



İTERAKTİF MEDYADA SES VE TİPOGRAFYİ BİRLİKTE KULLANAN MOBİL UYGULAMA ARAÇLARI¹

Çağatay BİLSEL

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarım Bölümü,
cbilsel@gmail.com, cagatay@yildiz.edu.tr

Özet

İnteraktif medyanın (etkileşimli ortam) önemli bir ögesi olan Ses ve tipografiyi birlikte kullanan uygulama araçları ele alınarak konuyla ilgili örnek araçlar kullanıcı ile nasıl etkileşim sağladığı ve bu uygulama araçlarının hangi konulardan oluştuğu, uygulama araçları ile ne tür çalışmalar yapıldığı, eğitim bilimlerinden çok bütünüyle görsel iletişim tasarımı açısından ele alınıp araştırılmasıdır. Bu kapsamda uygulama araçlarının yaratıcı, işlevsel ve görsel öneri üretimlerine değinilmiş; teknikler, tanımlar, yurtdışı örnekleri incelenmiş ve analizi yapılmıştır. Bu bağlamda, bu çalışmada amaç; interaktif medya tasarımında ses ve tipografiyi birlikte kullanan mobil uygulama araçları kapsamında, örnek metinler ve uygulamalar üzerinden interaktif medya bağlamında nasıl üretildiklerini ortaya koymak ve güncel hayatın içinde yer alan mobil uygulamaların kullanıcılara katkısı sorgulamaktır.

Anahtar Kelimeler: Medya – Müzik – Tipografi – Yazı – Mobil – Araçlar -Ses.

Abstract

Interactive media (interactive media) is an important item, sound and typography with applications that use tools by considering the relevant sample means users how they interact with provides and that the application of tools which subjects are comprised of application tools, and what kind of work is done, education, science, many of the entirety of visual communication is investigated and handled in terms of design. In this context, the application of the means of creative, functional and visual recommendations are addressed to the production, techniques, definitions, examples

Keywords: Interactive, Media, Mobile, SApplication, Audio, Typographyt, Tools

GİRİŞ

İnteraktif medyanın (etkileşimli ortam) önemli bir ögesi olan işitsel boyutu olan sesin, iletişim unsuru olan tipografinin esas alınarak, konuyla ilgili uygulamalarının hangi konulardan oluştuğu ve bu alanda ne tür çalışmalar yapıldığı, yaratıcı örneklerin araştırılmasıdır. Söz konusu amaç doğrultusunda

¹ Bu metin, 2014 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi bünyesinde düzenlenen; Müzik ve Medya Uluslararası Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur.



yapılan ön araştırmada, yaratıcı ve işlevsel, görsel, işitsel öneriler üretildiği gözlemlenmiştir.

Multimedya(çoklu ortam) tasarımı tek başına görsele değil, yazı ve görüntünün, sesin uygun şekilde bir araya getirilmesine dayanmaktadır. Yaptığım araştırma sonucunda interaktif media tasarımı alanında üretilen uygulamaların yaratıcı olmalarının bazı sebeplerine bakıldığında bunlar;

- İletişim unsurlarının '*tipografik*' estetik ve teknik düzeyi,
- Görsel çözümlerdeki yaratıcı dinamikler,
- Yazı-görüntü ve ses ilişkisi olabilir.

Bu uygulamalarda anlatılan araştırma, yazı, sesin ve görüntünün ilişkisinin nasıl ele alındığı, kullanılan yöntem ve stiller konusunda uygulamaların ne şekilde yapıldığı sorgulamaktadır.

KAPSAM

Araştırmanın kapsamında, interaktif medya alanında yapılan yazı-sesin birlikte ve ayrı kullanımlarının yapıldığı uygulamaları belirledik. Bu kapsamda eldeki veriler yukarıda belirtilen amaç doğrultusunda araştırma yapmaya yetecek düzeydedir. Araştırmada söz konusu yazı-sesin mevcut örnekleri incelenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma amacı ve araştırma kapsamı doğrultusunda, İnteraktif medya alanında üretilen uygulamaların şekli, stillerinin saptanması.

01_Çalışma şekillerin belirlenmesi

02_Etkileşim yöntemleri

03_Değerlendirme

İnteraktif medya alanında üretilen uygulamalarda yazı-sesin birlikte ve ayrı kullanımlarının yapıldığı uygulamaları etkileşim, eğitici, eğlendirici özellikleri üzerinde durulmuştur.

Uygulamaların yaratıcı, öznel yaklaşımının yanı sıra farklı ve ayrıntılı bakış açısıyla üretimlerine dikkat edilmiştir.



