasarım Prensipleri (Android Design Principles) olarak ayrılmaktadır. Bu yönergeler işlenirken iki işletim tabanlı uygulamalarda da arayüz geliştirme ilkeleri üzerinde durulmakta, kullanıcı arayüzünün tasarım ile uyumlu içeriği, kullanım kolaylığı, kullanıcı kontrollü tasarım oluşturma ve benzeri kullanıcı deneyimi kapsamında belirleyici yönlendirmelere yer verilmektedir.

3.4.2.1 iOS İşletim Tabanlı Uygulamalarda Arayüz Geliştirme İlkeleri

iOS, Apple firmasının geliştirdiği donanımlar olan iPhone, iPad ve iPod touch'ın mobil işletim sistemi olarak tanımlanabilir. İçerisinde çeşitli özellikler, uygulamalar ve eklenebilir yenilikler içeren güncellenebilir bir platformdur. iOS işletim tabanlı bir

uygulama geliştirilirken arayüz tasarlama sürecinde dikkat edilmesi gereken bazı ilkelere iOS Kullanıcı Arayüz Yönergeleri (iOS Human Interface Guidelines) kaynağından hareketle yer verilmektedir. Bu süreç içerisinde uygulamanın geliştirilmesinde Apple'ın geliştirdiği Xcode ortamı ya da Google Eclipse kullanılır. iOS için tasarım, özgün bir tasarımı temsil eden *farklılık* kavramı, metin süslemelerinden arınmış, okunurluğu ve işlevselliği geliştirilmiş *netlik* kavramı ve kullanıcıların zevklerini ve anlayışlarını yükseltici gerçekçi hareket, canlılık veren ve görsel katman barındıran derinlik kavramları üzerinde şekillenmektedir. iOS Kullanıcı Arayüz Yönergeleri, UI (User Interface) Tasarım Temelleri, Tasarım İlkeleri, iOS Teknolojileri, UI (User Interface) Öğeleri ve İkon ve Görüntü Tasarımı olarak ayrılmaktadır. UI (User Interface) Tasarım Temelleri; iOS Uygulama Anatomisinin Kullanımı (iOS App Anatomy), Uyarlama ve Düzenleme (Plan) (Adaptivity and Layout), Başlatma ve Durdurma (Starting and Stopping), Gezinti (Navigation), Etkileşim ve Geri Bildirim (Interactivity and Feedback), Animasyon (Animation), Marka (Branding), Renk ve Tipografi (Color and Typography), İkonlar ve Grafikler (Icons and Graphics), Terimler ve İfadeler (Terminology and Wording), iOS ile Bütünlük (Integrating with iOS) olarak sıralanır (https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/index.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH66-SW1). Tasarım İlkeleri; estetik bütünlük, tutarlılık, doğrudan müdahale (işleme), geri bildirim, kullanıcı kontrolü; kavramdan ürüne, masaüstünden iOS'a olarak çeşitlenmektedir. Sözü edilen ilkelerden arayüz geliştirme sürecinde dikkat edilmesi gereken maddelere kısaca değinilmektedir.

Estetik Bütünlük (Aesthetic Integrity): Tasarımda estetik bir bütünlük oluşturulmalı, kavram yaratılmalı, uygulamanın görünüşü ve işlevselliği birbiriyle tutarlı bir şekilde tasarlanmalıdır. Uygulamanın kullanıcı üzerinde öncelikle dikkat çekici unsuru tasarımı ve içeriğidir. İçeriği ile tutarlı olarak geliştirilmiş tasarım, hem kullanıcıya ipucu vermekte hem de kullanıcı üzerinde güvenilirliği arttırmaktadır.

Tutarlılık (Consistency): Uygulamanın genelinde bir tutarlılık oluşturulmalıdır. Kullanıcı uygulamayı kullanırken bir sonraki sayfada tasarımın ana hatlarını oluşturan öğelerin nerede olduğunu tahmin edebilmeli ve tasarım tutarlı bir şekilde oluşturulmalıdır. Uygulama kendi içinde tutarlı mı? Sorusu başlığından hareketle tasarımda kullanılan simgelerin her sahnede aynı anlama gelmesi örnek gösterilebilir.

Doğrudan Müdahale (Direct Manipulation): Uygulamaya, kullanıcı doğrudan müdahale edebilmeli, çoklu ortam tasarımının denetimini elinde tutabilmelidir. Nesneleri işlemek, onları hareketlendirmek, konulmalarına ve eylemlerini yönlendirmek bu duruma örnek gösterilebilir. Görüntüyü ya da metni büyütme, etkileşimli nesnelere ayırt edici işaret koymak ve benzeri etkileşim kaynaklı müdahaleler kullanıcıları aktifleştirmektedir.

Geri Bildirim (Feedback): iOS işletim tabanlı çoklu ortam tasarımında kullanıcıların geri bildirimleri (feedback), uygulamanın bir sonraki sürümünde iyileştirmelerin olmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle güncellenebilir elektronik kitap, kullanıcı geribildirimini doğrultusunda genişletilebilen bir uygulama olmaktadır.

Benzetmeler (Metaphors): Sanal nesneler ve eylemler bir uygulamada kullanıldığında, gerçek dünyadaki eylem ve nesneler için bir benzetme olurlar. Bu şekilde kullanıcılar uygulamanın nasıl kullanılacağını kısa sürede kavrarlar. Bu duruma klasör benzetmesi örnek verilebilir. İnsanlar, günlük yaşamda da dosyaları klasörlere koyarlar. Bu şekilde bilgisayarda da dosyaları klasöre koyma fikrini hemen anlamış olurlar. Dokunarak oynatma, tutma-sürükleme-bırakma, nesneleri hareket ettirme ve fotoğraflar ve sayfalar arası geçiş bu duruma örnek gösterilebilir. Gerçek yaşamdaki benzeşimin sanal ortama aktarılması uygulamanın hemen kavranmasına sebep olur (iOS Human Interface Guidelines, <http://tableless.github.io/exemplos/pdf/guidelines-interface-mobiles/MobileHIG.pdf>).

Kullanıcı Kontrolü (User Control): Çoklu ortam uygulamalarında, uygulamaların (applications) yerine kullanıcıların kontrol hareketleri ve başlatabilme güçleri olması (kontrol eylemlerini başlatabilmeleri) gerekmektedir. Kullanıcının uygulamayı denetim altında tutması, uygulamanın kullanıcıyı kontrol etmesi yerine tercih edilmelidir. UI (User Interface)'e göre, en iyi uygulamalar, insanların ihtiyaç duydukları yetenekleri veren ve istenmeyen sonuçları önlemeye yardımcı olurken doğru dengeyi bulmaktır (https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Principles.html#apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH4-SW1). Uygulamanın bir ürüne dönüştürülebilmesi için öncelikle kimin için tasarlanması gerektiği belirlenmelidir. Bu durum, UI 'de kullanıcı olarak düşünüldüğünde tüm özelliklerin listelenmesi durumunu geçerli kılar. Hedef kitlenin özellikleri belirlenir, kişileştirebilme özelliği aktifleştirilir. Uygulamanın tasarım sürecinde hikâyenin

özgünlüğü ve içeriğin zenginliği bu süreçte uygulamanın geliştirilmesinde ilk adımlardır. Kullanıcıya kontrol yetkisinin verilmesi, uygulamanın anlaşılabilirliğinin artırılıp kullanım kolaylığının sağlanması sürecin devamında iOS uygulamasında dikkat edilmesi gereken noktalaradır.

iOS Kullanıcı Arayüz Yönergesinde, uygulamanın görüntüleneceği cihazların ekran çözünürlüklerine göre ikonları ve görsellerin boyutları verilmektedir. 180x180px, 120x120px, 152x152px ve 76x76px tüm uygulamalar için gerekli uygulama ikon ölçüleridir. Ölçüler cihazlara göre değişkenlik gösterir. Uygulamanın dikey ya da yatay olarak tasarlanması da tasarımın görüntülendiği ekran ölçüsünü değiştirmektedir. Tüm uygulamalar için tasarımın ekran ölçüleri, 640x1136px (iPhone 5), 640x960px (iPhone4s), 1536x2048px (dikey- iPad, iPad mini @2x), 2048x1536px (yatay - iPad, iPad mini @2x), 468x1024 (dikey – iPad 2, iPad mini @1x), 1024x768 (yatay – iPad 2, iPad mini @1x) olarak değişmektedir. Uygulamanın satış deposunda ise uygulama ikonu 1024x1024px olarak belirlenmiştir.

Tarayıcı tabanlı elektronik kitap tasarımı, bir iOS işletim tabanlı bir uygulamaya dönüştürülebilmesi için uygulama Xcode ile tekrar derlenmelidir. Elektronik kitabın, iOS işletim tabanlı cihazların internet tarayıcılarında görüntülenebilmesi için mobil uyumluluğu geliştirilmiştir. Ekran çözünürlük farklılığı gözetilerek, tasarımda görüntü kaybı yaşanmaması ve etkileşimli öğelerin çalışır olması adına cihazların özelliklerine göre tasarım geliştirilmiştir.

(https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/index.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556).

Ruth Wilson ve Monica Landoni “Evaluating the Usability of Portable Electronic Books” (Taşınabilir Elektronik Kitapların Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi) adlı makalesinde taşınabilir elektronik kitapların kullanıcıların kontrol yetkisini ve okuma deneyimini donanım teknolojisi ile karşılaştırılarak değerlendirmektedir. Elektronik kitapların oluşturulma sürecinde kullanıcıların kontrol yetkisi ve kullanım kolaylığına yer verilmektedir.

3.4.2.2 Android İşletim Tabanlı Uygulamalarda Arayüz Geliştirme İlkeleri

Android, açık kaynak kodlu, linux tabanlı, mobil cihazların üzerinde çalışması için geliştirilmiş bir yazılım dili, işletim sistemidir (Uslu, 2014, s.1). Google, Android Inc. 2005 yılında satın almasıyla açık kaynak kodlu işletim sistemi olarak geliştirilmiştir. Android işletim tabanlı bir uygulama geliştirilirken öncelikle Android tabanlı cihazların ekran çözünürlükleri ve büyüklükleri incelenir. Android işletim tabanlı cihazlar, çeşitli üretici firmalar tarafından üretildiği için iOS gibi standart bir yapısı yoktur. Cihaz çeşitliliği ise iOS'a göre fazladır. Android tabanlı bir uygulamanın geliştirilmesinde Google Eclipse kullanılır. Android Tasarım İlkeleri (Prensipleri) (Android Design Principles), kullanıcıların çıkarlarını korumak amacıyla Android Kullanıcı Deneyimi Takımı tarafından geliştirilmiştir (<https://developer.android.com/design/get-started/principles.html>). Tasarımcılar ve uygulama geliştiriciler için farklı cihaz türlerine uyarlanabilen bu ilkeler, tasarımcıların uygulamalarına uyarlamaları gereken bir yol haritası olarak sunulmaktadır. Söz konusu ilkelerden kısaca söz etmek gerekirse;

Tasarımının etkileyiciliği (enchant me), hayatı kolaylaştırıcılığı (simplify my life), şaşırtıcılığı (make me amazing) başlıkları altında sıralanmaktadır. Uygulamanın Android işletim tabanlı cihazlarda görüntülenebilmesi için öncelikle cihaza uygun ekran çözünürlükleri göz önünde tutularak tasarlanması gerekmektedir. Arayüz (layout) olarak adlandırılan kullanıcıların uygulamanın ekranda gördükleri görsel öge, cihazlara göre uyumlu hale getirilmelidir. Cihazların, 1280x800 (149PPI), 1280x720 (306 PPI), 480x800 (218PPI) olarak değişen ekran ölçüleri ve çözünürlükleri vardır. Uygulamanın, bu ölçülere göre tasarlanması gerekir. Android uygulamalarının en belirgin özellikleri, Android Tasarım İlkeleri'nde yer verildiği gibi eylem çubuklarının / menü (bar), yönlendirme panelinin (navigasyon) ve içerik menüsünün bulunuyor olmasıdır. Uygulamanın kontrol ve komut merkezi olan menü, uygulamanın dolaşım / yönlendirme aracı olan yönlendirme paneli ve içeriğin sıralandığı liste olan içindekiler menüsü bir Android uygulamasında yer verilmesi gereken özellikler olarak Android Tasarım İlkeleri Kılavuzunda belirtilmektedir.

Android işletim sisteminin misyonlarından birisi de bilginin uluslararası düzeyde erişiminin kolaylaştırmak, organize etmek ve evrensel düzeyde erişilebilir ve kullanılabilir yapmak olarak ifade edilmektedir. Uygulamanın erişilebilirlik özelliğinin etkili bir şekilde kullanılabilmesini, kullanıcılara sezgisel bir gezinim ipuçlarını

barındırması, dokunarak boyutlarını değiştirebilme denetiminin sağlanması, kullanıcı arayüzünü anlamlı olarak tanımlama, zaman kullanımında alternatif kazanımları sağlama ve benzeri özellikleri desteklemektedir
(<https://developer.android.com/design/get-started/principles.html>).

Elektronik kitap arayüz geliştirme sürecinde izlenen tasarım süreci ilkeleri, gerek iOS gerek Android işletim tabanlı uygulamalarda göz önünde tutulması gereken özelliklerdir. Tasarımı gerçekleştirilen uygulama çalışmaları, görüntülenecek cihazlara uygun olarak biçimlendirilmesi gerekmektedir. Uygulama, tasarım ilkeleri gereğince görsel tasarım öğelerinin düzenlenmesiyle gerçekleştirilen çalışmalardır. Bu nedenle cihazlara (donanımlara) uyumluluk, tamamlanan tüm uygulamalar için geçerli olmaktadır.

3.5 ELEKTRONİK KİTAP OLUŞTURMA SÜREÇLERİ

Elektronik kitapların oluşumu ve yayını belirli bir süreç dâhilinde çeşitli aşamalardan geçmektedir. Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı Tasarım İlkeleri bir elektronik kitap tasarımında başlıca izlenmesi gereken yöntem olarak kabul edilmektedir. Elektronik kitap tasarımı, hangi platformda görüntülenecek olursa olsun, tasarım aşamasında Mayer'in öne sürdüğü çoklu ortam tasarım ilkeleri, kullanıcının etkili ve nitelikli bir öğrenme süreci geçirmesi için dikkatle izlenmesi gereken bir süreci ifade eder. Nitelikli bir elektronik kitap tasarımda olması gereken özellikler, çeşitli başlıklar altında hem eğitim bilimciler, hem de tasarımcılar tarafından değerlendirilmiştir. Bu konuda, Ruth Wilson ve Monica Landoni araştırmalar yapmış, 2003 yılında "Taşınabilir Elektronik Kitapların Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi" (Evaluating the Usability of Portable Electronic Books) başlıklı araştırma makalesini, 2002 yılında Ruth Wilson ve Monica Landoni tarafından EBONI (Electronic Books ON-screen Interface / Electronic Textbook Design Guidelines) adıyla "Elektronik Ders Kitaplarının Tasarım İlkeleri" adı altında bir kılavuz kitap yayınlanmıştır (Wilson ve Landoni, 2002), (Wilson ve Landoni, 2003, s. 564). Bu kaynak, elektronik kitap tasarımında olması gereken özellikleri içermektedir. Tasarım ilkelerinden öte, adı geçen kaynak materyal ile bir elektronik kitapta bulunması gereken öğeler ve özelliklerinin nasıl olması gerektiği belirtilmiştir. Kitapta Wilson ve Landoni'nin ele aldığı ilkelere "Elektronik Kitapta Bulunması Gereken Öğeler" başlığı altında maddeler halinde yer verilmektedir.

3.5.1 Elektronik Kitaplarda Bulunması Gereken Öğeler

“Elektronik Kitapların Tasarım İlkeleri” kılavuz kitabında elektronik kitap oluşturma süreci incelenmekte, nitelikli bir elektronik kitapta bulunması gereken öğeler ilkeler tanımlamasıyla ayrıntılandırılmaktadır. Söz konusu ilkeleri kısaca ele almak gerekirse;

Kitap Kapağı: Okuyucuya kitabın içeriği hakkında bilgi veren ve okuma hissi uyandıran kapak tasarımında kitabın ve yazarın adı yer almalı, okuyucunun ekranına tam olarak sığmalı ve içindekiler sayfasına linkle bağlantı kurulmalıdır.

İçindekiler: Kitabın içindeki başlıklarını içerdiği bir liste oluşturulmalı, başlıkların içeriğine uygunluğu tercih edilmeli ve her başlığın kitap içerisinde yer alan ilgili bölümüne bağlantısı sağlanmalıdır/kurulmalıdır.

Dizin: Alfabetik bir dizinin oluşturulması ve kitapta adı geçen yere bağlantı kurulması gerekir.

Arama Aracı: Kitapta içindekiler ve dizinin yanı sıra bir arama aracı da oluşturulmalı, basit ya da gelişmiş arama seçeneği bulunmalıdır.

Başlı Başına Bir Kitap Olma: Kitap içerisinde geçen metin dışında dış kaynaklara bağlantı verilmesi okuyucunun kitaptan uzaklaşmasına neden olur. Bu sebeple bu özellik sıklıkla kullanılmamalıdır. Ancak Kaynakça veya Biyografi gibi bölümlerden dış kaynaklara bağlantı veriliyorsa, bu bağlantı okuyucuyu bilgilendirerek yapılmalıdır.

Dolaşımı geliştirmek ve atıfı kolaylaştırmak için köprü (*hypertext*) kullanımı: Kitapta açık ve anlaşılır yönlendirme / dolaşım sistemi sağlanmalı, ana metinden ayrı kaynaklar bulunmalı, sayfalar arası geçiş bağlantıları oluşturulmalıdır. Uzun metinlere yer verilmemelidir.

Tasarımda tipografinin dikkatlice kullanımı: Sayfa tasarımının ve metin kullanımının dikkatlice yapılmasını içerir. Kitap sayfasının kenar boşlukları (marjları), okunabilirliği arttırması açısından uygun yükseklikte ayarlanmalı ve sayfa kenar boşlukları bırakılmalıdır. Metin uzunlukları 10 ile 15 satırı geçmemelidir. Sola yaslanmış metinler kullanılmalı ve kitap genelinde yazı biçimi tutarlı olmalıdır.

Kısa sayfalar kullanımı: Sayfalar arası geçiş bağlantılarını içeren ve gerçek kâğıt sayfalarına benzer ölçülerde hazırlanan sayfalar kullanılmalıdır. Kaydırma çubuğu (scrolling tool) ile okunabilen uzun metinler tercih edilmemelidir.

İçerik ipuçlarının sağlanması: Her bir sayfaya içeriği (özet, anahtar kelimeler veya içindekiler tablosu) yansıtan bilgiler eklenmelidir. Her sayfanın başında da içerik özeti bulunmalıdır.

Yönlendirme ipuçlarının sağlanması: Kitap içinde okuyucunun yerinin gösterilmesi sağlanmalıdır. Bu göstergeler doğru ve görünür olmalıdır.

Okunur yazı biçiminin seçilmesi: Kitabı uzun bir süre okumak için, okuması kolay ve uygun büyüklükte bir yazı karakteri kullanılmalıdır. Okuyucuların kitabın yazı karakterini ve büyüklüğünün değiştirebilmesi sağlanabilmelidir. Arka plandan bir renk kullanımı uygun olup, italik yazı biçiminden kaçınılmalıdır.

Tutarlı bir tarz ve uyum oluşturabilmede renk kullanımı: Kitap genelinde aynı dili yakalamak için çok fazla renk kullanımından kaçınılmalı ve benzer renklerin kullanımı tercih edilmelidir. Başlıklarda ve vurgulanması istenen yerlerde renk değişikliği yapılabilir. Zeminde saf beyaz renk kullanmak okuyucunun göz yorgunluğuna sebep olduğu için tercih edilmemelidir.

Metnin kısa parçalar halinde yazılması: Kitapta kullanılan paragraflar kısa tutulmalı ve anlamlı alt başlıklar kullanılmalıdır. Gerek görüldüğünde başlıklar renklendirilmeli, metin dışında da görsel öğelere yer verilmelidir.

Metin olmayan öğelerin dikkatle kullanılması: Metinler görsel öğelerle (resim, şekil, formül vb.) desteklenmeli ve kullanılan öğeler yüksek kalitede yerleştirilmelidir. Bu öğelerin ayrıntılı görüntülenebilmesi için büyütme özelliği geliştirilmelidir.

Okuyucuları etkin/aktif hale getirmek için çoklu ortam ve etkileşimli öğelerin kullanılması: Metni tamamlamak için etkileşimli öğeler kullanılmalıdır. Söz konusu etkileşimli öğelerle metinsel bilgiler aktarılmalıdır.

İşaretleme, vurgulama özelliklerinin sağlanması: Kullanımı kolay ve anlaşılır işaretleme, belirleme ve vurgulama özellikleri tasarlanmalı, güçlü, gelişmiş ve işlevselliği göz önünde bulundurulmalıdır.

Kişiselleştirmenin etkinleştirilmesi: Okuyucunun kitap üzerinde değiştirebildiği kişisel seçeneklerini kaydedebilmesi mümkün olmalıdır. Kişisel özellikleri uygulamak, değiştirmek ve kullanmak kolay anlaşılır şekilde tasarlanmalıdır.

Yüksek kalitedeki ekran teknolojisinin sağlanması: Ekran teknolojisinin yüksek çözünürlüklü olmasını ve arka ışıklandırmanın sağlanmasını kapsar.

Okunabilirliğine karşı taşınabilirlik ve hafiflik dengesinin sağlanması: E-kitap donanımlarını hafif olması ve ekran büyüklüğünün metni tamamıyla kapsamaması gerekir.

Kullanışlı araçların / donanımların tasarlanması: Cihazların okuyucu tarafından tek elle rahatlıkla taşınabilmesi ve kalem kullanma ihtiyacını en alt seviyede tutması gerekir.

Sayfa döndürme için buton kullanılması: Basit arama düğmeleri ve sayfa çevirme işaretleri kullanılmalıdır. Buton büyüklükleri kolaylıkla görünebilir olmalıdır.

Sağlam cihazlar: Sert kapakları ve koruyucu kenarları ile dayanıklılığı artırılan cihazlar kullanılmalıdır. (Wilson ve Landoni, 2002, s. 7- 49) ve (Hatipoğlu, 2011, s. 35-37).

EBONI Elektronik Kitap Tasarım İlkelerinden hareketle tasarım değerlendirme aşamaları geliştirilmekte, bir elektronik kitap tasarımında olması gereken tasarım öğelerinin tasarım ilkeleri ışığında tanımlamalarına tasarım değerlendirme aşamaları başlığı altında yer verilmektedir.

3.5.2 Tasarım Değerlendirme Yöntemi / Aşamaları

Elektronik kitap tasarımı, bir ekip çalışması gerektiren kapsamlı projelerde/uygulamalarda olduğu gibi belirli bir tasarım sürecinden geçmesi gereken bir uygulama çalışmasıdır. Konunun belirlenmesi, senaryonun yazılması, hedef kitlenin ve buna uygun temanın seçilmesi, metin ve resimleme dilinin geliştirilmesi ve elektronik ortama aktarılma sürecinde yazılım desteğinin sağlanması bu sürecin belirli

aşamalarındandır. Basılı bir kitabın, kitap raflarına dizilmeden önceki süre içerisinde belirli kişilerle ve şirketlerle işbirliğinin sağlandığı bilinen bir durumdur. Yazar, resimleyen, editör, kapak ve sayfa tasarımını yapan ve baskıya hazırlayan grafik tasarımcı, kitabı yayımlayan yayınevi ve baskıyı gerçekleştiren matbaa bu oluşumun parçalarıdır. Elektronik ortamda yayımlanacak bir kitap için de bu süreç benzer şekilde gelişir. Ek olarak kitabın sayısal ortamda gösterimini sağlayan kodları, uygun programlarda hazırlayan yazılımcılar önemli bir rol oynar. Bu bölümde bir e-kitabın baştan sona bir ürün haline getirilme sürecinde etkin olan önemli konu başlıkları belirlenmiş ve bunlar görsel tasarım ve görsel öğeler, resimleme ve yazı, yazılım, etkileşim ve uygulama başlıkları altında açıklanmaya çalışılmıştır.

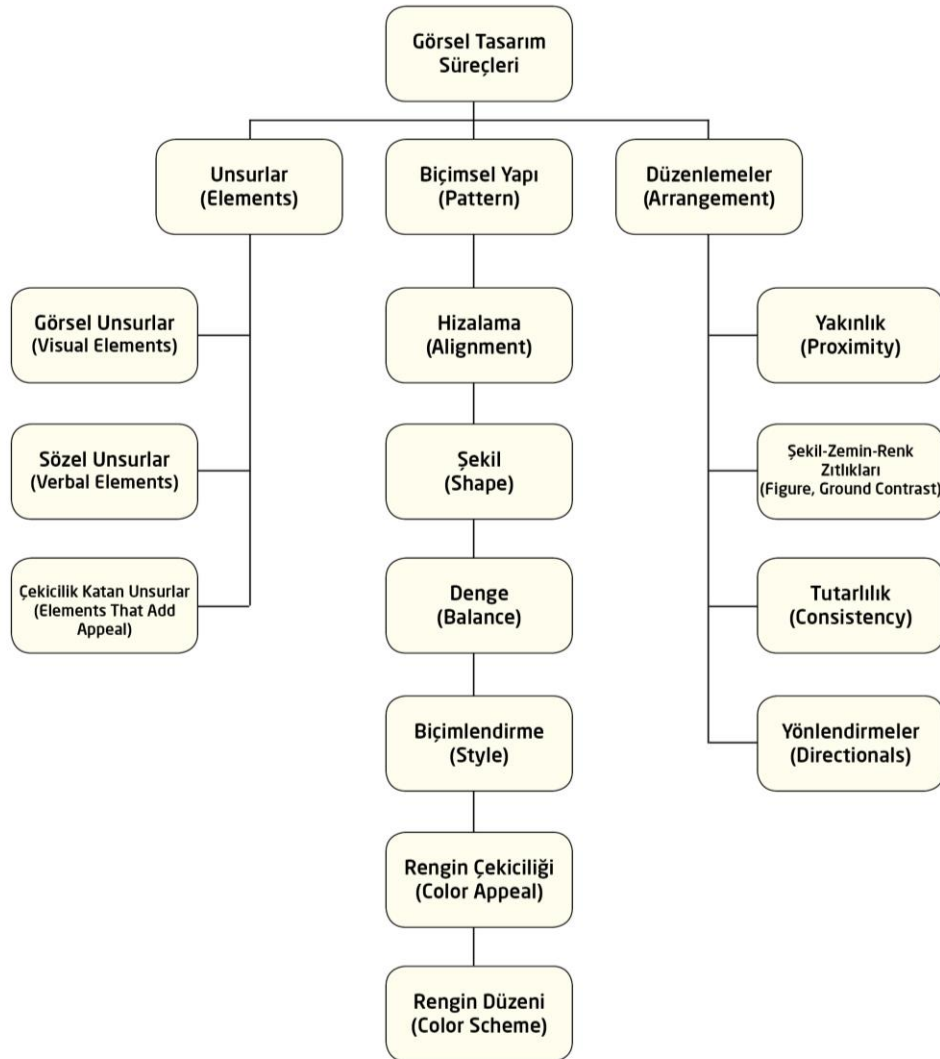
3.5.2.1 Görsel Tasarım

Görsel tasarım tanımına, öncelikle görsel öğenin insan zihnindeki etkilerinden söz ederek başlanması uygun olabilir. Görsel bellek, insanoğlunun yaşamı boyunca sıklıkla başvurduğu bir veri deposuna benzetilebilir. Çünkü kişi öğrenimlerinin çoğunu görüntüye dayanarak edinmektedir. Yazı olmadan da iletişimin kurulabilmiş olması bu durumu destekler niteliktedir. Gerek mağara duvarlarında rastlanan resimlemeler, gerek duman aracılığıyla kurulan iletişim biçimi bu duruma örnek gösterilebilir. Görsel betimlemelerin kişilerin öğrenme sürecinde etkili bir yol olduğu, öğrenmeyle ilgili yapılan araştırmaların sonuçlarındandır (Perkmen ve Öztürk, 2009, s. 20). Eğitim bilimci ve öğretim üyesi Süleyman Sadi Seferoğlu, öğrenmeyle ilgili yaptığı incelemelerin yanı sıra görsel öğelerin öğrenme üzerindeki etkilerini de incelemiştir. Seferoğlu'na göre bir grafik üründe ya da kitapta kullanılan görsel öğeler, öğrenen bireylerin dikkatini çekerek onları güdülemekte, dikkatlerini canlı tutmakta, kavramları somutlaştırmakta, duygusal tepkiler vermelerini sağlamakta, anlaşılması zor olan kavramların anlaşılmasını kolaylaştırmakta ve şekiller aracılığıyla bilginin düzenlenmesini kolaylaştırmaktadır (Seferoğlu, 2006, s. 18).

Görsel öğelerin ve görsel tasarımın önemi, insanların görme duyusuna hitap etmesinden söz edilerek açıklanabilir. Öğrenmenin çeşitli şekillerde gerçekleştiği, araştırmacılar tarafından incelenen bir konu olmuştur. Bunlardan biri de insanlar öğrendiklerinin %83'ünü görerek, %11'ini işiterek, %3,5'ini koklayarak, % 1,5'ini dokunarak ve %1'ini de tatma duyuları aracılığıyla edinirler (Perkmen ve Öztürk, 2009, s. 60). Böylelikle görsel ve işitsel duyular gibi birden fazla duyuya hitap eden, çoklu

ortam kullanımının özellikle öğretim materyallerinde kullanımı, öğrenme sürecini olumlu etkilemektedir.

Aktarılacak istenen iletinin doğru ve etkili bir şekilde aktarımının sağlanması görsel tasarım ile mümkündür. Mesajın, belirlenen hedef kitleye doğru bir şekilde iletimi ise yine görsel tasarım sürecinin etkili kullanılmasıyla ilişkilidir. Görsel tasarım süreci ise Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino'nun *Instructional Media and Technologies for Learning* adlı kitabında yer verdiği üzere üç aşamadan oluşur. Tabloya göre (bkz. Görüntü 78), görsel elemanlar, biçimsel yapı ve düzenlemeler bu sürecin parçalarıdır. Görsel öğelerden resimleme ve yazı bir sonraki başlıkta ele alınmaktadır.



Görüntü 78: Görsel tasarım sürecini gösteren tablo, (Aktaran; Perkmen & Öztürk, 2009, s. 31).

3.5.2.2 Görüntü (Resimleme)

Bir grafik tasarım ürünü oluşturulurken, tasarım öğeleri olarak adlandırılan bazı parçaların bir araya getirilmesi gerekir. Bu parçalar tasarım öğeleri olarak adlandırılır. Bunlardan birisi de görsel öge adı altında ayrıntılandırılan olan resimleme, görüntü, fotoğraf, şekil, tablo vb. parçalardır. Görsel öğelerden en önemlisi illüstrasyonlardır denilebilir. İllüstrasyonlar, ilgili oldukları metni tamamlayan, bir olguyu görsel ifade yöntemiyle anlatan, değişik anlam ve boyutlarda yeniden algılanmasına yardımcı olan, metnin anlamını daha etkin kılan açıklayıcı resimler olarak tanımlanır.

İllüstrasyonların/resimlemelerin özelliklerini sıralamak gerekirse; metinlerin içeriğini desteklemekte, alıcının görsel eğitime katkı sağlamakta, görsel etkileşimi başlatıp görsel gelişimine katkıda bulunmaktadır. Kişinin belleğini görsel imgelerle zenginleştirmek, çevresine daha duyarlı gözlerle bakmasını sağlamak ve sanatsal farkındalık ve duyarlılık kazandırmak yönünden önemli bir öge olan illüstrasyonların, grafik tasarım ürünlerinde de kullanımı önemlidir. Aynı zamanda öğrenmeyi, algılamayı ve kavramayı kolaylaştırdığı, kişinin hayal gücünü geliştirdiği, kavrama yetisini ve kendisini ifade edebilme becerisi oluşturmada yardımcı olduğu da bilinmektedir. Bu denli etkin bir yeri olan bir öğenin kitap resimleme uygulamasında değerlendirilmesi, metin yazı ilişkisinin doğru kurulmasıyla başlar. Öncelikle metnin anlaşılabilirliğini arttırmada etkili olan görsel öğenin, nitelik yönünden doygun olmasını gerekli kılmaktadır. Nitelikli kitap tasarımları ancak bu şekilde istenilen hedefe ulaşır.

“Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal” (TDK, 2014) olarak tanımlanan imge, “bir tasarıma canlılık getiren grafik öğeleri ifade etmektedir. İmge, ister sayfanın ana odağı, ister yardımcı ögesi olarak kullanılsın, bir mesajın iletilmesinde temel bir rol oynar.” (Ambrose. & Harris, 2013a, s. 6). “...içeriğinde okuduğumuz, duygusal, kültürel ve olgusal anlamları sayesinde güçlü iletişimciler” (Ambrose & Harris, 2013b, s. 94) olarak tanımlanan imge, imaj, görüntü ve görsel kelimeleri İngilizcede genel olarak *image* olarak kullanılmaktadır. Görüntü olarak da tanımlanabilen imgeler (görsel öğeler), sunulma şekilleriyle tasarımın etkisini ve nasıl anlaşıldığını değiştirebildiği, izleyicide yarattığı duygusal etki nedeniyle de çalışmanın sonunda ve başında büyük bir etki uyandırabildiği ifade edilmektedir (Ambrose & Harris, 2013a, s. 172, 6). Bir grafik üründe bu denli önemli etki sunan bir öğenin tasarımı ve kullanımı da dikkat edilmesi gereken bir ayrıntıdır.

Tasarımda kullanılan görsel öğelerin, tasarım ilkelerine göre yerleştirilmesi ve kullanılması, etkili ve nitelikli bir kitap oluşturma sürecinde göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur. Yazı (metin) ve görsel öğelerin, bir bütünlük içerisinde ele alınması gerekmektedir. Metinlerin resimlemeden bağımsız düşünülmesi ilgi dağınıklığına neden olduğu için resimleme ile ilişkisi görsel bir düzen içerisinde ele alınmasını ve bütünsel anlamda bir tasarımın oluşturulmasını gerekli kılmaktadır. Metinden bağımsız bir resimleme, okuyucunun dikkatinin dağılmasına neden olduğu gibi mesajın da doğru algılanmasını engeller. Sıradan anlatımlardan kaçınmak, kişilerin dikkatini çekmek için önemlidir. Farklı anlatımlar ve çizerin özgün yorumu okuyucunun/izleyicinin konu üzerinde ilgisini arttırmada önemli rol oynar. Resimlemelerin önemli bir rolü de, kişilerin algı düzeylerine hitap etmesi, resimlemeler üzerinde yorum yapabilmesi ve kitabın diğer anlatımlarını da merak etme duygusu yaratmasıdır. Anlatılmak istenen konunun hem resimle hem de metinle ele alınması, sözel ve görsel anlatımla bir bütün olarak akılda kalıcılığı arttırmaktadır. Bu nedenle hem görsel öğenin hem metnin/yazının birbirlerine olan etkileri göz önünde tutularak tasarlanması/bir araya getirilmesi önemsenmesi gereken bir durumdur.

Elektronik yayımlarda kullanılan teknolojik cihazların ekran kalitesi, kitap tasarlanırken göz önünde tutulması gereken bir ayrıntıdır. E-kitaplar tasarlanırken, öncelikle hangi ortamda ve ne tür özellikleri olan cihazlarda görüntüleneceği tespit edilmeli, sonra da bu cihazların teknik özelliklerine göre görüntü çözünürlüğü, sayfa büyüklüğü vb. ayrıntılar dikkatle yapılmalıdır. Belirlenen cihazlarda e-kitabın okunabilmesi (görüntünün hızlı yüklenebilmesi) açısından kullanılan görüntülerin de cihazın özelliklerine göre ayarlanması gerekir. Okuyucu, tam olarak görüntülediği görsel öğesi olan bir e-kitabı okumayı tercih etmez. Bu durum, elektronik kitap tasarımcılarının, okuyucu cihazların özelliklerini göz önünde bulundurmalarını gerekli kılar.

Elektronik kitaplarda etkileşim özelliğinin de içine girmesi ile kullanılan görüntüler çeşitlilik gösterir. Görsel öğelerden olan resimleme, görüntü, fotoğraf, şekil, tablo vb. hareketsiz görüntülerin yanı sıra hareketli görüntülerin (gif, avi, mov, mpeg biçimli videolar, animasyonlar vb.) kullanılır olması, etkileşimli elektronik kitapları basılı yayımlardan ayıran özelliklerin başında gelir.

Sayısal ortamda görüntülenebilir resimlemelerin üretim ortamları ve yöntemleri de birbirinden farklılık göstermektedir. Teknoloji, bu anlamda çizicilere çeşitli olanaklar sağlamakta, geleneksel yöntemlerle üretilen resimlemelere, sayısal resimlemeler de eklenmektedir. Sayısal resimlemelerin yapımında kullanılan yöntemler incelenecek olursa, bunlar piksel tabanlı (bitmap) yazılımlarda üretilen resimlemeler ve vektörel tabanlı yazılımlarda üretilen resimlemelerdir. Piksel tabanlı görüntüler, çok yakından bakıldığında, piksel adı verilen küçük karelerin oluşturduğu sayısal görüntülerdir. Görüntünün kalitesi, görseli oluşturan piksel öğelerin sayısı ile ilişkilidir. Piksel sayısı azaldıkça görüntü kalitesi (çözünürlük) azalır. Bir görüntünün öğeleri, çok küçük parçaları olarak tanımlanan piksel tabanlı resimlemeler için hazırlanan yazılımlar Adobe Photoshop, Painter, Fireworks vb. programlarıdır. Vektörel tabanlı görüntüler ise, çözünürlüğe bağlı olmayan, matematiksel işlem ve eğrilerden oluşan sayısal görüntülerdir. Yeniden ölçeklendirildiğinde, piksel tabanlı görüntüler gibi görüntü kaybına (pikselleşme) maruz kalmazlar. Vektörel tabanlı görüntüler için kullanılan yazılımlar ise, Adobe Illustrator, Freehand, vb. programlardır. Sayısal ortamda resimleme yapan çiziciler, bunun için hazırlanan birçok yazılım olanakları ve çizim araçları ile resimlemelerini yaparlar. Teknolojinin gelişmesi ile sayısal resimleme yapanlar için çizim tabletleri çıkmıştır. Çizim tabletleri ile çiziciler, artık elektronik kalemi kullanmakta, grafik tablet aracılığı ile de doğrudan ekran üzerinde çizim yapılabilmektedir. Böylelikle çiziciler, zamanı daha iyi kullanabilmekte, yeni bir ortamda çizim yapabilmektedir. Bu süreç, geleneksel resimleme yöntemini destekleyici ve zaman kazandırıcı bir süreç olarak tanımlanabilir.

Sayfa tasarımında kullanılan, görüntü ile beraber düşünülüp tasarlanması gereken bir diğer öğe olan yazı (tipografi), bir sonraki başlık altında incelenmektedir.

3.5.2.3 Yazı (Tipografi)

Sözlü iletişimin temelini sesler, seslerin de görsel biçimi olan harfler bir araya gelerek abecesel yazıyı oluşturmaktadır. "...düşüncenin ve bilginin görünür biçimi" olan yazı (Sarıkavak, 2004, s. 39), iletişimi sağlamada, taşıdığı anlamı ifade etmede etkili bir araçtır. Geçmişten günümüze baskı teknolojisinin gelişmesi ve yöntemlerin çeşitlenmesiyle üretim hızlanmış, geliştirilen ve piyasaya sürülen yeni iletişim teknolojileri ile erişimi sağlanan yayımlarda yazı ve imge/görüntü ilişkisi daha da görünür hale gelmiştir.

Anlatım ve aktarım gibi önemli işlevi olan yazının bir grafik ürüne yerleştirilmesi nasıl ki resimlemenin metin ile ilişkisi göz önünde tutularak üretiliyorsa, yazının da görsel öğeden bağımsız olarak düşünülmesi ve yerleştirilmesi olası değildir. Çok yönlü bir süreç olarak tanımlanan tasarım sürecinde, gerek tasarım elemanları (çizgi, doku, renk, mekân, şekil), gerek tasarım ilkeleri (ritim, denge, vurgu, zıtlık, uyum, oran, çeşitlilik ve bütünlük) (Ayaydın, 2009, s.111-123) önemli bileşenlerdir. Tasarım elemanlarını tasarım ilkelerinin gerektirdiği şekilde konumlandırmak, tasarlanan grafik ürünün kalitesini etkilemektedir. Bu nedenle, yazının metinle bir arada kullanımı, gerek boşluk doluluk, bütünlük, denge ve uyum, gerek hiyerarşi vb. kavramlar gözetilerek gerçekleştirilmelidir.

Tasarımda kullanılacak bir metin, yazı karakteri, punto ölçüsü, hizalama, yerleşim ve kullanılan renge kadar önem taşımaktadır. Metnin okunabilir olması, söz konusu düzenlemelerin etkili bir şekilde yapılmasıyla ilgilidir. Elektronik yayımlarda sayfa tasarımlarında tipografik düzenleme, seçim ve diziliş, görüntü-yazı ilişkisi üzerinde durulması gereken sorunsallardan biridir. Çünkü kitabın okunabilmesi, okunur olması tipografik düzenlemenin niteliği ile ilişkilidir. Okunurluk ve okuturluk ile ilgili olarak Sarıkavak'ın ifadesine yer vermek yerinde olacaktır.

“Okuturluk okunurluktan farklıdır; bu kavram yalnız yazı karakterini içermez, üstelik ölçüde, puntoda, sayfa sınırlarında (margins), kâğıt seçimi ve benzeri her düzenleme etkeninin nasıl olduğunu içerir. Bir başka deyişle, her şeyin hoşnut edici bir okuma yaratmasıdır. Okunurluk yazı karakteri ve harf ölçüsüne bağlı iken, okuturluk bütün tasarımda temellenir.” (Sarıkavak, 2004, s. 66).

Yazı karakterlerinden bazılarının diğerlerine göre daha kolay okunur olması, yazı karakteri seçiminin önemli ayırt edici özelliği olarak ifade edilmektedir. (Yurdakul, 2004, s. 100). Bu nedenle, resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulamasının sahne tasarımlarında kullanılan tipografi, biçimsel özellikleri, resimlemeyle olan uyumu ve sayfada kapladığı alan gözetilerek tasarlanmaktadır. Kullanılan yazı karakteri, büyüklüğü, okuyucunun dikkatini dağıtmayacak şekilde ayarlanan satır uzunluğu ve harf arası boşluk düzenlemeleri tipografi kullanımında dikkat edilmesi gereken başlıca konulardır. Sayfa tasarımı, yayının ilgi çekiciliği ve okunurluğunu arttırdığı gerçeğinden hareketle, içerisinde yer alan bütün öğelerin etkili bir şekilde kurgulandığı uygulamalardır. Sayfa tasarımında doğru kullanılmamış bir tipografi, hem yayının izleyici üzerinde etkisini zayıflatmakta hem de kitabın görsel açıdan niteliğini yoksullaştırmaktadır. Tipografinin doğru kullanımı ise belirli kuralları içermektedir. Bu

kurallar, yayının ya da herhangi bir grafik ürünün okunurluğunu etkileyen yazı karakterinin ve biçiminin seçimi, yazı büyüklüğünün kullanım şekli, harf ve satır arası boşluklarının düzenlenmesi gibi tipografi temelli bileşenlerdir. Yazı karakteri seçiminden itibaren her özelliğin birbirini etkilediği söylenebilir. Farklı yazı karakterleri için aynı satır ve sözcük arası boşluk düzenlemelerin kullanılamaması, bu durumu destekler niteliktedir.

Yazı karakterinin okunaklılığı, yazı karakterinin anatomisi ve doğru kullanımı, yazı biçimleri, yazı karakteri sınıflandırması, dikey ve yatay boşluklar, yazı karakteristiği vb. yazının tasarımda kullanımında dikkat edilmesi gereken başlıklardır (Ambrose & Harris, 2013a, s. 55-79). Bu anlamda tasarımının yapıldığı elektronik kitaplarda da kapak tasarımından itibaren içeriğe uygun ve özgün görsel bir anlatım dili kazandırmada etken olan tipografi kullanımının önemi açıktır.

3.5.2.4 Yazılım

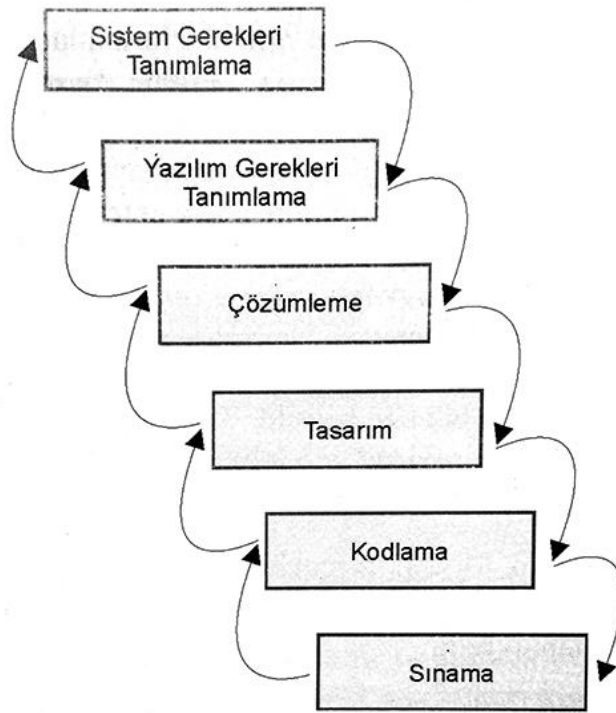
Bilgisayar ve yeni iletişim donanımlarının gelişmesi, internet teknolojisinin sunduğu olanakların artması ve internet kullanımının yaygınlaşması eğitim yöntemlerinde de yeni teknolojilerin kullanılmasını zorunlu hale getirmektedir. Başka bir ifadeyle, öğrenme, bilgiye ulaşma etkinliklerinin/uygulamalarının elektronik ortamlarda yürütülmesini olağan kılmaktadır. Bu nedenle, bilgiyi edinme biçimindeki değişiklik, eğitim ve öğretimde kullanılan materyalleri de etkilenmektedir. Materyal tasarımlarının ise okuyuculara ulaşabilmesi aşamasında yazılım desteği açığa çıkar. Okuyucular bilgisayar ve taşınabilir okuma cihazları aracılığı ile yer ve zaman sınırı/engeli olmaksızın e-kitap okuyabilme olanağı bulurlar.

Elektronik ortamda gösterilen kitapların özellikle etkileşim özelliği eklenmiş uygulamaların tasarıma özel yazılımın geliştirilmesi ile mümkündür. Yazılım, en yalın ifadeyle “bir sistemin donanım bileşenleri dışında kalan her şey” olarak tanımlanmaktadır. Yazılımı oluşturan bileşenler bir araya gelerek bir işin bilgisayar aracılığı ile yapılması amacını taşıyan yazılımı oluşturur ve mantık, veri, belge, insan ve program bu oluşumun parçaları olarak var olur (Arifoğlu & Doğru, 2001, s. 5).

Yazılım üretimi, mühendisliğin bir uygulama alanıdır. Verilerin işlenerek geliştirilmesi ve veriler doğrultusunda bilgi üretiminin gerçekleştirilmesi sürecidir. Yazılım üretiminin çok

parçalı bir uygulama olması, ekip olarak birden fazla kişiyle üretilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle yazılım geliştirmek için takım oluşturmak gerekir. Bir bilgisayar programı olarak bilinen bir uygulama olan yazılım, donanım ile karşılaştırıldığında geliştirilebilen, eskimeyen ve güncellenebilen özellikleri dikkat çeker. Bu nedenle, veriye uygun kod yazılması ve geliştirilmesi gibi işlevselliğini destekler özellikleri yazılımı donanımdan ayırır.

Yazılım geliştirme sürecinden kısaca söz etmek gerekirse, bir yazılımın üretim aşaması işlevsel gerekliliği ile ilgi ihtiyaçları doğrultusunda geriye dönmeyi ve geliştirmeyi mümkün kıldığı için, bu süre yazılım mühendisleri tarafından Yazılımın Yaşamsal Döngüsü olarak tanımlanır. Planlama, çözümleme, tasarım, gerçekleştirim ve bakım söz konusu sürecin aşamalarıdır. Arifoğlu ve Doğru'nun *Yazılım Mühendisliği* adlı kitabında bu süreç detaylı bir şekilde işlenmiştir. İlk aşama, üretimi yapılacak olan yazılımın donanım gereksinimlerinin çıkarıldığı, sonuçlandırılabilir çalışmasının yapıldığı ve sürecin planının yapıldığı planlama sürecidir. İkinci aşama ise yazılım işlevlerinin gereksindiği durumların ayrıntılı bir şekilde belirlendiği, mevcut sistemin incelendiği, sorunların çıkarılarak üretimin yapılıp yapılamayacağını belirlendiği çözümleme aşamasıdır. Bu aşamadan sonra, tespit edilen gereksinimlere uygun yazılımın temelini oluşturan görsel tasarımın gerçekleştirildiği tasarım süreci yaşanır. Tasarım aşaması tamamlandıktan sonra, yazılımın tasarımın gerektirdiği ayrıntılar ve özellikler göz önünde tutularak kodlamaların, sınamanın ve kurma çalışmalarının yaşandığı gerçekleştirim süreci başlar. Kodlama işlemi gerçekleştirildiği sürede yazılımın hatalarının tespit edildiği, varsa bu eksikliklerin giderildiği, yeni eklentilerin yazıldığı bakım sürecine geçilir. Bu aşama aslında *Yazılım Yaşam Döngüsü* sürecinin tüm evrelerinde devam eder. (Arifoğlu & Doğru, 2001, s. 16, 17). Yazılım üretiminde yaşam döngüsü sürecinin izlenerek gerçekleştirildiği modellerden biri olan *Çağlayan Modeli*, yukarıda açıklanmaya çalışılan süreci destekler niteliktedir (bkz. Görüntü 75). Kullanıcı değerlendirmesi ve risk çözümlemesinin söz konusu üretim sürecine dâhil edildiği bir diğer model de *Helezonik Model* olarak adlandırılır. Büyük ve uzun zaman alan projelerde bu model kullanılır (Arifoğlu & Doğru, 2001, s. 24).



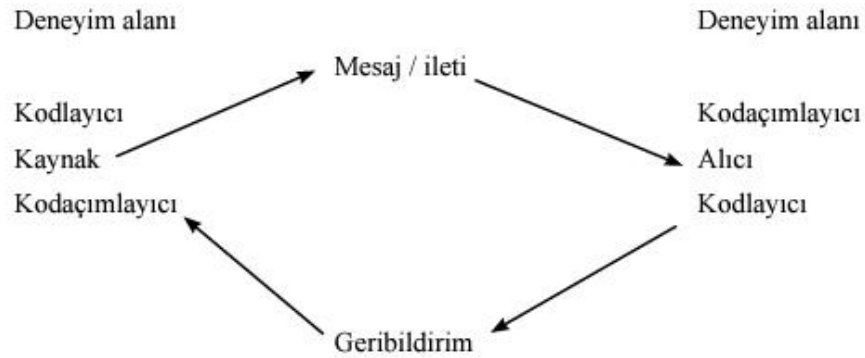
Görüntü 79: Çağlayan Modeli görüntüsü, (Arifoğlu & Doğru, 2001, s. 20).

Tezin uygulama aşamasında yapılan elektronik kitap çalışmasının elektronik ortamda gösterilebilmesi için belirli bir yazılım ihtiyacına gerek duyulmaktadır. Bu aşamada ilgili ve alanında yetkin yazılım uzmanlarından destek alınmaktadır. Yazılım, uygulamanın aktif çalışabilmesi için gerekli bir yürütme sistemidir. Yazılım tasarımı özetle ifade edilecek olursa, “zaman, hedef kitle, bütçe, teknoloji, yaratıcılık, buluş vb. konuların oluşturduğu senteze yanıt verebilen”, etkileşim özelliği ile ise “hedef kitlenin düzeyi esas alınarak kullanım kolaylığı, çalıştırıldığı donanımlardan yüksek verim alabilme, hedef kitleye görünenden daha fazlasını sunarak araştırma isteği yaratan” bir çoklu ortam oluşturma ögesidir (Yurdakul, 2003).

3.5.2.5 Etkileşim

Etkileşim, “birbirini karşılıklı olarak etkileme” (TDK, 2014) olarak tanımlanmakta, harekete karşı bir eylemde bulunma, etkiye tepki verme anlamında da kullanılmaktadır. Elektronik yayıncılığın kullanımının gelişmesiyle, okuyucu ve yayıncı arasında farklı bir bağ kurulmuş, okuyucudan gelen tepki doğrultusunda kendisini hazırlayan yayıncı, birden fazla seçenekle okuyucusuna geri dönmeye başlamıştır. Geri bildirim

(feedback), elektronik yayıncılığın gelişiminden önce kolaylıkla kullanılan bir yöntem değildi. Dinleyici ya da izleyiciden göndericiye geribildirim anında gerçekleştirilemiyordu. Kitle iletişim araçlarından telefonun hayata girmesi, bu sürecin hızlanmasını başlatmış oldu. Tek yönlü olan yayıncılık artık alıcının göndericiye cevap vermesiyle karşılıklı olmaya başladı. İletişim bilimciler de, süre içerisinde artık yeni bir olgunun gelişimini izliyorlar ve modeller geliştiriyorlardı. İletişimin tek taraflı sadece verilenin alındığı bir olgu olmadığı, verilen mesaja gelen tepkinin bilinmesi gerektiğini ve herhangi bir tepkinin vericiye ulaşması durumunda ise yeniden kodlanarak mesajı etkileyeceğini varsaymışlardı (Aziz, 2010, s. 63). Böylelikle iletişimi tek taraflı olmaktan çıkarmış, iki taraflı olması yolunda adım atılmışlardı. 1940'lardan sonra geliştirilen iletişim modelleri, çeşitli evrelerden geçmiş ve etkileşimli (interaktif) kavramını kullanılır hale getirmiştir. Bu modellerden birisi iletişim araştırmacısı Wilbur Schramm tarafından geliştirilen etkileşim modelidir (bkz. Görüntü 80). Modele göre, iletişimde bulunan gönderici kendi deneyim alanından yola çıkarak alıcı ile iletişimde bulunur. Göndericinin kodlayarak gönderdiği mesajlar, alıcı tarafından, deneyimleri ile açılanarak alınır ve geribildirimde bulunulur. Bu kez alıcı, gönderen konumuna gelmiştir. Alıcının gönderici olmadan gönderen olamayacağı gerçeği bir yana, alıcının bu iletişim modelinde etkinleştirildiği bir gerçektir (Aziz, 2010, s. 63).



Görüntü 80: Wilbur Schramm'ın geliştirdiği etkileşim (interaktif) modeli (Aziz, 2010, s. 64).

Bu model, daha sonra çevre faktörünün eksikliği giderilerek geliştirilmiş ve iletişim şeması çevre faktörü göz önünde tutularak değiştirilmiştir.

Gelişmiş iletişim teknolojileri ve donanımları, okuyucuyu söz konusu araçlar aracılığıyla kullanıcı olarak etkinleştirmektedir. Etkileşimli iletişim araçları, tek yönlü iletişim araçlarının yapamadıklarını yapmakta, okuyucunun yayın (kitap, dergi, gazete vb.)

içerisinde gezebilmesine ve onu denetleyebilmesine olanak tanımaktadır. Bilgi Çağı, “insanlığın başlangıcından bu yana oluşan, bir birikim ve süreklilik gösteren, aynı zamanda aranan bir değer olan bilginin evrensel kaynaklarına ulaşmada bilinen geleneksel yöntemleri kaldırmıştır”. (Yurdakul, 2000, s. 220, 221). Bu gerçekten hareketle, okuyucunun etkinleştirildiği elektronik yayıncılık türlerinden elektronik kitap uygulaması bu anlamda geliştirilen bir ürün olmaktadır.

Etkileşimli elektronik kitap uygulaması, bir yönden de Alman tiyatro yazarı ve kuramcısı Bertold Brecht tarafından ortaya atılan Epik Tiyatro kavramına benzetilebilir. Epik Tiyatro’dan kısaca bahsetmek gerekirse, Almanya’da ortaya çıkan, *destanla ilgili, destansı* anlamlarına gelen, alışlagelmiş tiyatro anlayışından farklı, toplumsal ve politik konuları ele alan ve seyircinin de bu konular üzerinde fikir yürütmesini, tartışmasını, yargıya varmasını sağlayan bilgilendirici, eleştirel-gerçekçi ve diyalektik³⁵ bir tiyatro anlayışıdır (Doğan, 2009, s. 411, 412). Hacettepe Üniversitesi Öğretim Üyesi Prof.Dr. Abide Doğan’ın ifadesiyle “afiş, film, slogan, müzik, hoparlör ve projeksiyon³⁶ kullanılarak oyunun akışı kesildiği için, seyirci daima uyanık tutulur”. (2009, s. 412). Seyirciyi oyuna sokmayı amaç edinen bu tiyatro tutumu, seyirciyi aktif tutmak için zaman zaman ona rol verir, soru sorar, yargıya varmasını ister, gözlemci yapar ve aktif eleştirel bir tutumda olmasını sağlar. Bu durum etkileşimli ifadesinin tanımıyla benzer özellik gösterir. Bu benzeşimden hareketle, etkileşimli elektronik kitap uygulamasının bir nevi epik tiyatrodan izler taşıdığı söylenebilir. Çünkü etkileşimli kitap uygulamasında da okuyucuya uygulama bölümünde kurgulanan hikâyenin kahramanlarının son sahnede ne yapmaları sorulmaktadır? Bu durum izleyiciyi hikâyenin içine almakta ve onun dikkatini uyanık tutup, belki de kahramanla kendisini özdeşleştirmesine olanak tanımaktadır. Haldun Taner’de Epik Tiyatro’yu, Karagöz ve karşılıklı konuşma içeren ortaoyununun özellikleri ile işlediği ve özdeşleştirdiği oyunu “Zilli Zarife” adlı oyununda işlemiştir. Bu nedenle, izleyiciyle iletişim kuran tiyatroya örnek gösterilebilir. Bu konuda Yıldız Teknik Üniversitesi Öğretim Üyesi Oğuzhan Özcan’da “İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar” adlı kitabında etkileşimli medya tasarımı gölge oyunu düzenine göre çözümlediği deneysel bir çalışma önermiştir (Özcan, 2003, s. 174). Bu çalışmaya göre de, etkileşimli medya tasarımı öğreniminde yapılacak çalışmalarda

³⁵ Diyalektik: Gerçekliği ve onun çelişmelerini incelemeye yarayan ve bu çelişmeleri aşmayı sağlayan yolları aramayı öngören akıl yürütme yöntemi, eytişim (TDK, 2011, s. 683).

³⁶ Bir film veya belgenin ışık kaynağından çıkan ışınlarla ekran veya perde üzerinde görüntüsünün oluşturulma işi, iz düşümü (TDK, 2011, s. 1947).

temalardan birinin geleneksel gölge oyunu tipolojisi³⁷ üzerinden yürütülmesi olduğudur. Özcan, "...iki boyutlu bir ekranın, değişik geometrik parçalardan oluşabileceğini ve izleyicinin hareket etmesi ya da dokunmasıyla bulunduğu mekânda belirli bir senaryo dâhilinde ekranda gezinilebileceği..." (Özcan, 2003, s. 175) ve izleyicinin ekrana dokunarak yönlendirebilmesinin yanı sıra ekranın da hareket ederek şeklini değiştirebileceğini araştırmıştır. İzleyici artık kendi hareket ederek de ekrandaki görüntüleri hareket ettirebilmekte ve etkileşimli kompozisyonlar oluşturmada etkinleştirilmektedir. Etkileşimli medya tasarımı izleyicinin/kullanıcının ürün içerisindeki dolaşımı, yeri ve rolünü tanımlayıcı bu gibi örnekler çoğaltılabilir.

Elektronik kitap biçimleri, okuyucuya etkileşim olanağı tanınmasıyla kendisini bir adım ileriye taşımıştır. Okuyucu, artık sadece kitabı okuyan kişi olmaktan çıkmış, kitabın yayıncısının ve yazılımının izin verdiği ölçüde yazı karakterini, boyutunu ve arka plan rengini değiştirebilen, okurken kaldığı yeri işaretleyebilen, önemli gördüğü metinlerin altını çizip, ayrıntılarını görmek istediği görüntüyü yakınlaştıran ve üzerine bazı notlar ekleyebilen kişi/kullanıcı olmaya başlamıştır. Nasıl ki basılı kitaplarda bu eylemleri gerçekleştirebiliyorsa, sayısal ortama aktarılmış kitaplar üzerinde de benzer eylemleri gerçekleştirebilmesi e-kitap ilgi çekici hale getirmiştir. Elektronik kitap biçimleri bölümünde değinildiği gibi her elektronik ortama aktarılmış kitap, okuyucuyu bu kadar etkin hale getirmemekte, en fazla istediği zaman sayfayı çevirmesine izin vermektedir. E-kitapların gelişmiş çeşitleri metinlere ya da görsel öğelere eklediği etkileşim özelliği ile önemli bir yerde durur. Çoklu ortam olanakları, ses, video gibi özellikler de ileri düzey e-kitap biçimlerinde rastlanır durumudur.

İngilizce'de *Interaction Desing* olarak kullanılan elektronik ortamlardaki Etkileşim Tasarımı, bilgisayar kullanıcısının karşılaştığı ara yüzlerle etkili ve doğru etkileşim sağlaması için Apple bilgisayar firmasının 1989 yılında yayımladığı tasarım kılavuzunda yer verdiği on tane kural bulunmaktadır. Bunlar, benzeşik şekillerin kullanımı, doğrudan işleme, görünürlük, tutarlılık, önceden sezilir olma, kullanıcı kontrolü, ipuçlarıyla uyarı ve diyalog, affedici olma, standart algılama ve estetik uyumdur (Özcan, 2003, s. 57). Kullanıcının gerçek hayatta işlevinin ne olduğunu bildiği nesnelerin görsel çözümlemesinin ara yüz tasarımı yer verilmesi, *benzeşik şekillerin kullanılmasıdır*. Ara yüzde ses kontrolünün sağlanmasının hoparlör

³⁷ İnsan tiplerini belirleme ve ayırt etme yöntemi (TDK, 2011, s. 2357).

göstergesiyle anlatılması bu kurala örnek gösterilebilir. *Doğrudan işleme* kuralı ise, tasarımcının kullanıcı için hareketli objelerin nereden nereye sürüklenebileceğini ya da nasıl bir etkileşimde bulunulabileceğini göstermesi demektir. Kitabın ya da uygulamanın bir nevi kullanım kılavuzunun hazırlanmasıdır da denebilir. *Görünürlük* kuralı ise, kullanıcının ekranda gördüğü butonları ya da yön işaretlerini tahmin yürüterek kullanmak yerine, söz konusu butonların nasıl çalıştığı hakkında ipucunu gösteren yardımcı görsel ya da yazılı bilgilerin eklenmesi ile gerçekleşir. Özcan'a göre kullanıcı, "*hatırla ve kullan değil gör, algıla ve tıkla prensibine*" göre hareket etmelidir (2003, s. 58). Sayfa düzeninin, etkileşimli buton tasarımlarının görünümü ve yerleşimi de birbirlerine göre *tutarlı* olmalıdır. Bu durum kullanıcının yayın içerisinde dolaşımını kolaylaştırır. Bir diğer kural ise *önceden sezinir olma* durumudur. Kullanıcının etkileşimli butonu tıkladıktan sonraki sayfanın ya da seçeneğin neler içereceğini az çok tahmin edebilmesi, yayın içerisinde daha uzun süre kalmasına sebep olabilir. Beklediğinden farklı bir bilgi iletimi, kullanıcının ürünü kullanmaktan vazgeçmesine sebep olabilir. Kullanıcının çoklu ortam ürününü kullanırken, ayarlarını kendi kişisel beğenilerine/tercihlerine göre değiştirebilmesi *kullanıcı kontrolü* kuralının içeriğidir. Ses, renk, metin büyüklüğünün ve ışık ayarlarının değişkenliği, *başla, bitir, durdur* komutlarının rahatlıkla kullanımı bu duruma örnek verilebilir. *İpuçlarıyla uyarı ve diyalog*; kullanıcıyı yönlendiren ve ürünün kullanımına yardım eden, *affedici olma kuralı*; çoklu ortam yayını içerisinde gezinirken yolunu kaybeden kullanıcıya çıkış noktaları konusunda yol gösteren; *standart algılama*, aynı tür ürünlerde göstergesi aynı olan ve bu nedenle butonun ne işe yaradığının bilinmesini sağlayan kuraldır. Yardım butonu için soru işaretinin kullanılması bu duruma örnek verilebilir. Son olarak da *estetik uyum* kuralı, kullanıcının etkileşimli çoklu ortam ürününü kullanması için ilgi çekici tasarımın uygulanmasıdır. Estetik uyum, anlaşılır ve şık ara yüz, kullanışlı düzenleme ve yönlendirmeler bu aşamada önemli bir rol üstlenir (Özcan, 2003, s. 57-62).

Etkileşimli elektronik kitap uygulamasında da, kullanıcının ilgisini çekecek tasarımının yapılmasından, kullanıcının e-yayın içerisinde dolaşımını kolaylaştıran yönlendirmelerin yapılmasına kadar doğru bir etkileşim tasarımının gerektirdiği kurallar göz önünde tutulmalıdır. Buna ek olarak, özgün bir dille resimlemelerinin yapıldığı uygulamanın ara yüz tasarımları da kullanışlı, işlevsel ve anlaşılması kolay tasarlanmalıdır.

Bir etkileşimli uygulama çalışması başlangıcından bitimine kadar belirli bir süreçte oluşturulur. Nicholas V. Iuppa'da, bu süreci *Interactive Design for New Media and the Web* adlı kitabında *interaktif (etkileşimli) bir ürün yaratma ve başlatma işlemi* olarak; kavram (konsept) geliştirme, bütçe oluşturma, ürün tasarlama, ara yüz tasarlama, tasarım geliştirme, ön örnek oluşturma, ürün üretme, ürünü piyasaya sürme, ürün bakımı ve ürün güncelleme şeklinde sıralamaktadır (Iuppa, 2001, s. 51). Bu süreç etkileşimli elektronik kitabı geliştirme ve üretme süreciyle benzer. Bu sürece, hikâyenin oluşturulması, hedef kitlenin belirlenmesi, uygun medya ortamının seçilmesi, buna bağlı etkili görsel bir dil yaratılması ve tasarımın gerçekleştirilmesi de eklenebilir.

Elektronik kitaplarda kullanıcılara sunulan etkileşim özelliği, tablet cihazlar başta olmak üzere kullanıcılara dokunmatik özellik olarak sunulmaktadır. Tut-sürükle-bırak, bu tür cihazlarda parmak aracılığı ile yapılırken, ekranda görüntülenen kitaplarda fare yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Bu özellikler aracılığıyla e-kitap okuyucusuna, kitap okurken aktif rol verilmekte, etkileşim özelliği ise bu durumu desteklenmektedir. Bu nedenle etkileşimli elektronik kitaplar basılı kitaplardan ayrılmaktadır. Ses, müzik, mikrofon, kamera kullanımı, hareket algılayıcısı ile harekete duyarlı uygulamalar elektronik kitaplarda etkileşim özelliği altında sıralanabilir.

3.5.2.6 Ses

Birincil duyularımızdan birisi olan işitme, konuşulan dili, yaşadığımız çevreyi tanıma ve anlamlandırmada önemlidir. Kulağın duyduğu titreşim olarak ifade edilen ses kavramı da, elektronik kitaplarda kullanılan bir öge olarak yer almaktadır. Çeşitli özellikleri ile kullanıcılarla/okurlarla iletişim kuran e-kitap tasarımcıları, ses aracılığı ile sayısal ortamdaki kitapta kullanılan görüntülerin ve yazıların gerçekliğini belirtmede sesi kullanmaktadır. Kullanıcıların dikkatini çekmede ve kitaba yöneltmede etkin bir rol üstlenen ses, özellikle masal, hikâye, roman vb. kitaplarda yer alan metinlerin seslendirilmesinde, sahnelerde kullanılan tasarım elemanlarının (sayfa çevirme sesi, düğme tıklama sesi, ses efektleri) nesnelerin, canlıların vb. ögelerin tanımlanmasında kullanılır olmaktadır. Bir nevi, söz konusu nesnelerin özelliklerini tamamlayıcı rol üstlenmektedir. Seslendirmesi yapılmış pek çok kitapta, arka fonda müzik kullanılmakta, okuyucu hem sesi hem müziği aynı anda açabildiği gibi, yalnızca müziği açıp seslendirmeyi dinlemeyi tercih edebilmektedir. Dilerse iki seçeneği de kapatıp, metni kendisi okuyabilmektedir. Öyle ki, ses, müzik gibi elektronik kitaplara eklenen

eklentiler, kitap içeriğin önüne geçmemeli, kullanıcıların beğenilerinin değişkenliği göz önünde tutulmalı ve seçenekli olarak hazırlanmalıdır. Bu durum, etkileşimli elektronik kitapların ve e-dergilerin önemli özellikleri arasında sayılabilir.

Yalnızca tablet cihazlarda görüntülenebilen ya da tablet cihazlarda kullanılır duruma gelen mikrofon kullanım özelliği ise, kullanıcının kendi sesini kaydetmesine, dinlemesine ve dinletmesine olanak tanımaktadır. Bu özellik ile kullanıcı - kitap arasındaki ilişki etkinleştirilmektedir. Etkileşimli elektronik kitaplarda kullanılabilen bir diğer özellik ise, kamera kullanımının sağlanmasıdır. Tablet cihazlarda kullanılabilen bu özellik ile kullanıcı kitap içerisinde rol almakta, pasif okuyuculuktan aktif okuyuculuğa geçmektedir.

E-kitaplarda kullanılan ses dosya biçimleri, internet ortamlarından kolaylıkla dinlenebilen şekilde tercih edilmelidir. WAV ve MP3 ses dosya biçimleri, metin okumada, uyarı, yönlendirme, vurgulama ve müzik seslerinde kullanılmaktadır. Bu ses dosya biçimleri, günümüzde en yaygın kullanılan ses ve müzik dosya biçimleridir. Tüm ortamlarda çalışır ve iştilir olması açısından söz konusu ses dosya biçimlerinin kullanılması uygundur. Elektronik kitaplarda kullanılan seslerden biri de müziktir. Müzik, içeriği destekleyici belki de tamamlayıcı bir öge olarak kullanıldığında, kullanıcıya kitabı okurken bir atmosfer yaratır. Arka plan müziği, seslendirme metni ile beraber işlendiğinde de kullanıcıyı farklı bir duygu içerisine sokabilir, metnin vurgusunu arttırabilir ve okurun metne olan mesafesini kısaltabilir. Bu nedenle müzik ögesi kitabın içeriğine uygun ve seçenekli olarak işlenmesi, etkileşimli elektronik kitabın vazgeçilmez bir ögesi olarak sayılabilir.

3.5.2.7 Renk

Tasarım elemanları, görsel sanatlarda/tasarımda kullanılmak üzere başvuru yapı taşları olarak bilinmektedir. Bir tasarımın nitelik yönünden incelenmesi ise, söz konusu öğelerin tasarım ilkeleri çerçevesinde düzenlenmesiyle gerçekleştirilir. Bir tasarım oluşturulurken kullanılan öğeler çizgi, doku, renk, mekân olarak sıralanabilir. Renk, “ışığın değişik dalga boyutlarının tesiriyle zihinde oluşan his” olarak tanımlanmaktadır. Işığın parçalanmasından doğmuş olması, doğal ve yapay ışığın etkisiyle nesnelerin renkli olarak algılanmasına neden olmaktadır. Bu nedenle ışığın olmadığı ortamda

renkten söz edilemez. (Alakuş & Mercin, 2009, s. 113). Tasarım elemanlarından birisi olan renk, etkili bir anlatım aracı olması, anlatımda etkiyi arttırması, duygulara hitap etmesi ve insan psikolojisini yönlendirmesi sebebiyle tasarımlarda dikkatle kullanılması gereken bir ögedir. Görsel kimlik oluşturmada, insanlar üzerinde duygusal ve psikolojik etkiler bırakmada, farkındalığı arttırmada ve tanınırlığı sağlamada etken olan renk, kitap tasarımında da dikkatle kullanılması gereken bir ögedir. Sayısal ortamda görüntülenen yayımlarda kullanılan renk modeli RGB (Red, Green, Blue olan Kırmızı, Yeşil ve Mavi) kullanımıdır. Diğer bir renk modeli ise CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) modelidir. CMYK, daha çok baskıda dört temel işlem renginden oluşan, yazıcılar ve matbaa için geliştirilen renk modelidir.

RGB modelinde var olan kırmızı, yeşil ve mavi temel ışık renkleri olarak bilinmektedir. Diğer bütün ışık renkleri bu üç temel rengin karışımından elde edilir. Cüceloğlu'na göre, "renk duyusu insanlarda gelişmiş olduğundan birbirinden farklı değişik renkleri görebiliriz. Renkleri üç temel boyutta toplamak gelenek olmuştur. Bunlar kırmızı-yeşil, sarı-mavi ve siyah-beyaz boyutlarıdır. Organizma her üç boyuttaki renkleri görebiliyorsa ona *trikromatik (trichromatic)* adı verilir. İnsanların büyük çoğunluğu da *trikromatik* görüşlüdür". (Cüceloğlu, 1990, s. 117). Bu doğrultuda renklerin nasıl algılandığını açıklayan renk algılama kuramları geliştirilmiştir.

Renk ögesinin elektronik yayımlarda kullanımı çeşitli amaçlarla yapılmaktadır. Bunlar, başlıklarda, bölüm ayraçlarında, metinlerde, vurgu noktalarında, kapak ve iç sayfalardaki kullanımlarıdır. Metinlerin zeminlerinde kullanılan renklerin doğru kullanımı, metnin okunurluğu açısından önemlidir. Renklerin metinlerin okunurluğunu etkileyip zorlaştırmaması için dikkatli seçilmesi gerekir.

3.5.2.8 Dolaşım - Yönlendirme

Yönlendirme, dolaşım (navigasyon), bir elektronik yayımın kullanılmasında okuyucuya hızlı erişim, dolaşım kolaylığı sağlayan bir özelliktir. Kullanıcının aradığı yeri bulması, gitmek istediği sayfaya erişmesi, bulunduğu yeri bilmesi tasarım açısından önemlidir. Kullanıcı arayüzü olarak da tanımlanabilen söz konusu kitap içerisinde rahatlıkla dolaşmayı sağlayan yönlendirme paneli, tasarımın işlevselliğini ve kullanıcıların e-kitabı okurken geçirdikleri zamanı etkilemektedir. Çünkü kitabı okurken nerede olduğunu

bilmeyen, özelliklere ve düğmelere ulaşmada zorluk çeken kullanıcı kitabı okumaktan vazgeçebilir. Bu duruma engel olmak için çoklu ortam tasarımcılarının menü tasarımına dikkat etmeleri, kitap içerisinde her aşamada kullanıcının kaybolmasına engel olacak bir dolaşım sistemi tasarlamaları gerekmektedir.



Görüntü 81: “The Cat in the Hat” adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.



Görüntü 82: “Babel The Cat Who Would Be King” adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.



Görüntü 83: “Birds’ Voices” adlı elektronik kitabın yönlendirme (navigasyon) menü / kullanıcı arayüz görüntüsü.

Söz konusu dolaşım panelinin önemli öğelerinden birisi düğme (buton) ikonlarıdır. Görüntü 81, 82 ve 83’de çeşitli etkileşimli elektronik kitapların yönlendirme – dolaşım menü tasarımları yer almaktadır. Kullanıcıların bu menülerde bulunan düğmeler (butonlar) aracılığı ile kitap içerisinde istedikleri yere ulaşmaları sağlanır. Erişim kolaylığı sağlaması, sayfalar arasında bağlantı kurması ve bir sonraki aşama hakkında fikir vermesi, söz konusu düğmelerin özelliklerindendir. Düğme tasarımı, kullanıcının kitap ile etkileşime geçmesinde etkin bir araçtır. Bu nedenle düğmelerin görsel ipuçları taşıması, gerek tasarımı gerek renk ve hareketliliği ile sağlanır. Okurun kitap içeriğinden uzaklaşmaması da butonların kitap tasarımına uygun bir şekilde yapılmasıyla ilişkilidir. Kitap içeriğinden aykırı bir düğme, okurun hem dikkatini dağıtabilir hem de içerikten uzaklaşıp okumaktan ziyade farklı eylemlerde bulunmasını ve kitap içerisinde verimsiz zaman harcamasına neden olabilir. Bu nedenle düğme

tasarımları, kullanıcıların sadece işlevsel özelliklerinin göz önünde tutulduğu öge olarak kalmalıdır.

3.5.2.9 Uygulama

Elektronik kitap uygulamasının üretim süreci disiplinler arası bir çalışma gerektirmektedir. Görsel tasarımcı ve yazılım mühendisi bu süreçte uygulama çalışmasının olmazsa olmaz üreticilerindendir. Resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulaması, bu anlamda sonuca ulaşabilmede bir ekip çalışmasını gerektirir. Nasıl ki yazılım mühendisinin yaptığı kodlamaları bir grafik tasarımcı uygulayamıyorsa, bir resimleyen/illüstratörün ve grafik tasarımcının özgün çizim ve tasarım uygulamalarını, yazılım alanında uzmanlaşmış bir kişinin aynı yetkinlikle yapması beklenemez. Bu nedenle farklı disiplinlerin bir arada çalışması ve bir ürün ortaya koyması açısından e-yayın/e-kitap uygulaması örnek gösterilebilir. E-kitap üretim sürecinde olduğu gibi elektronik ortamda yayımlanacak olan bir uygulamanın sonuca ulaşabilmesi için çok yönlü aşamalardan geçmesi gerekir denilebilir.

3.6.1 Etkileşimli Elektronik Kitaplarda Biçim, İçerik ve İşlevsellik

Etkileşimli elektronik kitaplar, gerek biçim gerek içerik açısından incelendiğinde, bu iki kavramın birbiriyle bağlantılı kurgulanması ve tasarlanması gerektiği söylenebilir. Nitelik yönünden varsıl uygulamaların, çeşitli özellikleri taşıması gerektiği gerçeğinden hareketle, bu aşamada söz konusu özelliklere yer vermek uygun olur. Öncelikle resimlemesi yapılan ve elektronik kitaba uyarlanan hikâye metninin özgün olması, kullanıcılara kitabı kolaylıkla okuma olanağının sağlanması, kitap içerisinde dolaşım özelliğinin etkili bir şekilde tasarlanmış olması, kitabın herhangi bir sayfasına istediği zamanda erişebilme, başa dönme, tekrar başlatma olanağının olması, erişilebilirliğin ve kullanıcının kitabı kontrol edebilme becerisinin ön planda tutulması adı geçen özelliklerden bazılarıdır. Metinlerle ilişkili hareketlendirmeler ve seslendirmeler de okurun dikkatini dağıtmayacak şekilde kurgulanması, metinden bağımsız bir şekilde planlanmaması da dikkat edilmesi gereken bir ayrıntıdır. Hareketli objelerin, okuyucunun dikkatini dağıtmadan ve hikâyeden koparmadan gerçekleştirilmesi, bir nevi hikâyenin tamamlayıcısı rolü üstlenmesi gerekmektedir. Bu nedenle resimli e-kitapların tasarım süreçlerinde, resimleme ve tasarımın öncelikle hedef kitlenin yaş aralığına göre

tasarlanması, hangi ortamda kullanılacak olmasına dikkat edilmesi, eğitici ve yönlendirici özellikler barındırması göz önünde bulundurulması gereken adımlardır.

Elektronik kitapların kullanım kolaylığı ise, biçim ve içerik başlıklarından sonra ele alınabilecek işlevsel olma özelliği içerisinde ele alınabilir. Kullanıcı/okur, kitabı okurken sıkılmamalı, eğlenceli bir okuma süreci geçirmelidir. Bu nedenle işlevsellik, hem tasarım hem de içerik ile ilişkilidir. Kullanıcının kitap içerisindeki dolaşımını sağlayan yönlendirme ve menü sisteminin kolay anlaşılır ve çalışır olması, sayfalar arasındaki geçişin sağlanabilir ve hızlı olması, kullanıcının kitabı etkin kullanabilmesine zemin hazırlamaktadır. Düğme (buton) tasarımları anlaşılır ve okunur olmalı, zeminden ayırt edilebilir şekilde tasarlanmalıdır. Elektronik kitap üreticileri için de birincil amaç, okuyucuların kitabı okumaları ve okurken keyifli vakit geçirmeleridir. Bu nedenle bir etkileşimli elektronik kitap tasarımında biçim, içerik ve işlevselliğin birbirini tamamlayan yapı taşları olduğu düşünülerek tasarlanması gerektiği söylenebilir.

3.6.2 Etkileşimli Elektronik Kitap Örneklerinin İncelenmesi

Bu bölümde gerek tasarım gerek içerik açısından nitelikli bazı etkileşimli elektronik kitaplar incelenmektedir. İncelenen kitaplar, görsel kimlik ve kullanılan teknik açısından birbirinden farklı olmalarına dikkat edilerek seçilmiştir. Ayrıca, ele alınan etkileşimli elektronik kitaplar, çoklu ortam tasarım ilkelerinden hareketle kullanım, teknik, içerik, biçim, metin-resimleme ilişkisi, çoklu ortam tasarım öğelerinin birbirleriyle ilişkileri ve benzeri tasarım öğeleri, Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri göz önünde tutularak incelenmektedir. Söz konusu kitapların öncelikle etkileşim özelliğine dikkat edilmiş, her biri bir elektronik kitapta olması gereken öğeler çerçevesinde değerlendirilmektedir.

3.6.2.1 Babel (The Cat Who Whould Be King)

Hikâyesi Belçikalı Karim Maaloul tarafından kaleme alınan *Babel* adlı etkileşimli elektronik kitap uygulaması, huysuz yaşlı bir kedi hikâyesini konu almaktadır. Hikâye de *Babel* adlı kedi, huysuz ve yaşlı olmasından ötürü sıkıcı günlerini eğlenceli hale getirmek için bir eğlence arayışı içerisine girer. Bu büyülü macera içerisinde hep olmak istediği krallık hevesi, onu daha da eğlenceli bir serüvene sürükler. *Babel*, 4 ile 8 yaş arasındaki kitleye hitap etmektedir. Uygulamanın niteliğini arttıran birçok özellik

bulunmaktadır. Bunlar, özel yüksek kaliteli görselleri, özel müzik ve ses efektleri, kolaylıkla okunabilirliği, çok sayıda etkileşim özelliği ile genişletilebilir. *Epic* adlı yaratıcı şirket tarafından piyasaya sürülen elektronik kitap, resimlemeleri, hikâyesi ve geliştirilmesi Karim Maaloul tarafından yapılmıştır. Kitap içerisinde yer alan animasyon uygulamaları, müzik, ses efektleri ayrı ayrı kişilerden oluşarak bir ekip çalışması olarak tamamlanmıştır.



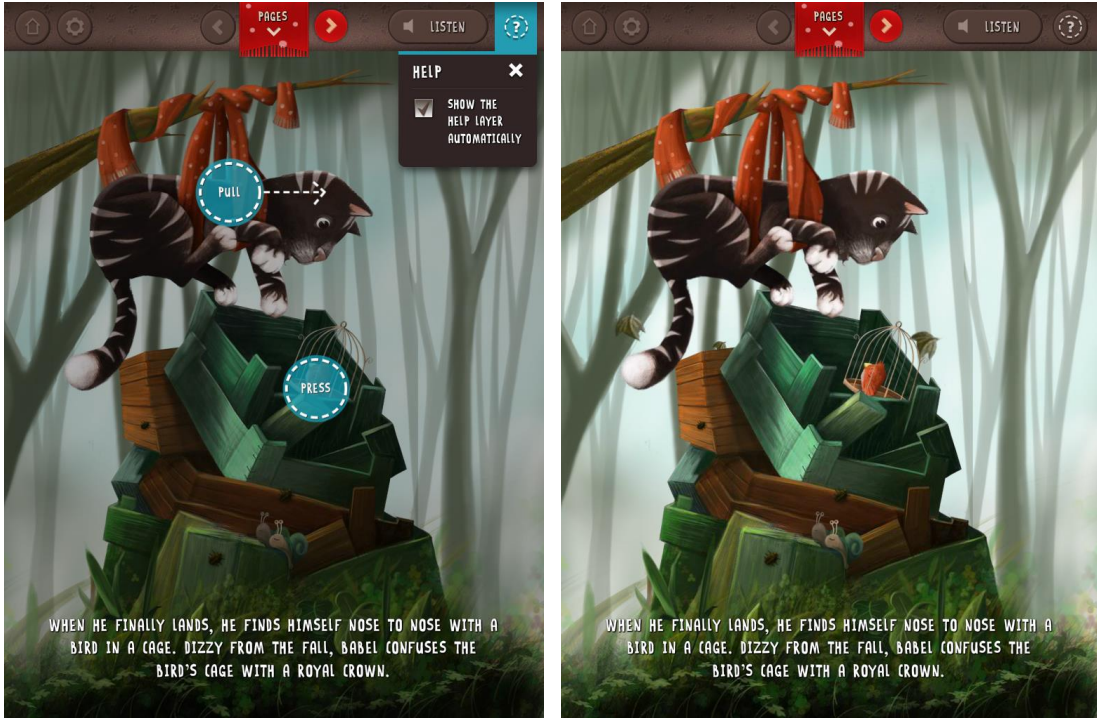
Görüntü 84: “Babel (The Cat Who Would Be King)” adlı etkileşimli elektronik kitabın açılış ve kapak görüntüsü.

Kitap, kapak sayfasından önce giriş sayfası (landing page) ile başlamakta, bu süre içerisinde kitap uygulaması görüntülenecek cihaza yüklenmektedir. Uygulamanın yüklenmesi aşamasında Babel, ekranda uyku halinde gözükmektedir. Kitabın yükleme sayfası ve kapak görüntüsü görüntü 84’de yer almaktadır. Kapak görüntüsünde, okuyucuya iki seçenek sunulmaktadır. *Read it to Me* ve *I Read by Myself* olan, *Bana Oku* ve *Ben Okuyacağım* ikonlarıdır. Ayrıca *ayarlar*, *künye* ve *paylaş* düğmeleri de bulunmaktadır.

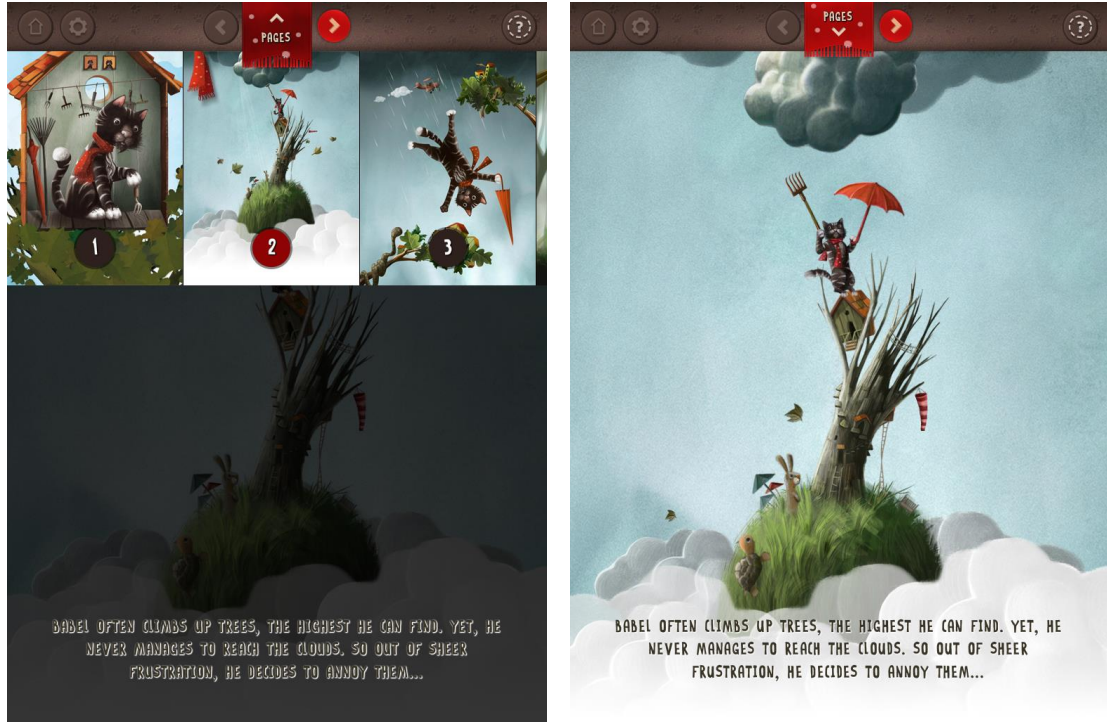
Babel hikâyesi, bölümlendirilerek anlatılmakta ve 20 sahne ile tamamlanmaktadır. Bölümlerde çok sayıda etkileşim (darbe, çekme, itme, sürüklemeye-bırakma) kullanılmaktadır. Böylelikle okuyucunun dikkati ve ilgisi hikâyeye odaklanmakta, etkileşimli öğelerin hikâyeden kopmaması adına sahneyle ilişkili olarak tasarlandığı

görülmektedir. Kullanıcı arayüzü olarak tanımlanan yönlendirme – dolaşım menüsü ekranın üstüne sabitlenmiş olup, okuyucu için menüde sesi açıp kapatma ikonu, ayarlar ikonu, sayfalara ulaşmak için ayraç göstergesi ve göstereni soru işareti olan etkileşimli öğeleri tanımlayan bir ikon hazırlanmıştır. Kullanıcın kitap içerisindeki dolaşımının keşif süresi gözetilerek başarılı göstergelerle sağlandığı ve sunulduğu söylenebilir. Babel, Mayer'in 2001 yılında öne sürdüğü çoklu ortam tasarım ilkeleri göz önünde tutularak değerlendirildiğinde, zamansal yakınlık, gereksizlik, tutarlılık, sıraya koyma, bölümlere ayırma ve sinyal ilkeleri göz önünde tutularak, kullanıcıların bilişsel yük kuramına göre aşırı yükleme yapmadan öğrenme süreci yaşadıkları söylenebilir. Bu aşamada kitabın iPad, iPad2, Android tablet ile uyumlu olduğu eklenebilir.

Babel adlı kitabın bir özelliği ise, çok sayıda kullanılan etkileşimin kullanıcıya anlatıldığı ayrıntı olduğu söylenebilir. Görüntü 81'de görüldüğü gibi, ekranın sağ üst köşesinde sabit bulunan soru işareti ikonuna basan kullanıcı, bulunduğu sahnedeki hareketli objeleri görebilmektedir. Hangi hareketine karşı objenin nasıl tepki vereceği, yalın bir göstergeyle anlatılmaktadır. Dördüncü sayfada yer alan *Pull* (Çek/Sürük) ve *Press* (bas) butonları bu duruma örnek gösterilebilir (bkz. Görüntü 85).



Görüntü 85: “Babel (The Cat Who Whould Be King)” adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahne görüntüleri.



Görüntü 86: “Babel (The Cat Who Whould Be King)” adlı etkileşimli elektronik kitabın dolaşım - yönlendirme sayfası ve iç sayfa tasarımlarından bir görüntü.



Görüntü 87: “Babel (The Cat Who Whould Be King)” adlı etkileşimli elektronik kitabın dolaşım - yönlendirme menü görüntüsü.

Kitapta kullanılan yazı ögesinin her sayfada aynı/benzer yerde kullanıldığı görülmektedir. Bu da dikey olarak tasarlanan ekran görüntülerinin alt bölümüne denk gelmektedir. Kullanıcının bir kitabı okurken hangi sayfada olduğunu bilmesi ve başka bir sayfaya rahatlıkla geçebilmesi için sayfaların hepsini aynı anda görebilmesi için *Pages* ayraç düğmesinin tasarlandığı görüntü 86 ve 87’de görülmektedir. Kullanıcı bu düğmeye bastığında, okumakta olduğu kitapta istediği sayfaya gidebilmektedir.

3.6.2.2 Astrojammes

Astrojammes, *Demibooks* yayınlarının 2010 yılında piyasaya sürdüğü, yazarı ve resimleyeni Stacey Williams-Ng olan bir etkileşimli elektronik kitaptır. iPad için hazırlanan etkileşimli bir çocuk hikâye kitabı *Astrojammes*, *Jimmy* isimli bir çocuğun

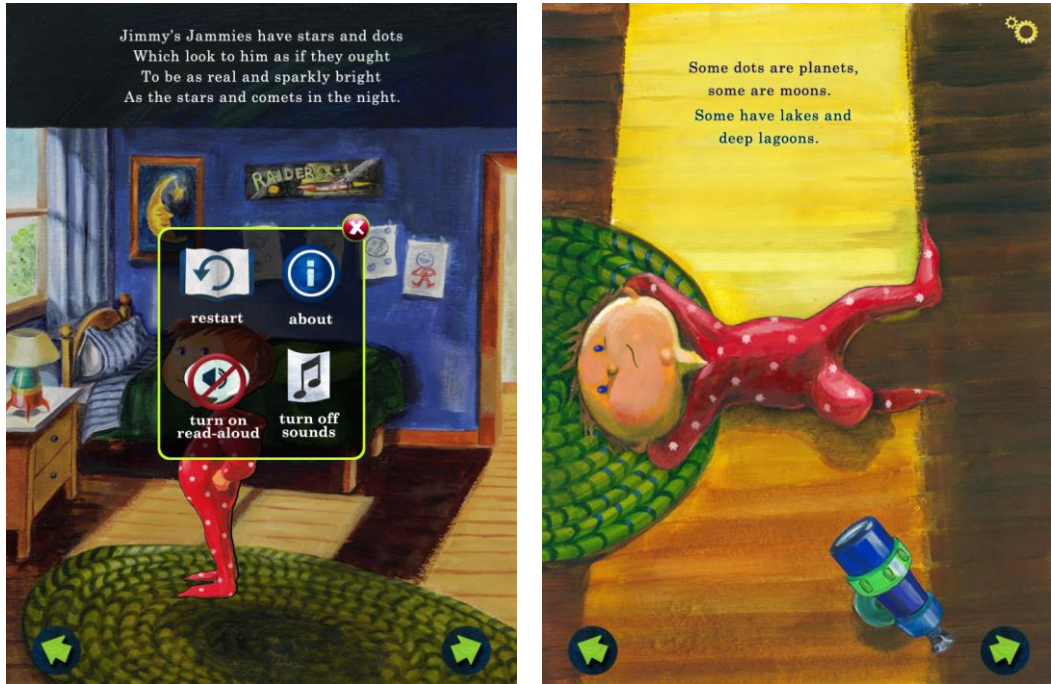
hikâyesini anlatır. Kapüşonlu pijaması ile uzaysal maceralara atılan Jimmy, kitabın masalsı anlatımıyla çocukların ilgisini çeker. Büyülü pijaması artık ona farklı güçler kazandırmaktadır. Kitabın kapak sayfasından önce yüklenmesi, şirket logosunun ekranda yer almasıyla gerçekleşir. Müzik, ses açma kapatma ikonları ve künye (info) düğmesi kapakta yer almaktadır (bkz. Görüntü 88). Kitabı sesli dinlemek isteyenler için sayfalardaki menü sabit bırakılmıştır. Metinleri okuyan kişi okumada ilerledikçe, metinler ortaya çıkmaktadır. Bu özellik, henüz okumayı bilmeyen ya da yeni öğrenen 2-8 yaş arasındaki çocuklar için tercih edilen bir yöntemdir. Mayer'in 2001 yılında geliştirdiği çoklu ortam tasarım ilkelerinden gereksizlik ilkesine uymaktadır. Bu şekilde kullanıcı, metin ile seslendirmeyi aynı anda takip edip aşırı bilişsel yük taşımamış olur. Sayfalar arası geçiş ise sahnelerde yer alan sağ ve-sol yönü gösteren ikonlar ile sağlanmaktadır. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Sinyal İlkesi öğretim materyalinin tutarlık ilkesiyle paralel olarak kullanıcıya açıklayıcı, yönlendirici işaretler, yardımlar sunulmasını işaret etmektedir. Bu açıdan, *Astrojammies* adlı kitap tasarımı çoklu ortam tasarım ilkelerine uyarak tasarlanmıştır denilebilir.



Görüntü 88: “Astrojammies” adlı etkileşimli elektronik kitabın kapak ve iç sayfa görüntüsü.

Kitapta kullanıcı arayüzü/dolaşım – yönlendirme (navigasyon) menüsü her sayfanın sağ üst köşesine yerleştirilen ayarlar ikonuyla sağlanmaktadır. Kullanıcıya bu düğmeye dokunduğunda ekranda yeni bir pencere açılmakta ve bu pencerede yeniden başlama,

hakkında, okuma sesini açma kapatma ve müziği açma kapatma düğmeleri yer almaktadır (bkz. Görüntü 89). Kullanıcı bu şekilde kontrolü sağlayabilmekte, istediği özelliği dokunarak aktif ya da pasif hale getirebilmektedir. Ancak, bu menünün açılır kapanır pencere olması, erişimi iki aşamalı hale getirmekte ve ekran görüntüsüne müdahale etmektedir. Bu nedenle menünün sahne tasarımına müdahale etmeden sabit bir yüzeyde kullanılması hem kullanım kolaylığı hem de tasarım açısından daha etkili olabilir.



Görüntü 89: “Astrojamies” adlı etkileşimli elektronik kitabın ayarlar menüsü ve iç sayfa görüntüsü.

Kitapta bazı sahnelerde etkileşimli öğelerin kullanıldığı görülmektedir. Kullanıcıya etkileşimli olan sayfada öncelikle oklarla ipucu verilmektedir. Görüntü 89’daki (sağda) ekran görüntüsünde yer alan teleskopun kullanıcının dokunması olmaksızın bir kez kendi etrafında dönmesi ile kullanıcıya hareketli olduğu ipucunun vermesi bu duruma örnek gösterilebilir. Başka bir sahnede yer alan metinde Jimmy’nin üç kere kendi etrafında dönebildiği becerisinden söz edilmektedir. Bu sahnede Jimmy, kullanıcının dokunmasıyla (sürükleme) kendi etrafında 360 derece dönebilmektedir. Kullanıcı da metni okuduktan sonra Jimmy’i sola gösteren ok işareti gibi sola doğru sürükleyerek, dönme işlemini yapmasını sağlamaktadır. Görüntü 90’da hikâye kahramanı Jimmy’nin kullanıcının dokunmasıyla dönme eylemini nasıl yaptığı görülmektedir.



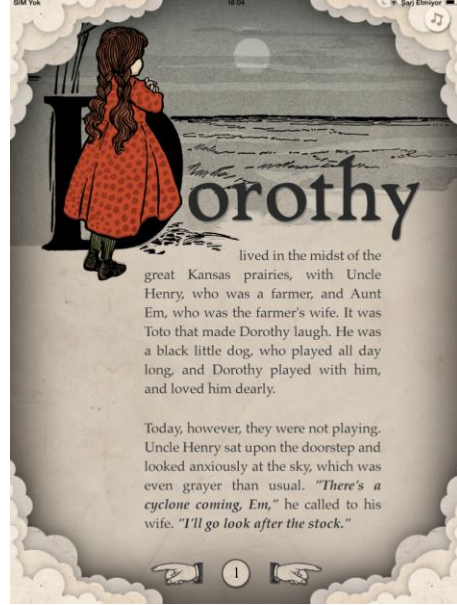
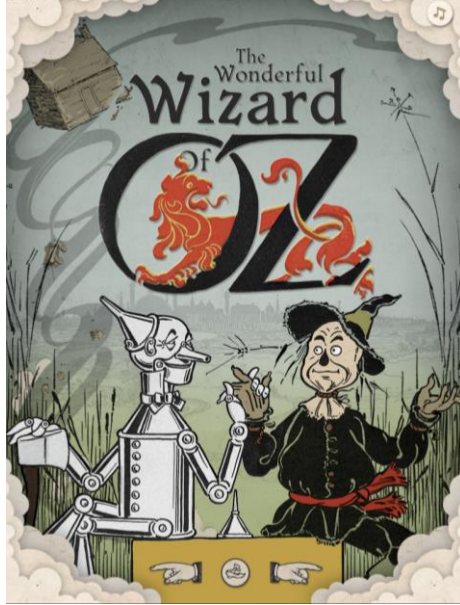
Görüntü 90: “Astrojamies” adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahne görüntüleri.

3.6.2.3 The Wonderful Wizard of Oz

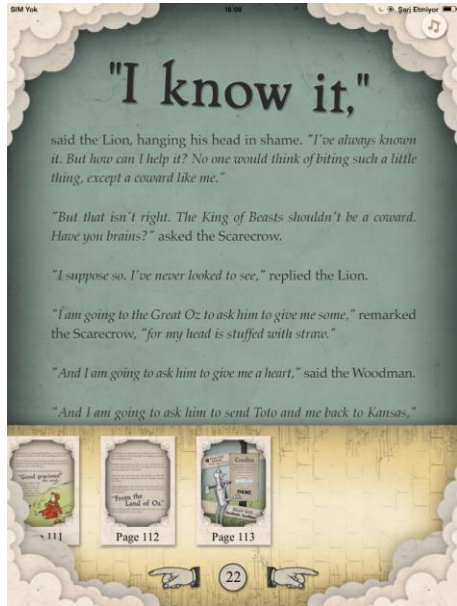
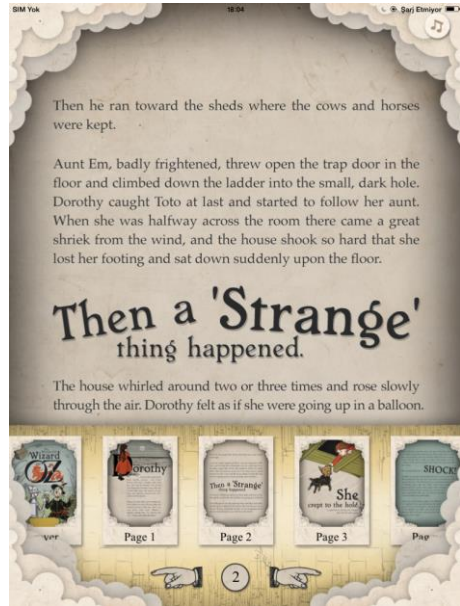
The Wonderful Wizard of Oz, L.Frank Baum tarafından yazılmış ve W.W. Denslow tarafından resimlenmiş bir çocuk romanıdır. İlk defa 1900 yılında Chicago’da George M.Hill Şirketi tarafından yayınlanmış, daha sonra çok sayıda baskısı yapılmış ve birçok dile çevrilmiştir. Romanın, 1902’de bir Broadway müzikali ve 1939’da film uyarlaması yapıldığı bilinmektedir. *The Wonderful Wizard of Oz*, Amerikan popüler kültürünün en iyi bilinen romanlarından birisi olarak kabul edilmektedir Hikâyede Dorothy Gale isimli genç bir kızın günlük maceraları konu alınmaktadır.

Hikâyenin etkileşimli elektronik kitap uygulaması Boluga şirketi tarafından hazırlanmıştır. Bu uygulama çalışması, hem tablet bilgisayarlarda hem de internet tarayıcılarında görüntülenebilir şekilde tasarlanmıştır. Kitap 112 sayfa olup, ekranda dikey görüntülenecek şekilde tasarlanmıştır. Kapak sayfasında hareketli bir başlık kullanılmış, her sahnede sabit olan ve alt bölümde yer alan kullanıcı arayüzü – dolaşım menüsü görülmektedir (bkz. Görüntü 91, 92). Bu menü sayesinde kullanıcı sayfalar arası geçişi kolaylıkla yapabilmektedir. Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri gereğinde *The Wonderful Wizard of Oz* adlı e-kitap, Sinyal İlkesi uyarınca yönlendirici

oklar, dikkat çekici sesler, ışıklandırmalar içermektedir. Gereksizlik İlkesi ön planda tutularak, metin ağırlıklı kitapta seslendirme ögesi kullanılmamıştır.



Görüntü 91: “The Wonderful Wizard of OZ” adlı etkileşimli elektronik kitaptan kapak ve sayfa tasarımı görüntüsü.



Görüntü 92: “The Wonderful Wizard of OZ” adlı etkileşimli elektronik kitaptan dolaşım-yönlendirme menüsünün görüntüsü.

Metin içerisinde geçen kavramların aynı sahnede görsel öge ile tanımlanması / betimlenmesi, Mayer’in Zamansal Yakınlık / Birliktelik İlkesine uymaktadır.

Kitapta bazı sahnelerde ses efektleri kullanılmış olduğu izlenmekte, ancak metinlerin seslendirilmesinin yapılmadığı görülmektedir. Kullanıcıya kitapta kullanılan sesleri kapatıp açabilmesi için, sağ üst köşede müzik notası şeklinde bir düğme hazırlanmıştır (bkz. Görüntü 93). Bu açıdan kitap, Mayer'in Çoklu Ortam İlkelerinden gereksizlik ilkesine uymakta, kullanıcı metin, seslendirme ve hareketlendirmeleri farklı zamanlarda etkinleştirebilmektedir. Böylelikle kullanıcı, istediği zaman sesi açıp kapatabilmektedir.

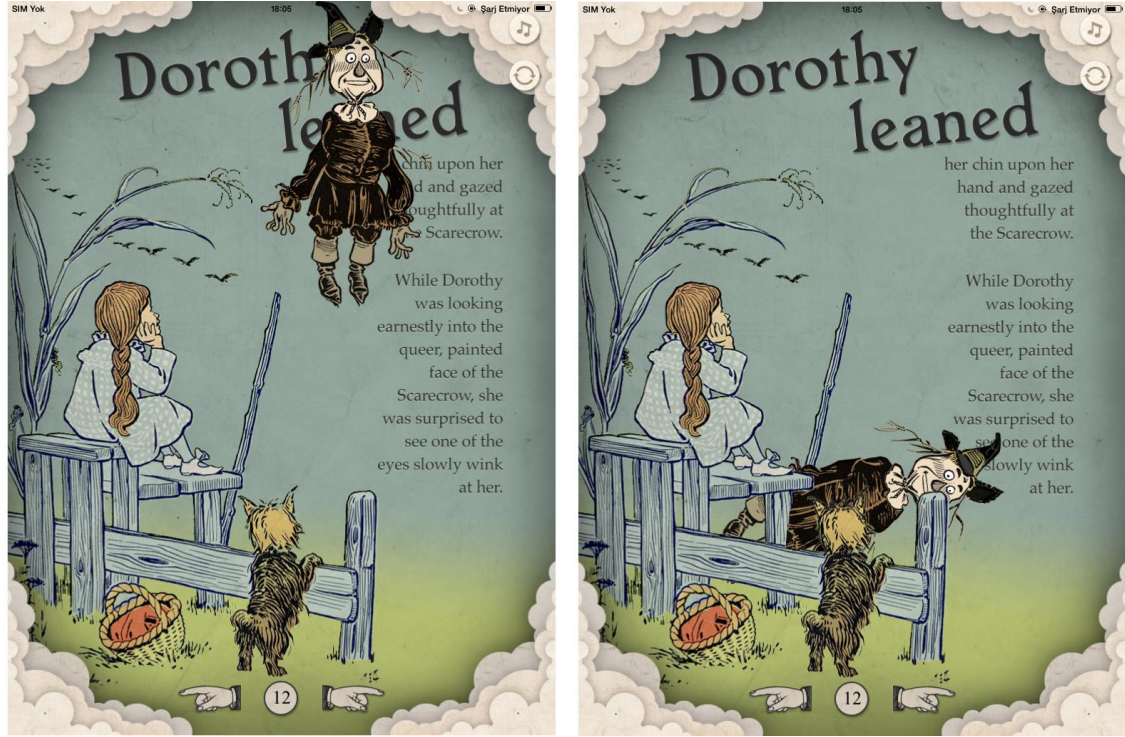


Görüntü 93: "The Wonderful Wizard of Oz" adlı elektronik kitaptan etkileşimli iç sayfa görüntüleri.

Elektronik kitap uygulamasında kullanıcı, parmağıyla ya da fare aracılığıyla sayfaları kolaylıkla değiştirebilmekte, sesleri açıp kapatabilmekte, bazı sahnelerde objeleri hareket ettirebilmektedir. Tasarımda kullanılan kullanıcı arayüzünün ve menünün aynı yerde kullanılması, okurun kitap içerisindeki dolaşımını kolaylaştırmaktadır.

The Wonderful Wizard of Oz adlı hikâyenin uzun olması sebebiyle etkileşimli görsel ögeli sayfaların sınırlı olduğu görülmektedir. Yalnızca bu sahnelerde ses ögesi kullanılmıştır. Etkileşimli sahnelerden birisi de kitabın on ikinci sayfasıdır (bkz. Görüntü 94). Bu sayfada bir korkuluk figürü vardır ve hikâyenin kahramanı *Dorothy* onu izlemektedir. Okuyucu bu sahnede korkuluğu hareketli görmekte be böylece objenin hareket ettirilebilir olduğu ipucunu almaktadır. Okuyucu, tut-sürükle-bırak yöntemiyle

korkuluğu hareket ettirebilmektedir. Sayfanın sağ üst köşesinde bulunan eylemi başa al ikonu ile korkuluğu ilk görüldüğü yere alabilmektedir.



Görüntü 94: The Wonderful Wizard of Oz” adlı etkileşimli elektronik kitaptan etkileşimli bir sahnenin aşama aşama görüntüsü.

4. BÖLÜM

“AB-I HAYAT” ADLI MASALIN ELEKTRONİK KİTAP UYGULAMASI

4.1 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN SİNOPSİSİ³⁸

Tezin bu bölümünde, Ağrı Dağı Efsanesinin esin kaynağını oluşturduğu etkileşimli bir elektronik kitap uygulamasının tasarım süreci ve uygulama aşaması ele alınmaktadır. “Efsanelerin kaynağı mitolojidir” (Alptekin, 2012, s. 19) gerçeğinden hareketle, mitoloji(k) temelli (seçilen) olgu, olay ve kavramlar harmanlanarak yeni bir olay örgüsü geliştirilmekte ve efsanenin sinopsisi bu doğrultuda oluşturulmaktadır. Mitolojik kavramların farklı bölgelerde, farklı olaylar ile işlenerek ele alınması taşıdıkları anlamları farklılaştırmaktadır. Çalışmanın sorunu adıyla oluşturulan başlıkta ayrıntılandırıldığı gibi çalışmanın ürünü olan elektronik kitap uygulamasının, kültürel nitelikli eserlerden oluşturulması ile hem okuyucunun geçmişle bağlantı kurması sağlanmakta hem de nitelikli bir resimleme diliyle özgün bir uygulama gerçekleştirilmesi açısından önem taşımaktadır.

“Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş etkileşimli elektronik masal kitabı, Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri çerçevesinde geliştirilmektedir. Çoklu ortamın öğrenme deneyimine etkisinin incelendiği ve öğrenmeyi destekleyici kuralların belirlendiği bu ilkelere, 3.3.2 Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri başlığı altında yer verilmiştir. Bunlar; Çoklu Ortam, Birliktelik, Tutarlılık, Biçim / Sıraya Koyma, Gereksizlik, Bireysel Farklılıklar, Bölümlere Ayırma, Sinyal ve Kişileştirme İlkesi olarak ayrılmaktadır. Kitabın senaryosu yazılırken, Mayer’in Kişileştirme İlkesi’ne göre anlatım dili akademik dil kullanımı yerine günlük dil kullanımına dikkat edilmiştir. Öğrenenlerin, anlatımlarda günlük dilin kullanıldığı çoklu ortam tasarımlarında, daha iyi öğrenme yaşadıkları ve başarı gösterdikleri görülmektedir (Kuzu, 2014, s. 17).

Birçok efsanede yer aldığı gibi Ağrı Dağı Efsanesinde de dağ kavramı, dünyanın merkezinde yer alan ve kutsal bir güç kaynağı olarak kabul edilen aynı zamanda da “dünyanın öz motifi” olarak tanımlanan (Beydili, 2003, s.145) bir göstergedir. Beydili’nin

³⁸ Sinopsis: Sinemada bir filmin senaryosunun oluşumunda, ya da bir hikâyenin yazıya dökülmesinde ilk aşama, yol haritası veya ön çalışma olarak bilinen Yunanca kökenli bir terimdir.

Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük adlı kitabında yer verdiği gibi insanoğlunun dağ kavramını “ulu başlangıç, kök, soyun temeli ve anayurdun sembolü” gibi algılaması nedeniyle “dağlara tapınma” eylemi/durumu rastlanır olmaktadır. Aynı zamanda dağların canlı olduklarına, bu nedenle de yıldan yıla büyüme gösterdiklerine inanılır(dı). Türk efsanelerinde, dağların kişiselleştirildiği, aralarında konuşup tartıştıkları hatta dövüştüklerine rastlanması, söz konusu canlı oldukları inancını destekler niteliktedir.

Merkez simgeciliği başlığı altında simgelerin merkezi tanımlamasını “İmgeler Simgeler” adlı kitabında ele alan din tarihçisi ve filozof olan Mircea Eliade, dünyanın merkezinde yer alan simgeleri dağ, ağaç veya bir temel direği simgeleri olarak ifade etmektedir. Ülkelerin, kentin, tapınağın veya krallık saraylarının “Dünyanın Merkezi”nde Kozmik Dağın zirvesinde yer alıyor olmaları, dünyanın en yüksek yerleri olarak kabul etmelerinden kaynaklıydı. Bu nedenle de tufan esnasında sel baskınının zarar vermediği yerler olarak bilinmekteydi (1992, s. 22). Türk mitolojisinde önemli motif olarak kullanılan dağ, gerek konumu itibari ile gök ile yeri birbirine bağlayan bir köprü görevi üstlenmekte, gerek uyuması, kükremesi gibi özellikleriyle kişilik kazanmaktaydı. Ergenekon efsanesinde geçen Demir Dağ motifi, Yaratılış destanındaki Dünya Dağ motifi, bu durumu örnekler niteliktedir (Ögel, 1971, s. 284, 294). Mircea, bir diğer merkezi simgeciliğini Kozmik Ağaç simgesi ile ifade eder.

Kozmik ³⁹ felaketlerle mitlerin yaygın olduğu ve bunlardan tufan olayıyla ilgili olanlar, dünyanın nasıl yok olduğunu ya da insanlığın ortadan kalkışını anlatan mitlerdir. Tufan’la ilgili olan mitlerin dışında depremler, yangınlar, dağ kaymaları, karaların sulara gömülmesi, salgınlar vb. olaylarla anlatılagelen birçok hikâye oluşmuştur (Eliade, 2001, s. 77). Tufan olayını kısaca ele almak gerekirse, Mircea Eliade, tufan olayına “Mitlerin Özellikleri” başlıklı kitabında yer vermiştir. Eliade’ye göre tufan olayı, insanların işlediği günahlar ve dünyanın yaşlanmış olması gibi birçok nedenden dolayı yaşanmaktadır. Tufan olayı “dünyanın yeniden yaratılmasına hem de insanlığın yeniden canlanmasına” yol açmış bir doğa olayıdır (2001, s. 78).

Uygulama çalışması için oluşturulan sinopsis, belirli kavramlar ve olaylar üzerine oturmaktadır. Başlangıç noktası *dağ* olan bu kavram ve olaylar Nuh Tufanı, Nuh’un gemisinin Ağrı Dağında bulunduğu inancı, adı geçen gemi içerisindeki hayvanlar âlemi,

³⁹ Kozmik: sf. Evrenle ve onun genel düzeyiyle ilgili (TDK, 2011, s. 1494).

kişiselleştirilmiş dağ değinileri, on iki hayvanlı Türk takvimi, Anadolu efsanelerinde rastlanan *taş kesilme* durumu ve bölgeye ait türküler olarak sıralanabilir. Başlangıç noktasını/esin kaynağını Ağrı Dağı Efsanesinden alan hikâyenin, yeri geldiğinde Anadolu'ya ait farklı söylenceleri/anlatıları hatırlatması, birbirleriyle bağlantı kurmada yardımcı olması açısından ve en önemlisi de izleyiciye/kullanıcıya/okuyucuya farklı son seçebilmede olanak tanınması açısından özgün bir çalışma olduğu söylenebilir.

4.2 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN SENARYOSU

Hikâye, insanlık tarihi için önemli bir olay olan Nuh Tufanını kapsamakta ve Ağrı Dağının ortaya çıkması ile başlamaktadır. Türk mitolojisinde dağlar önemli bir motif olarak kabul edilmekte ve Ögel'e göre “açık veya kapalı bir şekilde” karşılaşılan bir öge olmaktadır. Aynı zamanda “zirveleri gökleri deler gibi yükselen ve başları bulutlar içinde kaybolan dağlar, sanki tanrı ile konuşur...” ve “göğün direği dağ, yeri bastıran dağ ve tanrıya giden en yakın yol da dağ” olarak ifade edilir (Ögel, 2001, s.125). Bu nedenle, Türk mitolojisinde olduğu gibi dünya mitolojisinde de merkezi konumu dolayısıyla kutsal bir yeri olan dağ motifi, hikâyenin başlangıcını oluşturmaktadır. Türk efsanelerinde ise adı geçen ve kişiselleştirilen birçok dağ vardır. Başka bir ifadeyle *dağa kişilik veren Türk inanışları* vardır (Ögel, 2001, s. 126). Anadolu'nun en yüksek dağı ve zirvesi olan Ağrı Dağı, uzun yıllardır efsanelere konu olmuş ve kutsal kitaplarda yer almıştır. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Öğretim Üyesi olan Prof. Dr. Oktay Belli'ye göre ise Ağrı Dağı, “tek tanrılı semavi dinlerin kutsal kitapları olan Kuran, Tevrat ve İncil'e dayanan “Nuh Tufanı” olayı ile konu olarak günümüze kadar kutsallığını sürdürmüştür.” (2009, s. 3).

Efsane, tufan olayının gerçekleşmesinin yeryüzünde yeni oluşumlar meydana getirmesiyle başlar. Var olan yeryüzü şekillerine yenileri eklenir ve yaratılış destanlarında geçen ve yeryüzünün ilk çekirdeğini oluşturduğu düşünülen bir avuç toprağın dünyanın ortasında yükselmeye başlamasının ardından bir yükselti oluşur ve bu yükselti de hikâyenin kurgusunu oluşturan Ağrı Dağıdır. “Farklı kültürleri birleştiren ve yaşatan kimliği” ile Anadolu'nun önemli kültür varlığı olarak kabul edilmesi sebebiyle Ağrı Dağı seçilmiştir (Belli, 2009, s. 3). Kır bir atın sahibinden kaçıp, kendisine yeni bir yer bulması ve bir evin önüne gelip orada durmasıyla başlangıç tamamlanmış olur. Bölgenin genel bir görünümünün yer verildiği sahnede biri büyük biri küçük olmak üzere iki dağ bulunmakta ve Ağrı Dağı'nın konu alındığı diğer efsanelerden de

hareketle iki kardeş olarak bilinen Büyük Ağrı ve Küçük Ağrı Dağı Efsanesi bu aşamada kurguya dâhil olmaktadır.

Adı geçen efsanede, dağlardan büyük olanın öfkesi ve bu duruma neden olan olaylar konu edilmektedir. Dağların birbirleriyle tartışması, kavga etmesi, mücadelesi ve seslenmeleri ile kişilik kazandırılmış dağlardan büyüğü, öfkesini dışarıya yansıtmayı *öhööö* sesiyle yapmaktadır. Efsaneye göre bu sesin ardından büyük bir sarsıntı yaşanmaktadır. Halen herhangi bir sarsıntı yaşadığında bölge halkı, büyük kardeşin kızdığını hatırlamakta ve öfkesinin halen dinmediğini düşünmektedir.

Dağların dünyanın tam merkezinden göğe yükseldiği inancı ile *On İki Hayvanlı Türk Takviminde* yer alan sembolik hayvanların ekseninde döndükleri merkezin de yerin ve göğün ortası olarak kabul edildiği (Ögel, 2001, s. 122) inancı, hikâyenin oluşumunda ilk adım olarak sayılabilir. Bu bilgidен hareketle, dağ ile Türk takvimi beraber işlenmektedir. Aynı zamanda Nuh'un gemisinin Ağrı Dağında bulunuşu ve geminin içindeki hayvanların tufandan kurtulmaları hikâyenin devamında karşılaşılan duraklar olmaktadır. Batı'dan doğuya giden İpekyolu kervanının bir güzergâhı olan Ağrı ilinin Doğubayazıt bölgesi de bu anlamda hikâyenin başladığı bir durak olarak kurgulanmakta ve hikâyenin sonunda yoluna devam eden bir kervan görülmektedir.

Hikâyenin kurgusu bazı anahtar kelimelere dayanmaktadır. Bunlar, tarihi İpek Yolu ve kervanı, Ağrı Dağı, tufan olayı, Kafdağı, Nuh'un gemisi ve gemide yer alan kurtarılmış hayvanlardır. Hikâyenin başkahramanlarından olan Kırat'ın Ağrı Dağı'na çıkarak bu gemiye binmesiyle birden fazla hikâyenin farklı kahramanları aynı hikâyede birleştirilmiştir. Türk efsanelerinde Ağrı Dağı, zirvesine çıkılamayan bir dağ olarak bilinmekte ve beyaz duvaklı gelinlere benzetilmektedir. Hikâyenin kahramanlarının kır at üzerinde Ağrı Dağı'na çıkmaları ile izleyicilere sanal olarak zirveye çıkma deneyimi yaşatılmaktadır. Kitap ile gördükleri manzara karşısında kendisini hikâyenin kahramanı yerine koyan okuyucularına üç farklı son sunulmaktadır. Başka bir ifadeyle izleyicinin hikâyenin sonunu kendisinin belirlemesi beklenmektedir.

Dağlar, Türk edebiyatında “kara” renkle anılırdı. Bu duruma Dede Korkut kitabında dağlar için söylenen söz örnek verilebilir: “*Kara tağum, yükseği oğul! Kanlı suyım, Taşkunu oğul!*” (Ögel, 2001, s.126). Bu nedenle resimlenen efsanede kullanılacak malzeme ve renk siyah mürekkep olarak belirlenmiştir.

E-kitap uygulaması için yeniden kurgulanan hikâyeye yer vermek gerekirse, İpek Yolunun bir güzergâhı olan ve doğudan batıya Ağrı'ya doğru; ipek, baharat ve taş taşıyan bir deve kervanı ilerlemektedir. Kervan, dağın yamacında bulunan göl civarında konaklar ve hikâye başlar. Kervandan bir deve on iki hayvanlı Türk takvimine doğru ilerler ve orta noktasında durur. Durduğu nokta hem kervan duraklarından biri olan Doğubayazıt ilçesini temsil eder, hem de takvimin ekseninin dünyanın merkezi olduğu inancı ile dağların dünyanın merkezinde olduğu inancı ilişkilendirilir. Hikâyenin geçtiği yer olan Ağrı ilinin Doğubayazıt ilçesi, bu anlamda bir kervan durağı olur ve hikâyeyi başlatır. Başka bir ifadeyle kervanın konaklama yeri Ağrı Dağıdır. Çark olarak hazırlanan takvimde de 12 adet birbirinden farklı hayvan bulunmaktadır. Kullanıcının deveyi takvimin merkezine sürüklemesiyle çark döner ve atın olduğu yılda durur ve böylece hikâyenin girişi oluşmuş olur. Zirvesine çıkamayan bir dağ olan Ağrı Dağı, Gökçen ile Yiğit'in aşk hikâyesine de konu olmaktadır. Yörenin zengin bir beyi olan Gökçen'in babası kızına vakti zamanında bir at hediye etmiştir. Gökçen'in adı geçen atın saraydan kaçıp göl kenarında olan Yiğit'in evinin kapısında durması ile Gökçen ile Yiğit tanışır ve birbirlerini görürler. Yiğit'in evine gelen Gökçen ile Yiğit birbirlerine sevdalanırlar. Gökçen'in babası bu aşkı onaylamadığı gibi kızının Yiğit ile görüşmesine de engel olmaktadır. Atını geri isteyen bey baba ile de Yiğit bir şekilde tanışmış olurlar. Yörede böyle bir durumda atın gittiği kapıdan üç kere uzaklaştıınca da aynı noktaya gelmesi o kişiye ait olduğuna / olması gerektiği şeklinde yorumlanmaktadır. Gökçen ise bu durumu bilmekte ve aşkının başlamasının bu sebebe bağlı olduğuna inanmaktadır. Bu durumda atın eski sahibi aynı zaman da köyün beyi ile Yiğit'in arası iyice gerginleşmektedir. Bey, Yiğit'in Ağrı Dağının zirvesine çıkması durumunda kızını ona vereceğini duyurur. Ancak bilinir ki zirveye çıkmak şöyle dursun, yakınına varan kişi bile sağ olarak aşağıya inemez. Gökçen ile Yiğit bu durumu aralarında tartışırken; Gökçen gözü kara Yiğit'i gitmeme konusunda ikna etmeye çalışırken, Kırat başı dumanlı dağa doğru yol almaya başlar. Birbirlerini bu kadar severken ayrı olamayacaklarına inanan Gökçen ile Yiğit'te atın arkasından dağa doğru gider. At arkasından gelen eski ve yeni sahibini görür ve dayanamayıp onları sırtına alır ve zirveye çıkarlar. Aşklarının sembolü at olan Gökçen ile Yiğit zirveye çıkarlar ve orada bir gemi görürler. Gördükleri bu gemi Nuh'un Gemisi'dir. (Böylece tarih boyunca geminin Ağrı Dağı'nın zirvesinde olduğu inancı, olup olmadığına dair kuşku ve zirvede bulunan geminin tahta parçaları okuyucuya iletilmiş olur). Gemide yaşayan/gemiye yaşam alanı haline getiren hayvanlar vardır. Kırat'ta zirveye çıkınca Gökçen ile Yiğit'in yanından ayrılır ve Nuh'un gemisine biner. Gemide bulunan

hayvanların hepsi de tek türdür. Bir eşi yoktur. Her hayvan bir sevdanın (sevdalılarının) sembolüdür. (Bu ayrıntı kullanıcının hayvanların üzerine tıklamasıyla Leyla ile Mecnun, Kerem ile Aslı yazılarının çıkmasından anlaşılmaktadır). Sevdalılarının kendileri yoktur ancak hepsinin de sembolü zirvededir. (O sırada gemi sallanır, deprem-tufan olur, her yer su altında kalır ve metin çıkar, dizinin kırıldamasıyla deprem olduğuna inanılan efsane olan Abla Kardeş Ağrı Dağı Efsanesi okuyucuya bilgi olarak aktarılır) Volkanik bir dağ olan Ağrı Dağından lavlar fışkırır. Tufan olur. Geride ne gemi kalır ne de diğer aşkların sembolleri hayvanlar. Geride bir Gökçen ile Yiğit kalır. Gökçen ile Yiğit anlarlar ki Nuh'un gemisini görebilmek yalnızca aşkı için ölümü göze almaktan geçmektedir. Kendilerinden önce de gemideki diğer hayvanların sembolize edildiği çiftler görmüştür. Belki de son çift kendileridir. Gerçek aşkı yaşayanların gemiyi görebildiğini anlarlar ve kendi aşklarının da gerçek bir aşk olduğuna inanırlar. Okuyucu da anlar ki hikâye başında çevirdiği on iki hayvanlı Türk takvimini çevirdiğinde hangi hayvan gelirse gelsin varılacak nokta aynı olacaktır. Çünkü her bir yılın göstergesi olan hayvan aynı zaman da bir korkusuz aşkın sembolüdür. Başka bir ifadeyle her hayvan bir sevdayı temsil etmektedir. Aynı zamanda da gemiyi görebilmek için at aracı olmuştur. Okuyucuya dört seçenek çıkar, zirvede olan Gökçen ile Yiğit ne yapsın?

Birinci seçenekte, Gökçen ile Yiğit'in muhteşem bir manzara eşliğinde okuyucuya zirveye çıkma deneyimi yaşattığı sahnedir. Zirvede dağcı kostümleriyle çift bayrak açarlar ve bayrakta ab-ı hayat yazmaktadır. Böylelikle izleyicide ölümsüzlük iksiri olarak bilinen ab-ı hayat suyunu içtikleri izlenimi verilir.

İkinci seçenek, Gökçen ile Yiğit, ufkun görülmediği bir zirvede bir bilinmeze (Kafdağı'na) doğru yol aldıkları sahnedir (Zamansız bir mekân). Kafdağı, mitolojik tanımlamalarda söylencesel dağ olarak geçmekte ve Kafkas dağlarının sembolize edilmiş hali olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda aşılması mümkün olmayan yüksekliği ile bilinmektedir. Düşsel canlıların yaşadığı, etrafının sularla çevrili olduğu mitolojik bir dağdır (Karakurt, 2011, s. 114).

Üçüncü seçenek ise Gökçen ile Yiğit, Anadolu efsanelerinde sıklıkla rastlanan bir motif olan taş kesilme olayıyla karşılaşır ve orada taş kesilirler. Sahnede geri planda taş kesilen diğer âşıklar da görülür. Bu durum izleyiciye diğer figürlerle beraber Nemrut Dağının zirvesini hatırlatır.

Dördüncü seçenek ise, okuyucudan masalın sonunu tamamlanmasının istendiği sahnedir. Bu aşamada okuyucuya etkileşimli olarak kullanabileceği yazı malzemesi olan kalem ve resim malzemesi olan fırça sunulmaktadır. Okuyucu bu araçlardan birisini seçecek ve Gökçen ile Yiğit'in aşklarının konu edinildiği Ab-Hayat adlı masalın sonunu istediği gibi bitirecektir.

Ab-Hayat adlı masalın e-kitapta yer verildiği şekilde yeniden kurgulanmış ve masallaştırılmış metnine ise aşağıda yer verilmektedir.

“Çok uzun yıllar, gökyüzünden dağlara, dağlardan nehirlerle yazılan ve dillenen birçok aşk hikâyesi oldu. Zirvelere yazılan bir aşk hikâyesi daha vardı ki bu da Gökçen ile Yiğit'in masalıydı.

İpek yolunun bir güzergâhı olan, doğudan batıya Ağrı'ya doğru; ipek, baharat ve değerli taş taşıyan bir deve kervanı yavaş yavaş ilerlemekteydi. Yüğü çok değerli olan bu kervan, karşısına çıkan dağın yamacında ki, Küp Gölü civarında bir kervansarayda konakladı.

Kervansarayın duvarında bir takvim asılı duruyordu. Takvim, 12 Hayvanlı Türk Takvimi idi. O yörede insanlar, kervanların aştığı dağların, dünyanın merkezi olduğuna inanırdı. 12 Hayvanlı Türk Takvimi'nin merkezini de dünyanın merkezi olarak düşünürdü.

Kervandan bir deve, on iki hayvanlı Türk takvimine doğru ilerledi ve tam orta noktasında durdu. Masalımız Ağrı Doğubayazıt'ta başlamıştı. Artık kervanın konaklama yeri Ağrı Dağı idi.

Takvimde 12 adet birbirinden farklı hayvan bulunmaktadır. Kullanıcının dokunarak çevirmesiyle döner, atın olduğu ayda durur ve böylece masal başlar. Zirvesine çıkılamayan bir dağ olan Ağrı Dağı, Gökçen ile Yiğit'in aşk hikâyesine de konu olmaktadır.

Bu yörede ata binmesi, ok atması, gözünü budaktan esirgememesiyle bilinen bir kız yaşarmış. Erkek olsaydı Ağrı'ya han olurdu dedikleri bu kız, saray beyinin biricik kızıymış. İyiliğiyle ün salmış, gülen yüzüyle yöre halkınca pek sevilirmiş. Uzun siyah saçlı, kırık örgülü, duru açık tenli, ışıklı gece gibi gözleri olan Gökçen, ismi gibi güzel, hoş bir kızmış.

O yaşlılara destek, çocuklara şefkattir. Bin yıllık sevda toprağına diz çökmüş ağlayan sevdadır. O bir candır can içinde.

Yörenin zengin bir beyi olan Gökçen'in babası, kızına vakti zamanında adı Kırat olan bir at armağan etmişti.

Bir gün Gökçen'in atı saraydan kaçarak göl kenarındaki bir evin kapısında durdu. Bu yörede ki inanışa göre bir at, özgürce gidip herhangi bir evin kapısında durursa, artık o evin atı sayılırdı.

Bu evde Yiğit adlı bir delikanlı yaşamaktaydı. Yiğit, adı gibi cesur, çalışkan, azimli, gözü de pek kara bir delikanlıydı. Kıratın bu kaçıışı, Yiğit ile Gökçen'i karşılaştırdı ve adı zirvelere yazılacak bir aşkı yarattı.

İlk görüşte sevdaya inanır mıydınız? Gökçen ile Yiğit artık bu yolun yolcusuydu. Bir çift nazar aşk oldu onlara. Adı zirvelere yazılacak dillerden düşmeyecek bir sevda. Artık bugünden sonra bütün kötülükler diz çökecek ve bütün engeller yol verecekti.

Bir gün Gökçen'in babası, adamlarıyla dolaşırken dağların eteğinde Yiğit'i gördü. Yiğit, bir beyaz atın üstündeydi ve dingin bir şekilde uzaklaşıyordu. Bu esnada Bey'in adamları kendi aralarında fısıldaşırken Gökçen'in Yiğit'e sevdalı olduğu ağızlarından kaçırırdı. Bunu duyan Bey, Yiğit'in bindiği atın Kırat olduğunu da görünce sinirden küplere bindi ve derhal köye döndü.

Kızını zengin bir bey oğluyla evlendirmeyi düşünen Gökçen'in babası hem atını istemekte, hem de bu aşkı onaylamayarak kızının Yiğit ile görüşmesine de karşı çıkmaktaydı. Yöre halkı da kendi arasında atın Yiğit'e ait olduğunu söylüyor, Bey'in atı almaması gerektiği dedikoduları yayılıyordu. Bey'in gösterdiği bu sert tepki ahalinin Yiğit'e sempati duymasına neden olmuştu.

Bu durumdan epey rahatsız olan Bey aklınca bir oyun düşünmüştü. Böylece hem Yiğit'ten kurtulacak hem de atını alacaktı. Bey, Yiğit'in Ağrı Dağının zirvesine çıkması durumunda kızını ona vereceğini duyurdu. Ağrı Dağı öyle yüce bir dağdı ki, karlar eridiğinde sular ab-ı hayat şelalesi olur akardı. Onu içen de ölümsüzlük suyunu içmiş olurdu.

Ancak bilinir ki bir hayli çetin ve ürkütücü olan bu zirveye çıkmak şöyle dursun, yakınına varan kişi bile sağ olarak aşağıya inemezmiş.

Gökçen babasının bu teklifinden oldukça rahatsız olmuş ve Yiğit'i gitmeme konusunda ikna etmeye çalışmıştı ama ne yapsa nafileydi.

Artık Kırat başı dumanlı dağa doğru yol almaya başlamıştı.

Yiğit, "çalıştığım, emek verdiğim, yaşadığım bu dağlar benim toprağım. Bu dağların zirvesine çıkmak benim en büyük utkum. Ben doğduğum günden beri dağların zirvesini özgürlük olarak düşledim" diye söylerdi.

Ardından Gökçen'de Yiğit'i yalnız bırakamayacağını söyledi ve onunla beraber yola revan oldu. Gökçen o yöredeki kadınların cesur ve özgür olması gerektiğini düşünürdü. Yöredeki esaretten kurtulmak, bütün kadınlara örnek olmak için kendisini öne atmıştı.

Başarının ve mutluluğun sırrını, Yiğitle beraber el ele vererek kazanacaklarına inanmıştı ve Yiğit'e "yaşamın gizemi ve gücü dağların zirvesinde. El ele verip çıkalım, başaralım. Burada yaşayan kızlar özgür, cesur ve güçlü olmalı" diyordu. Birbirlerini bu kadar severken ayrı olamayacaklarına inanan Gökçen ile Yiğit atın arkasından dağa doğru ilerlemekteydiler.

İnsan yaşamına işlemiş bazı kavramlar vardır ki onlarsız hayat, değer kaybeder. Aşk, muhabbet, sevgi, derin ve yüce duygular vb. doğru değerlere sahip olmak, kişinin yaşam felsefesini belirler. İnsan ne için yaşmalıdır? Yaşayan her insan bu değerleri taşır mı?

İyi, güzeli, doğruyu, dürüstlüğü, hakkı, adalet duygusunu, vicdanı, kararlılığı ve merhameti yitirmekte olan insan; insanı insan yapan değerlere sahip olmak için ne yapmalı? Burada ölüm yerine yaşamayı tercih etmenin gerekliliği sorgulanır. Karşılaşılan ilk zorlukta pes etmeyen, ölüm korkusu olmaksızın yaşamaya doğru yol alan Gökçen ile Yiğit'ten başkası değildir.

Kırat arkasından gelen Gökçen ile Yiğit'i gördü, dayanamayıp durdu ve birlikte zirveye çıkmak için onları sırtına alır.

Aşklarının sembolü Kırat olan Gökçen ile Yiğit zirveye çıktıktan sonra orada bir gemi gördüler. Gördükleri bu gemi Nuh'un Gemisi mi? diye düşündüler.

Böylece tarih boyunca geminin Ağrı Dağının zirvesinde olduğu inancı, olup olmadığına dair kuşku ve zirvede bulunan geminin tahta parçaları ile kesinleşmektedir.

Gemide yaşayan hayvanlar vardı. Kırat da zirveye çıkınca Gökçen ile Yiğit'in yanından ayrıldı ve Nuh'un gemisine bindi.

Her hayvan bir sevdanın sembolüydü. Sevdalıların kendileri yoktu ancak hepsinin aşkı (sembölü) zirvedeydi.

O sırada gemi sallandı, deprem oldu ve her yer su altında kaldı. Volkanik bir dağ olan Ağrı Dağından lavlar fışkırarak bir anda tufan oldu. Gemi dalgaların üstünde çoktan yolunu almıştı.

Bir anda bir sessizlik oldu tufan bitti, sular çekildi. Gemi ufuk çizgisinde silindi gitti. Hayvanlar da gitti.

Geride Gökçen ile Yiğit kaldı. Gökçen ile Yiğit anladılar ki Nuh'un Gemisini görebilmek; yalnızca aşkı için ölümü göze almaktan ve mücadeleye yaşamı kazanmaktan geçmektedir.

Kaybolmaya yüz tutmuş değerleri ve doğruları yitirmeksizin yaşamak, göze alınan hedefin peşinden gitmekten geçmiştir.

Gökçen ile Yiğit; zirvede kendilerinden önce gemiye gelmiş olan diğer çiftleri sembolize eden hayvanlar görmüştü. Belki de son çift kendileriydi. Gerçek aşkı yaşayanların gemiyi görebildiğini anladılar ve kendi aşklarının da gerçek bir aşk olduğuna inandılar. Bizler de gördük ki hikâye başında çevrilen on iki hayvanlı Türk takvimi, hangi hayvan gelirse gelsin varılacak nokta; sonu aynı olan bir masalı başlatacaktır. Çünkü her bir ayın göstergesi olan hayvan; aynı zaman da bir korkusuz aşkın sembolüdür. Başka bir ifadeyle her hayvan bir sevdayı temsil etmektedir. Kırat, Yiğit ile Gökçen'in gerçek aşka kavuşabilmeleri için kendini feda etmiştir.

Okuyucuya dört seçenek çıkar, zirvede olan Gökçen ile Yiğit ne yapsın?

Gökçen ile Yiğit, muhteşem bir manzara eşliğinde zirve deneyimi yaşadılar. Zirvede dağcı kostümleriyle çift bayrak açarlar ve bayrakta ab-ı hayat yazmaktadır.

Böylelikle izleyicide ölümsüzlük iksiri olarak bilinen ab-ı hayat suyunu içtikleri izlenimi verilir.

Gökçen ile Yiğit, ufkun görülmediği bir zirvede Kafdağı'na doğru yol alırlar.

Kafdağı, mitolojik tanımlamalarda söylencesel dağ olarak geçmekte ve Kafkas dağlarını sembolize etmektedir. Aynı zamanda aşılması mümkün olmayan yüksekliği ile bilinmektedir. Düşsel canlıların yaşadığı, etrafının sularla çevrili olduğu mitolojik bir dağdır.

Gökçen ile Yiğit Anadolu efsanelerinde sıklıkla rastlanan bir motif olan taş kesilme olayıyla karşılaşılır ve orada taş kesilirler.

Taş kesilme motifi, canlı ya da cansız varlıkların üstün bir güç tarafından cezalandırılması veya bir felaketten kurtarılması için farklı bir biçime, taşa dönüşmesidir. Bir nedeni de sonu felakete varabilecek bir tehlikeden kurtarılmasıdır (Sakaoğlu, 1980, s. 29). Sahnede geri planda taş kesilen diğer âşıklar da görülür. Onlar da tufandan etkilenmemek için taş kesilmiş canlıları temsil etmektedir.

“Gökçen ile Yiğit ne yapsın?” sorusuna yanıt arandığı seçenektir. Artık sahneyi yazma sırası okuyuculardadır. Okuyuculardan masalın sonunu yazmaları/çizimleri beklenir.”

4.3 “AB-I HAYAT” ADLI ELEKTRONİK MASAL KİTABININ TASARIM SÜRECİ / KAVRAM TASARIMI

Tasarım sürecinin başlangıcını oluşturan kavram tasarımı söz etmek gerekirse, kavram tasarımı, tasarımın görsel ifade biçiminin kurgulandığı, film, dijital oyun, animasyon ve resimli kitapların oluşumunun başlangıç noktası olan bir uygulama alanıdır. Kavram oluşturma, karakter, çevre ve mekân yaratma, obje tasarlama ve ortak bir dil yaratma; tasarım sürecinin gerektirdiği ilk aşamadır. Söz konusu süreç, tasarımcıların üzerinde durması gerektiği bir zaman aralığıdır. Çünkü bu süreçte projenin, filmin/dizinin/oyunun/teknolojik bir ürünün ya da bir kitabın ana konusu ele alınmakta, hedef kitlesi tespit edilmekte, uygun bir teknik ve konu belirlenmekte ve uygulamanın genelinde bir dil birliği oluşturulmaya çalışılmaktadır. İzleyici üzerinde etkiyi ve akılda kalıcılığı arttırdığı düşünülen bu sürecin önemi açıktır.

Her projede bir ana fikrin ve bu doğrultuda oluşturulmuş bir temanın olması gerekmektedir. Kavram tasarımı, tasarımı gerçekleştirilecek ürünün, projenin/uygulama çalışmalarının kimliğinin oluşturulması olarak da tanımlanabilir. Projenin ana konusunun/temasının/ana fikrin oluşmasıyla düşünsel kurgu sürecine başlanır. Sinema ve tiyatrodaki sahnelerin belirli bir senaryoya göre oynanması gibi, kavram tasarımı da gelişim senaryosunun oluşturulmasıyla ilgilidir. Fikrin nasıl işleneceğine karar verecek

kişiler ise tasarım ekibi üyeleridir. Tasarım bağlamında, bir projenin rotasını, ana fikrini/temasını belirlemek gerekmektedir. Tanımlaması yapılmamış ve kimliği oluşturulmamış bir projenin gelişmesi ve işlenmesi, bir ürüne dönüşmesi aynı zamanda da ürünlerin söz konusu tema bağlamında bir dil bulması zordur denilebilir. Projeye bir çıkış noktası kazandırmak, tasarım sürecini hızlandırmaktadır. Kavram tasarımı ürün için belirlenen ana konunun ardından karakter, mekân/sahne, obje/nesne/yardımcı öğeleri tasarlama ve akış şemasının belirlenme sürecini kapsar ve konunun düşünsel boyutunun iki boyutlu yüzeyde oluşturulan eskiz çizimlerinin üç boyutlu ortama aktarılmasıyla devam eder. Bu bağlamda kavram tasarımı, gerek tasarımı gerçekleştirilecek projenin görsel çatısının oluşturulmasına olan katkısıyla gerekse projenin ilerlemesinin zaman kaybına uğramamasıyla sürecin önemli bir parçasını oluşturduğu söylenebilir.

Bu bilgilerden hareketle, öncelikle etkileşimli elektronik kitap uygulamasının hikâyesi oluşturulmuş, içerik hakkında ipucu verecek ve merak uyandıracak bir başlık konulmuştur. Hedef kitlesi 14 yaş ve üzeri olarak belirlenmiş ve siyah beyaz ve tek bir rengin kullanıldığı tasarım dili geliştirilmiştir. Bu yaş aralığının belirlenme sebebi ise, ortaöğretim düzeyinde olan ve yükseköğretime geçmiş kişileri de kapsayan bir aralık olmasıdır. Fatih Projesi ile ortaöğretim kurumlarına tablet bilgisayar alımı yapılmış olması, söz konusu yaş aralığını belirlemede ilk etkindir. Böylelikle ortaöğretim düzeyindeki öğrenciler uygulama çalışması olan etkileşimli elektronik kitabı okuma şansı bulacaklardır. Yükseköğretim düzeyindeki öğrencilerin de üniversitelerin kütüphanelerinden e-kitaba erişebilme olanağı bulacak olmaları bir diğer etkindir. Resimleme dilinde mürekkep, kesik uçlu kalem ve fırçalar ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Kaligrafi uygulamaları denenmiş, özgün bir teknik geliştirilmiştir. Bu tekniğin, izleyiciler üzerinde ilgi çekici bir unsur olacağı düşünülmektedir. Tasarım süreci, konunun/hikâyenin belirlenmesi, sahnelerin bölümlendirilmesi ve tekniğin oluşturulması ile başlamıştır. Öykü panosu çizimi, karakter tasarımı, mekân oluşumu, sahne tasarımı, uygulama tekniğinin geliştirilmesi ve resimleme ve tipografik analiz sürecin devamını oluşturan aşamalardır.

Uygulama çalışmasının görsel kimlik ve Çoklu Ortam Tasarım İlkeleri açısından incelendiği bu bölümde, sırasıyla logo, kapak tasarımı, sahne resimlemeleri, sahne (sayfa) tasarımları, renk, görüntü, ses, müzik, etkileşim, yönlendirme (navigasyon), dolaşım ve etkileşimli öğelerin kullanımı incelenmektedir.

Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkelerinden hareketle, kitap tasarımı resimleme ile metnin ilişkisi üzerine oturmaktadır. Mayer'in Çoklu Ortam İlkesine göre metnin içeriği ile ilişkili resimlemeler öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Bunun yanı sıra metin içerisinde geçen kelimelerin, kavramların ve olayların anlatıldığı resimlemelerin aynı ekranda / sayfada konumlandırılmış olması Mayer'in Birliktelik / Yakınlık İlkesinin özelliğidir. Bu nedenle içerik ile ilişkili bir resimleme tercih edilmiştir. Konu ile ilgisi olmayan görsel öge, ses ve metinlere sahnelerde yer verilmemiştir. Bu da Mayer'in Tutarlılık İlkesi ile örtüşen bir özelliktir. Öğrenenin, seslendirme ve görsel ögeli ortam tasarımlarında, ses, görsel öge ve yazının aynı anda iletildiği ortam tasarımlarına göre daha iyi öğrendiği Biçim / Sıraya Koyma İlkesinin özellikleridir. Uygulamada ses ve metin aynı anda iletilmemekte, bu özelliği ile hem Biçim hem de Gereksizlik İlkesine uyulmaktadır. Anlatım dilin gündelik dil olarak tercih edilmesi ile Kişileştirme İlkesine, yönlendirici ve bilgilendirici işaret ve metinlere yer verilmesi ile ise Sinyal İlkesine uyum gözetilmektedir. Tasarım süreci kapsamında kitabın sahne tasarımları incelenmekte ve ilgili ilkelerden söz edilmektedir.

Ab-ı Hayat, dirlik suyu olarak bilinen, içenlere ölümsüzlük ve gençlik sağladığına inanılan, yaşam ağacının köklerinden çıkan ve bir ırmak veya dere şeklinde akan Bengüsü olarak da tanımlanan ölümsüzlük suyudur (Karakurt, 2011, s. 53). Efsanenin adının belirlenmesi, ölümsüz bir aşka kavuşan bir çifti anlatan içeriği düşünülerek belirlenmiştir. Efsane, birden fazla hikâyenin bir araya getirilerek kurgulanmasıyla oluşturulmuştur. Bu durum resimleme ve tasarım açısından zor bir süreci de beraberinde getirmiştir. Farklı anlatımları bir arada kullanmak, yazınsal anlamda aynı dil oluşturmak ve resimlemede sahneler arası bir geçiş ve uyum sağlamak, sözü geçen süreçte üzerinde dikkatle durulan noktalardır. Kitabın ismi için çeşitli yazı denemeleri yapılmış, kaligrafi ağırlıklı bir logotype hazırlanmıştır (bkz. Görüntü 95, 96).



Görüntü 95: “Ab-ı Hayat” adlı masalın logosu için yapılan çeşitli isim ve yazı denemeleri.



Görüntü 96: “Ab-ı Hayat” adlı masalın logosu için yapılan çeşitli yazı, logotype ön çalışmaları ve logonun son halinin görüntüsü.

Museo
ABCDEFabcdef1234567890
ABCDEFabcdef1234567890
ABCDEFabcdef1234567890
ABCDEFabcdef1234567890

Görüntü 97: “Ab-ı Hayat” adlı masalın resimlenmiş elektronik kitap uygulamasında kullanılan yazı karakteri görüntüsü.

“Ab- Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitapta yer alan metinlerin ekrandan okunacak bir yayın olması sebebiyle rahat okunabilir olması gerekliliği nedeniyle okunurluğu zorlaştırmayacak bir yazı karakteri seçilmesine dikkat edilmiştir. Hikâye metni üzerinde farklı yazı karakterlerinin okunurluk denemeleri yapılmış, kitabın metinlerinde kullanılmak üzere tırnaksız ve uygun satır aralıklarıyla rahat okunabilir olduğu görülen *Museo* adlı yazı karakteri belirlenmiştir. Kitabın gövde metinlerinde *Museo* 8 pt. (500 sample), vurgu noktalarında (900 sample) 10 pt. büyüklüğünde kullanılmıştır (bkz. Görüntü 97, 98).

900 Sample **ABCÇDEFGHIİJKLMNOÖPRSŞTUÜVYZ.**
abcçdefghıijklmnoöprsştuüvyz. 1234567890

500 Sample **ABCÇDEFGHIİJKLMNOÖPRSŞTUÜVYZ.**
abcçdefghıijklmnoöprsştuüvyz. 1234567890

100 Sample **ABCÇDEFGHIİJKLMNOÖPRSŞTUÜVYZ.**
abcçdefghıijklmnoöprsştuüvyz. 1234567890
!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;{=}?

Görüntü 98: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitapta kullanılan “Museo” adlı yazı karakteri (punto) büyüklüğü görüntüsü.

Elektronik kitapta, kullanıcıların dolaşımını kolaylaştırmak için bir yönlendirme dizgesi hazırlanmıştır. Mayer’in 2001 yılında geliştirdiği Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nde Sinyal İlkesi, öğretim materyalinin açıklayıcı bilgiler, yönlendirici oklar, dikkat çekici işaretler barındırarak kullanıcının dikkatini toplamasına yardımcı olmasını içermektedir. Bu nedenle kullanıcının etkinliğin arttırıldığı yönlendirme menüsü hazırlanmıştır. Böylelikle okur, okuma eylemini bilgisayar aracılığıyla gerçekleştiriyorsa fare ile tablet cihazlar aracılığıyla yapıyorsa parmağı ile dokunarak dolaşım sağlamaktadır. Kitabın istediği sayfasına bu yönlendirme menüsü ile ulaşabilir, sayfaları arasında gezinebilir, istediği sayfayı istediği zaman açabilir. Çoklu ortam öğelerinden sesin ve müziğin de kullanıldığı bu kitapta, yönlendirme menüsünde ses ve müziği tanımlayan düğmeler yer almakta, kullanıcı bu düğmelere dokunarak kitabı istediği zaman sesli dinleyip istediği zaman kendi okuyabilmektedir. Kitap içerisinde kullanın birçok ögenin denetimi, artık kullanıcının/okurun elindedir. Söz konusu etkileşimli yönlendirme menüsü içerisinde yer alan düğmeler (butonlar) görüntü 94’te yer almaktadır. Kapak sayfasına dönmeyi sağlayan ana sayfa, ayarlar, seslendirme, müzik, kitabın bütün sayfalarını menüde ön izleme olarak küçük ölçekte gösteren sayfalar, başlat, kitapta yer alan masalın yer aldığı yazı blokları için metin, metin büyüklüğü, masalın dışında okuyucuya konu ile ilgili ek bilginin sunulduğu ek bilgi ve kitabın üretiminde emeği geçenlerin isimlerinin yer aldığı künye gibi ikonlar, yönlendirme menüsünde bulunan düğmelerdendir (bkz. Görüntü 99) E-kitapta araç olarak tasarlanan ve menünün açılmasına işaret eden bir gösterge bulunmaktadır. Bu işaret, her sahne tasarımının (sayfa tasarımının) aynı yerinde konumlandırılmıştır. Bu şekilde kullanıcının ulaşması kolay olmaktadır. Menüye (kullanıcı yönetim arayüzü) ulaşmak isteyen okuyucu, bu göstergeye tıkladığında, içerisinde çok sayıda etkileşimli düğme bulunan dolaşım menüsünün açılmasını sağlar. Düğmelerin aktif ya da pasif

durumda olduğu ise, renk değişikliği ile sağlanmaktadır. Örneğin, masalı sesli dinlemek istemeyen bir okuyucu, sarı renk olan ses düğmesine basarak, ikonu gri renge çevirir ve ses özelliğinin pasif duruma geçirmiş olur (bkz. Görüntü 100). Bu gibi görsel ipuçları, okuyucuda etkileşim hissi yaratmaktadır.



Görüntü 99: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait alt menüde ve sayfalarda yer alan etkileşimli yönlendirme düğmeleri.

Kitapta yer alan bir diğer gösterge ise, sağ ve sol yönü gösteren, kitabın sayfalarını çevirmede yardımcı olan sağ – sol yön ilerleme ikonlarıdır. İleri ve geri olarak kitap içerisinde dolaşımı sağlamaktadır. Menüde kullanılan düğmeler, anlamlarına göre yan yana kullanılmış ve açılan her menü sayfasında yerleri sabit tutulmuştur (bkz. Görüntü 101).

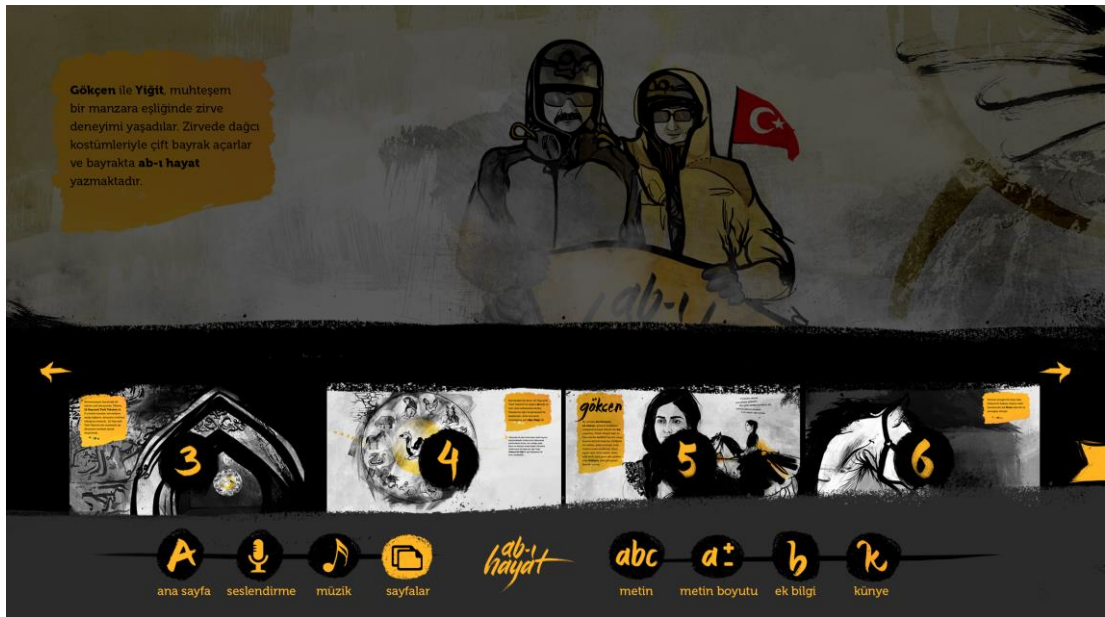


Görüntü 100: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait alt menü görüntüsü.



Görüntü 101: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait yönlendirme (alt menü) görüntüsü.

Okuyucu sayfa tasarımlarında ayraç göstergesine tıkladığında/dokunduğunda dolaşım menüsü açılmaktadır. Bu sürede açık olan sayfa, geri plana atılmak üzere görünürlük derecesi azaltılır. Böylelikle okuyucunun dikkatini dağıtılabilecek görüntülerin etkileri azaltılmış bir şekilde dolaşım menüsünü kullanması sağlanır (bkz. Görüntü 102).



Görüntü 102: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitaba ait yönlendirme menüsü sayfalar düğmesinin etkin görüntüsü.

Yönlendirme dizgesinde / menüsünde yer alan sayfalar düğmesi, kullanıcının kitap içerisindeki dolaşımını hızlandırmaktadır. Düğme aktifken, menüde bir alan açılır ve kitabın bütün sayfaları sağ ve sol okla ilerletilebilecek şekilde sıralanır. Bu şekilde kullanıcı, kitabı okurken istediği sayfaya geçebilmekte, istediği yerden okumaya devam edebilmektedir. Kullanıcı kontrollü Bölümlere Ayırma İlkesi, öğrenenlerin bilgiyi kendi kontrolünde seçmesini önermektedir. Bu aşamada Bölümlere Ayırma İlkesi'ne dikkat edilmiştir.

Seçilmiş Anadolu efsanelerinden hareketle yeniden kurgulanan masalın metnlerinin yer aldığı bölüm ise, kitap sayfalarda/sahnelerde bulunan, papirüs kâğıdından ilham alınarak tasarlanmış sarı renkli bilgi bant tasarımlarıdır (bkz. Görüntü 103). Metinler, menüde “abc” harfleriyle tasarlanan metin düğmesiyle aktif ve pasif hale getirilmektedir. Okuyucu kitabı hem sesli dinleyip yazıyla takip edebilir, hem sadece sesli dinleyebilir, hem de sadece yazıyla okuyabilir durumdadır. Bu özellik, metin ve ses öğelerinin okuyucu verilen açıp kapatabilme yetkisi ile ilgili bir durumdur. Mayer'in geliştirdiği Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri Gereksizlik İlkesi gereğince, öğrenenler, anlatım ve metnin bir arada sunulmasıyla aşırı bilişsel yük elde etmiş olmakta ve bu şekilde öğrenme deneyimleri gecikmektedir. Bu nedenle Gereksizlik İlkesi'nden hareketle görüntü ve anlatımın birlikte sunulduğu ortamlarda yazılı metinlerin yer almaması (okuyucunun tercihi bırakılması), kitapta dikkat edilen bir ayrıntıdır.

Metinlerin yer aldığı bilgi bantları, tasarımın bir parçası olarak sayfalara yerleştirilmiş, dileyen okuyucuların kaldırabilmesi etkileşimli “abc” düğmesi ile sağlanmaktadır. Ses, müzik öğeleri için de aynı durum geçerlidir. Ses için mikrofon göstergesi, müzik için ise nota göstergesi kullanılmıştır. Bazı sayfalarda yer alan metinler, uzun olması sebebiyle sarı papirüs kâğıt tasarımına sarılan metin (scroll) olarak yerleştirilmiştir. Bu araç ile okuyucu metinleri aşağı ve yukarıyı gösteren düğmeler ile etkileşime geçerek okumaktadır.



Görüntü 103: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın metninin yer aldığı açılıp kapatılabilir zemin görüntüsü.

4.3.1 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Öykü Panosu (Storyboard)

Hikâye, kullanıcıya sunulan kapak ve dört seçenekli sonlar da dâhil olmak üzere yirmi dokuz sahne ile tamamlanmaktadır. E-kitap okuyucusunun tıklamasıyla farklı pencereler açılmakta ve her açılan pencere sahne olarak tanımlanmaktadır. Hikâyenin kurgulanmasından sonra uygulama aşamasına öncelikle öykü panosunun çizilmesiyle başlanmıştır. Her sahne, kendisinden sonra açılacak sahne düşünülerek tasarlanmıştır. Bu durum, sahneler arası bağlantıyı kurmaktadır. Öykü panosu çalışması da, bir metnin bölümlendirilerek ön taslağının gerçekleştirilmesidir.

Senaryonun çizilerek canlandırılması sanatı olarak adlandırılan öykü panosu (storyboard), animasyonun çizgisel anlatımla oluşturulan görsel haritası olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda bir senaryonun/öykünün/hikâyenin basit ve net anlatımlarla ifade ediliş biçimidir. Başka bir deyişle, bir senaryo yazıldıktan sonra, bu senaryoyu görselleştirmek adına, planların nasıl çekileceğini anlatan taslak çizim çalışmalarıdır (Parramon, 2004, s. 86, 90) da denilebilir.

Ab-ı Hayat adlı masalda, sahnelerin vurguları, okuyucunun dikkatini çekecek ve bir sonraki sahneyi merak etmesini sağlayacak özellikler göz önünde bulundurularak bölümlenmiştir. Mayer'in konunun ilgili yerlerine göre bölümlere ayrılması ile öğrenenlerin daha iyi öğrendiği Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi'ne bu açıdan uyulmaktadır.



Görüntü 104: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın öykü panosu (storyboard) çalışmalarından bir görüntü.

Sahnelerin tasarlanması öncelikle masalın bölümlendirilmesiyle başlamıştır. Öyle ki, masal uzun bir metinden oluşmaktadır. Sahnelere ve olaylara göre bölümlendirilmekte ve metinler ilgili sayfalara yerleştirilmektedir. Bölümlere ayrılan senaryonun öykü panosu oluşturulmakta ve sahnelerde yer alması planlanan durağan (görüntü ve metin) ve hareketli (etkileşimli) öğeler, söz konusu ön taslak çalışmalarında genel hatlarıyla konumlandırılmaktadır. Resimlenmiş etkileşimli elektronik kitabın bazı sahnelerinin öykü panosuna görüntü 104'de yer verilmektedir. Bu aşamaya gelmeden önce metin üzerinde dağılım çalışması görüntü 105'de görülmektedir. Bu çalışma, uygulamanın ilerleyiş akışını hızlandıran bir aşamadır. Öykü panosunun hazırlanması aşamasında sahne tasarımcısını ve resimleyeni yönlendirici bir ayrıntıdır.

AB-1 HAYAT *Sarı ile işaretlenmiş metinler sahnede yer alan metinlerdir. YÜKLEME - LOADER Bu sahnede ekranda ab-1 hayat logosu çıkar ve kırmızıdan siyaha kapaktaki logonun son hali alındıktan sonra yükleme gerçekleşir. SAHNE 1 – KAPAK Kapak sahnesinde logonun siliklen netleşir. Y ada yukarıdan aşş ses efektiyle oturur. Atın sonradan çıkması gibi SAHNE 2 Bu sahnede deve hareket ettirilir. Devenin üzerindeki oku kaldırır kullanıcı devenin hareketli olduğunu anlar. Doğubayazıt alanına :	SAHNE 4 Bu sahnede de gökçen, gökçen yazısı ve arkadaşları atlı kız y. Gökçenin kulağındaki küpe işildir. O yaşlılara destek, çocu toprağına dız çökmüş ağlayan sevdadır. O bir candır can içi okunurken belirir. Bu yörede ata binmesi, ok atması, gözünü budaktan esirger yaşamış. Erkek olsaydı Ağrı'ya han olurdu dedikleri bu kız, lyliliyle ün salmış, gülen yüzüyle yöre halkınca pek sevilirm duru açık tenli, ışıklı gece gibi gözleri olan Gökçen, ismi gibi O yaşlılara destek, çocuklara şefkatir. Bin yıllık sevd topra sevdadır. O bir candır can içinde. SAHNE 5 Bu sahne açılır açılmaz at gözünü bir kere açar kapatır ve k kırpm hareketi yapılır. Sahnelerdeki b ikonun olduğu küçü tıklayınca çıkacak Yörenin zengin bir beyi olan Gökçen'in babası, kızına vakti :	SAHNE 22 Burada sadece bastıkları yerdeki çalılar hareket eder. Baktıkları yerde de çağnştırın beyaz dalgalanmalar yapılabilir. Gökçen ile Yigit, ufkun görülmeyişi bir zirvede Kafdağı'na doğru yol alirla Kafdağı, mitolojik tanımlamalarda söylencesel dağ olarak geçmekte ve K sembolize etmektedir. Aynı zamanda aşılması mümkün olmayan yüksek Düşsel canlının yaşadığı, etrafının sularla çevrili olduğu mitolojik bir dağ SAHNE 23 Bu sahnede de önce ortadaki ayakta gökçenle yigit belirir. Sonra arkada Gökçenin kıyafeti sarıdır. Okuyucu tıklayınca gri kıyafet layeri aktif olur. K Gökçen ile Yigit Anadolu efsanelerinde sıklıkla rastlanan bir motif olan ta karşılaşırlar ve orada taş kesilirler. Taş kesilme motif, canlı ya da cansız bir güç tarafından cezalandırılması veya bir felaketten kurtarılması için fa taşa dönüşmesidir. Bir nedeni de sonu felakete varabilecek bir tehlikedir Sahnede geri planda taş kesilen diğer aşıklar da görülür. Onlar da tufand için taş kesilmiş canlının temsil etmektedir. SAHNE 24 Bu sahnede okuyucu çiz'e basınca fırçayı yaz'a basınca text toolu aktifler ikonudur. Çizdiğini söylebilir. "Gökçen ile Yigit ne yapısın?" sorusuna yanıt arandığı seçenektir. Artık s okuyuculardadır. Okuyuculardan masalın sonunu yazmaları beklenir.
--	--	--

Görüntü 105: E-kitap sahnelerinin bölümlendirilmesi, etkileşimli öğelerin planlanmasına ilişkin plan görüntüsü.

Sahne çizimlerinin eskiz çalışmaları yapılmış, masal ile resimlemenin, resimleme ile de metnin uyumu göz önünde tutularak çok sayıda çizim denemeleri gerçekleştirilmiştir. Bu anlamda Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Çoklu Ortam İlkesi göz önünde tutulmuştur. Yazı ve görsel ögenin uyumu araştırılmış, yazı ögesinin sayfa tasarımının neresinde yer alması gerektiği, resimlemelerde kullanılacak görsel imgenin masalın anlatımında ne kadar yarar sağlayacağı çeşitli deneme çalışmalarıyla araştırılmıştır. Bu şekilde tasarlanan sayfalarda etkili kompozisyon oluşturmak için uygulamalar yapılmıştır.

4.3.2 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Karakter Yaratma Süreci

Hikâyede çeşitli özellikleri ile birbirinden ayrılan karakterler bulunmaktadır. Karakterleri sıralamak gerekirse, Gökçen, Yiğit, Bey (Gökçen’in babası) ve Kırat’tır. Gökçen, nevi şahsına münhasır, yalın ve naif kişiliğiyle ve kendine has masum güzelliğiyle bilinen saray beyinin kızıdır. Saçları kırık örgülü, basma fistanlı, halk içine karışan ve sevilen biridir. Gökçen, *en güzel, çok güzel, hoş kimse, güzelce, latif, gösterişli* anlamına gelen bir isimdir.



Görüntü 106: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen karakterinin ilk çizim denemeleri.



Görüntü 107: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen karakteri çalışmaları görüntüsü.

Gökçen karakteri için birçok denemeler yapılmış, güçlü, kendine güvenen, mağrur, bir o kadar da masum ve iyilik yapmayı seven bir kişiliği olması sebebiyle, karakter oluşturulmasında bu detaylar göz önünde bulundurulmuştur. Gerek saçının rengi, gerek kıyafetinde kullanılan yöresel motiflerle okuyucularda Anadolu kadını yansıtan bir karakter hissi oluşturulmaya çalışılmıştır. Öyle ki sözü geçen kahraman artık Gökçen'dir, güçlüdür ve kendilerinden biri gibidir. Gökçen'e karakteristik özellikler de kazandırılmaya çalışılmış, yanağına bir ben oluşturulmuştur. Siyah kaşları, örgü saçları, altın küpeleri ve keskin bakışlarıyla bu karakter ilişkilendirilmiştir. Gökçen karakterinin yaratım sürecinde çok sayıda karakalem ve mürekkeple çizim denemeleri yapılmış, ilk eskizlerde keskin ve sert mizaçlı görüntüsü (bkz. Görüntü 106), daha yumuşak hatlı, naif bakışlı bir bayan figürüne dönüştürülmüştür (bkz. Görüntü 107).

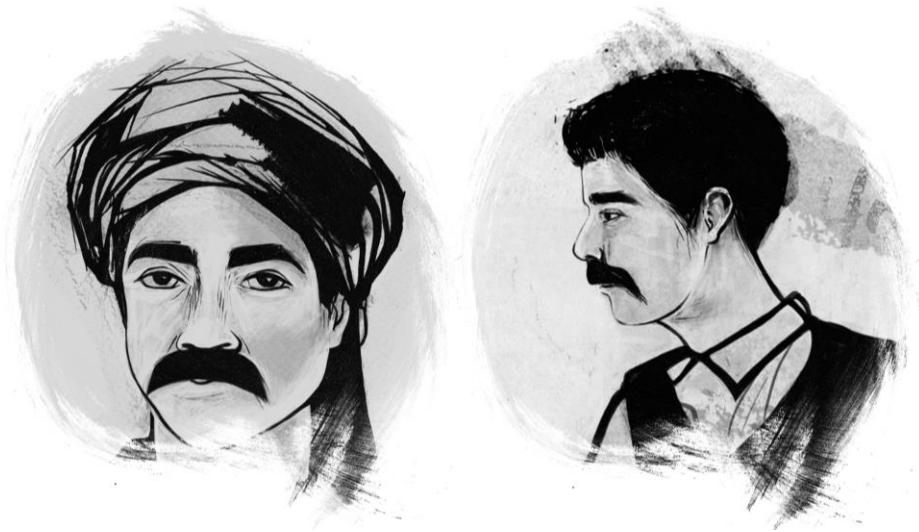


Görüntü 108: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın Gökçen karakteri.

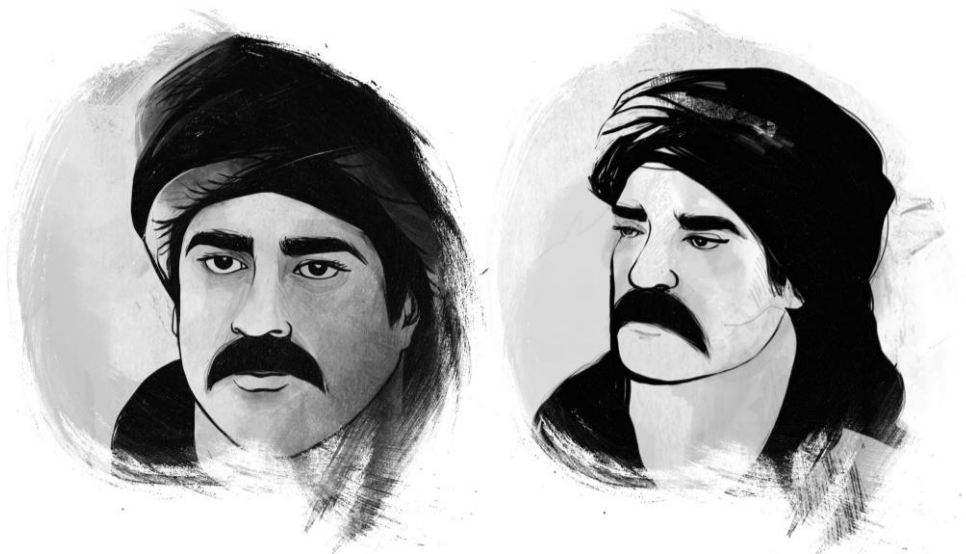
Masalda da aşkı ve kararları uğruna bazı şeyleri göze alan, yöredeki akranlarına öncülük yapan ve mücadelecı ruhuyla imkânsız başarmak üzere yola çıkan keskin bakışlı, kendinde emin bir kızı temsil eden Gökçen, masalın resimlemesinde de bu özellikleri göz önünde tutularak oluşturulmuştur. (bkz. Görüntü 108).

Yiğit ise, Ağrı'nın Doğubayazıt ilçesinin dürüst, özü sözü bir, cesur, uzun boylu, beyaz tenli, geniş omuzlu ve çalışkan delikanlısıdır. Yiğit, “güçlü ve yürekli, kahraman, alp; gözü pek, düşüncelerini açıkça söylemekten çekinmeyen (kimse); delikanlı, genç erkek” anlamına gelen bir isimdir (TDK, 2014). İsmiinin özelliklerini taşımaktadır. Yiğit karakterini yaratma sürecinde, masalın geçtiği yörede yaşayan Yiğit yaşlarındaki genç

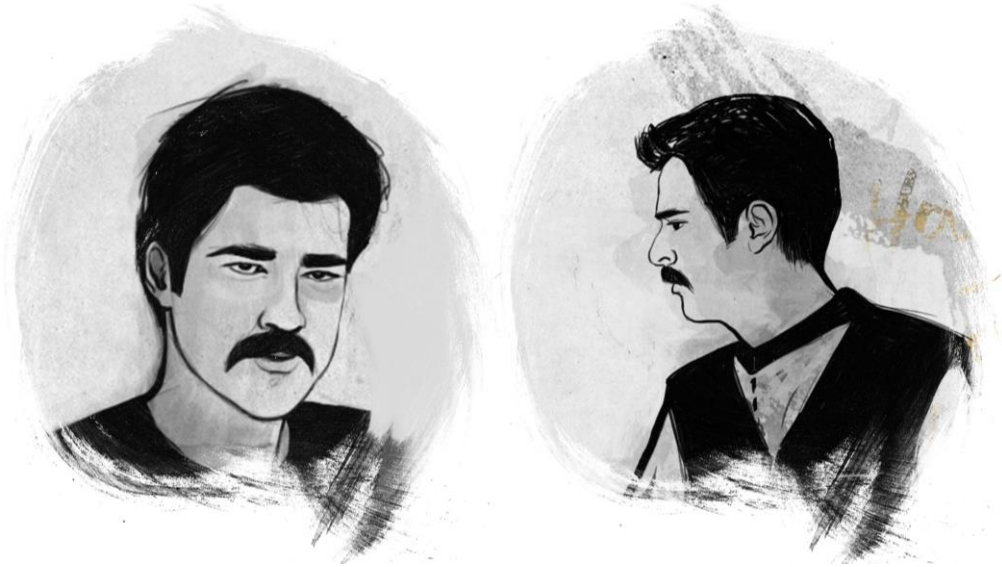
delikanlıların kıyafetleri araştırılmış, bu nedenle karakter, bazı sahnelerde yöreye ait giysilerle resimlenmiştir. Yiğit karakteri için de, çok sayıya karakalem, mürekkep, ekolin çizim ve boya malzemeleri ile eskiz çalışmaları yapılmıştır. Görüntü 109, Yiğit karakteri için yapılan çizim denemelerinden bir örnek olarak sunulabilir. Daha sonra karaktere, yöreye özgü ve başa takılan giysi tasarlanmış, yüz hatları yaşına uygun olarak yumuşatılmış, cesur ve kendinden emin bir duruş yerleştirilmiştir (bkz. Görüntü 110, 111). Kitapta kullanılan Yiğit resimlemelerinde ortak bir dil yaratabilmek ve aynı karakter hissi oluşturabilmek için karakteristik bazı öğeler eklenmiştir. Bunlar yaşa özgü genç delikanlıların kullandığı bıyık ve yöreye ait olduğunu hissettiren motif ve ayrıntılı kıyafet olarak sıralanabilir.



Görüntü 109: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Yiğit karakterinin ilk çizim denemeleri.



Görüntü 110: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın Yiğit karakteri.



Görüntü 111: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Yiğit karakteri.

Masalın bir diğer karakteri ise İshakpaşa Sarayının sahibi, yörede varlığıyla bilinen ve bu durumun onu bey yapmasına sebep olan, aynı zamanda Gökçen’in de babası olan Bey’dir. Kişilik karakteri ise, öfkeli, huysuz, inatçı, sözünden dönmeyen ve oldukça da cimri bir yapıya sahip olmasıdır. Masalda Bey karakteri, kızı ile sevdiği delikanlının bir arada olmalarına engel olmak için delikanlıdan yapmasının mümkün olmayacağı düşündüğü bir nevi imkânsız bir şey isteyerek okuyucuda kötü bir karakter hissi oluşturmaktadır. Bu nedenle karakter oluştururken bu ayrıntılara dikkat edilmiş, karakter, öfkeli ve sinirli bir ifadeyle resmedilmiştir (bkz. Görüntü 112).



Görüntü 112: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Gökçen’in babası Bey karakteri.

Mitolojide ölümsüzlük suyu içtiği bilinen Kırat ise, beyaz, uzun siyah kuyruğu ve yelesi olan bir at cinsidir. At, mitolojide “kutlu hayvan” olarak geçen, toynaklı, dört ayaklı, yük hayvanıdır ve Türklerde büyük bir önemi vardır. Birçok masalda, destanlarda konuşabilen, uçabilen ve sahipleriyle birlikte farklılaşabilen rolleri olmuştur. (Karakurt, 2011, s. 36). Köroğlu’nun sudan çıkıp gelen Kırat’ı, Ab-ı Hayat adlı masalda da önemli bir rol alan karakter olmuştur (bkz. Görüntü 113).



Görüntü 113: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitap için Kırat karakterinin görüntüsü.

Hikâyenin başkahramanlarından birisi olan Kırat’tan kısaca söz etmek gerekirse, Kırat Köroğlu destanında yiğitlik göstergesi olarak yer alan bir figürdür. Aynı zamanda efsanevi bir attır. Kanatları olan, beyaz bir savaş atıdır. Kırat’ın ölümsüzlük suyu içmiş olması, bu suyun da Ab-ı Hayat suyu olduğu hikâyenin oluşumunu etkileyen önemli verilerdir. Bu hikâyede de Kırat, ebedi ve korkusuz bir aşkın göstergesi olarak yer almaktadır. Türk halk inanışında Kırat, normal atlarla düşsel atların çiftleşmesiyle doğmuştur. Bu nedenle görünüşü çirkin ve çelimsiz olarak tanımlanmaktadır. Mitolojide gökyüzüyle ilişkilendirilen Kırat’lar, “kır” sözcüğünün “gökyüzü” anlamına gelmesi ile örneklendirilebilir (Beydili, 2004, s. 313). Kül rengi ve koyu boz renginden olan Kırat’ın, su, toprak ve gökyüzüne bağlı mitolojik bir at olduğu inancı doğmuştur.

4.3.3 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Mekânını Oluşturma

Ağrı Dağının zirvesinde Nuh’un Gemisi’nin olduğu inancı, yıllardan beri süregelen bir tartışma ve araştırma konusu olmuştur. Bu durum, birçok şair ve ozanın eserlerinde

dile getirilmiş, yörede anlatılan hikâyelerde de yer verilmiştir. Ozan Nusret Turan'ın Nuh'un Gemisinin Ağrı Dağında yattığını anlatan şiiri aşağıdaki gibidir.

"Nuh'un Gemisi onda yatar,
Yabancılar gelir bakar,
Toprağı var dekar-dekar,
Berekettir Ağrı Dağı". (Belli, 2009, s. 67).

Sait Küçük 'ün yazmış olduğu Ağrı Dağı adlı şiirde de Nuh'un Gemisi'nden izler taşıyan ve Nuh Tufanı olayına tanık olan Ağrı Dağı, özenli ve övgü dolu kelimelerle betimlenmiştir. Şiirden birkaç dizeye aşağıda yer verilmiştir.

"Yükseklerden nazlı nazlı bakarsın
Dağlar sultanısın sen Ağrı Dağı
Âşıkları sevdan ile saklarsın
Dertler dermanısın sen Ağrı Dağı

Nuh'un Gemisi'nden izler var sende
Gönüller var sende gözler var sende
Burnu hırızmalı kızlar var sende
Âşık fermanısın sen Ağrı Dağı
Gözlerin şahittir Nuh Tufanı'na
Pek yakışmış Küçük Ağrı yanına
Hiçbir dağ yetmez senin ününe
Tarih destanısın sen Ağrı Dağı". (Belli, 2009, s. 71, 73).

Ağrı Dağı, zirvesinde Nuh'un Gemisi'ni barındırması inancı, pek çok bilim adamının bölgede araştırma yapmasına neden olmuştur. Öyle ki, yakın geçmişte de konuyla ilgili "Ağrı Dağı ve Nuh'un Gemisi" başlıklı uluslararası sempozyumların yapıldığı bilinmektedir. Var olan efsane ve hikâyelerden hareketle yeniden kurgulanan Ab-ı Hayat masalı da, bu durumu sorgulamakta ve okuyucunun zihninde soru işareti uyandıran bir sonla bitmektedir.

Efsane, Ağrı ilinin Doğubayazıt ilçesinde geçmektedir. Ağrı Dağı'nın en güzel Doğubayazıt ilçesinden görülmesi mekânın belirlenmesinde etkili olmuştur. Ağrı Dağının zirvesine çıkılamayan bir dağ olduğu inancı ise, baba engeliyle karşılaşan ve ölümsüz bir aşka sahip olan çiftin önünde engel olması durumu ile ilişkilendirilmiştir. Bölgenin en gösterişli ve özel yapısı İshakpaşa Sarayı da masalda kullanılan mekânlardan biridir.

Sahne tasarımlarında kullanılan mekânlar, konunun geçtiği yere göre betimlenmiştir. Kırat'ın saraydan kaçıp Yiğit'in evinin önüne gelmesi ve sahnenin Yiğit'in evinin önünde

resimlenmesi bu duruma örnek verilebilir. Yörenin iklimine göre yaşadıkları evlerin malzemesi ve yapısı göz önünde bulundurulmuştur.

4.3.4 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Görsel Kimlik ve Sayfa Tasarımları

Bu bölümde kitabın her sahnesi, hem içerik hem de biçim yönünden incelenmekte, uygulama çalışmasının aşamaları ele alınmakta ve sahnelerde kullanılan çoklu ortam öğeleri değerlendirilmektedir. Mayer, çoklu ortamda öğrenme kalitesini arttırmak, bilişsel bilgi işleme sistemlerini öğrenmenin gerçekleştirilebilmesi sağlamak amacıyla incelemiş ve bilişsel yük kuramına göre çoklu ortamda tasarım ilkeleri geliştirmiştir. Bu ilkeler doğrultusunda anlamlı bir öğrenme, kavrama, hatırlama ve ilişkilendirme becerilerinin oluşabilmesi için beş bilişsel işlev üzerine yoğunlaşmıştır. Bunlar; çoklu ortam çevresinden ilgili sözcüklerin seçilmesi, çoklu ortam çevresinden ilgili durağan ya da hareketli görüntülerin seçilmesi, seçilen sözcüklerin tutarlı bir şekilde düzenlenmesi, seçilen görüntülerin tutarlı bir şekilde düzenlenmesi ve tutarlı bir şekilde yeniden düzenlene görüntü ve sözcüklerin önceki bölümlerle bütünleştirilmesidir (Sezgin, 2009, s. 29). Bu bilişsel işlevlerden hareketle Mayer, çoklu ortam çevresinin öğrenmeye etkilerini destekleyecek ilkeler belirlemiştir. Söz konu ilkelere 3.3.2 Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı Tasarım İlkeleri başlığı altında detaylı bir şekilde yer verilmiştir. Çoklu ortam ilkesi, kanal ilkesi, aşırılık ilkesi, tutarlılık ilkesi, birliktelik ilkesi, bölümlere ayırma ilkesi ve sinyal ilkesi, Mayer’in geliştirdiği Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri olarak sıralanır. “Ab-ı Hayat” adlı masalın sahne tasarımları, etkileşimli öğeleri, çoklu ortam öğelerinin düzenlenmesi ve algıyı etkileyecek detayların yerleştirilmesi aşamasında Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden yararlanılmaktadır. Bunu yanı sıra kitabın tarayıcı tabanlı bir uygulama olması sebebiyle, tasarım ve uygulama (yazılım) aşamasında tarayıcı tabanlı uygulamaların standartları göz önünde tutulmuştur.

Genel özelliklerden başlanacak olursa, elektronik kitap uygulaması, günümüzde en yayın kullanılan ve en yüksek kalitedeki görüntülemeyi sağlayan 1920x1080 dpi ekran çözünürlüğüne göre hazırlanmıştır. Bu boyut, kitabın web (internet) tarayıcılarında da görüntülenebilecek ideal çözünürlük olması sebebiyle tercih edilmiştir. Kullanıcıların internet tarayıcılarında tam ekran görüntüsüyle daha etkin bir okuma süreci geçirebilmeleri göz önünde tutularak, tasarım yatay dikdörtgen şeklinde tamamlanmıştır. Aynı zamanda, kitabın bilgisayar ekranında ya da tablet cihazlarda

görüntülenirken kullanım kolaylığı sağlaması sebebiyle yatay kompozisyon oluşturulması tercih edilmiştir.

Kitabın açılışı, kitabın isminin yavaş yavaş belirdiği bir ekran görüntüsüyle gerçekleşmektedir (bkz. Görüntü 114). Söz konusu yükleme imgesi için çeşitli renk ve leke denemeleri yapılmış, en sonunda tasarımda kullanılan renk bütünlüğü gözetilerek imge tasarlanmıştır. (bkz. Görüntü 115). Bu sayfaya yükleme (loading page) sayfası, ekranda beliren imgeye ise yükleyici (loader) denilebilir. “Ab-ı Hayat” yazısı, sahnelerin yüklenmesi sırasında renk geçişiyle belirmektedir. Sahne arası geçişlerde de kullanılan yükleme sayfasının genel görüntüsüne görüntü 116’da yer verilmektedir. Yükleme gerçekleştikten sonra geçiş etkisiyle beliren yazı yine geçiş etkisiyle kaybolur ve sahne açılır. Ardından kapak görüntüsü ve tasarımda kullanılan öğeler belirir.



Görüntü 114: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının hareketli öge renk denemesi.



Görüntü 115: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının hareketli öge görüntüsü.

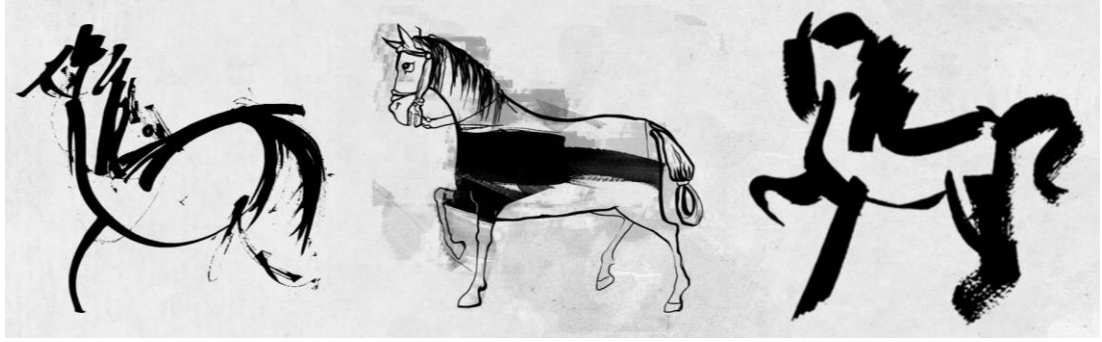
Kitabın senaryosu, Mayer’in seslendirme ile görsel ögenin anlatılması halinde öğrenmenin daha iyi gerçekleştirileceği ilkesinden hareketle seslendirilmesine karar verilmiştir. Senaryo, ses yapımcısı ve müzisyen olan Özgür Babal tarafından profesyonel ses stüdyosunda seslendirilmiştir. Metin seslendirmesine arka planda kısık

ve devamlı bir müzik eşlik etmektedir. Kullanıcı, iki sesi de (hem müziği hem seslendirmeyi) istediği zaman kapatıp açabilmektedir. Kullanıcı kontrollü bir uygulama olan elektronik kitap bu açıdan Bölümlere Ayırma İlkesi'ne, günlük dil kullanımıyla da Kişileştirme İlkesi'ne uygun olarak tasarlanmaktadır.



Görüntü 116: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yükleme sayfasının görüntüsü.

Kapak sayfasında kitabın adını oluşturan yazı ögesi (logotype), görsel öge ve üç adet düğme (buton) bulunmaktadır. Bu düğmeler, ayarlar sayfasına bağlanan *ayarlar* ikonu, kitabın künyesi için *künye* ikonu ve kitabı okumaya başlamak için *başlat* ikonları ile tanımlanmaktadır. Mayer'in geliştirdiği Çoklu Ortam Tasarım İlkeleri gereğince, erişilebilirlik önemli bir kavram olmaktadır. Künye bilgilerinin erişilebilir olması bu açıdan özenle tasarlanmıştır. Kapakta, ab-ı hayat suyunu içmiş olan ve bu sebeple ölümsüzlük gücü kazandığı bilinen, Anadolu hikâyelerinin kahramanlarından Köroğlu'nun atı olan at figürünün kullanılmasına karar verilmiştir. Bu at, aynı zamanda hikâyenin kahramanlarından birisi olan Kırat'tır. Kırat ile ilgili karakter denemeleri yapılmıştır (bkz. Görüntü 117). At figürünün kullanılmasına karar verildikten sonra kapak sayfasının tasarlanması aşamasında çeşitli deneme çalışmaları yapılmıştır (bkz. Görüntü 118). Kitap kapağında kullanılan görsel ögenin belirlenmesinde kitabın adı olan “Ab-ı Hayat” suyu esin kaynağı olmuştur.



Görüntü 117: Kırat için karakter oluşturma ve çizim denemeleri.



Görüntü 118: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın kapak tasarımı denemeleri.

Görüntü 119’da “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın Kırat karakterinin de kullanıldığı kapak görüntüsü yer almaktadır. Kitabın kapak tasarımında hareketli öğeler ve ses ögesi kullanılmaktadır. Kapakta yer alan görsel öğeler sırayla gözükmekte, kitabın ismi ses etkisiyle yerini almaktadır. Yine kapağın aşağı bölümünde bulunan etkileşimli düğmeler hareketli olarak tasarlanmış, kullanıcının/okurun tıklamasıyla ilgili sayfaya bağlantı kurulmaktadır.

Kapak tasarlanırken, öncelikle okuyucuda merak uyandırması hedeflenen bir görsel ögenin kullanılması planlanmaktadır. Bir kitap kapağının oluşturulması aşamasında dikkat edilecek unsurlardan birisi olan içerik ile uyum ilkesi, bu uygulama çalışmasında da gözetilmektedir. Kitabın konusu ve içeriğini yansıtan, -tamamen olmasa da kısmen-

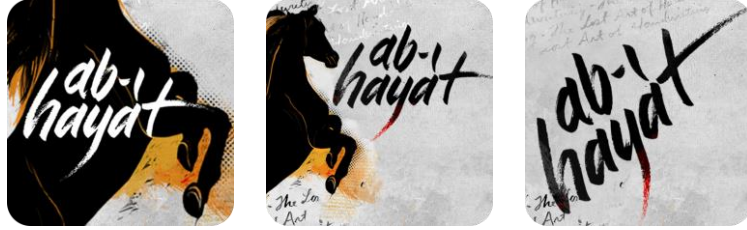
konu ile ilgili ipucu barındıran bir kapak tasarımı yapılması düşünülmüştür. Bu bağlamda, “Ab-ı Hayat” isimli hikâyenin kahramanlarından birisi olan Kırat figürü belirlenmiş ve şaha kalkmış bir şekilde resimlenmiştir. Şaha kalkmak, atın ön ayaklarını yerden keserek yalnızca arka ayakları üzerinde yerde durma hareketidir ve atın coştüğünü, kükrediğini gösterir. Şaha kalkmak deyiminin, bir diğer kullanımı ise özgürlük uğruna başkaldırdığı, haksızlığa ve zulme direnmesi olarak dilimizde kullanım şeklidir. Öyle ki bu uygulama çalışmasında da hikâyenin anahtar kelimelerinden birisi mücadele, direnme, özgürlük ve pes etmemedir. Bu nedenle Kırat’ın şaha kalkar görüntüsü resmedilir ve okuyucuya hikâye ile ilgili ipucu verilir.



Görüntü 119: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın kapak tasarımı.

Etkileşimli elektronik kitap uygulamasının gerek bilgisayar aracılığı ile internet üzerinden gerek tablet uyumluluğu geliştirildikten sonra cihazların uygulama depolarından indirilebilmesi, internet ortamında erişilebilmesi aşamasında kullanılan bir diğer öge, kitabın uygulama ikonudur. Uygulamayı satın alma aşamasında kullanıcıya kitabı yansıtan, fikir veren, içeriği hakkında ipucu taşıyan bir ikon sunmak gereklidir. Bu ikonun, uygulama (kitap) hakkında kullanıcıya fikir verebilmesi için çeşitli denemeler yapılmıştır (bkz. Görüntü 120). Kitabın kapak tasarımıyla ve sahne tasarımlarıyla bağlantılı olarak bir tasarım gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 121). İkonların, kullanım alanları ve cihazlara göre boyutları değişmektedir. Boyutlar, Windows işletim sistemli bilgisayarlar için 16x16 px, 32x32px, 64x64 px ve 128x128 px, Android işletim sistemli cihazlar için 76x76 px ve iOS işletim sistemli cihazlar için 76x76 px, 120x120 px,

152x152 px ve 180x180 px olarak değişmektedir. “Ab-ı Hayat” kitabına ait uygulamanın görüntüleneceği cihazlara göre ikon boyutları da değiştirilmektedir.



Görüntü 120: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikon tasarım çalışmaları.



Görüntü 121: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikon tasarımı.

Kitabın sahne tasarımları oluşturulmadan önce öncelikle hikâye olaylara ve konulara göre bölümlere ayrılmıştır. Bu aşama, sürecin hızlanmasını sağlamış ve uygulamanın tamamlanabilmesi aşamasında bir yol haritası oluşmasına zemin hazırlamıştır.

Hikâye, tarihi İpekyolu güzergâhında ilerlemekte olan bir deve kervanının Ağrı ilinin Doğubayazıt ilçesinde bulunan bir kervansarayda konaklamasıyla başlamaktadır. Kervan, Doğu’dan Batı’ya doğru ilerlemektedir. Burada, Doğu-batı ticaret yolu kapsamında Orta Anadolu üzerinden Iğdır’a değin Tebriz’e uzanan ticaret yollarından biri ele alınmıştır/esinlenilmiştir. Birinci sahnede (bkz. Görüntü 122), adı geçen kervan ilerlerken resimlenmekte ve develerden birkaçının da sahnede yer aldığı görülmektedir. Bu sahnede etkileşimli öğeler deve figürleridir. Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkelerinden Çoklu Ortam İlkesi, sözcüklerle anlatılan ifadenin resimlerle desteklenmesi durumunda öğrenmenin daha iyi gerçekleşeceği belirtilir. Bu sahnede çoklu ortam ilkesi özelliği gözetilmiştir. Kitabın genelinde Kanal İlkesine uyulmaktadır. Bu ilke, yazılı ifadelerin sözlü anlatımlarla tamamlanması gereğinden söz etmektedir. Kitapta metinlerin seslendirilmesi yapılmıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde “Ab-ı hayat” adlı masal kitabı, Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır.

Okuyucu hikâyeyi hem sesli olarak dinleyebilmekte, hem de gidişata göre sayfa içerisinde eylemde bulunabilmektedir. Eylemleri, öğeleri hareket ettirebilme, kullanıcı ara yüzüne erişebilme, sayfa içerisinde dolaşıp, sayfalara arasında hareket edebilme olarak sıralanabilir. Öyle ki, okuyucu/kullanıcı develerden herhangi birini istediği yere oynatabilmekte, bir nevi ilerletebilmekte, yine develerden herhangi birini ilçenin (Doğubayazıt) sarı renkle imlendiği alana sürüklediğinde ise bir sonraki sayfaya geçişi sağlayabilmektedir.



Görüntü 122: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın birinci sahne tasarımı.

Böylelikle deve kervanının, Doğubayazıt ilçesinde bulunan bir kervansarayda konaklamasıyla hikâye başlamış olur. İkinci sahnede okuyucuya deve kervanının, kervansarayın içerisine girdiği izlenimi vermek üzere bir kervansaray kapısı resmedilmiştir. Kervansarayın kapısının resimlendiği ikinci sahne için (bkz. Görüntü 123), Selçuklu ve Osmanlı Dönemi kervansarayları araştırılmıştır. Yapıları, dokuları, kabartmaları ve motifleri incelenen bu kervansaraylardan esinlenilmiştir ve motif aktarımı sahneye uyarlanmıştır.



Görüntü 123: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın ikinci sahne tasarımı.

Bu sahnede kervansarayın duvarında asılı bulunan bir takvim dikkat çekmektedir. Kullanıcının etkileşimli öge olan takvime dokunmasıyla, görüntü takvime yaklaşır ve kullanıcıya devenin kervansarayın içine girdiği izlenimi yaşatılır.

Devenin kervansarayın içine girmesiyle, söz konusu takvim yakın planda ve ayrıntılı bir şekilde görülmektedir. Bu da kitabın üçüncü sahne tasarımında resimlendiği gibidir (bkz. Görüntü 124). Sahne tasarımında hikâyenin de başlangıç noktasını sembolize eden takvime yer verilmektedir. Bu, Göktürkler ve Uygurların kullandığı 12 yılın 5 katı olan 60 yıllık devreleri gösteren 12 Hayvanlı Türk Takvimi'dir. Her hayvan bir yılı göstermektedir. Örneğin 2014 yılını gösteren hayvan attır. Ayrıca her yılın temsili hayvanının özelliklerine göre şekil aldığı da bilinmektedir. Kullanıcının zihninde aşırı bilgi yüklemesi yapmamak ve fikir yürütmesine izin vermek amacıyla, yıl göstergelerine takvim tasarımında yer verilmemiştir. Sahne tasarımında yer alan takvimde, birbirinden farklı on iki hayvan bulunmaktadır.



Görüntü 124: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahne tasarımının genel görüntüsü.

Hikâyede geçtiği gibi “o yörede insanlar, kervanların aştığı dağların, dünyanın merkezi olduğuna inanırlardı. 12 Hayvanlı Türk Takviminin merkezini de dünyanın merkezi olarak düşünürlerdi.” Bu nedenle takvimin merkezinde de dağ görseli yer almaktadır. Dağ, hikâyenin geçtiği Doğubayazıt ilçesindeki Ağrı Dağı’nı sembolize etmektedir. Kullanıcı sahnenin sağında beliren etkileşimli deveyi dağın merkezine sürüklemesiyle hikâyenin geçtiği yer olan Ağrı ilinin Doğubayazıt ilçesi, bu anlamda bir kervan durağı olur ve hikâye başlar (bkz. Görüntü 125). Artık kervanın konaklama yeri Ağrı Dağı’dır. Kullanıcının deveyi takvimin orta noktasına sürüklemesiyle deve oturur hale gelir. Akabinde, takvim bir çark gibi dönmeye başlar ve atın olduğu ayda durur ve böylece hikâye başlamış olur. Zirvesine çıkılamayan bir dağ olan Ağrı Dağı, Gökçen ile Yiğit’in aşk hikâyesine de konu olmaktadır. Burada takvim dönerken çevirme etkisini okuyuculara yansıtmak için ses efekti uygulanmıştır. Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden Tutarlılık İlkesine göre, konu ile ilgili destekleyici öğeler öğrenmeyi olumlu etkiler. Konu dışı sözcükler, resimler ve seslerin kullanımı ise dikkat dağınıklığı yaratır. Bu ilke gözetilerek, sahne tasarımına ilgili ses ögesi eklenmiştir.



Görüntü 125: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahne tasarımı.

Takvimin at figüründe durmasıyla okuyucu/kullanıcı, hikâye kahramanlarından birisi olan Kırat ile karşılaşmış ve sonrasında atı Kırat olarak anlamlandırmış olur. Hikâye kahramanlarından birisi Gökçen, kitabın dördüncü sahnesinde ele alınmaktadır (bkz. Görüntü 126). Hikâyenin seyrine göre okuyucu Gökçen ile tanışmaktadır. Gökçen, köyün güzelliği, cesareti, iyiliği ile bilinen ve sevilen saray beyinin kızıdır. Dördüncü sahnede Gökçen, hikâyede betimlenen özellikleri gözetilerek resmedilmiştir. Sahnede Gökçen, uzun siyah saçları, kırık örgüsü, yanağındaki beni, mağrur duruşu ve asaletiyle resmedilmektedir. Zenginliği, ışıldayan altın küpesi, işleme dantel kıyafet aksesuarlarıyla aktarılmaktadır. Cesareti ve yöredeki diğer kızlardan farklı oluşu ise ata binmesi ile yansıtılmaktadır.

Hikâye, yörenin zengin bir beyi olan Gökçen'in babasının kızına adı Kırat olan bir at almasıyla devam etmektedir. Artık okuyucuların Kırat ile tanışma vakti gelmiştir. Kırat'a kitabın beşinci sahnesinde yer verilmektedir. (bkz. Görüntü 127).



Görüntü 126: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın dördüncü sahne tasarımı.

Kırat, efsanevi olarak bilinen beyaz bir attır. Köroğlu destanında yiğitlik göstergesi olarak yer almakta ve ölümsüzlük suyu içmiş olmasıyla bilinmektedir. Köroğlu destanından “Ab-ı Hayat” masalına aktarılan bir figürdür. Türk halk inanışlarında normal atlarla düşsel atların çiftleşmesiyle doğduğu bilinir. Hikâyede halk inanışlarında yaygın olarak bilinen çirkin ve çelimsiz bir görünüşünün aksine, bir küheylan⁴⁰ olarak resmedilmeye çalışılmıştır. Okuyucunun tıklaması ya da dokunması ile gözünü açıp kapatmaktadır (bkz. Görüntü 127). Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden Sinyal İlkesine göre, Tutarlılık ve Birliktelik ilkesi kapsamında okuyucuya açıklayıcı bilgiler, yönlendirici işaretler ve açıklamalar okuyucunun dikkatini toplamasını kolaylaştırmaktadır. Atın gözü üzerinde yer alan ve yanıp sönen (renk değiştiren) sinyal ikonu ve kullanıcı ara yüzünde yer alan bilgi metni ikonu çerçevesinde, kitabın Sinyal İlkesine uyumlu olduğu söylenebilir. Kırat’ın, bu sahnedeki yerleşimi itibari ile at bir bütün olarak alınmamakta, etkili bir kompozisyon oluşturma kaygısıyla beyaz at vurgusunu hissettirmek için leke ağırlıklı koyu bir zeminde betimlenmektedir. Kitabın sayfa tasarımlarında metin öğelerinin yerleşimi, sahne tasarımının el verdiği şekilde yapılmaktadır. Kitap genelinde kullanılan ortak bir yerleşim oluşturulmuş, sayfa tasarımlarında yer alan öğelerin konumlarına ve büyüklüklerine göre yerleştirilmiştir.

⁴⁰ Küheylan: Soylu Arap atı; Araplar tarafından kabul edilen, adını Arap kabilelerinden alan Arap atı ırkı içerisindeki erkekliğin, gücün ve dayanıklılığın sembolü olan bir tip. (TDK, 2014).

Hikâye, Gökçen'in atının saraydan kaçarak bir evin kapısında durması ile devam etmektedir. Sahne tasarımı görüntü 128'de yer verilmektedir. Sahnede Kırat, bir evin önünde durmakta ve yerdeki çimlerden yemektedir. Köy evi olduğunu okuyucuya hissettirmek için, önünde durduğu ev kerpiç ev olarak resimlenmiştir. Bu sahnede etkileşimli öge attır. At yemlenirken çenesini ve kulaklarını hareket ettirmekte, gözlerini kapatıp açmaktadır. Sahnelere hikâyenin anlatımıyla paralel olarak okuyucunun ilgisini çekecek hareketli ögeler eklenmiştir. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Birliktelik İlkesi gereğince, birbirleri ile ilgili sözcük ve resimlerin aynı ekranda / sayfada sunulmasıyla öğrenme daha etkili gerçekleşmektedir. Bu sahnelerde de anlatım ile paralel resimlemeler görülmektedir. Açıklayıcı metnin görselin yakınında yer alması bu durumu destekler niteliktedir. Tutarlılık İlkesine göre ise, konu ile ilgili sesler sahneye yerleştirildiğinde daha iyi öğrenim gerçekleşir. Atın yemlenirken çıkardığı ses efekti bu duruma örnek gösterilebilir.



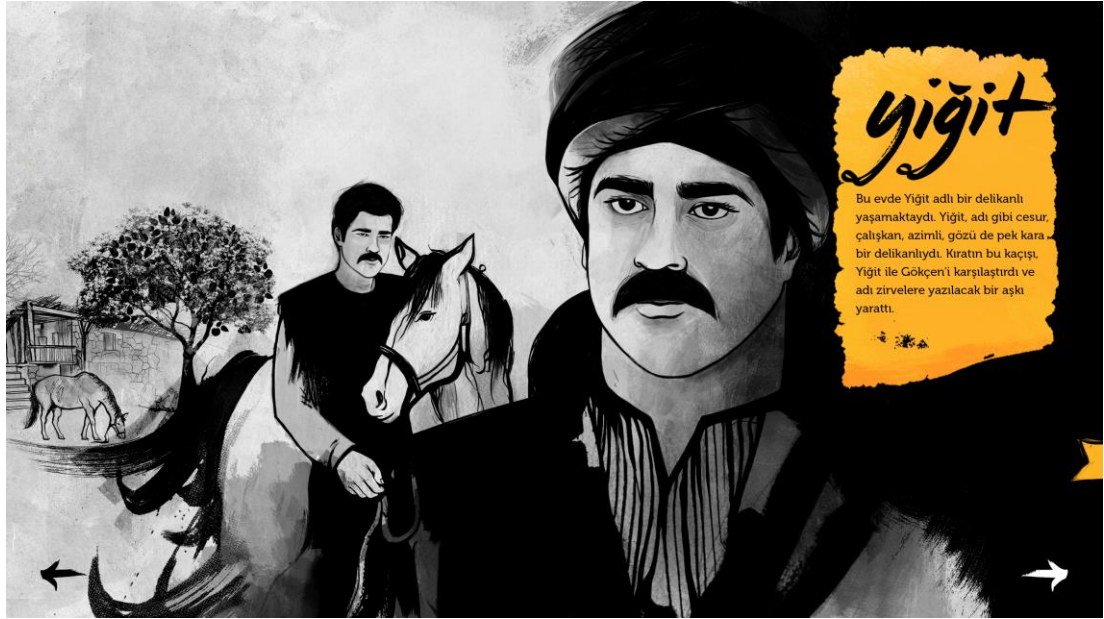
Görüntü 127: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın beşinci sahne tasarımı.



Görüntü 128: “Ab-ı Hayat” isimli resimlenmiş elektronik kitabın altıncı sahne tasarımı.

Kitabın yedinci sahnesinde Kırat'ın önünde durduğu evde yaşayan Yiğit karakteri resimlenmiştir. Yiğit, hikâyede anlatıldığı gibi cesur, çalışkan, azimli, adı gibi yiğit bir delikanlıdır. Yiğit, bu sahnede yöresel kıyafeti ve kendinden emin duruşuyla betimlenmiştir. Aynı zamanda Kırat'ın evinin önünde durmasının ardından atı benimsediği vurgusunun da işlendiği sahnede (bkz. Görüntü 129), okuyucuya gücünü ve kararlılığını hissettirmek amacıyla siyah lekelerin içinde kendini gösteren bir figür olarak işlenmiştir. Bu olay vesilesiyle Yiğit ve Gökçen birbirlerini gördüğü sekizinci sahne, görüntü 130'da olduğu gibidir. Arka planda yer alan Yiğit'in evini ve Kırat'ın betimlendiği görsel öge, ses efektiyle hareketlendirilmiştir. Kullanıcının temasıyla ağaçtan yapraklar dökülmekte ve beraberinde yaprak sesi işitilmektedir. Bu durum Mayer'in Tutarlılık İlkesiyle örtüşmektedir.

Kitap genelinde Mayer'in Gereksizlik / Aşırılık İlkesi göz önünde tutulmaktadır. Bu ilke, Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi ve Çoklu Ortam İlkesiyle ilişkilidir. Kullanıcı, kitabı okurken seslendirme seçeneğini etkinleştirebilmektedir. Seslendirmenin etkin olduğu zamanlarda, okuyucu seslendirilen metni sahneden kaldırmayı tercih edebilir. Bu şekilde seslendirme ve metin aynı anda sunularak okuyucuya bilişsel aşırı yük işlenmemiş olur.



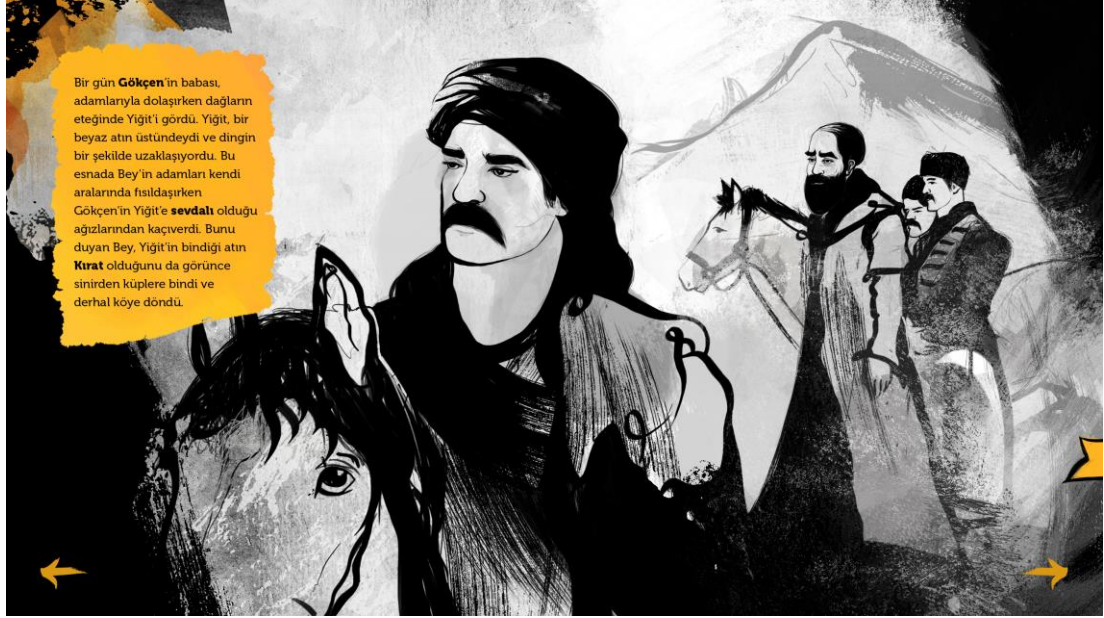
Görüntü 129: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yedinci sahne tasarımı.



Görüntü 130: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın sekizinci sahne tasarımı.

Hikâyede geçtiği şekilde ifade etmek gerekirse, “...güzeller güzeli Gökçen’i gören Yiğit ile güçlü ve yürekli bir delikanlı olan Yiğit’in evine atını aramaya gelen Gökçen birbirlerine sevdalanırlar.” Yiğit’in yüzünde Gökçen’i ilk defa görmesi nedeniyle bir şaşkınlık ifadesi belirmektedir. Gökçen ise, masum duruşuyla resimlenmiş olup, mağrur duruşunun (masum) duygularının arkasına geçtiği anlatılmak istenmiştir. Bu nedenle yüzüne belli belirsiz bir gülümseme yerleştirilmiştir. Yaşanan duygu yoğunluğu,

siyahların içerisinde aydınlanan renk göstergesiyle anlatılmaya çalışılmıştır. Bu renk ise, kitap genelinde kullanılan sarı rengiyle işlenmiştir. Sahne içerisindeki okuyucunun hikâyeye müdahalesi ise, hikâyeyi okurken imleç yardımıyla karakterlerin arasındaki alanı renklendirebilmeleridir. Böylelikle yeni bir aşkın doğuşu çağrıştırılır.



Görüntü 131: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın dokuzuncu sahne tasarımı.

Kitabın dokuzuncu sahnesinde, **Gökçen**'in babası **Bey**, adamlarıyla dolaşırken dağların eteğinde beyaz atlı **Yiğit**'i görmektedir (bkz. Görüntü 131). Kızını zengin bir beyin oğluyla evlendirmeyi düşünen **Gökçen**'in babası, **Yiğit**'i **Kırat** üstünde uzaklaşırken izler. Yanındaki adamlarının kendi aralarında fısıldaşmalarıyla **Gökçen** ile **Yiğit**'in birbirlerine sevdalandığını duyar. Bu sahnede **Bey**, saray beyi olması sebebiyle kaftanı ve atıyla dağ eteğinde resimlenmiştir. Yanındaki adamları da özel dikimli kıyafetleriyle resimlenmiştir. Bu sahnedeki etkileşimli öge, **Yiğit** uzaklaşırken arkasından toz kalma etkisiyle verilmektedir. Bu şekilde **Bey** ile **Yiğit** arasındaki mesafeye vurgu yapılmaya çalışılmıştır. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Birliktelik İlkesi gereğince, birbirlerine karşılık gelecek sözcük ve resimlerin aynı sayfada kullanılması göz önünde bulundurulur. Tutarlılık İlkesine göre ise, sahnede öğelerle ilişkili ses efeklerinin kullanılmış olmasıdır. Gereksizlik İlkesine göre seslerin aynı anda okuyucunun bilişsel yükünü zorlamaması gerekir. Bu nedenle kullanıcı öğelere temas ederek sesleri duyabilmekte, istediği zaman durdurup kapatabilmektedir. Adı geçen ilkelere bu sahnelerde uyulmaktadır.

Kızını zengin bir beyin oğluyla evlendirmeyi düşünen Gökçen'in babasının hem atını istediği, hem de bu aşkı onaylamadığı gibi kızının Yiğit ile görüşmesine de karşı çıktığı sahne görüntü 132'de ele alınmaktadır. Bu sahnede Bey, yüzünde öfkeli bir ifadeyle resmedilmiştir. Bey, heybetli duruşu, geniş omuzları ve kompozisyonun üçte birlik alanı kaplaması açısından baskınlığı ve kararlılığıyla betimlenmiştir. Kızı Gökçen ise babasının arkasında gözleri aşağıda mahcup bir ifadeyle durmaktadır. Bu ifade, babasının Yiğit'e olan sevgisini öğrendiğinin bilmenin mahcubiyetidir.

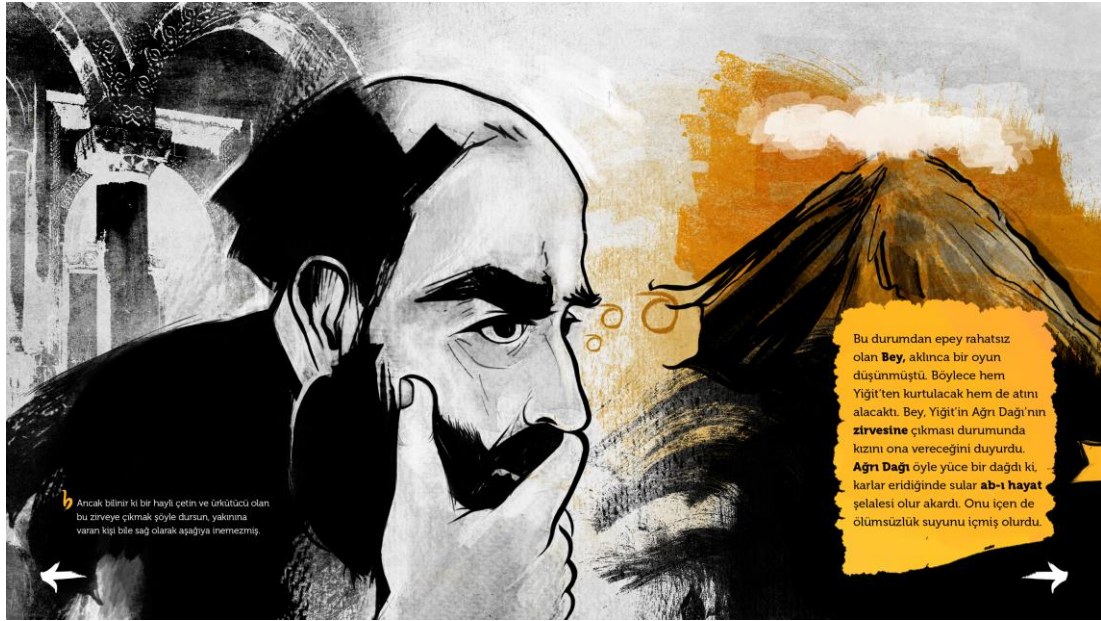


Görüntü 132: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın onuncu sahne tasarımı.

Bu sahnede karakterler, Bey'in sarayı içerisinde yer almaktadır. Saray olarak Ağrı dağının yakınında Doğubayazıt ilçesinin yakınında, bir dağın yamacındaki tepede bulunan İshakpaşa Sarayından esinlenilmiştir. Saray, yörede Bey sarayı olarak bilinmektedir. Sahne tasarımı da saray kapısı ve duvar süslemelerine yer verilmiş, kabartmalarda İshakpaşa Sarayı'nın motifleri kullanılmıştır. Etkileşimli öge kullanımı ise, saray duvarında yer alan ve imlecin üzerine gelmesiyle renk değiştirdiği ağaç motifli düğme ile sağlanmaktadır. Kozmik ağaç simgesi ile tanımlanan söz konusu düğme, bir yandan da Türk halklarının inanışında yer alan kutsal bir varlığa gönderme yapmaktadır. Öyleki, ağaç, “...sahibine güç ve refah getiren kutsal bir varlık” olarak görülürdü (Boratav, 2012, s. 30). Ağaç simgesi, bir yandan da Türk geleneğindeki hayat/yaşam ağacı inanışı ile ilişkilendirilir. Dağ gibi kutsal kabul edilmesi, Dünya'nın merkezinden öte âleme dalları aracılığıyla yolculuk yapma imkânı tanınmasına bağlanmaktadır. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Tutarlılık İlkesi'ne

göre, konu ile ilgisi olmayan öğeler tasarımdan uzak tutulur. Aynı şekilde konu ile ilgisi olan öğeler de tasarıma eklenir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, sayfa tasarımı görsel ve metnin bir arada kullanılmasını kapsayan Çoklu Ortam İlkesi, anlamsal yönden ilgili olan öğelerin bir arada kullanılmasını içeren Birliktelik İlkesi göz önünde tutularak oluşturulmuştur.

On birinci sahnede, halk arasında oluşan ve Yiğit'e yönelen sempatinin beyi rahatsız ettiği durum ele alınmaktadır. Bey, kızı ile Yiğit'i ayırmak için kafasında plan yaparken resimlenmiştir. Saraydan da bir kesitin yer aldığı sahnede Bey'in kafasındaki düşünceleri betimleyen ayrı bir alan oluşturulmuştur. Yiğit'in Ağrı Dağının zirvesine çıkması durumunda kızını ona vereceğini planı, Ağrı Dağı görüntüsü ile anlatılmaktadır. Dağ, başında her mevsim yer alan dumanlarıyla betimlenmiştir (bkz. Görüntü 133). Öyle ki Ağrı Dağı, yörede duvaklı gelin kızlara benzetilirdi. Bu nedenle dağ, dağa kişilik kazandıran beyaz bulutla/dumanla ele alınmıştır.



Görüntü 133: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on birinci sahne tasarımı.

Sahnede kullanılan etkileşim, okuyucunun Bey'e tıklamasıyla düşüncelerinin görünür olmasıdır. Bu şekilde okuyucu, istediği zaman Bey'in düşüncelerinin ne olduğunu öğrenebilir. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Bölümlere Ayırma İlkesi, tek aşamalı anlatılan sözlü anlatım ve canlandırmaların bölümlere ayrılmış ve kullanıcı kontrollü hareketlendirmeler içermesidir. Kullanıcının düşüncüyü istediği zaman öğrenme yetkisiyle kontrollü bir öğrenme yaşanmaktadır. Bölümlere Ayırma İlkesi

gözetilerek sahne tasarlanmıştır. Nesnelerin özelliklerini içeren ses öğeleri, anlamayı ve kavramayı kolaylaştırdığı bilinmektedir. Baba figürüne, metnin içeriği ile paralel ve düşünceli olduğunu hissettirecek ses efekti işlenmiştir. Ses, öğrenenin bilişsel yükü gözetilerek ve zamanı ayarlanarak yerleştirilmiştir.

Gökçen, babasının Yiğit'e koyduğu şartı öğrenmiş ve Yiğit'i dağa çıkmama konusunda ikna etmeye çalışmıştır. Kitabın on ikinci sahnesinde, Gökçen düşünceli ve bir o kadar mahcup bir şekilde resimlenmiştir (bkz. Görüntü 134). Çünkü Gökçen, Yiğit'i Ağrı Dağına çıkmama konusunda ikna edememiştir. Sahnede Yiğit arka planda, dağa çıkmaya hazır bir şekilde resimlenmiştir. Yiğit'in kararlılığı, dağa doğru yola çıkarken yanına aldığı malzemelerde desteklenmiştir. Etkileşimli öğe, Yiğit'tir. Okuyucu Yiğit üzerine imleci getirdiğinde, karakter yavaş yavaş yukarı çıkar ve gözden kaybolur.



Görüntü 134: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on ikinci sahne tasarımı.



Görüntü 135: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on üçüncü sahne tasarımı.

Yiğit'i Gökçen gitmeme konusunda ikna etmeye çalışırken, Kırat'ın başı dumanlı dağa doğru yol almaya başladığı on üçüncü sahne görüntü 135'de görülmektedir. Bu sahnede Kırat, kararlı bir şekilde dağın yamacından yukarı doğru yürürken resimlenmiştir. Bu sahnedeki leke ağırlığı siyah mürekkeple oluşturulmuştur. Böylelikle, belirsizliğe doğru gidiş, kararlı leke ifadesiyle elde edilmeye çalışılmıştır. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Konumsal Yakınlık /Birliktelik İlkesine göre öğrenenler, birbirleriyle ilişkili sözcük ve resimlerin sayfa üzerinde birbirlerine yakın olarak konumlandırılmasını içermektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, Kırat'ın dağa doğru yol almasını içeren metin, görsel ile ilişkili olarak yerleştirilmiştir.

Kitabın on dördüncü sahnesinde, Yiğit'in dağa çıkmaya karar vermeden önce kendi içinden geçen düşünceleri ele alınmıştır (bkz. Görüntü 136). Yiğit, Gökçen ile birbirlerini ikna etmeye çalışırlar. At üstünde resimlenen Yiğit, Gökçen'e “çalıştığım, emek verdiğim, yaşadığım bu dağlar benim toprağım. Bu dağların zirvesine çıkmak benim en büyük utkum. Ben doğduğum günden beri dağların zirvesini özgürlük olarak düşledim” diye söyler. Kendinden emin duruşuyla okuyucuya “kararlılık” duygusu yansıtılmaya çalışılmıştır. Geri planda Bey'in sarayı silüet şeklinde görülür. Bu şekilde okuyucunun masaldan kopmaması, Yiğit'in aldığı kararın Bey ile ilişkilendirmesi kolaylaştırılır. Kırat'ın çenesinin, gözünün ve kulaklarının hareket etmesi ise okuyucunun ilgisini ve dikkatini dinç tutmak için tasarlanmış etkileşime duyarlı öğelerdir.



Görüntü 136: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dördüncü sahne tasarımı.

Bir diğer yandan, Gökçen'in de Yiğit'e katıldığı on beşinci sahnede (bkz. Görüntü 137), o yöredeki kadınların ne denli cesur ve özgür olması gerektiği, başarının ve mutluluğun sırrının, Yiğitle beraber el ele vererek kazanacakları inancı aktarılır. Artık Yiğit ile Gökçen el ele vermiş, dağa doğru yürümeye başlamıştır. Okuyuculara, Gökçen'in o yöredeki kadınların cesur ve özgür olması gerektiği düşüncesi aktarılmakta, bu nedenle el ele tutuşmuş çiftten önde giden karakter Gökçen olarak resimlenmektedir. Gittikleri yönde başı dumanlı dağ görülmektedir. Bu şekilde Gökçen ile Yiğit'in hedefledikleri yer/yöneldikleri hedef dağ resimlemesiyle işaretlenir. Birbirlerini bu kadar severken ayrı olamayacaklarına inanan Gökçen ile Yiğit'te atın arkasından dağa doğru giderler. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Sinyal İlkesi, öğrenene çoklu ortam tasarımında bilgi iletilmesini ve yönlendirme işaretlerinin yer almasını içermektedir. Bu sahnede de Gökçen ile Yiğit, Ağrı Dağına doğru yoldadır. Okuyucu, yönlendirme dizgesinde yer alan bilgi metni düğmesine tıklayarak Ağrı Dağı ile ilgili efsaneleri okuyabilmekte, dağın özelliklerine, konumuna ve önemine ulaşabilmektedir. Bu açıdan incelendiğinde, sahne tasarımı Mayer'in Çoklu Ortam İlkesi başta olmak üzere Sinyal, Birliktelik ve Tutarlılık İlkelerine uymaktadır.



Görüntü 137: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on beşinci sahne tasarımı.

Artık hedeflenen nokta Ağrı Dağının zirvesidir. Okuyucu, sahne on beşte yer verilen dağ görüntüsüne dokunduğunda bir sonraki sahnenin açılmasını sağlar. Bu sahnede heybetli görüntüsüyle ve karakteristik özelliği olan dumanlı başıyla resimlenen dağ yer almaktadır (bkz. Görüntü 138). Okuyucuyu düşündüren ve cevaplaması üzere bazı sorular soran bir metnin yer aldığı sahne, bir nevi hikâyenin ana konusunu barındırmaktadır. İnsan ne için yaşmalıdır?



Görüntü 138: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on altıncı sahne tasarımı.

Artık Gökçen ile Yiğit, Kırat'ın üzerinde zirveye doğru yol almaya başlamıştır. Bu sahnede Gökçen ile Yiğit arkasından gelen eski ve yeni sahibini görüp duran Kırat'ın sırtında resimlenmiştir. Gökçen ve Yiğit pes etmeyen, ölüm korkusu olmaksızın yaşamaya doğru yol alan bir ifadeyle yol alırken betimlenmiştir (bkz. Görüntü 139).



Görüntü 139: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on yedinci sahne tasarımı.

On sekizinci sahnede, Gökçen, Yiğit ve Kırat dağın zirvesindedir. Çift, Kırat'ın üzerinden inmiş bir şekilde yan yana uzağa doğru bakmaktadır (bkz. Görüntü 140). Sahnede, zirveye ulaştıkları ve orada bir gemi gördükleri anlatılmaya çalışılmıştır. Böylelikle yıllardır süregelen Nuh'un gemisinin Ağrı Dağı'nın zirvesinde olduğu inancı, okuyucuya iletilmiş olur. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Birliktelik İlkesi, birbirleri ile ilgili sözcük ve resimlerin aynı ekran (sahne) üzerinde verilmesini kapsamaktaydı. Biçim İlkesi ise sözlü anlatımla desteklenen görsellerin daha iyi kavrandığını içermektedir. Bu sahne adı geçen ilkeler göz önünde tutularak tasarlanmıştır. Konu dışı resimlemelere ve öğelere sahne tasarımında yer verilmemesiyle ise Mayer'in Tutarlılık İlkesi izlenmiştir. Öte yandan, sahnede etkileşimli öğe, uzakta beliren gemi ve atın kuyruğudur. Gemiye dokunan okuyucu/kullanıcı hem objeyi (gemiye) hareket ettirebilmekte, hem de bir sonraki sahneye geçişi sağlayabilmektedir. Gemi, Nuh'un Gemisi olması sebebiyle tahta dokusuyla işlenmiştir. Böylece okuyucuya tarih boyunca geminin Ağrı Dağı'nın zirvesinde olduğu inancı ve olup olmadığına dair kuşku hatırlatılmakta, bu durum zirvede bulunan geminin tahta dokusu ile ilişkilendirilmektedir.

Sahne tasarımlarında yazı ögesi, kompozisyonun gerektirdiği yerlerde kullanılmaktadır. Her sahnede bütünsel anlamda tasarım birlikteliği/dil birliği oluşturulmuş, bu doğrultuda metinlerin yer aldığı sarı bilgi bandı yer değiştirebilmektedir. Bu sahnede de metin ögesi uygun boşluk gözetilerek yerleştirilmiştir.



Görüntü 140: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on sekizinci sahne tasarımı.

Sahne on sekizde, gemi ile etkileşime geçen okuyucu/kullanıcı, bir sonraki sahnenin açılmasını sağlamıştır. Uzakta beliren gemi artık kompozisyonda yakın planda ele alınmaktadır. Bu sahnede okuyucu/kullanıcı, gemiden ayrı duran bir tahta parçasını yerine yerleştirebildiği gibi, sahnede yer alan büyüteç ögesini kullanarak geminin dokusuna yakınlaşma imkânı bulmaktadır (bkz. Görüntü 141). Bu şekilde okuyucuya gemi hakkında bilgi iletilmektedir. Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi, öğretim çevresinin yazılı anlatım ve canlandırmalar yerine sözlü anlatım ve canlandırmalar içermesiyle öğrenmenin daha iyi gerçekleşeceği vurgulanmaktadır. Bu sahnede de konu ile ilgili kullanıcıya etkileşimli bir canlandırma sunulması (geminin büyüteç yardımıyla tahta dokularının görülmesi), Mayer’in Biçim İlkesi’ne uyulduğunu göstermektedir. Gemiye daha da yakınlaşıldığı bir sonraki sahnede, gemi içerisinde birçok hayvan belirmektedir.

Her hayvan bir sevdanın sembolü olduğunun anlatıldığı bu sahnede (bkz. Görüntü 142, 143), okuyuculara, zirvede sevdalıların kendileri olmadığı ancak hepsinin sembolünün zirvede olduğu mesajı iletilir. Gökçen ile Yiğit anlarlar ki Nuh’un Gemisini görebilmek

yalnızca aşkı için ölümü göze almaktan ve mücadeleye yaşamı kazanmaktan geçer. Kaybolmaya yüz tutmuş değerleri ve doğruları yitirmeksizin yaşamak, göze alınan hedefin peşinden gitmek, okuyucuya iletilen bir diğer mesajdır. Bu sahnede hareketli ögeler, gemi içerisinde bulunan hayvanlar, gemi ve Kırat'tır.



Görüntü 141: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dokuzuncu sahne tasarımı.



Görüntü 142: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahne tasarımı.

Kitabın yirminci sahnesinde okuyucu/kullanıcı gemide yaşayan hayvanların olduğunu anlamıştır. Hikâyenin akışına göre Kırat'ta zirveye çıkınca Gökçen ile Yiğit'in yanından ayrılır ve Nuh'un gemisine biner. Sahnede, Kırat hareket ettirilebilir nesnedir. Kullanıcı gemide beliren kapıya doğru Kırat'ı sürükler ve gemi içerisinde Kırat belirir. Artık Kırat Nuh'un gemisine binmiştir. Etkileşimli öğeler, gemi içerisindeki hayvanlardır. Okuyucu/kullanıcı hayvanlardan herhangi birisine tıklayınca gemi üzerinde bir alan açılır ve o hayvanın sembolize ettiği sevdalıların isimleri çıkar. Örnek vermek gerekirse, at figürüne imleci getiren okuyucu "Gökçen ile Yiğit" yazısını okumakta, aynı şekilde koyun figürü "Leyla ile Mecnun", yılan ise "Aslı ile Kerem" yazısına işaret etmektedir. Bu şekilde gemi içindeki her bir hayvan ile bir sevdalı çiftin ismi ilişkilendirilmiştir.



Görüntü 143: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahne tasarımından detay görüntü.



Görüntü 144: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi birinci sahne tasarımı.

Her hayvanın bir sevdanın sembolü olduğu mesajının iletildiği yirminci sahneden sonra, geminin geniş açıyla tasarlandığı yirmi birinci sahne gelir. Artık gemi içerisindeki on iki hayvan da görülmektedir. Bu sahnede hareket ettirilebilir öğeler, gemi ve içerisindeki hayvanlardır (bkz. Görüntü 144). Hikâyeye göre, gemi artık tamamlanmıştır. Akabinde, bir sarsıntı yaşamaya ve sallanmaya başlar. Bu gelişme, hikâye içerisinde Anadolu efsanelerinden öykünülerek farklı bir efsaneyle ilişkilendirilir. Bir sarsıntıyla beraber tufan olur ve her yer su altında kalır. Sahnede yer alan gemi de böylelikle alabora olmaktadır. Nuh’un Gemisi tasarlanırken gerçeküstü bir olayın yaşandığı ve hayal ürünü bir olay yaratıldığı düşüncesiyle, biçimlendirme gerçekçi bir üslupla gerçekleştirilmemiştir. Olağan gemilerden farklı olduğunu okuyucuya çağrıştırmak amacıyla yumuşak dönüşleri olan bir masal gemisi tasvir edilmiştir. Yirmi birinci sahnenin devamında gerçekleşen doğa olayı resimlemesi (bkz. Görüntü 145), dalga etkisini yaratmak, dönüşleri ve gelgit olayını yaşatmak ve sarsıntı hissini uyandırmak için amacıyla mürekkep boya ve fırça ile oluşturulan ritmik siyah lekelerden yararlanılmıştır. Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden, Biçim İlkesi’ne göre, sahnede sözlü anlatım canlandırma ile desteklenmektedir. Hareketli öge, sarsıntı yaşayan gemidir. Tufan olayı esnasında sel sesi ve deprem hissi veren sarsıntı etkisi, Tutarlılık İlkesi’ne göre belirlenmiştir. Konu ilke ilgisi olmayan öğelerin kullanılmadığı sahnede, Gereksizlik İlkesi gereğince, canlandırma yalnızca seslendirmeyele tamamlanmakta ve yazı ögesi kullanılmamaktadır. Kullanıcı bilgi metnini kullanıcı ara

yüzünden istediği zaman etkinleştirebilmektedir. Bu şekilde öğrenenin bilişsel yüküne aşırı yüklenme yapılmamaktadır.



Görüntü 145: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi birinci sahnesinde gerçekleşen tufan olayı görüntüsü.

Gemi, yaşanan bu doğa olayının ardından gözden kaybolmaktadır. Gemi ve hayvanların siyah lekelerin içerisinde kaybolmasıyla geride Gökçen ve Yiğit'in gözüktüğü sahne olan yirmi ikinci sahne açılır (bkz. Görüntü 146). Gökçen ile Yiğit zirvede ele ele yitip giden geminin ardından bakmaktadır. Bir yandan da yaşamak, ölüm, doğruları mücadele ve kazanmak kavramlarını düşünmektedir. Onlar mücadeleyle yaşamı kazanmış çiftlerdir. Sahne tasarımına çiftin zirvede olduklarını algılatmak bazı işaretler işlenmiştir. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri Sinyal İlkesi, öğreneni yönlendirici işaretleri ve bilgileri kapsayan özelliği ile bu sahnede işlenmektedir. Bu işaretler, zirveleri karla ve dumanla kaplı dağ görselleridir. Yalnızlık vurgusunu arttırmak için leke dağılımı, renk ve ton perspektifiyle elde edilmeye çalışılmıştır. Konu ile ilgisi olmayan öğelerin kullanılmamasına dikkat edilmekte, bu durum Tutarlılık İlkesi ile örtüşmektedir.



Görüntü 146: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi ikinci sahne tasarımı.

Artık Gökçen ve Yiğit, zirvede kendilerinden önce gemideki diğer çiftleri sembolize hayvanlar görmeleriyle son çiftin kendileri olduğunu düşünmeye başlarlar. Gerçek aşkı yaşayanların gemiyi görebildiğini anlarlar ve kendi aşklarının da gerçek bir aşk olduğuna inanırlar. Okuyucuların sahnelerle ilgili ek bilgilere ulaşmaları için bir etkileşimli düğme yapılmıştır. Okuyucunun yorumlama yapması beklenen an’lar dışında, çıkarım yapmasına yardımcı olacak bilgi metinleri, söz konusu düğme ile ulaşılabilir durumdadır.

Yirmi üçüncü sahnede okuyucuya dört seçenek sunulmakta, bir nevi zirvede olan Gökçen ile Yiğit’in ne yapmaları istedikleri sorulmaktadır. Sahnede “masalın sonunu sen seç” etkileşimli yazı ögesi ve üç farklı sonu işaret eden dört rakam yer almaktadır. Gökçen ile Yiğit arkadan resimlendiği bu sahnede, okuyucunun onların baktıkları noktaya bakmaları amaçlanmıştır. Böylelikle okuyucunun kendini onlar gibi/onlardan biri hissetmeleri sağlanır (bkz. Görüntü 147).



Görüntü 147: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi üçüncü sahne tasarımı.

Yirmi üçüncü sahnede yer alan rakamlardan birinci seçeneği seçen okuyucuya Gökçen ile Yiğit’in Ağrı Dağı’nın zirvesindeyken resimlendiği sahne yirmi dört açılır (bkz. Görüntü 148). Bu sahnede çift dağcı kostümleriyle görülmektedir. Özellikle kıyafetleri, içinde bulundukları şartlara uygun olarak seçilmiştir. Bu sahnenin, mecazi anlatımlı bir son olarak kurgulandığı söylenebilir. Muhteşem bir manzara eşliğinde zirvede bayrak açan çift, okuyucuya dağcılar çağrıştırır. Çift, dağcıların zirvede dalgalandırdıkları ülkelerine ait bayraklara ek olarak sahnede ellerinde “Ab-ı Hayat” yazan bir bayrak tutarlar. Bayrakta yazan yazı, okuyucularda/kullanıcılarda çiftin ölümsüzlük suyu olarak bilinen Ab-ı Hayat suyunu içtikleri izlenimi uyandırır. Başka bir yönden vurgulamak gerekirse, zirvesinde Ab-ı Hayat şelalesi olduğu bilgisi iletilen okuyucuya/kullanıcıya, çiftin bu suya ulaştıkları ve ondan içtikleri dolaylı yoldan iletilir. Bu sahnede hareketli öğeler, çiftin ellerinde tuttıkları bayrakta yer alan yazı ve arkalarında dalgalanan Türk bayrağı ögesidir. Bu sahnede Mayer’in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri’nden, resim ve sözcüğü aynı anda içermesiyle Çoklu Ortam İlkesine, sözlü anlatım ve canlandırmanın yer almasıyla Gereksizlik İlkesine, konu dışı görsel ve seslerin tasarıma dâhil edilmemesiyle Tutarlılık İlkesine ve birbirleriyle ilgili sözcük ve resimlerin aynı sahnede yer almasıyla da Birliktelik İlkesine uyulmaktadır.

İkinci seçenek ise Gökçen ile Yiğit’in ilerisinin görülmediği bir zirvede bir bilinmeze doğru yol aldıkları yirmi beşinci sahnedir (bkz. Görüntü 149). Çift, zamansız bir mekânda kurgulanmıştır. Hikâyede söylencesel dağ olan Kafdağı’na gidebilecekleri

vurgulanır. Aşılmaz yüksekliği ile bilenen mitolojik dağ Kafdağı, bu nedenle ilerisinin görülmediği zamansız bir mekân olarak tasarlanmıştır.



Görüntü 148: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi dördüncü sahne tasarımı.



Görüntü 149: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi beşinci sahne tasarımı.

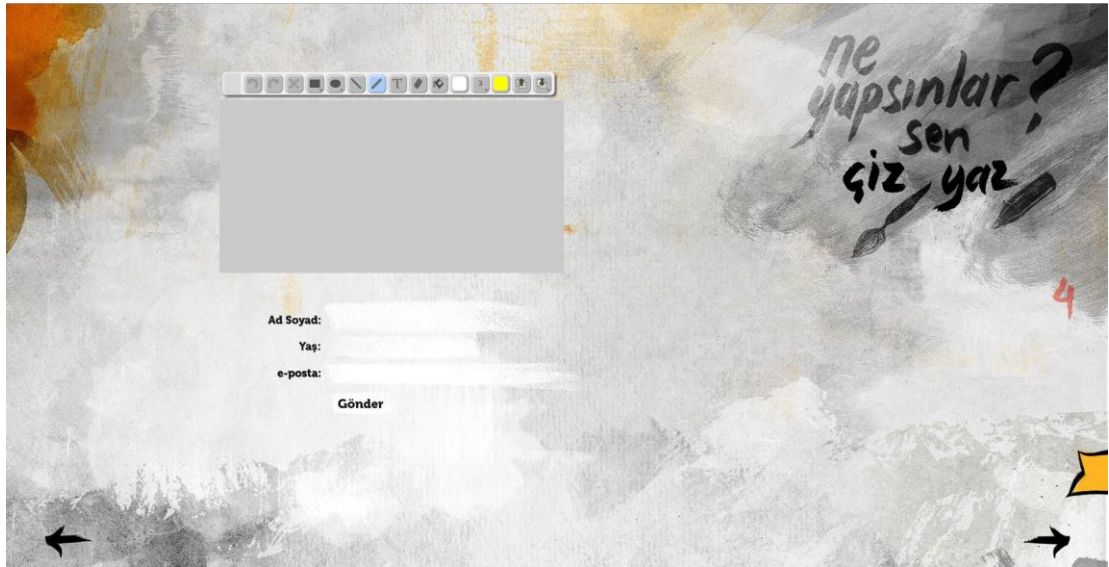
Üçüncü seçenek ise, Gökçen ile Yiğit'in Anadolu efsanelerinde sıklıkla rastlanan bir motif olan taş kesilme olayıyla karşılaşılır ve orada taş kesildikleri yirmi altıncı sahnedir (bkz. Görüntü 150). Taş kesilme motifinin tanımında bir felaketten kurtarılması

için farklı bir şekle bürünmesi durumu söz konusudur. Sakaoğlu, bir nedenini de sonu felakete varabilecek bir tehlikeden kurtarılması (1980, s. 29) olarak ifade eder. Sahnede geri planda taş kesilen diğer âşıklar da görülür. Onlar da tufandan etkilenmemek için taş kesilmiş canlıları temsil etmektedir. Bu sahnede üç sevdalı çift yer almaktadır. Hikâye başında çevrilen On İki Hayvanlı Türk Takvimi'nde okuyucu hangi hayvana denk gelirse gelsin, varılacak noktanın aynı olduğu bir hikâyeyi başlatacağı vurgulanmıştı. Çünkü her bir ayın göstergesi olan hayvan aynı zaman da bir korkusuz aşkın sembolüydü. Sahnenin ortasında görülen çift Gökçen ile Yiğit'tir. Geride duran diğer çiftler ise, gemide görülen diğer hayvanların sembolize ettiği sevdalılarıdır. Okuyucu Gökçen ile Yiğit'i gördükten sonra diğer taş kesilmiş çiftler belirlemektedir. Taş kesilmiş halde oldukları vurgusunu iletmek için kıyafetlerine taş dokusu aktarılmıştır. Bu sahnede etkileşimli öge kullanımı, Gökçek ile Yiğit'in taş kesilme anı olarak belirlenmiştir. Okuyucu/kullanıcı imleci tıklayarak veya dokunarak Gökçen ve Yiğit'in üzerine getirdiğinde, Gökçen'in sarı renkli tasarlanan kıyafeti griye bürünür. Bu şekilde taş kesilme etkisi okuyucuya aktarılmış olur. Mayer'in Çoklu Ortam Kuramı Tasarım İlkeleri'nden Sinyal İlkesi, öğrenene işaret yoluyla yönlendirme ve bilgi sunma yoluyla yardım eder. Bu sahnede de etkileşimli ögenin hangisi olduğunu vurgulamak için hareketli ve renk değiştiren sinyal ögesi kullanılmıştır. Bu sahnede Tutarlılık İlkesi ile ilişkili olarak Sinyal İlkesi'ne de uyulmaktadır.



Görüntü 150: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi altıncı sahne tasarımı.

Dördüncü seçenek ise *Gökçen ile Yiğit ne yapsın* sorusuna yanıt arandığı sahnedir (bkz. Görüntü 151, 152). Artık sahneyi yazma veya çizme (resimleme) sırası okuyuculardadır. Okuyuculardan hikâyenin nasıl bitmesini istediklerini yazmaları veya çizmeleri beklenir. Bunun için yeni bir sahne tasarlanmıştır. Kitabın genel dokusu ve tasarıma uyacak şekilde boş bir sahne hazırlanmıştır. Etkileşimli öğeler, sayfada bulunan yaz ve çiz yazılarıdır. Bunların hemen yanında kalem ve fırça ikonları bulunur. Okuyucuyu, hikâyenin sonunu yazabilmesi için kalem, çizebilmesi için fırça ikonundan birisini seçer konumdadır.



Görüntü 151: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi yedinci sahnesi “sen çiz” sayfası görüntüsü.



Görüntü 152: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirmi yedinci sahnesi “sen yaz” sayfası görüntüsü.

Kitabın bir uygulama çalışması da, etkinlik sayfası başlıklı yap-boz oyununun tasarlandığı sayfadır (bkz. Görüntü 153). Bu sahnede kitabın okuyucularından sayfanın sağında bulunan dönen menüde yer alan parçaları birleştirerek görüntüyü oluşturmaları beklenmektedir (bkz. Görüntü 154). Etkinlik sayfasını açan okuyucu, tamamlaması gereken görselin bütününün göremez. Görüntüyü tamamlayabilmesi için, kullanıcı dolaşımını sağlayan menüde bilgi düğmesine tıklayarak görselle ilgili ipucu alabilmektedir. Görsel, kitabın kahramanlarından biri olan ve ab-ı hayat suyu içmesiyle bilinen Kırat'tır. İpucu metninde, Kırat'a ait bilgiler yer alır. Etkinliğin konusunu detaylı bir şekilde yazmak gerekirse, bu çalışma, kimlerin Ab-ı Hayat (Bengüsü) içtiği sorusunun yanıtının arandığı bir projedir. Ab-ı Hayat içenlerin bulunduğu, güven duygusunu kaybetmemiş, bünyesindeki her bir parçanın ayrı bir değer taşıdığı ve bu zirvede, Köroğlu'nun atı olan Kırat'ın şahlandığı görülmektedir. Değerlerini ve değerini kaybetmemiş insanların bulunduğu ölümsüz bir yaşam, at figürü ile biçim bulmaktadır. Etkileşimli bir sayfa olan etkinlik sahnesinde, dönen menü (scroll bar), okuyucuların aşağı yukarı oklarıyla hareket ettirebileceği menüdür. Burada yer alan yap-boz parçalarını tut-sürükle-bırak yöntemiyle kullanabilmektedir. Ses etkileriyle, okuyucu yap-boz parçalarını doğru yere getirdiğini ya da yanlış yere bıraktığını anlamaktadır. Kitabın içeriğine uygun tasarlanan bu etkinlik sayfasında, okuyucuların ilginı çekecek bir çalışma yapılmış ve kitap tamamlanmıştır.



Görüntü 153: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkinlik sayfası tasarımı.



Görüntü 154: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkinlik sayfasından detay görüntü.

E-kitabın son sayfasına, 4.7.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Soruları başlığı altında oluşturulan sorular yer almaktadır (bkz. Görüntü 155). Uygulamanın tarayıcı tabanlı oluşturulması nedeniyle anket internet üzerinden uygulanmakta ve ankete katılan öğrenciler bilgisayarlarda ya da mobil cihazların tarayıcılarında çevrimiçi olarak soruları cevaplamaktadır. Anket sonuçları, veri tabanına kaydedilmekte ve her anket tek tek incelenebilmektedir. Ayrıca sistem hesaplama yaparak genel anket sonuçlarını gösterebilmektedir.

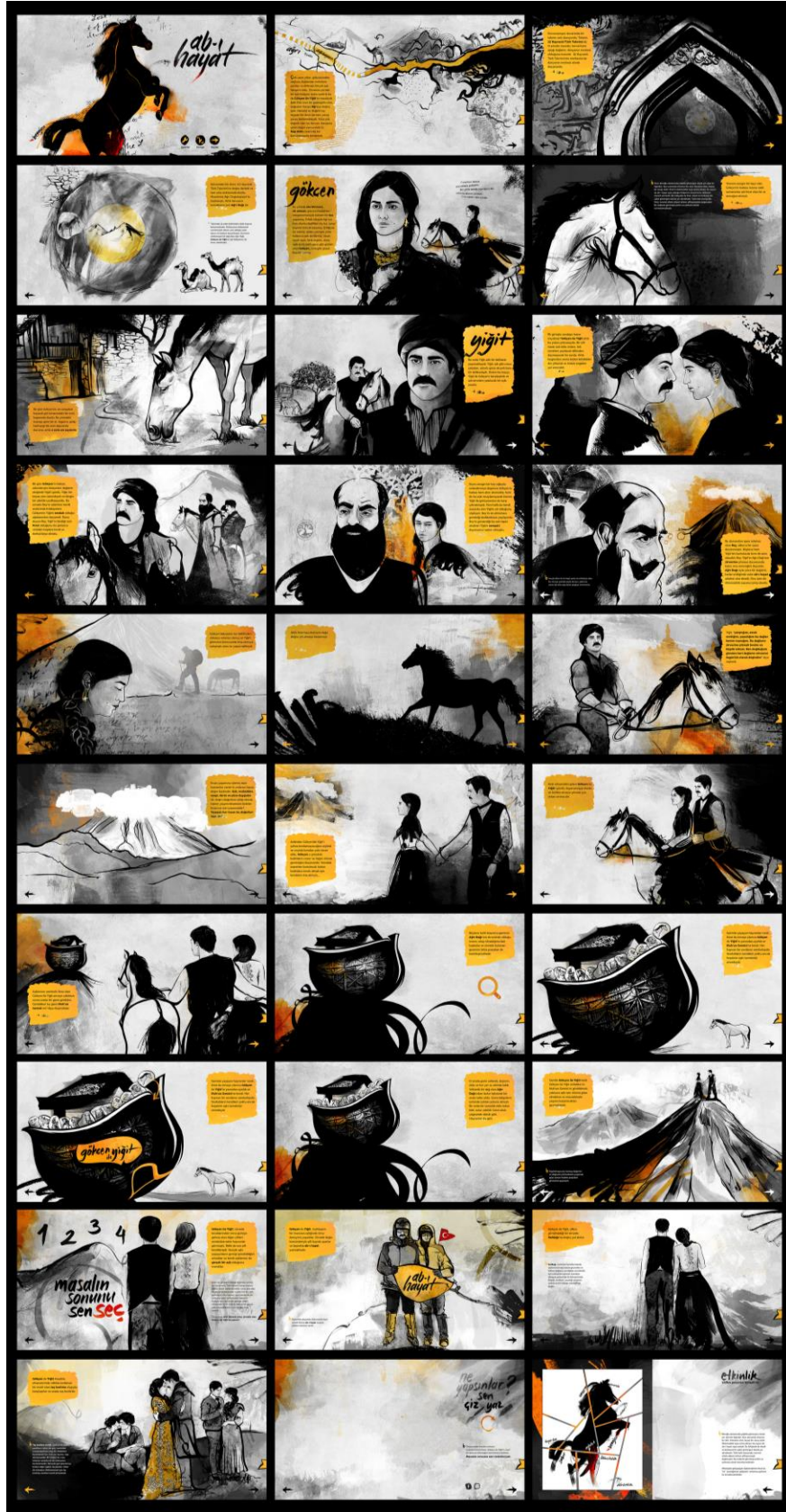
"Ab-ı Hayat" Adlı Masalın Değerlendirme Anketi Soruları

"Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması" başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi kapsamında yapılan "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulamasının değerlendirilmesi amacıyla bu anket çalışması yapılmaktadır. "Ab-ı Hayat", bir elektronik kitaptır (e-kitap). Uygulama çalışmasının değerlendirilmesi ve geliştirilebilmesi için siz değerli katılımcıların dolduracağı bu anket çalışmasının sonuçları büyük önem taşımaktadır.

1. Cinsiyetiniz
☐ Kadın ☐ Erkek

2. Yaşınız
☐ 12-14 ☐ 14-16 ☐ 16-18

Görüntü 155: "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabın anket sayfası görüntüsü.



Görüntü 156: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın tüm sahne tasarımlarının genel görüntüsü.

4.3.5 “Ab-ı Hayat” Adlı Masalın Çalışma / Uygulama Tekniği

Seçilmiş efsanelerden hareketle yeniden kurgulanmış elektronik masal kitabının uygulama çalışması, öncelikle hikâyenin oluşturulması ve masalsı anlatıma dönüştürülmesi ile başlamıştır. İçeriğe uygun ve en iyi yansıtan ismin bulunması ile hikâyeye görsel kimlik kazandırmaya çalışılmıştır. Hikâyenin öykü panosusun hazırlanabilmesi için masallaştırılan metin, sahneler ayrıştırılmıştır. Bu aşamada hikâyenin akışına göre vurgulanması gereken olaylar belirlenmiş, en etkili kompozisyonlar oluşturabilmek için çok sayıda eskiz denemesi yapılmıştır.

Çalışmanın uygulama tekniğinin belirlenmesi aşamasında, farklı tekniklerde uygulamalar yapılmıştır. Ancak efsanelerden hareketle oluşturulan bir hikâye olması ve gizemli ve mistik bir anlatımla Anadolu motifleri ile işlenmiş bir hikâyeye dönüştürülmesinden dolayı kaligrafi ve kaligrafik resimleme tekniği ile çalışılması uygun bulunmuştur. Sahne tasarımları öncelikle kâğıt üzerinde taslak olarak şekillendirilip yerleştirilmiştir. Kahramanlar ve mekânlar mürekkep ve kesik uçlu yazma ve boyama gereçleri ile kâğıt üzerine resimlenmiştir. Sonrasında geleneksel resimleme yöntemiyle uygulanan çalışmalar, sayısal ortama aktarılmıştır. Burada Adobe Photoshop CS6 programında, dijital tablet (çizim tableti) aracılığıyla üzerinde düzenlemeler ve eklemeler yapılarak ayrıntılı sahne resimlemeleri yapılmıştır.

4.3.5.1 Kaligrafi / Uygulama Tekniğinin Analizi

Kaligrafi tekniğinden kısaca bahsetmek gerekirse, yazı sanatının bir başka ifadesi olan kaligrafiye, dil bilimi açısından olduğu gibi sanat kavramı bakımından da tanımlamalar yapılmaktadır. Bunlardan ilki "kaligrafi, güzel yazı sanatı"dır. En genel tanımıyla kaligrafi, Çin ve Japonya'da fırça ile Batıda çoğunlukla yazı kalemiyle yapılan süs olarak kullanılan yazıya denir. Türkçe ve diğer dillere Latince Calligraphia'dan geçen kaligrafi sözcüğü, "...temelde harflere güzel biçimler vererek 'yazma' sanatıdır." (Sarıkavak, 1998, s. 58). Kaligrafinin kavramsal tanımlaması, estetik kaygıyla oluşturulmuş güzel yazı olsa da, sanatçı kişiselliğinin ve özgün yorumlama biçiminin bir anlatım biçimiyle fırça ve çizgi özelliklerindeki bir yansıması olarak ifade edilebilir. Bir başka ifadeyle kaligrafi, 'güzel yazı' olarak adlandırıldığı halde, resimleme dilinde sanatçının benliğinin ortaya çıkmasına olanak sağlayan (Kayapınar, 2006, s. 3), fırça vuruşlarının sonucu meydana gelen işaretler olarak tanımlanabilmektedir. Ansiklopedik

tanımı ise, “harfler arasındaki boşlukları belli estetik ve tasarım kurallarına göre düzenleyerek kâğıt ya da ideografik benzeri malzeme üstüne kalem ya da fırçayla güzel ve zarif yazı yazma sanatı”dır.

“Kaligrafinin kökensel anlamı güzel yazıdır” (Jean, 2004, s. 162). Bir başka tanımla, harflerin doğru biçimlerini, aralarındaki oranları ve boşlukları, belirli kurallara göre düzenleyerek güzel ve zarif yazı yazma sanatıdır. Yazı karakterlerinin estetik kaygılarla ve süslü bir biçimde yazılması veya özen gösterilerek güzel biçim verilmiş hat, diye açıklamalarla da tanımlar çoğaltılabilir. Kaligrafiyi yazıdan ayıran bazı özellikleri vardır. Yazı, fayda amacı taşımakta ve okutma kaygısıyla oluşturulmakta iken, kaligrafi yazıdan gelişmiş olup, estetik kaygıların ön plana çıktığı bir resimleme dili olarak tanımlanabilmektedir (Sarıkavak, 1998, s. 58).

Yazı temelde işlevsel bir amaca hizmet etmekle birlikte farklı sanat dallarının üslupsal gelişimleriyle de yakından ilgilidir. Yazının sanat nesnesi haline getirilmesinde kaligrafinin önemi yadsınamaz bir gerçektir. Sanatsal yazının estetik kaygıyla oluşturulması, yazının insanoğlunun gereksinimlerinden doğmasının aksine bir özellik olarak ön plana çıkmaktadır.

Tez çalışmasının e-kitap uygulamasında, kaligrafi tekniğinden hareketle, siyah mürekkep ve çeşitli yazma ve boyama malzemeleriyle bir resimleme tekniği geliştirilmiştir. Bu süreçte, özgün bir resimleme dili geliştirebilmek için çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Leke ağırlıklı oluşturulan kompozisyonlarda, kitabın isminden resimleme diline değin kaligrafi ağırlıklı bir teknik denenmiştir. Resimlemelerde, kaligrafik çizim araçları kullanılmış, hem elde hem dijital ortamdaki fırçalar kullanılarak bu süreç geliştirilmiştir. Karakalem ve mürekkeple başlayan ve sayısal ortama aktarılan sahneler, sayısal ortamda renklendirilmiş ve ayrıntılandırılmıştır. Sayısal ortama aktarılan çalışmalarda, Wacom çizim tableti ile Adobe Photoshop CS6 programı, Autodesk Sketchbook Pro, Corel Painter vb. dijital boyama programlarında çeşitli denemeler yapılmış, Adobe Photoshop CS6 programında sonuçlandırılmıştır.

4.4 “AB-I HAYAT” ADLI MASALIN ELEKTRONİK KİTABA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

Resimlenmiş elektronik kitap çalışmasında, sahne tasarımları gerçekleştirildikten sonra elektronik ortama aktarılması aşamasında, tasarıma uygun yazılım hazırlanmasına gereksinim duyulmuştur. Öncelikle tasarımı yapılan kitap uygulamasının hangi ortamlarda rahatlıkla okunabileceği belirlenmiştir. Çeşitli elektronik kitap donanımlarından örneklerle üçüncü bölümde yer verilmişti. Bu donanımlardan sadece iPad gibi iOS veya Android işletim sistemine sahip taşınabilir tablet bilgisayarda okunabilecek bir uygulama (application) hazırlanması da düşünülebilirdi. Ancak sanatta yeterli tezi olarak hazırlanan bu çalışmanın amacı, bu durumla örtüşmüyordu. Daha açık bir ifadeyle, sadece elinde iPad vb. tablet cihazı bulunan ve buna sahip olan bir kişinin hazırlanan elektronik kitabı okuyabilmesinden ziyade, internet ortamında kolaylıkla ulaşılacak ve her türlü tarayıcılarda görüntülenebilecek bir uygulama yapılması tercih edilirdi. Kullanıcının kitap ile etkileşimde bulunması gerek parmak ucu ile gerek fare aracılığı ile sağlanmaktadır. Tut sürük bırak gibi hareketlendirmelerin yapılabilmesi her iki şekilde de gerçekleştirilebilir. Bu nedenle hem tablet bilgisayarda hem de masaüstü bilgisayarda rahatlıkla okunabilen ve etkileşim özelliği çalıştırılabilen bir uygulama tasarlanmıştır. Ab-ı Hayat adlı masalın elektronik kitap tasarımı, tarayıcı tabanlı bir uygulamadır. Böylelikle daha geniş bir kitleye ulaşabilmek hedeflenmiştir.

Hareketli uygulamalar, etkileşimli tasarımlar ve elektronik yayımların uygulama aşamasında çeşitli teknolojiler kullanılmaktadır. Elektronik kitabın programlanmasında ise kullanılan teknolojiler Html, Css ve Javascript teknolojileridir. Ağ ortamında bulunan bir kullanıcının, tezin uygulama bölümünde hazırlanan etkileşimli elektronik kitaba ulaşabilmesi için, kitabın Html olarak hazırlanması gerekir. Böylelikle, kitabın dünyanın herhangi bir yerinde ve herhangi bir ağda okunabilmesi sağlanır. Bu teknolojiler aynı zamanda okuyucunun web üzerinden bilgiye/veriye ulaşmalarını sağlar. Kitabın yazılım aşamasında hizmet desteği, Html, Css ve Javascript teknolojileri kullanılarak telefon, tablet ve bilgisayar ortamda çalışan animasyon e-kitap uygulaması için yazılım desteğinin sağlanmasıdır. E-Kitap uygulamasında kullanılan teknolojiler hakkında bilgiye aşağıda yer verilmektedir.

Html (hyper text markup language); yazı, grafik, ses, film vb. farklı yapılarıdaki verilerden oluşabilen *hypertext* bir dökümanı yeniden şekillendirmek/formatlamak ile ilgili komutları içeren yorumlayıcı bir programlama dilidir (Çimeliler, 2008, s. 27). Java Script; Netscape firması tarafından geliştirilen bir uygulama için oluşturulan kodlama sisteminin bütünü olan bir kodlama/script dilidir. Kodlama dilleri gerek elektronik yayımlara ve elektronik kitap yapanlara gerek web sayfası hazırlayanlara etkileşimli ve dinamik/hareketli sayfalar hazırlama imkânı verir. Çalışma, Java Script desteği veren taracılar ile izlenebilir. Java Script bir programlama dili değildir. Yorumlanması için bir taracıya ihtiyaç duyar. Bu yüzden bir kod dilidir. HTML dosyasının içine gömülüdür. Yazılma amacı, HTML'in sahip olmadığı bazı özelliklerin web sayfalarında ya da e-kitap uygulamalarında kullanılmak istenmesidir. İzleyici ile etkileşim HTML aracılığıyla yapılamaz. Bu nedenle bu kitapta Java Script teknolojisi de kullanılmaktadır (Çimeliler, 2008, s. 33, 34).

Css (Cascading Style Sheet – Geçişli Stil Şablonları) ile her HTML dosyası için ayrı ayrı parametre yazmadan kapsamlı siteler ya da uygulamalar tek bir dosyadan şekillendirilebilir. HTML metin biçimlendirme anlamında geniş olanaklar sunar. CSS ile şekillenen siteler de metin temelli olduğundan çok daha hızlı yüklenir. CSS, metni biçimlendirme anlamında Html'i bir adım öteye götürür. Sayfalar için şablon hazırlama olanağı, harf stillerini değiştirebilme kolaylığı ile kullanımı esnek bir programlama dilidir. CSS kodları da HTML kodları içine yazılır (Çimeliler, 2008, s. 36, 37). Kitabın oluşumunda ve sahnelerin kodlanmasında yukarıda özellikleri belirtilen teknolojilerden yararlanılmaktadır.

Kitabın etkileşimli elektronik kitaba dönüştürülmesinde çeşitli yazılım teknolojilerinden yararlanıldığından söz edilmişti. Kullanım yerlerine göre kısaca ele almak gerekirse, internet tarayıcı uyumluluğu için CSS3 ve HTML5 mimarisi, hareketlendirme ve animasyonlar için Adobe Edge AnimateCC ve jQuery Javascript kütüphanesi, yönlendirme-dolaşım (navigasyon), veritabanı (database) işlemleri, istatistik bilgileri ve anket uygulamasında ASP VBScript mimarisi ve veritabanı olarak Microsoft SQL teknolojisi kullanılmıştır.

4.5 ETKİLEŞİM

Resimlenmiş elektronik kitabın sahne tasarımlarında kullanıcıların yönlendireceği, tutup sürükleyeceği nesneler, sayfalar arası bağlantıyı kuran, ek bilgiye, ana sayfaya, künyeye ulaşmasını sağlayan etkileşimli düğmeler vb. etkileşimli öğeler kullanılmış, kullanıcının metni okurken ya da dinlerken dikkatini kitapta tutacağı ayrıntılar eklenmiştir. Etkileşimin, iletinin alıcıdan gelen tepkiye göre değiştirebildiği süreç tanımından hareketle, tezin uygulama çalışması olan e-kitapta da değiştirilebilen, dönüştürülebilen, hikâyenin ilerlemesinde basamak olan ayrıntılar etkileşimli olarak eklenmiştir. Kervansarayda konaklamaya gelen deve sürüsünden bir devenin kullanıcı tarafından merkez noktası olan Doğubayazıt ilçesini tanımlayan bölgeye sürüklenmesi bu duruma örnek verilebilir. Böylelikle kullanıcı metne dayanarak sahnenin tamamlanmasını ve diğer sahnenin başlamasını sağlamış olur.



Görüntü 157: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın etkileşim öğelerini gösteren hareketli işaret görüntüsü.

Elektronik kitapta etkileşimli öğelerin okuyucu/kullanıcı tarafından fark edilmesini/ayırt edilebilmesini kolaylaştırmak amacıyla, sahnelerde yer alan etkileşimli öğeler görüntü 157’de görülen hareketli işaret ile belirtilmektedir. Hareketli belirteç, sahne açıldığında yanıp söner okuyucunun dikkatini çekmektedir. Böylelikle okuyucu, hareket ettirilebilen ya da üzerine gelindiğinde etkileşim sağlanan öğeyi kullanarak, sahneyi devam ettirebildiği gibi okuma eylemini eğlenceli hale getirir.

Elektronik kitapta tasarlanan bir kaç etkileşim ögesine yer vermek gerekirse, bunlardan biri kitabın üçüncü sahnesinde görülen takvim ögesidir. Hikâyenin başlangıcı, okuyucunun sahnede yer alan ayakta duran deve figürünü takvimin orta noktasına sürüklemesiyle gerçekleşir. Akabinde takvim, orta/merkez noktasından sabit kalacak şekilde kendi etrafında dönerek bir hayvanı belirleyecek şekilde durur (bkz. Görüntü 158). Sahnede, tut-sürükle eylemi, kullanıcının deveyi takvimin merkezini sürüklemesiyle gerçekleştirilir.



Görüntü 158: “Ab-ı Hayat” isimli resimlenmiş elektronik kitabın üçüncü sahnesinde yer alan etkileşimli çevrilebilen takvim görüntüsü.

Kitabın beşinci, altıncı ve on dördüncü sahnelerinde izlenebilen atın göz açıp kapatma hareketi, bir diğer etkileşimli öğedir (bkz. Görüntü 159). Bu sahnelerde yer alan Kırat, kulaklarını, çenesini, kuyruğunu ve gözünü hareket ettirebilmektedir. Okuyucu, bu aşamada imleci hareketli öğelerin üzerine getirerek (tıklayarak ya da dokunarak) gerçekleştirebilmektedir.



Görüntü 159: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın on dördüncü sahnesinde yer alan etkileşimli açılıp kapanan at gözü görüntüsü.

Bir diğer kullanıcı etkileşimli öğeler ise, kitabın yirminci sahnesinde yer alan gemi ve içindeki hayvanlardır. Bu sahne, Gökçen ile Yiğit’in aynı zamanda da okuyucunun Nuh’un Gemi’siyle karşılaştığı sahnedir. Gemide ayrı türde olan hayvanlar bulunmaktadır. Hikâye akışında, her hayvanın bir aşkı sembolize ettiği bilgisi iletilmekte ve okuyucu hayvanlara tıklayarak/üzerine gelerek hangi hayvanın kimlerin aşkını temsil ettiğini bilgisine ulaşabilmektedir. Örneğin, at görüntüsüne tıklayınca/dokununca gemi üzerinde açılan sarı renkli alanda “Gökçen ile Yiğit”, maymun görüntüsü “Elif ile Halil”, domuz görüntüsü ise “Zühre ile Mustafa” yazısı çıkmaktadır (bkz. Görüntü 160).



Görüntü 160: “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabın yirminci sahnesinde yer alan etkileşimli gemi görüntüsü.

4.6 UYGULAMA ÇALIŞMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Tez kapsamında gerçekleştirilen ve uygulaması tamamlanan resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap çalışması, disiplinler arası bir yeni medya tasarımı olduğu göz önünde tutularak değerlendirildiğinde, çeşitli aşamalardan geçmektedir. Günümüzde, okuma biçiminin elektronik ortama aktarılması ile basılı yayın için ihtiyaç duyulan çalışma ekibi, çalışma alanları ve uzmanlık dallarına göre genişlemektedir. Kitabın elektronik ortamda görüntülenebilmesi için, yazılım ve donanım ihtiyacının yanı sıra ilgili alanlarda uzman kişilerin bilgilerini çalışma ekibine aktarmalarını da gerekli kılar.

Uygulama çalışmasının değerlendirilmesi aşamasında, uygulama için proje/yeni medya tasarımı kavramının kullanılması uygun bulunmaktadır. Çünkü bu uygulama, genişletilebilir özellikte olup, geliştirilmeye açık niteliktedir. Örneğin, detayları arttırılabilmekte, sahneler çoğaltılıp etkileşimli öğeler eklenebilmektedir. Bu nedenle güncellenebilir bir uygulama olması açısından proje denmesinin daha uygun olduğu düşünülmektedir.

Bu aşamada, projenin tamamlanması ile gelecek için yeni alan önerilerinin verilmesinin yanı sıra proje sürecinin detayları verilmektedir. Öyle ki, etkileşimli elektronik kitap projesi gerçekleştirmeyi planlayanlar için bu tez çalışmasının rehber olması amaçlanmakta, bu nedenle de proje süreci adım adım açıklanmaktadır. Proje kapsamında ilk ele alınan şey, proje sürecinin (iş akışı) detaylarının çıkarılmasıdır. Proje sürecinin belirlenmesi, iş akışını hızlandırmakta ve resimleme, tasarım, yazılım ve uygulama aşamalarını zamana yaymayı kolaylaştırmaktadır. Projenin daha geniş kitleye ulaşabilmesi için alt yapının planlanması gerekmektedir. Bu durumu proje akışına uygun olarak hikâyenin belirlenmesi izler. Sonraki adım karakterlerin

tasarlanması, sahnelerin resimlenmesi ve kompozisyonların oluşturulmasıdır. Sahneler oluşturulduktan sonra tasarım aşamasında olumlu olumsuz geri dönüşler, gözden geçirmeler (revize), kullanıcı talepleri alınır. Kullanılabilirlik Testleri (Usability Tests), bu aşama uygulama çalışmasının kullanıcılar tarafından ön değerlendirmesi sürecinde önemli bir adımdır. Uygulamanın varsa hatalarının tespit edilmesi, yazılım çakışmaların giderilmesi ve çalışmayan özelliklerin belirlenmesi açısından önemlidir. Bu test, uygulamanın yazılım uzmanı ve tasarımcısına elektronik kitabın kullanıcı dostu bir uygulama olup olmadığına dair ipucu verir. Testin sonunda belirlenen eksiklikler ve hatalar uzman kişiler tarafından giderilir. Bu doğrultuda gerekli düzeltmeler ve varsa eklentiler yapılır. Tasarımların platforma uygun hale getirilmesi için gerekli düzenlemeler yapılır ve projenin belirlenmiş donanımda çalışması ve görüntülenebilmesi için uygun biçime dönüştürülür. “Ab-ı Hayat” adlı etkileşimli elektronik uygulaması da kullanılabilirlik düzeyi belirlenebilmesi açısından beş kişilik bir grup üzerinde değerlendirilmiştir. Kitabın çalışmayan fonksiyonları tespit edilmiş ve çalışır duruma getirilmiş, tarayıcılarda belirlenen uyumsuzluk giderilmiş ve gezinti menüsünde yer alan kullanılmayan düğme kaldırılmıştır. Uygulamanın geliştirilmesinde ve hareketlendirilmesinden sonra son kontrol yapılır ve proje yayınlanabilir hale getirilir. Uygulamanın son kullanıcıya ulaşabilmesi için yayına hazır hale getirilmesi ile proje süreci tamamlanmış olur. Genel olarak süreci varsıl hale getirmek ve sonuca belirlenen sürede ulaşabilmek için iş akışının planlanması ve hazırlanan bu plana uyulması önerilmektedir.

4.7 ÇALIŞMANIN BULGULARI

Resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap çalışmasının tasarım ve uygulama süreci belirli aşamalardan oluşmaktadır. Hazırlanan kurgusal hikâyenin metinleştirilmesi, sahnelerin planlanıp bölümlenmesi, sahnelerin resimlenmesi, sayfa tasarımlarının gerçekleştirilmesi, sahnelere etkileşim özelliklerinin işlenmesi ve yeni iletişim donanımları aracılığıyla uygun ortamlarda görüntülenebilir olması için uygun yazılımın geliştirilmesi söz konusu sürecin aşamalarını oluşturmaktadır. Bu süre içerisinde karşılaşılan durumların belirlenip detaylandırılması, sonraki aşamada alanla ilgili yapılacak çalışmalara kaynak bir zemin hazırlamaktadır. Bu anlamda, “Uygulama Çalışmasının Değerlendirilmesi Başlığı” altında proje sürecinin başlangıcından sonuna değin geçen süre içerisinde iş akışının oluşturulması, programlamanın gerçekleştirilmesi, sürecin anlatımı ve öneriler ele alınmıştır. Var olan verilerden

hareketle bulguların tanımlanması, karşılaşılan olayların, zorlukların ve durumların tespit edilmesi, çalışmanın başlangıcından sonuna değin genel bir değerlendirme yapılmasını gerekli kılmaktadır. Bu anlamda uygulama kitabının hedef kitlesinden (son kullanıcıdan) kitap hakkındaki görüşlerini almak başka bir deyişle kullanıcılardan geri dönüş almak adına bir değerlendirme anketi uygulanmıştır. Bu süreç, uygulamanın test aşaması da denilebilir. Söz konusu anket aracılığı ile uygulamanın belirlenen hedef kitleye hitap edip etmediği, tasarım ve resimlemelerin anlaşılabilirliği, metinlerin okunurluğu, kitap genelinde görsel bir dilin oluşturulup oluşturulmadığı, kullanım kolaylığının sağlanıp sağlanmadığı, yönlendirme panelinin kullanışlı olup olmadığının sorgulandığı değerlendirme soruları kullanıcılara aktarılmaktadır. Bu şekilde, kullanıcılardan alınan veriler, kitabın niteliğini arttırmakta, güncellenebilir olma özelliği ile belirlenen eksiklikler ve aksamalar giderilmektedir. Uygulama çalışması değerlendirme anketi sonuçları ve bulgular, 4.7.1.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Sonuçları başlığı altında, anket sonuç tablosunda kullanıcıların sorulara verdikleri yanıtlar yüzdelik değer ile verilmekte ve detaylı bir şekilde incelenmektedir.

4.7.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Soruları

“Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi kapsamında yapılan “**Ab-ı Hayat**” adlı resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulamasının değerlendirilmesi amacıyla bu anket çalışması yapılmaktadır. “Ab-ı Hayat”, bir **elektronik kitaptır** (e-kitap). Uygulama çalışmasının değerlendirilmesi ve geliştirilebilmesi için siz değerli katılımcıların dolduracağı bu anket çalışmasının sonuçları büyük önem taşımaktadır.

Aşağıda yer alan soruları, “**Ab-ı Hayat**” adlı e-kitabı göz önünde bulundurularak cevaplamanız gerekmektedir. Sizden beklenen, cevabınızı en iyi karşılayan seçeneği işaretlemenizdir. Tüm soruları eksiksiz ve samimiyetle doldurmanızı rica eder, değerli katkılarınız için teşekkür ederiz.

(Anlam İçerikli Sorular)

1. Cinsiyetiniz

☐ Bayan ☐ Bay

2. Yaşınız

☐ 10-12 ☐ 12-14 ☐ 14-16 ☐ 16-18

3.1 “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabı kullanırken birisinden yardım aldım.

☐ Evet ☐ Hayır

3.2 E-kitabı nereden okuyorsun?

☐ Bilgisayar ☐ Tablet ☐ Cep telefonu

4. Elektronik kitapta anlatılan masalı daha önce duymuştum.

☐ Evet ☐ Hayır

5. Elektronik kitap sayfalarında bulunan yazılar masalı anlamamda yardımcı oldu.

☐ Evet ☐ Fikrim yok ☐ Hayır

6. Elektronik kitapta kullanılan yazıların seslendirilmesi, masalı anlamama yardımcı oldu.

☐ Evet ☐ Fikrim yok ☐ Hayır

7. Elektronik kitapta anlatılan masalın resimlemesi hoşuma gitti.

☐ Evet ☐ Fikrim yok ☐ Hayır

8. “Ab-ı Hayat” adlı masalı okudum ve dinledim. Artık başka bir arkadaşına anlatabilirim.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

(Biçim İçerikli Sorular)

9. Elektronik kitabın adı rahatlıkla okunabilmektedir.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

10. Elektronik kitap sayfalarında bulunan yazılar kolay okunmaktadır.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

11. Elektronik kitap sayfalarında bulunan resimlemeler masalı anlatmaktadır.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

12. Elektronik kitap sayfalarında sayfa tasarımı ve resimleme dili birbirlerine yakındır. Elektronik kitapta belli bir tutarlılık sağlanmıştır.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

13. Elektronik kitabı okurken üzerinde düğmeler (butonlar) bulunan menüye ulaşmam kolay oldu.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

14. Elektronik kitabı okurken sayfalar arası geçişi sağlayan ve üzerinde çeşitli düğmeler (butonlar) bulunan menü kullanışlıdır.

() Evet, kullanışlı () Fikrim yok () Hayır, kullanışlı değil

15. Elektronik kitabı okurken üzerinde semboller bulunan menüde kullanılan düğmeler (butonlar) yeterlidir.

() Evet, yeterli () Fikrim yok () Hayır, yeterli değil

16. Elektronik kitabın sayfalarında kullanılan hareketlendirmeler ve canlandırmalar ilgi çekicidir.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

17. Elektronik kitabın sayfalarında kullanılan hareketlendirmeler, canlandırmalar (etkileşim öğeleri) hoşuma gitti.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

18. Elektronik kitabın sayfalarında yer alan öğelerin hareket ettirilebilen etkileşimli öğeler olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır.

() Evet, anlaşılıyor () Fikrim yok () Hayır, anlaşılmıyor

19. Elektronik kitapta, daha fazla bilgi almak istediğimde, bilgiye kolaylıkla ulaşabiliyorum.

() Evet, ulaşabiliyor () Fikrim yok () Hayır, ulaşamıyorum

20. Elektronik kitabın resimlemeleri ve yazıları birbirleriyle uyumlu olarak hazırlanmıştır.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

21. Elektronik kitapta kullanılan ses efektleri masal ile uyumludur.

() Evet, uyumludur () Fikrim yok () Hayır, uyumsuzdur

22. Elektronik kitapta kullanılan ses efektleri masalı çağrışımlarla zenginleştirmektedir.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

23. Elektronik kitapta kullanılan seslendirmeyi yapan kişinin sesini beğendim.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

24. Elektronik kitapta arka planda çalan müzik, masalı daha etkili hale getirdi.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

25. Elektronik kitabın sonunu kendim çizerek ya da yazarak belirlemem hoşuma gitti.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

26. Elektronik kitapta yer alan etkinlik sayfası keyifli vakit geçirmemi sağladı.

() Evet () Fikrim yok () Hayır

27. Elektronik kitabın tümünü okuduğumda ilk dikkatimi çeken öge oldu. (boşluğu doldurunuz).

() Resimlemeler () Yazılar () Sesler () Hareketli Görüntüler () Renk

28. Eklemek istediklerinizi yazabilir misiniz?

.....
.....

4.7.1.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Sonuçları

Uygulama çalışmasının değerlendirilmesi için düzenlenen bu anket çalışması için 14 ve üzeri bir hedef kitle belirlenmiştir. Bu yaş grubu göz önünde tutularak resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulaması öğretmen denetiminde değerlendirilmeye sunulmuştur. Ankara ili içerisinde üç farklı okul örneklem olarak belirlenmiştir. Bu okullar her kesimden öğrencisi olan ortaokul ve lise eğitim kurumlarıdır. Değerlendirme anketinin sonuçları aşağıdaki gibidir. Anket sonuçları veri tabanında kayıt edilmekte ve yönetim panelinde (bkz. Görüntü 161) anket sonuçları bölümünden yüzdelerle değerlendirilmiştir. Anket uygulamasına toplam 165 kişi katılmıştır. Sorulara verdikleri yanıtlara göre kişi sayısı değişmektedir.

http://banubulduk.com/abihayat/adminx/anketsonuc.asp		
X	Dönüştür	Seç
Sahneler	Navigasyon	Kendin Yaz
Kendin Çiz	Anket Soruları	Anket Sonuçları
Ayarlar	Güvenli Çıkış	
ANKET SONUÇLARI		
GENEL SONUÇLAR // DETAYLI SONUÇLAR		
1. Cinsiyetiniz (165)		
Bayan	108 / 165	65,45 %
Bay	57 / 165	34,55 %
2. Yaşınız (163)		
10-12	95 / 163	58,28 %
12-14	41 / 163	25,15 %
14-16	5 / 163	3,07 %
16+	21 / 163	12,88 %
3.1 "Ab-ı Hayat" adlı resimlenmiş elektronik kitabı kullanırken birisinden yardım aldım. (155)		
Evet	38 / 155	24,52 %
Hayır	117 / 155	75,48 %

Görüntü 161: "Ab-ı Hayat" adlı e-kitabın anket değerlendirmesini gösteren yönetim paneli görüntüsü.

- 1. soruya,** 165 kişinin % 65,45'i bayan, %34,55'i bay olarak yanıt vermiştir.
- 2. soruya,** 163 kişinin % 58,28'i 10-12, %25,15'i 12-14, %3,07'i 14-16, %12,88'i 16+ olarak yanıt vermiştir.
- 3.1 soruya,** 155 kişinin % 24,52'si evet, %75,48'i hayır cevabı vermiştir.
- 3.2 soruya,** 53 kişinin % 67,92'si bilgisayar, %11,32'si tablet, %20,75'i cep telefonu cevabı vermiştir.
- 4. soruya,** 149 kişinin % 14,09'u evet, %85,91'i hayır cevabı vermiştir.
- 5. soruya,** 143 kişinin % 88,11'i evet, %11,19'u fikrim yok, %0,70'i hayır cevabı vermiştir.
- 6. soruya,** 141 kişinin % 89,36'sı evet, %9,22'si fikrim yok, %1,42'si hayır cevabı vermiştir.
- 7. soruya,** 140 kişinin % 87,14'ü evet, %10,00'ı fikrim yok, %2,86'sı hayır cevabı vermiştir.
- 8. soruya,** 140 kişinin % 70,71'i evet, %19,29'u fikrim yok, %10,00'ı hayır cevabı vermiştir.
- 9. soruya,** 137 kişinin % 81,75'i evet, %12,41'i fikrim yok, %5,84'ü hayır cevabı vermiştir.
- 10. soruya,** 138 kişinin % 83,33'ü evet, %9,42'si fikrim yok, %7,25'i hayır cevabı vermiştir.
- 11. soruya,** 137 kişinin % 87,59'u evet, %10,95'i fikrim yok, %1,46'sı hayır cevabı vermiştir.

- 12. soruya,** 133 kişinin % 91,73'ü evet, %6,77'si fikrim yok, %1,50'si hayır cevabı vermiştir.
- 13. soruya,** 132 kişinin % 78,03'ü evet, %13,64'ü fikrim yok, %8,33'ü hayır cevabı vermiştir.
- 14. soruya,** 133 kişinin % 84,21'i evet, %9,02'si fikrim yok, %6,77'si hayır cevabı vermiştir.
- 15. soruya,** 133 kişinin % 78,95'i evet, %16,54'ü fikrim yok, %4,51'i hayır cevabı vermiştir.
- 16. soruya,** 133 kişinin % 90,98'i evet, %4,51'i fikrim yok, %4,51'i hayır cevabı vermiştir.
- 17. soruya,** 133 kişinin % 90,23'ü evet, %8,27'si fikrim yok, %1,50'si hayır cevabı vermiştir.
- 18. soruya,** 133 kişinin % 80,45'i evet, %15,04'i fikrim yok, %4,51'i hayır cevabı vermiştir.
- 19. soruya,** 131 kişinin % 73,28'i evet, %22,14'ü fikrim yok, %4,58'i hayır cevabı vermiştir.
- 20. soruya,** 130 kişinin % 86,92'si evet, %10,00'u fikrim yok, %3,08'i hayır cevabı vermiştir.
- 21. soruya,** 130 kişinin % 75,38'i evet, %18,46'sı fikrim yok, %6,15'i hayır cevabı vermiştir.
- 22. soruya,** 129 kişinin %87,60'ı evet, %10,08'i fikrim yok, %2,33'ü hayır cevabı vermiştir.
- 23. soruya,** 128 kişinin % 68,75'i evet, %17,19'u fikrim yok, %4,69'su hayır, %9,38'i sesli dinlemedim cevabı vermiştir.
- 24. soruya,** 126 kişinin %74,60'ı evet, %19,05'i fikrim yok, %6,35'i hayır cevabı vermiştir.
- 25. soruya,** 124 kişinin %70,97'si evet, %18,55'i fikrim yok, %10,48'ü hayır cevabı vermiştir.
- 26. soruya,** 124 kişinin %81,45'i evet, %12,90'ı fikrim yok, %5,65'i hayır cevabı vermiştir.
- 27. soruya,** 123 kişinin %47,97'si resimlemeler, %7,32'si yazılar, %11,38'i sesler, %31,71'i hareketli görüntüler, %1,63'ü renk cevabı vermiştir.
- 28. soruya,** 169 kişi katılmış ve 73 kişi eklemek istedikleri alana yorum yaparak görüşlerini iletmiştir.

4.7.1.1.1 Değerlendirme Anketi Sonuç Tablosu

1. Cinsiyetiniz (165)

Bayan	108 / 165	65,45 %
Bay	57 / 165	34,55 %

2. Yaşınız (163)

10-12	95 / 163	58,28 %
12-14	41 / 163	25,15 %
14-16	5 / 163	3,07 %
16+	21 / 163	12,88 %

3.1 “Ab-ı Hayat” adlı resimlenmiş elektronik kitabı kullanırken birisinden yardım aldım. (155)

Evet	38 / 155	24,52 %
Hayır	117 / 155	75,48 %

3.2 E-kitabı nereden okuyorsun? (53)

Bilgisayar	36 / 53	67,92 %
Tablet	6 / 53	11,32 %
Cep Telefonu	11 / 53	20,75 %

4. Elektronik kitapta anlatılan masalı daha önce duymuştum. (149)

Evet	21 / 149	14,09 %
Hayır	128 / 149	85,91 %

5. Elektronik kitap sayfalarında bulunan yazılar masalı anlamamda yardımcı oldu. (143)

Evet	126 / 143	88,11 %
Fikrim Yok	16 / 143	11,19 %
Hayır	1 / 143	0,70 %

6. Elektronik kitapta kullanılan yazıların seslendirilmesi, masalı anlamama yardımcı oldu. (141)

Evet	126 / 141	89,36 %
Fikrim Yok	13 / 141	9,22 %
Hayır	2 / 141	1,42 %

7. Elektronik kitapta anlatılan masalın resimlemesi hoşuma gitti. (140)

Evet	122 / 140	87,14 %
Fikrim Yok	14 / 140	10,00 %
Hayır	4 / 140	2,86 %

8. “Ab-ı Hayat” adlı masalı okudum ve dinledim. Artık başka bir arkadaşına anlatabilirim. (140)

Evet	99 / 140	70,71 %
Fikrim Yok	27 / 140	19,29 %
Hayır	14 / 140	10,00 %

9. Elektronik kitabın adı rahatlıkla okunabilmektedir. (137)

Evet	112 / 137	81,75 %
Fikrim Yok	17 / 137	12,41 %
Hayır	8 / 137	5,84 %

10. Elektronik kitap sayfalarında bulunan yazılar kolay okunmaktadır. (138)

Evet	115 / 138	83,33 %
Fikrim Yok	13 / 138	9,42 %
Hayır	10 / 138	7,25 %

11. Elektronik kitap sayfalarında bulunan resimlemeler masalı anlatmaktadır. (137)

Evet	120 / 137	87,59 %
Fikrim Yok	15 / 137	10,95 %
Hayır	2 / 137	1,46 %

12. Elektronik kitap sayfalarında sayfa tasarımı ve resimleme dili birbirlerine yakındır. Elektronik kitapta belli bir tutarlılık sağlanmıştır.(133)

Evet	122 / 133	91,73 %
Fikrim Yok	9 / 133	6,77 %
Hayır	2 / 133	1,50 %

13. Elektronik kitabı okurken üzerinde düğmeler (butonlar) bulunan menüye ulaşmam kolay oldu. (132)

Evet	103 / 132	78,03 %
Fikrim Yok	18 / 132	13,64 %
Hayır	11 / 132	8,33 %

14. Elektronik kitabı okurken sayfalar arası geçişi sağlayan ve üzerinde çeşitli düğmeler (butonlar) bulunan menü kullanışlıdır. (133)

Evet, kullanışlı	112 / 133	84,21 %
Fikrim Yok	12 / 133	9,02 %
Hayır, kullanışlı değil	9 / 133	6,77 %

15. Elektronik kitabı okurken üzerinde semboller bulunan menüde kullanılan düğmeler (butonlar) yeterlidir. (133)

Evet, yeterli	105 / 133	78,95 %
Fikrim Yok	22 / 133	16,54 %
Hayır, yeterli değil	6 / 133	4,51 %

16. Elektronik kitabın sayfalarında kullanılan hareketlendirmeler ve canlandırmalar ilgi çekicidir. (133)

Evet	121 / 133	90,98 %
Fikrim Yok	6 / 133	4,51 %
Hayır	6 / 133	4,51 %

17. Elektronik kitabın sayfalarında kullanılan hareketlendirmeler, canlandırmalar (etkileşim öğeleri) hoşuma gitti. (133)

Evet	120 / 133	90,23 %
Fikrim Yok	11 / 133	8,27 %
Hayır	2 / 133	1,50 %

18. Elektronik kitabın sayfalarında yer alan öğelerin hareket ettirilebilen etkileşimli öğeler olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır. (133)

Evet, anlaşılıyor	107 / 133	80,45 %
Fikrim Yok	20 / 133	15,04 %
Hayır, anlaşılmıyor	6 / 133	4,51 %

19. Elektronik kitapta, daha fazla bilgi almak istediğimde, bilgiye kolaylıkla ulaşabiliyorum. (131)

Evet, ulaşabiliyorum	96 / 131	73,28 %
----------------------	----------	---------

Fikrim Yok	29 / 131	22,14 %
Hayır, ulaşamıyor	6 / 131	4,58 %

20. Elektronik kitabın resimlemeleri ve yazıları birbirleriyle uyumlu olarak hazırlanmıştır. (130)

Evet	113 / 130	86,92 %
Fikrim Yok	13 / 130	10,00 %
Hayır	4 / 130	3,08 %

21. Elektronik kitapta kullanılan ses efektleri masal ile uyumludur. (130)

Evet, uyumludur	98 / 130	75,38 %
Fikrim Yok	24 / 130	18,46 %
Hayır, uyumsuzdur	8 / 130	6,15 %

22. Elektronik kitapta kullanılan ses efektleri masalı çağrışımlarla zenginleştirmektedir. (129)

Evet	113 / 129	87,60 %
Fikrim Yok	13 / 129	10,08 %
Hayır	3 / 129	2,33 %

23. Elektronik kitapta kullanılan seslendirmeyi yapan kişinin sesini beğendim. (128)

Evet	88 / 128	68,75 %
Fikrim Yok	22 / 128	17,19 %
Hayır	6 / 128	4,69 %
Sesli Dinlemedim	12 / 128	9,38 %

24. Elektronik kitapta arka planda çalan müzik, masalı daha etkili hale getirdi. (126)

Evet	94 / 126	74,60 %
Fikrim Yok	24 / 126	19,05 %
Hayır	8 / 126	6,35 %

25. Elektronik kitabın sonunu kendim çizerek ya da yazarak belirlemem hoşuma gitti. (124)

Evet	88 / 124	70,97 %
Fikrim Yok	23 / 124	18,55 %
Hayır	13 / 124	10,48 %

26. Elektronik kitapta yer alan etkinlik sayfası keyifli vakit geçirmemi sağladı. (124)

Evet	101 / 124	81,45 %
Fikrim Yok	16 / 124	12,90 %
Hayır	7 / 124	5,65 %

27. Elektronik kitabın tümünü okuduğumda ilk dikkatimi çeken öge oldu. (boşluğu doldurunuz). (123)

Resimlemeler	59 / 123	47,97 %
Yazılar	9 / 123	7,32 %
Sesler	14 / 123	11,38 %
Hareketli Görüntüler	39 / 123	31,71 %
Renk	2 / 123	1,63 %

28. Eklemek istediklerinizi yazabilir misiniz?

169 kişi anketi doldurmuş, 73 kişi bu bölüme eklemek istedikleri yazarak görüşlerini iletmıştır.

Anket Sonuçları Tablosu 4.7.1.1 Uygulama Çalışması Değerlendirme Anketi Sonuçları Bölümünde yer verildiği gibidir. Sonuçlara göre genel bir değerlendirme yapılırsa, kullanıcıların büyük bir kısmı (%75,48) (bkz. Soru 3.1), kitabı yardım almadan okumuş, tarayıcı tabanlı olan e-kitabı, diğer taşınabilir cihazlarda da görüntüleyebilmişlerdir. Masalın Anadolu efsanelerinden hareketle yeniden kurgulanmasıyla özgün bir metin geliştirilmiş, %85,91'lik (bkz. Soru 4) bir oranla, kullanıcıların masalı ilk defa dinledikleri belirlenmiştir. E-kitapta yazıların seslendirilmesi, ses öğelerinin eklenmiş olması kullanıcıların dikkatini çekmiş ve %89,36'lık (bkz. Soru 6) bir oranla olumlu oylanmıştır. Resimlenmiş bir elektronik kitap olması nedeniyle, resimlemelerde özgün bir dil yakalanmış, kullanıcıların %87,14'lük kısmı (bkz. Soru 7) resimlemeleri beğendiği yönünde olumlu oy kullanmıştır. Resimlemeler ve sayfa tasarımlarıyla masalın tutarlılık içinde işlendiği sonucu, %91,73'lük oy ile (bkz. Soru 12) desteklenmiştir. Biçim içerikli sorular kapsamında, kullanıcıların menüye erişiminin kolaylığı sorgulanmış, %78,03'lük bir oran, erişimin kolay olduğunu işaretlemiştir. Bu rakamın daha yüksek olması adına, menü göstergesi olan ayraç sembolü, daha belirgin ve dikkat çekici hale getirilmiştir. Menünün kullanılabilirliğinin sorgulandığı 14. Soru ise, %84,21'lik bir oranla olumlu yanıt almıştır. Elektronik kitapta kullanılan hareketlendirmelerin ve canlandırmaların ilgi çekici olup olmadığının sorgulandığı soru ise, %90,98 (bkz. Soru 16) oranıyla olumlu yanıt almıştır. Bu bağlamda etkileşimli elektronik kitabı okuyan hedef kitlenin kitabı okurken keyifli vakit geçirdikleri ve kitaptan sıkılmadıkları amacına ulaşılmıştır. Kitapta yer alan ek bilgi ikonunun işlevselliği ise, 19. Soru ile %73,28 evet oyu almıştır. Kitapta kullanılan çoklu ortam öğelerinden ses ve müzik efektlerinin masal ile uyumluluğu 21. ve 22. Sorularda yer almakta ve %75,38'lik ve 87,60'lık bir oy ile olumlu yanıtı ulaşmıştır. Masalı dinlerken fon müziğinin yer alması %74,60'lık (bkz. Soru 24) bir oy ile masalı daha etkili hale getirmiştir oyu almış, 28. Soruya eklenen yorumlardan hareketle sesin kısılmasına karar verilmiştir. Kitapta yer alan etkinlik sayfası, 10-12 yaş arasındaki çocukların dikkatini çekmiş, keyifli vakit geçirdiklerini iletmışlerdir. 27. Soruda kullanıcılara elektronik kitapta en çok dikkat çekici öğenin hangisi olduğu sorulmuş, %47,97'si resimlemeleri, %31,71'i hareketli görüntüleri, %11,38'i sesleri, %7,32'si yazıları ve %1,63'ü rengi ilgi çekici bulduğunu işaretlemiştir. 28. Soruda kullanıcılara eklemek istediklerini iletebilecekleri bölüm açılmış ve buraya yorum yazabilecekleri belirtilmiştir. Bu alana gelen yorumlar, e-kitabın değerlendirilmesi ve güncellenmesi açısından oldukça verimli olmuştur. En belirgin ve yönlendirici yorumlara yer vermek gerekirse, kullanıcıların çoğunluğu kitabı ilgi çekici bulmakta, resimlemeleri beğendiklerini iletmekte ve bu teknoloji ile kitap okuma deneyimi yaşadıklarına

sevindiklerini dile getirmektedir. Değerlendirmelerden birisi “ara geçişlerde yazan ab-ı hayat yazısı çok fazla” olduğudur. Toplam veri (data) boyutu 110 mb’tan oluşan çalışmada sahne başına ortalama 4 mb veri düşmekte, ortalama bir sahnenin günümüzde ki (8mbit/s) internet hızıyla yüklenme süresi 5-6 sn. olmaktadır. Yükleme sayfası olan ab-ı hayat yazısı, kişilerin kullandıkları cihazların ve internetin hız özelliklerine göre uzayıp kısalabilmektedir. Bir yorum ise, seslendirme yapan kişinin ses tonunun daha kısık olabilmesi yönündedir. Bu yorumdan hareketle, kitabın ses değeri kısalmıştır. Ankete katılanların büyük bir kısmı da masalı beğendiğini ifade etmiştir. Hareketli öğelerin beğenildiği ve okuma eylemini keyifli hale getirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Kitapta yer alan bilgi verici ek metinler kullanıcıların dikkatini çektiği, “kitapta kısa açıklamalar olması, kitabı daha açıklayıcı ve anlaşılır bir hale getirmiştir” yorumu ile ifade edilmiştir. Kitapta yer alan yazı ögesi, sayfalara göre değişen uzunluklarına göre yer aldığı alanda (sarı zeminde) dönen metin olarak tasarlanmıştır. Kullanıcıların bazıları bu metinlerin altta kalan kısımlarını okuyamadıklarını belirtmiştir. Bu yorumlardan hareketle, yazı alanlarının sağına, aşağıyı gösteren ve metnin devamının olduğu bilgisini veren bir ok yerleştirilmiştir. Yaş aralığının 14’den başlaması ise, 10-12 yaş arasındaki ankete katılan öğrencilerin masalda yer alan soyut kavramları anlayamadığını belirttiği yorumları ile netleşmektedir. Bu yorumlardan birisi 89. katılımcının “çok güzeldi ancak sondaki Gökçen ile Yiğit’in Kaf dağına çıkmasını anlamadım” ifadesidir.

Yukarıda da belirtildiği gibi kullanıcılardan gelen geri dönüş, e-kitabın eksikliklerinin giderilmesinde önemli bir değerlendirme süreci olmuştur. Anket uygulaması, kullanılabilirlik testinden sonra büyük boyutlu bir inceleme, değerlendirme ve düzeltme süreci olmuş ve bu durum tez uygulamasının önemi doğrultusunda resimlenmiş etkileşimli e-kitabın güncellenebilir özelliği ile örtüşmüştür.

4.8 ÇALIŞMANIN ÖNERİLERİ / GELECEK İÇİN YENİ ALAN ÖNERİLERİ

Bu tezin kapsamında “Ab-ı Hayat” isimli masal için resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulaması gerçekleştirilmekte ve alanla ilgili bazı öneriler geliştirilmektedir. Söz konusu kitabın oluşturulması belirli süreç ve akış içerisinde gerçekleştirilmektedir. Bu sürecin verimliliği, nitelikli bir sonucun elde edilmesinde etkindir.

Bu anket çalışması 27 sorudan oluşmaktadır. Anket, ilk etapta 50 kişiye uygulanmış, ancak örneklemden daha kapsamlı bir geri bildirim almak için farklı yaş gruplarından çok daha fazla okuyucuya uygulanacağı, bunların sonucunda da okuyucu geri bildirimleri doğrultusunda zaman içerisinde çalışma üzerinde değişikliklere gidileceği planlanmıştır. Bu bağlamda, toplamda 165 kişiye ulaşılmıştır. Elektronik kitabın tasarım sürecinde sınırlı sayıda bir gruba uygulanan Kullanılabilirlik Testi (Usability Test), e-kitap çalışmasının hem yazılım hem tasarım yönünden hatalarının giderilmesini ve eksiklerinin tamamlanmasını kolaylaştırmıştır.

Teknolojik gelişmelerle birlikte elektronik cihazların değişen yapısına uygun olarak bu kitabın farklı cihaz uygulamalarında da görüntülenebilmesi ve uygunluğunun sağlanması hedeflenmektedir.

Bulgularda da yapılan anket çalışması sonrası 165 kişiye ulaşılmıştır. Bunların 95’i 10-12 yaş grubu, 41’i 12-14 yaş, 5’i 14-16, 21’i de 16+ yaş grubudur.

Uygulamanın hedef kitlesi, genel olarak 14-18 yaş grubunun ergenlik dönemi olarak değerlendirilmesi sebebiyle bu iki yaş ve aralığı ele alınmıştır. Uygulamanın değerlendirilmesi aşamasında hedef kitlenin 14+ olarak değiştirilmesine karar verilmiştir. 10-12 yaş aralığı da anket kapsamında değerlendirilmiş, görüşleri hedef kitlenin 14 yaş ve üzeri olması gerektiğini netleştirmiştir. Verilerin değerlendirilmesi sonucunda, e-kitabı izleyen/kullanan/okuyan ve anket sorularını değerlendiren çocukların sorulara verdikleri yanıtlar doğrultusunda gerekli görülen düzeltmeler ve eklemeler yapılmıştır. Bireylerin gelişim evreleri olan ve yetişkinliğin ilk adım evresi olarak tanımlanan ergenlik döneminde bireyler, çocukluk çağı ile yetişkinlik çağı arasında geçiş süreci yaşarlar. 12 ile 22 yaş aralığını kapsayan bu dönemden, 14 ile 18 yaş arası ve üzeri bireyler, çalışmanın hedef kitlesi olarak belirlenmiştir. Çocukluk çağını yavaş yavaş tamamlayan bireyler, bu dönemde daha yoğun hayal kurar,

gerçekten uzaklaşır ve karşı cinsle ilgili hayal kurmaya başlarlar. Bu nedenle “Ab-ı Hayat” adlı masalın konusu da aşk, ölümsüzlük, mücadele vb. yaşama ait soyut kavramlar üzerinde şekillendiği için, hedef kitle için bu yaş aralığı belirlenmesinin uygun olduğuna karar verilmiştir.

Genel olarak öneriler maddeler halinde sıralanacak olursa;
Yayınevlerinin/yayıncıları bu konu üzerinde çalışmaları ve bütçe hazırlamaları, yayıncılık alanında yeni bir pazar oluşturması sebebiyle e-kitap üreten yayıncıların olması, alanda yeterince çalışmalar yürütülmesi,

Etkileşimli elektronik kitabının görüntülenebilmesi aşamasında programlama dilinin geliştirilmesi, kodlamasının yapılması, ekranlara uyumluluğunun gerçekleştirilmesi maliyetli bir uğraş alanıdır. Bu nedenle söz konusu alanla ilgili uzmanların yetiştirilmesi ve yayınevlerinin bünyelerine kazandırılması,

İnternet ağı aracılığıyla bilginin paylaşım hızının arttığı günümüzde, basılı yayıncılığa alternatif bir yayın olan e-kitap teknolojisi gelişmekte ve bu nedenle artan talebe karşılık verebilmek için elektronik yayıncılık üzerine sektörlerin ortak yatırım yapmaları,

Gelişimlerin toplumsal dönüşüm yaratması için öncelikle kullanılabilir olması gerekmektedir. Bu görüşten hareketle, elektronik yayınların görüntüleneceği donanımların kullanılabilirliğinin artırılması, aynı zamanda da çeşitlenen okuyucu cihazlara uygun e-kitap yazılımlarının geliştirilmesi,

Bilgiye erişim olanaklarının yaratılması bağlamında, ülkenin gelişmişlik göstergeleri içinde üniversiteler ve kütüphanelerinden söz edilebilir. Üniversitelerin kütüphanelerinde ve halk kütüphanelerinde fırsat eşitliği yaratabilmek için, elektronik yayımların görüntülenebildiği cihazların/donanımların toplum genelinde ulaşılabilir ve erişilebilirliğin artırılması önerilmektedir. Bu bağlamda Hacettepe Üniversitesi'nin kütüphanesine çok sayıda elektronik kaynak sağladığı ve okuyuculara erişme olanağı kazandığı örnek verilebilir. Bunun yanı sıra, üniversite kullanıcılarına/öğrencilere tablet bilgisayar ödünç verme sürecini de başlatmıştır. Böylelikle, bilginin yalnızca olanaklara sahip kişilerce erişilebilirliğini genişletmiş/esnetmiş olduğu söylenebilir. Bu tezin uygulama çalışması da, daha çok kişiye ulaşabilmek için sadece tablet cihazlarda görüntülenebilir bir kitap olarak tasarlanmamış, yaygın olarak kullanılan masaüstü

bilgisayar aracılığı ile tüm internet tarayıcılarında da izlenebilen ve okunabilen bir e-kitap olarak geliştirilmiştir.

Bunların yanı sıra, elektronik yayınlara uluslararası bir standart/ölçü getirilmesi ve yasal düzenlemelerin yapılması gerekmektedir. International Digital Publishing Forum (IDPF), bu konuda çalışmalar yapmış ve elektronik kitap üreticilerinin kabul ettikleri düzenlemeler oluşturmuşlardır. IDPF'nin geliştirdiği standartlardan birisi, *epub* isimli elektronik kitap biçimidir. Epub biçimli elektronik kitap dosyaları, Dünya'da yaygın olarak kullanılan ve birçok okuyucu cihazlarda görüntülenebilen özelliktedir. (<http://idpf.org/epub>).

Basılı yayınlarda olduğu gibi elektronik yayınlarda da telif hakkı ile ilgili yasal düzenlemelerin yapılması gerekir. Bu sayede, eserlerin fikri mülkiyet haklarının uluslararası düzeyde saklı kalması sağlanır. Böylelikle, e-kitapların indirilebilir dosyalar olması sebebiyle eserlerin sahiplerinin hakları güvence altına alınmış olur. Elektronik yayıncılığı kapsayan ve ilgili maddeleri olan bir düzenleme yapılması ve bu bağlamda yazarların e-yayıncılığa yönelmeleri sağlanabilir.

Elektronik kitap üretiminin bir ekip işi olduğundan söz edilmişti. Bu uygulama çalışmasında bir elektronik kitabın oluşum sürecinde tasarımcısından, resimlemeleri yapan çizerlere, seslendirme yapan ses sanatçısından, e-kitabın görüntülenebilmesini yazdığı kodlarla sağlayan yazılımcısına ve genel olarak e-kitabın dağıtımını sağlayan yayıncısına değin pek çok farklı alanlarda uzmanlaşmış kişilerin bir arada bulunması gerekmektedir. Bunun için yayını ve dağıtımı üstlenen şirketlerin teknik alt yapı ve donanım yeterliliğini edinmeleri ve kadrolarında alanında yetkin kişileri bulundurmaları gerekir. E-kitap oluşumunun disiplinler arası bir uygulama alanı oluşturulması nedeniyle, uygulamanın yeni medya ortamlarında yaygınlaşması, teknolojik gelişimin takip edilmesi, uygun yazılım geliştirilmesi ve söz konusu koşulların sağlanmasıyla elde edilir.

SONUÇ

Küreselleşmenin ve bilişim toplumuna geçişin, birçok alanda olduğu gibi yayıncılık sektöründe de yeni üretim biçimleri oluşturduğu şüphesizdir. Bu değişim ve dönüşümler, iletişim teknolojilerindeki gelişmeleri, bilginin kullanım yöntemlerini, paylaşım yollarını ve dağıtım mecralarını çeşitlendirmiştir. Yeni iletişim donanımları ve internet kullanımının hayata geçmesi ile de yayıncılıkta bilginin paylaşımı hızlanmış, erişim kolaylaşmış ve iletimin elektronik ortam araçlarıyla gerçekleştirilmesi sağlanmıştır. Elektronik ortamda sayısal bir biçime dönüşen ileti/bilgi, bir başka deyişle, daha kolay işlenebilir, iletilebilir, dönüştürülüp güncellenebilir hale gelmiştir. Bu gelişmelere üçüncü bölümde ayrıntılı bir şekilde yer verilmektedir. Bu gelişmeler doğrultusunda yeniyi üretme arayışı, yayınların çeşitlenmesini, özgünleşmesini, farklılaşmasını, güncellenebilir ve çoklu ortam öğelerinin eklenebilir olmasını hızlandırmıştır.

Bu değişim ve dönüşüm eşliğinde yeniden şekillenen ve ivme kazanan elektronik yayıncılık, bilişim toplumu olma sürecinde bir elektronik yayım endüstrisi geliştirmiştir. Elektronik yayımlardan birisi olan elektronik kitap, bu tezin uygulama bölümünde ele alınan, gerek tasarımı ve resimlemesi gerek yazılımıyla üzerinde çalışılan bir yayın türüdür. Elektronik kitaplar, sayısallaştırılmış ya da sayısal ortamda oluşturulmuş bir kitabın, internet üzerinden ya da uygun bir yazılımla görüntülenebilecek bir dosya biçimi olup, donanım aracılığı ile okunabilen bir yayın biçimi olarak da tanımlanmıştır. Bu çalışma ile uygulama alanının yeni medya ortamlarının olduğu, tasarım ve yazılım aşamalarıyla ele alınarak sayısallaştırılmış bir yayın elde edildiği bir elektronik kitap tasarımı elde edilmektedir.

Elektronik yayımlardan biri olan elektronik kitaplar, bilgiye erişim aracı olarak kullanılan bir materyal olarak kullanılmaktadır. Günümüzde, basılı yayından ziyade elektronik yayımları okumayı tercih eden bir kitle olmasına rağmen, basılı yayın okuma alışkanlığını bırakamayan, elektronik sürümü olduğu halde yayının basılı bir kopyasının elinde olmasını isteyen bir okuyucu kitlesi de vardır. Bu nedenle, elektronik kitaplara basılı yayın kopyasında olmayan özellikler eklemek, gerek tasarımı gerek kullanımıyla onu elektronik kopya durumundan çıkarmak tasarımcılara düşmektedir. Kitaba eklenen her çoklu ortam öğeleri, bu anlamda kitabın sürümünü elektronikleşmiş kitap olmaktan çıkarmakta, okuyuculara okuma eylemi yaparken farklı bir deneyim sunmaktadır. Bu

nedenle elektronik yayımları tasarlarken, yayımı yayından ayıran bu özellikleri göz önünde tutmak yararlı olacaktır.

Ülkemizde, elektronik kitaplar çoğunlukla basılı yayının bir kopyası olarak sayısallaştırılmış ürün olarak kullanılmakta/tasarlanmaktadır. Bu nedenle elektronik kitap kullanımı ve buna bağlı olarak elektronik endüstrisinin yeterince gelişmediğinin altını çizmek yerinde olur. Teknolojik alt yapı yetersizliği, yayıncıların bu konuda gelişme kat edememelerine neden olarak gösterilebilir. Bu konuda çalışan ve kendini yetiştiren, yeterliliğini kazanmış kişilerin olması ve sektörde kendilerine yer edinmeleri gerekli olmaktadır. Yayınevlerinin bu alanda kendilerini geliştirmeleri ve basılı yayını yok edeceğine dair kaygılarından uzaklaşmaları, e-kitap sektörünün gelişme göstermesinde önemli bir adım olacaktır. Bu anlamda, bünyelerinde çalışan kişilerin e-kitap oluşturma sürecinde ekibi tamamlayacak kişilerden seçilmesi gerekir.

Tasarımından yazılımına kadar uzun bir zamanı kapsayan ve bir ekip işi olan bu süreçte, nitelikli ürünlerin çıkması için, yayıncıların alanında uzman / yetkin kişilerle çalışması gerekmektedir. Elektronik kitapların, kullanım, üretim, dağıtım vb. süreçlerine yönelik yasal düzenlemelerin yetersiz kalması söz konusu endüstrinin gelişmemiş olmasına bir diğer neden olarak gösterilebilir.

Bu tez çalışmasının başlangıcında “Türk Efsaneleri Hakkında Yapılmış Grafik Tasarım Çalışmalarının İncelenmesi ve Seçilmiş Hikâyelerin Yeni Bir Anlatım Diliyle Elektronik Kitap Olarak Uygulanması” başlığı kullanılmış, sonrasında başlığın “Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” olarak değiştirilmesine karar verilmiştir. Esin kaynağını Türk efsaneleri ve Anadolu kültür varlıklarından alan sanatta yeterlik tezi olarak hazırlanan bu çalışma, sanata ve evrensel bilime olan katkıları gözetilerek hazırlanmıştır. Bu durum, çalışmanın alana yenilik getirdiği ve yeni bir uygulama yapıldığını işaret etmektedir. Evrensel gelişmeler içinde elektronik yayım ve elektronik kitap olgusu vardır. Ülkemizde bu gibi gelişmeler takip edilmekte, geliştirilen teknolojiyi kullanmak üzere ithal etmektedir. Bu nedenle söz konusu alanla ilgili sanat ve tasarım çalışmalarının yapılması ve bu bağlamda, kurguda, tasarımda ve resimlemede yetkin olunması gerekmektedir. Uygulama çalışması yapılırken tespit edilen donanım belirleme, görüntüyü ekrana aktarıp görüntüleyebilme, uygulama ve tarayıcı uyumluluğu, ekran çözünürlüğü ve en uygun duruma getirme (optimizasyon) gibi sorunlarla karşılaşmıştır. Uygulama aşamasında karşılaşılan bu sorunlar gerektirdiği koşullar sağlanarak ve özellikler eklenerek çözülmüştür. Bu nedenle dünya

çapında evrensel sanata katkı sağlamak amacıyla, böyle bir uygulama çalışması yapılması gereği duyulmuştur.

Bu tez kapsamında, güncel teknolojiyi kullanan bir uygulama olan bir elektronik kitap hazırlanmıştır. Verimli bir Anadolu kültürüne sahip olmamız, kültürel değerlerimizin ele alınmasını gerekli kılar. Bu nedenle, Anadolu'nun kültür varlıkları, uygulama çalışmasının temel taşıını oluşturacak şekilde biçimlendirilmiştir. Bu kaygılar doğrultusunda, en güncel/son teknolojik gelişmelerle daha geniş bir hedef kitleye ulaşmak istenmiştir. Bu nedenle, tezin uygulama bölümünde “Ab-ı Hayat” adlı masalın resimlenmiş etkileşimli elektronik kitap uygulaması, tarayıcı tabanlı bir uygulama olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle tarayıcı tabanlı uygulamaların standartlarına ve Mayer’in Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı Tasarım İlkeleri’ne göre tasarlanmış bir e-kitap hazırlanmıştır. Tarayıcı tabanlı uygulamalar, uygulamalara bir ağ üzerinden erişimin sağlandığı, web istemcilerinin kullandığı bir yazılım uygulamalarıdır. E-kitap, tarayıcı olarak tanımlanan programlar aracılığı ile gerek masaüstü gerek taşınabilir cihazların tarayıcılarında görüntülenebilmektedir. E-kitap, çoklu ortam tasarım uygulamalarından iOS ve Android işletim tabanlı cihazların tarayıcılarında çevrimiçi olarak okunabilmektedir. Mobil uyumluluğu geliştirilmiş bir uygulama olarak tamamlanmıştır. Kullanıcıların çevrimdışı olarak okuyabilmeleri, İOS ve Android işletim tabanlı uygulamalarının Tasarım İlkelerine göre uyarlanması ve uygun programda işlenmesi ile sağlanacaktır.

Uygulamanın başlangıcından sonucuna değin geçen süre içerisinde çeşitli sorunlarla karşılaşmıştır. Söz konusu sorunlar çözülmekte ve özgünlüğü, bilimselliği, sanata ve tasarıma olan katkısıyla yeni bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Yeni olması nedeniyle, özgün bir dil geliştirilmiş ve yeni iletişim teknolojileri uygulamaya aktarılmıştır. E-kitabın, tasarımında, resimlemesinde ve tekniğinde özgün bir dil yaratılması ve hikâyenin efsanelerden hareketle yeniden kurgulanarak özgün bir metne dönüştürülmesi özgün bir niteliğe sahip bir grafik ürün olmasını desteklemektedir.

Bu çalışma ile kil tabletlerden levhalara, papirüs ve parşömenden kâğıda, basımcılığın gelişmesi ve sayısal kâğıttan etkileşimli çoklu ortam ürünlerine ve sayısallaştırılmış/sayısal ortamda üretilmiş yayınlara değin bir süreç ele alınmaktadır. Yeni medya ortamları ve iletişim teknolojileri, insanları kâğıda bağımlı olmaktan uzaklaştırmaktadır. Bu tez çalışmasında, basılı kitap üretiminden daha karmaşık bir

yapıya sahip elektronik bilgi kaynaklarından e-kitap uygulaması yapılmakta, resimlenmiş ve sesli anlatımlı bir masalın etkileşimli uygulaması gerçekleştirilmektedir. Uygulaması yapılan çalışmanın etkileşim özelliği ile okuyuculara sadece okuyan olmaktan öte kullanan olan kullanıcı rolü kazandırılmıştır. Bu bağlamda, bu tez uygulaması ile ülkemizde yetersiz olduğu gözlemlenen bir sektörde, çoklu ortam öğelerinin de eklendiği resimli elektronik kitap çalışmalarına bir öneri sunulmaktadır.

Uygulama çalışmasının hedefi kitlesi, 14 ve üzeri bir kitle olarak belirlenmiştir. Çocuk olmaktan çıkan hedef kitlenin zengin ülke kültürünü yeni medya ortamlarında yeniden deneyimlenerek tat almaları kaygısıyla çalışmaya başlanmıştır. Hedef kitle, çoğunlukla yeni iletişim donanımlarını ve bilgisayar teknolojisini kullanan bir kitle olarak belirlenmiştir. Bu yaş kitlede ve bu dönemde elektronik ortam kullanımının yaygın olması sebebiyle, hedef kitlesi olarak söz konusu yaş aralığı tercih edilmiştir.

Günümüz genç nesil, bir önceki nesilden (televizyon ortamına doğan) daha farklı deneyimleri yaşayan, başka bir ifadeyle bilişim ortamına doğan bir kitledir. Bu nedenle, uygulamanın yeni teknolojiyi kullanan ve bu şekilde belirlenen yaş aralığına ulaşan bir özelliği vardır. Belirlenen hedef kitleye ulaşabilmek için, söz konusu yeni medya ortamı tercih edilmiştir.

Sonuç olarak, “Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması” adlı Sanatta Yeterlik Tezi ile etkileşimli bir elektronik kitap oluşturma süreci tamamlanmış ve son kullanıcıya ulaşma evresi ile e-kitap erişilebilir duruma getirilmiştir. Ülke mirasının bilişim ortamına doğmuş hedef kitleye ulaştırılması amacıyla hazırlanan bu tez çalışması, tasarım, görsel iletişim tasarımı ve iletişim tasarımı alanlarına katkısı gözetilerek hazırlanmıştır. Tezin uygulama çalışması olan “Ab-ı Hayat” adlı etkileşimli elektronik kitap, kültürel değerleri barındıran içeriğiyle, görsel bir kimlik kazandırılan görünümü ve estetik kaygı ve tasarım ilkeleri doğrultusunda hazırlanan biçimiyle, çoklu ortam özellikleri barındıran ve çoklu ortam tasarım ilkeleri çerçevesinde hazırlanmış yapısı ile disiplinler arası bir çalışma olmuş ve alana kaynak oluşturmaları hedeflenerek sonuçlandırılmıştır.

KAYNAKÇA

YARARLANILAN KAYNAKÇA

Akbulut, Y. (2014). Bilişsel Yük Kuramı ve Çoklu Ortam Tasarımı. Dursun, Ö.Ö. ve Odabaşı, F.H. (Ed.). *Çoklu Ortam Tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.

Alakuş, A.O., Mercin, L. (2009). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Alptekin, A.B. (2012). Efsane ve Motifleri Üzerine. Ankara: Akçağ Basım Yayım Pazarlama A.Ş.

Ambrose, G.& Harris, P. (2013a). Grafik Tasarımda İmge. (Mustafa Kemal İz, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları. (2005).

Ambrose, G.& Harris, P. (2013b). Yaratıcı Tasarımın Temelleri. (Adnan Tepecik, Murat Devrim Atılğan, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları. (2011).

Anameriç H., Rukancı. F. (2003). E-Kitap Teknolojisi ve Kullanımı. [Elektronik Sürüm]. Türk Kütüphaneciliği 17, 2 (syf. 147-166).
(http://eprints.rclis.org/10456/1/ekitap_tek.pdf) Erişim: 17.06.2013.

Arifoğlu, A., Doğru, A. (2001). Yazılım Mühendisliği Yöntemler Metodolojiler CASE Ortamları Günün Teknolojisi. Ankara: Sas Bilişim Yayınları.

Ataç, N. (1985). Ezop Masalları Kurtla Kuzu. İstanbul: Cem Yayınevi.

Atılğan, N. Ş. (2006). “Şahmeran; Yeniden Doğuşa Dair... (Yeniden Doğuş I)”, Kişisel Tasarım Sergisi. Sergi Broşürü Bilgi Metni. Başkent Üniversitesi GSTMF, Ankara.

Atılğan, N. Ş. (2009). Töz'ün Oyuncak Hali: XXI. Yüzyılda Oyun ve Oyunağın Yükselişi, II. Uluslararası Türk El Dokumaları (Tekstil) Kongresi ve Sanat Etkinlikleri, 275-281, Konya.

Ayaydın, A., Vural, D. (2009). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Ankara: PegemA Yayıncılık.

Aziz, A. (2010). İletişime Giriş. [Elektronik Sürüm]. İstanbul: Hiperlink Yayınları.

Baydalı, D. (2004). Efsaneler Dünyasında Anadolu. İstanbul: Say Yayınları.

Beğenç, C. (1967). Anadolu Mitolojisi. Milli Eğitim Basımevi.

Belli, O. (2008). II.Uluslararası Ağrı Dağı ve Nuh'un Gemisi Sempozyumu.
II.International Symposium of Mount Ararat and Noah's Ark. İstanbul: Ağrı Valiliği Kültür Yayınları.

Belli, O. (2009). Hz. Nuh'un Gemisinin Ağrı Dağı Üzerinde Bulunduğu Konusunda Yazılan Şiirler. *Türk Kültüründe Ağrı Dağı*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Beydili, C. (2003). Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük. Ankara: Yurt Kitap Yayınevi.

Boratav, P.N. (1958). Zaman Zaman İçinde. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Boratav, P.N. (1982). Folklor ve Edebiyat (1982) II. İstanbul: Adam Yayınları.

Boratav, P.N. (2012). Türk Mitolojisi. Oğuzların - Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi. Ankara: BilgeSu Yayıncılık.

Burdurlu, İ.Z. (2009). Ülkemin Efsaneleri. İzmir: Tudem Yayınları.

Coşkun, H., Kaya, İ., Kuglin, J. (1996). Türkiye ve Almanya'da İlköğretim Ders Kitapları. Ankara: Bizim Büro Basımevi. H. Pekmezci. İlköğretim Ders Kitaplarındaki Resimlerin Çocuğun Görsel Eğitimine Etkisi. (s. 146-151).

Clark, R.C., Mayer, R.E. (2003). E-learning and the Science of Instruction. Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. San Francisco: Pfeiffer.

Cüceloğlu, D. (1990). İnsan ve Davranışı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çandarlıoğlu, G. (1977). Türk Destan Kahramanları. İstanbul: And Yayınları.

Çimeliler, A. (2008). Bilgi ve Erişim Amaçlı Bir Tekstil Web Sitesinin Tasarımı ve Uygulaması. Çukurova Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

Çoklar, A.N. (2014). *Web Ortamında Çoklu Ortam Tasarımı*. Dursun, Ö.Ö. ve Odabaşı, F.H. (Ed.). *Çoklu Ortam Tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.

Çoruhlu, Y. (2006). Türk Mitolojisinin Ana Hatları. İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Doğan, A. (2009). Türk Tiyatrosunda Brecht Etkisi. Turkish Studies. Volüme 4, 1-I Winter. [Elektronik Sürüm]. ([http://www.turkishstudies.net/sayilar/sayi14/Cilt1/2.Abide Doğan.pdf](http://www.turkishstudies.net/sayilar/sayi14/Cilt1/2.Abide%20Do%C7an.pdf)).

Doman, T. (2001). Electronic Books: An Overview of the First Two Generations. [Elektronik Sürüm]. *East Tennessee State University Digital Commons @ East Tennessee State University*. (<http://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1158&context=etd>).

Eliade, M. (1992). İmgeler Simgeler. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.

Eliade, M. (2001). Mitlerin Özellikleri. (Çev: Sema Rifat). İstanbul: OM Yayınevi.

Esen, A.Ş. (1991). Anadolu Destanları. İstanbul: Acar Matbaacılık.

Erdoğan, İ. (2002). İletişimi Anlamak. Ankara: Erk Yayınları.

Erhat, A. (2012). Mitoloji Sözlüğü. Yirminci Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Gökşen, E.N., Gökşen, A.İ. (1982). Yunusbalığı Sırtındaki Çocuk. İstanbul: Dilek Yayınevi.

Gölpınarlı, A. (1961). Nasrettin Hoca. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gömeç, S. (2000). İslam Öncesi Türk Tarihinin Kaynakları Üzerine. [Elektronik Sürüm].
Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tarih Bölümü Tarih
Araştırmaları Dergisi. Cilt 20, Sayı 31. DOI: 10.1501 / Tarar_0000000136,
 (http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/18/28/177.pdf).

Gülbahar, Y. (2012). E-öğrenme. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Hatipoğlu, N. (2011). Yenilenebilir, Etkileşimli ve Hipermedya Destekli E-Kitap Şablonu
 Tasarımı. Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

Henke, H. (2001). Electronic Books and Epublishing: A Practical Guide for Authors.
 Great Britain: Springer. [Elektronik Sürüm].
 (http://books.google.com.tr/books?id=B1cQ9Zk2M40C&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r#v=onepage&q&f=false).

Hizarcı, S. (1966). Dede Korkut Hikayeleri. İstanbul: Varlık Yayınevi.

IDPF. International Digital Publishing Forum. Erişim: 30 Aralık 2014,
 http://idpf.org/epub

Iuppa, N.V. (2001). Interactive Design for New Media and the Web. Amerika: Focal Press.

Jean, G. (2004). Yazı insanlığın belleği. Ankara: Yapı Kredi Yayınları.

Kalafat, Y. (2009). Yaşayan Eski Türk İnançları İtibariyle "Türk Mitolojisi ve Prof.Dr. Bahaeddin Ögel". Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. Volume 2/8. Summer 2009.

Karakurt, D. (2011). Türk Söylence Sözlüğü. Birinci Baskı. [Elektronik Sürüm].
 [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/0/00/TurkSoylenceSozlugu.pdf].

Karataş, C. (2004). Anadolu Efsaneleri. İstanbul: Yuva Yayınları.

- Kaya, M. (2011). Mitolojiden Efsaneye Türk Mitolojisinin Türkiye'deki Efsanelerde İzleri. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Kayapınar, U. (2006). Günümüz resminde kaligrafik çağrışımlı organik formların çizgi ve renk açısından irdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. (s. 3). Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Kazancı, M. (2010). Dijital Kitap (E-Kitap) Yayıncılığı: Türkiye'de Yayıncılık İçin Yeni Fırsatlar, Eski Sorunlar. Uzmanlık Tezi. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Kuzu, A. (2014). Çoklu Ortam Uygulamalarının Kuramsal Temelleri. Dursun, Ö.Ö. ve Odabaşı, F.H. (Ed.). *Çoklu Ortam Tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Landoni, M, Wilson, R, Gibb, F. (2000). From the Visual Book to The WEB Book: The Importance of Design. [Elektronik Sürüm]. *MCB University Press*, 18(6). (<http://www.delos.info/ecdl2000/proceedings/19230305/19230305.pdf>).
- Laughey, D. (2010). Medya Çalışmaları. Teoriler ve Yaklaşımlar. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Lister, M., Dovey, Jon., Giddings, S., Grant, I & Kelly, K. (2009). New Media A Critical Introduction. (Second Ed). New York: Routledge. [Elektronik Sürüm]. http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press. [Elektronik Sürüm]. [http://dss-edit.com/plu/Manovich Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf](http://dss-edit.com/plu/Manovich_Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf)
- Mayer, R.E. (2001). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R.E., Heiser, J., Lonn, S. (2001). Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More Material Results in Less Understanding. *Journal of Educational Psychology*. Vol. 93. No. 1 (s. 187 – 198).

<http://visualllearningresearch.wiki.educ.msu.edu/file/view/Mayer,%20Heiser,%20%26%20Lonn%20%282001%29.pdf>

Ögel, B. (2001). Düünden Bugüne Türk Kültürünün Gelişme Çağları. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.

Ögel, B. (1971). Türk Mitolojisi. Cilt 1. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Ögel, B. (1971). Türk Mitolojisi II. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Ögel, B. (1993). Türk Mitolojisi I. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Ögel, B. (2001). Türk Mitolojisi. Cilt 2. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Önder, I. (2013). Yeni Yüzyılın Kitabı Elektronik Kitap. Ankara: Orient Yayınları.

Özcan, O. (2003). İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar. İstanbul: Kültür Yayınları.

Özdemir, A. (2011). Kız Kulesi'nin Gizi. İstanbul: Bordo Siyah Yayınları.

Parramón, J.,M. (2004). Çizim ve Resim Sanatı. (5. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.

Paul, C. (2008). New Media in the White Cube and Beyond. London: University of California Press. [Elektronik Sürüm].

http://atc.berkeley.edu/201/readings/Christiane_Paul_Reading.pdf

Pekçolak, B., Büyüktanır, Z. (2002). Homeros'tan Günümüze Anadolu Destanları. İstanbul: Can Yayınları.

Perkmen, S., Ayten, Ö. (2009). Multimedya ve Görsel Tasarım. İstanbul: Profil Yayıncılık.

- Perkmen, S. (2011). Öğrenmeye Bilişsel Bakış ve Çoklu Ortam (Multimedya).
Perkmen, S., Tezci. E. (Ed.). *Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu*. Ankara: Pegem Akademi.
- Rossen, E. ve Hartley, D. (2009) Basics of E-learning. Erişim: 20 Ocak 2015,
<https://hct-portal.hct.ac.ae/common/general/ftphtml/sjw/pd/H00000087/Basics%20of%20E-Learning.pdf>
- Sakaoğlu, S. (1976). 101 Anadolu Efsanesi. İstanbul: Damla Yayınevi.
- Sakaoğlu, S. (1980). Anadolu-Türk Efsanelerinde Taş Kesilme Motifi ve Bu Efsanelerin Tip Katalogu. Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Sakaoğlu, S. (2011). 101 Anadolu Efsanesi. Ankara: Akçağ Yayıncılık.
- Sarıkavak, N.K. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sarıkavak, N.K. (1998). Kaligrafi. Ders Notları. Ankara.
- Seferoğlu, S.,S. (2006). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Sepetçioğlu, M.N. (1972). Türk Destanları. 100 Büyük Edip 100 Büyük Şair. İstanbul: Toker Yayınları.
- Sezgin, E. (2009). Çok Ortamlı Öğrenmede Bilişsel Kuram İlkelerine Göre Hazırlanan Öğretim Yazılımının Bilişsel Yüke, Öğrenme Düzeylerine ve Kalıcılığa Etkisi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Doktora Tezi.
- Sümer, F. (1962). Türkiye Kültür Tarihine Umumi Bir Bakış. [Elektronik Sürüm]. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi. Cilt: 20 Sayı: 3. 4 (Sayfa: 213-244). (<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/26/1015/12318.pdf>).

- Tezci, E. (2011). Öğretim Materyallerinin Tasarımı. Perkmen, S., Tezci, E. (Ed.). *Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tökel, D.A. (2000). Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar, Şahıslar Mitolojisi. Ankara: Akçağ Yayınevi.
- Türk Dil Kurumu. (2011). (haz. Şükrü Haluk Akalın... (ve başk.). 11. Baskı. Türkçe Sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük. (2013). Erişim: 11 Haziran 2013, <http://www.tdk.gov.tr>
- Uğurlu, N. (2012). Türk Mitolojisi. İstanbul: Örgün Yayınevi.
- Uslu, B. (2014). Android Tabanlı Mobil Uygulama Geliştirme. İstanbul: KODLAB Yayınları.
- Urundul, E. (2012). Anadolu Mitolojisi. Ankara: Genesis Kitap Yayınevi.
- Wilson, R, Landoni, M. (2002). EBONI Electronic Textbook Design Guidelines. [Elektronik Sürüm]. (<http://ebooks.strath.ac.uk/eboni/guidelines/Guidelines.pdf>).
- Wilson, R, Landoni, M. (2003). Evaluating the Usability of Portable Eleltronic Books. [Elektronik Sürüm]. (<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=952644>).
- Yar, M. A. (2004). Türkiye'deki Elektronik Dergiler. [Elektronik Sürüm]. Ünak Bildiriler Veri tabanı. (<http://kaynak.unak.org.tr/bildiri/unak03/u03-13.pdf>).
- Yazıcı, N. (2002). Halikarnas Balıkçısı'nın Eserlerinde Tabiat. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Yurdakul, İ. (2000). Bilgi Çağında Yeni Medyalar ve En Eski Masallar. *Bilgi Çağı ve Sanat Sempozyumu Kitabı*. H.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını. (s. 220-228).

Yurdakul. İ. (2004). Eğitim Ortamında Etkileşimli Çokluortam Cd-Rom'larının Değerlendirilmesi. [Elektronik Sürüm]. The Turkish Online Journal of Educational Technology. TOJET, 2004; (3): (98-101).Erişim: 11 Aralık 2014, <http://www.tojet.net/articles/v3i4/3413.pdf>

Yurdakul. İ. (2003). Etkileşimli Çokluortam Ürünleri ve Grafik Tasarım Olgusu. Sanat Ortamında Sanat ve Tasarım Marmara Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Trienali Sempozyumu Bildiri Kitabı, İstanbul.

Yüksel, E., Gürcan, H.İ. (2001). Habercinin El Rehberi. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları No: 42, Eskişehir.

ELEKTRONİK KAYNAKÇA

Andersen Fairy Tales,

Erişim: 11 Şubat 2014, <http://www.andersenfairytale.com/en/main>

Ariadne, Evolution of Portable Electronic Books,

Erişim: 19 Mart 2014, <http://www.ariadne.ac.uk/issue29/wilson>

E-Kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı,

Erişim: 17 Mart 2014, <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/ana-sayfa/1-294/20130610.html>

Exlibrary, Erişim: 15 Mart 2014,

<http://www.exlibrary.com/e-kitap/e-kitap-anket-sonuclari>

Hans Christian Andersen Fairy Tales,

Erişim: 11 Şubat 2014,

<http://hans-christian-andersens.blogspot.com/2012/05/index.html>

IDPF. International Digital Publishing Forum. Erişim: 30 Aralık 2014,

<http://idpf.org/epub>

iOS Human Interface Guidelines (2011). Erişim: 05 Şubat 2015,

<http://tableless.github.io/exemplos/pdf/guidelines-interface-mobiles/MobileHIG.pdf>

MEB. (2014). *Fatih Projesi*. Erişim: 10 Haziran 2014,

<http://fatihprojesi.meb.gov.tr/tr/icerikincele.php?id=6>

Project Gutenberg's A Hundred Fables of La Fontaine.

Erişim: 20 Ekim 2014, <http://www.gutenberg.org/files/25357/25357-h/25357-h.htm>

W3C Standards, Erişim: 02 Şubat 2015,

<http://www.w3.org/standards/>

456 Berea Street. Eriřim: 20 Ocak 2015

http://www.456bereastreet.com/lab/developing_with_web_standards/tr/#webstandards

YARDIMCI / ÖNERİLEN KAYNAKÇA

Alsaç, Ü. (1994). Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film. İstanbul: İletişim Yayınları.

Atılğan, N. Ş. (2008). "Gündelik Yaşamın Estetize Edilişinde Oyuncak ve Gelişen Rolü", The Journal of International Social Research, Volume1, Issue: 5, 71-80, ISSN: 1307-9581.

Belli, O. (2008). II.Uluslararası Ağrı Dağı ve Nuh'un Gemisi Sempozyumu.
II.International Symposium of Mount Ararat and Noah's Ark. İstanbul: Ağrı Valiliği Kültür Yayınları.

Belli, O. (2011). III.Uluslararası Ağrı Dağı ve Nuh'un Gemisi Sempozyumu.
III.International Symposium of Mount Ararat and Noah's Ark. İstanbul: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Yayınları.

Boratav, P.N. (2003). 100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre Ve Törenler, Oyunlar). İstanbul: Koç Kültür Sanat ve Tanıtım Hizmetleri.

Cohen, A.P. (1999). Topluluğun Simgesel Kuruluşu. (Çev: Mehmet Küçük). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Cohen, S. (2006). Cartooning: Character Design. California: Walter Foster.

Cotton, B., Oliver, R. (1997). Siberuzay Sözlüğü: Resimli Terimler Sözlüğü: Multimedyaadan Sanal Gerçekliğe. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Cömert, B. (1999). Mitoloji ve İkonografi. Ankara: Ayraç Yayınevi.

Eliade, M. (1991). Kutsal ve Dindışı. Ankara: Gece Yayınları.

Erhat, A. (1972). Mitoloji Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gökovalı, Ş. (2013). Halikarnas Balıkçısı Anadolu Efsaneleri. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Gümüř, A. (2004). Bilgisayarlı İletişim. İstanbul: Değişim Yayınları.

Gülbahar, Y. (2009). E-Öğrenme. Ankara: Pegem Akademi.

Gürçan, H. İ. (1999). Sanal Gazetecilik. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basımevi.

Hawkins, D.T. (2000). "Electronic Books: A Major Publishing Revolution. Part 1 – General Considerations and Issues", Online, V.L. 24, No. 4, s. 14 - 28.

Kabacalı, A. (2000). Başlangıcından Günümüze Türkiye’de Matbaa Basın ve Yayın. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Keser, H. (2005). İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Sağlığa Etkisi. Ankara: Nobel Yayınları.

Kılıç, L. (2003). Görüntü Estetiği. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Landoni, M., Wilson, R., Gibb, F. (2000). From the Visual Book to The WEB Book: the Importance of Good Design. [Elektronik Sürüm].
(<http://www.delos.info/ecdl2000/proceedings/19230305/19230305.pdf>).

Mattesi, M. (2008). Force: Character Design from Life Drawing. Burlington: Focal Press

Öngöz, S., Baki, A. (2010). E-Book Usage of Graduate Students Studying Educational Sciences in Türkiye. [Elektronik Sürüm]. TOJDE 11 (1).
(<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ886462.pdf>).

Öngöz, S. (2011). Bir Öğrenme-Öğretme Aracı Olarak Elektronik Kitap. [Elektronik Sürüm]. 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium. Elazığ. (<http://web.firat.edu.tr/icits2011/papers/27727.pdf>).

Patmore, C. (2005). Character Design. Londra: Quarto Publishing.

Perkmen, S., Ayten, Ö. (2009). Multimedya ve Görsel Tasarım. İstanbul: Profil Yayıncılık.

Rao, Siriginidi Subba (2005). "Electronic Books: Their Integration into Library and Information Centers". Electronic Library, VL.23, No.1, s.116 - 140.

Teker, U. (2003). Grafik Tasarım ve Reklam. İzmir: Dokuz Eylül Yayıncılık.

Tatar, R.S. (2012). Bu Toprağın Efsaneleri. İstanbul: Su Yayınevi.

Uğurlu, N. (2012). Türk Mitolojisi. İstanbul: Örgün Yayınevi.

Uşun, S. (2006). Uzaktan Eğitim. Ankara: Nobel Yayınları.

Wilson, R., Landoni, M., Gibb, F. (Erişim: 2014). [Elektronik Sürüm]. Guidelines for Designing Electronic Books.
(http://www.cis.strath.ac.uk/cis/research/publications/papers/strath_cis_publication_27.pdf).

Yalın, H. İ. (2003). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Nobel Yayıncılık.

İLGİLİ ALANYAZIN / KONU İLE İLGİLİ YAPILMIŞ ÇALIŞMALAR

- Aytaç, S. (2000). “Elektronik Bilgi Kaynakları ve Bibliyografik Atıflar”. Bilgi Dünyası, 1(2), s. 342-353.
- Akyapı, Ö. (2007). Tasarım ve Sinema: Nesnelerin Yapım Tasarımında Karakter Oluşturmada Rolü. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Akbaytürk, T. (2005). “E-kitaplar ve Kütüphaneler”. Elektronik Gelişmeler Işığında Araştırma Kütüphaneleri Sempozyumu, 24-25 Ekim 2002, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi. [Elektronik Sürüm].
<http://eprints.rclis.org/secure/00007868/01/ekitap-Tuba.pdf>
- Ardito, S. (2000). “Electronic Books: To “e” or Not to “e”;That is The Question”. Searcher VI.8, NO.4. [Elektronik Sürüm]. <http://www.infotoday.com/searcher/apr00/ardito.htm>.
- Bahşişoğlu, K. (2006). E-kaynak Kullanımının Akademik Çalışmalara Sağladığı Kolaylıklar. Akademik Bilişim Toplantısı, Pamukkale Üniversitesi. [Elektronik Sürüm]. <http://ab.org.tr/ab06/bildiri/133.doc>
- Büyükyıldız, F. (2006). “Elektronik Kitap”. [Elektronik Sürüm].
http://feridunb.blogcu.com/elektronik-kitap_396545.html
- Çatal, D. (2008). “Çocuk Hikâye Kitaplarının E-Kitap Olarak İnternet Ortamında Yapılandırılması ve Billur Köşk İle Elmas Gemi Masalı İçin Uygulama Çalışması”. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi.
- Ekingen, F. (2000), “Elektronik Bilgi Kaynakları”. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Erol, A. (2009). Dünya’da ve Türkiye’de Elektronik Yayıncılık. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

- Hatipoğlu, N. (2011). Yenilenebilir, Etkileşimli ve Hipermedya Destekli E-Kitap Şablonu Tasarımı. Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Mühendisliği Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Henke, H. (2001). Elektronik Books and Epublishing: A Practical Guide for Authors. Springer. [Elektronik Sürüm]. <http://www.goodreads.com/book/show/3603857-electronic-books-and-epublishing>
- Herther, N.K. (2005). "The E-book Industry Today: A Bumpy Road Becomes An Evolutionary Path to Market Maturity". Electronic Library, VL.23, NO.1, p.45-53. (ISI).
- Kazaz, M. (2007). "Geleneksel Habercilikten İnternet Haberciliğine Geçiş Sürecinde Spor Basını" Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, Temmuz, s. 220-229.
- Morris, A. (2001). "E-books – Issues and Effect on Inter-Library Loans". [Elektronik Sürüm]. 7th Interlending and Document Supply International Conference IFLA: Universal Availability of Publications Core Activity. Slovenia: Ljubljana (1-5/10/2001), (<http://archive.ifla.org/VI/2/conf/morris.pdf>).
- "Okullarda "Elektronik Kitap" Dönemi". (25/05/2009). Milliyet Gazetesi [<http://egitim.milliyet.com.tr/Egitim/HaberDetay.aspx?aType=HaberDetay&ArticleID=1098689&KategoriID=118>].
- Önder, I. (2010). Elektronik Kitap Olgusu ve Türkiye’de Durum. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Özgür, S. (2012). Elektronik Ortamda Kitap Satışı Veritabanı Yapısı Örnek Bir Uygulama. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Turgut, Ö.P. (2009). Basılı ve Elektronik Grafik Tasarım Dergilerinin Görsel Kimlik Açısından Karşılaştırılması ve Bir Elektronik Tasarım Dergisi Önerisi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi.

Yurdakul, İ. (2003). Eğitim Ortamında etkileşimli CD-Rom'ların Değerlendirilmesi, *International Educational Technologies Symposium and Fair, TOJET*, (s. 293). Yakındoğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Gazimağusa - Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti.

Yurdakul, İ. (2003). Etkileşimli Çoklu Ortam Ürünleri ve Grafik Tasarım Olgusu, *Sanat Ortamda Sanat ve Tasarım konulu Marmara Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Trienali ve Sempozyumu*, İstanbul.

Yurttaş, N.B. (2010). İç Mekân Tasarımında “Tema” Kavramı ve “Tematik Mekân” Olgusunun Örnekler Üzerinde Analizi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. Türkiye Kültür Portalı. “Efsaneler”.
(<http://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/bayburt/kulturatlas/efsaneler209898>)

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı :Banu Bulduk
Doğum Yeri ve Tarihi :Ankara / 1983

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi :Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü
Yüksek Lisans Öğrenimi :Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü
Bildiği Yabancı Diller :İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri :“Tiyatro Oyunlarının Tanıtımında Grafik Tasarım ve Uygulama Sorunları: “Kurban” Adlı Tiyatro Oyunu İçin Üç Boyutlu Grafik Tasarım Uygulamaları”. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Bölümü, 2011.

Bulduk, B. (2014). Kaligrafi, Yeni Medya Ortamına Aktarımı ve Grafik Tasarım Ürünlerinde Yer Alması. “Calligraphy, It’s Transfer to New Media Environment and The Part It Plays in Graphic Design Products”. 3rd World Conference on Design, Arts And Education - DAE-2014. (Bildiri).

Bulduk, B. (2014). "Okul Öncesi Çocuk Kitabı Resimlemeleri: İçerik ve Biçim Olgusu". I. Uluslararası Avrasya Türk Dünyası Çocuk Edebiyatı Yayıncılığı Sempozyumu / 14 - 17 Nisan 2014 – Eskişehir. (Bildiri).

Bulduk, B. (2012). Güzel Yazı Yazma Becerisinin Geliştirilebilmesi Üzerine Yazı Defteri Önerisi. Hacettepe

Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları
Dergisi, Sanat Yazıları 24 (s. 11-34). (Makale).

Bulduk, B. (2012). Ses Kavramlarının Görselleştirilmesi
Üzerine Bir Çalıştay Önerisi. "A Workshop Proposal on
The Visualization Of Sound Concepts". Procedia - Social
and Behavioral Sciences, Volume 51, 2012, pages 130-
134. (Bildiri).

Bulduk, B. (2012). Estetik/Görsel Beğeni Eğitimi
Bağlamında; Kent Mobilyalarının Şehir Reklamcılığındaki
Kullanımının İncelenmesi: Şehir Tasarımı. "An Analysis of
the Use of Urban Furniture in City Advertising in terms of
Aesthetic/Visual Appreciation Training: City Design",
Procedia - Procedia - Social and Behavioral Sciences, 46,
p: 3279-3283. (Bildiri).

Bulduk, B. (2011). Tiyatro Oyunlarını Tanıtıcı Standlarda
Grafik Tasarım ve Uygulama Sorunları: Bir Tiyatro Oyunu
İçin Üç Boyutlu Tanıtım Uygulamaları. "The graphic
design and application problems on the theatre publicity
stands: a three-dimensional (3d) advertiser graphic
design for a play". Procedia - Social and Behavioral
Sciences, 15, p: 658-661 (ISSN: 1877-0428), (SSCI).
(Bildiri).

Bulduk, B. (2011). Görme Eğitimine Bağlı Doğayı
Fotoğrafla Yorumlama Çalıştayı. "A workshop of
interpreting nature via photography related to training in
terms of seeing". Procedia - Social and Behavioral
Sciences, 15, p: 1350-1353 (ISSN: 1877-0428), (SSCI).
(Bildiri).

Bulduk, B. (2011). "Nevşehir Tanıtımında Yörenin Kültürel
Değerlerinin Kullanılmasının Grafik Tasarım Açısından

İncelenmesi”, Cilt 1, s. 379 - 385. 1. Uluslararası Nevşehir Tarih ve Kültür Sempozyumu (16-19 Kasım 2011). (Bildiri).

Bulduk, B. (2010). Geleneksel Desen Eğitiminin Teknoloji ve Grafik Tasarım İle İlişkisi. “The relationship of the traditional drawing education with technology and graphic design”, Procedia - Social and Behavioral Sciences, 2(2), p. 2019-2023 (ISSN: 1877-0428), (SSCI). (Bildiri).

İş Deneyimi

Stajlar :
 Projeler :
 Çalıştığı Kurumlar : (2008 -) Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Araştırma Görevlisi

İletişim

E-Posta Adresi : banubulduk@hacettepe.edu.tr
 Tarih : 28.01.2015