Yazı ve ses uygulamalarının kullanımında kullanıcıların yaratıcı çözümler üretmelerine yönelik ve görüntüyü ses-yazı ve hareketle birleştirerek etkili oldukları düşünülmüştür.

Yazı ve ses uygulamaları işitsel ve iletişimsel görüntünün oluşması aşamalarında uygulayabilir ve yaratıcı yorumlara ulaşabilmeyi hedeflemiştir.

BULGULAR

İnteraktif medya amaçlı ses-yazı uygulamaların incelenmesi sonucunda, interaktivite¹ ağırlıklı projelerde ve ara yüz tasarımlarında kullanıcıların tipografinin ve sesi etkin bir şekilde kullanabilme becerilerini geliştirmeye yönelik uygulamalar geliştirdikleri düşünülmektedir. Anlatılmış olan bütün bu araştırmanın belli bir amacı vardır. Bu amaç, interaktif ortam tasarımında ses ve tipografiye dair yaratıcı, eğitici ve eğlendirici çözümler üretmeye yönlendirmektir

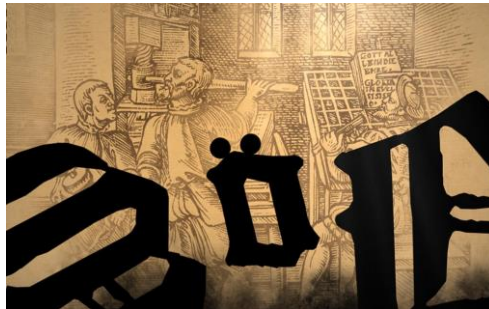
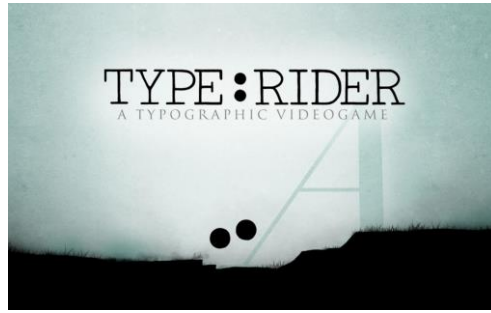
İnteraktif medya tasarımının bilim alanı geniş kapsamlı bir analiz, sentez ve planlama + tasarım işidir. İnteraktif medyada kullanılan ses ve tipografi alanında her aşama ve sonuç ürün için uygulama önemlidir. Sesin analizi ve yönetimi için uygulama araçlarına ihtiyaç duyulur. Tipografi yazı sanatı basılı mecranın ve dijital medyanın vazgeçilmez öğelerindedir. Basılı ve dijital medyada dases ve tipografi tek başlarına işlev sağlarken interaktif medyada birlikte çalışabilen uygulamaların üretilmesine olanak sağlar.

İnteraktif medya tasarımında gerek sonuç uygulama ürününün anlaşılabilirliği gerekse uygulama ürününün yer aldığı ortamın / ürünün düzenlenmesi açısından tasarım süreci ile karşı karşıya kalınır. Tipografi ve ses uygulamalarında yaratıcı düşüncelerin aktarımı, kullanıcılar tarafından anlaşılır ve yorumlanması, geleceğe yönelik tasarlanması ve sunulması işinde ürünlerin kendini anlatıyor olması beklenir. Sonuç ürünün soyut anlatım tekniği ile somuta uygulama aşamasına işaret ediyor olması, yani insanın yapay çevresinin kurallarını, interaktif ortamın koşullarına, topluma uygunluğunu kapsamayı yapılan işin öneminin göstergesidir.



Resim 1: <http://theinspirationroom.com/daily/2013/apple-ipad-alive-together/>

İnteraktif medya tasarımı ses, tipografi, etkileşim; çoklu ortam tasarımıdır. Bunun için; ses (müzik, nota, melodi, ritim) ve yazı (alfabe, font, harf) tasarıma aktarımında grafik tasarım ilkelerinin, tasarım elemanlarının, evrensel gösterim tekniklerinin bilinmesi vb. gibi kurallar, ses ve tipografinin karşılıklarının ve uyumunun öğrenilmesi, bunun yanı sıra insanın biyolojik kapasitesinin, algılamanın ve fiziksel ortamın, teknolojinin getirdiği kısıtlar... söz konusudur. (sanatın her dalında kullanılan) ses ve tipografi tasarım ilkelerini ve grafik ifade tekniklerinden faydalanmak gerekmektedir.

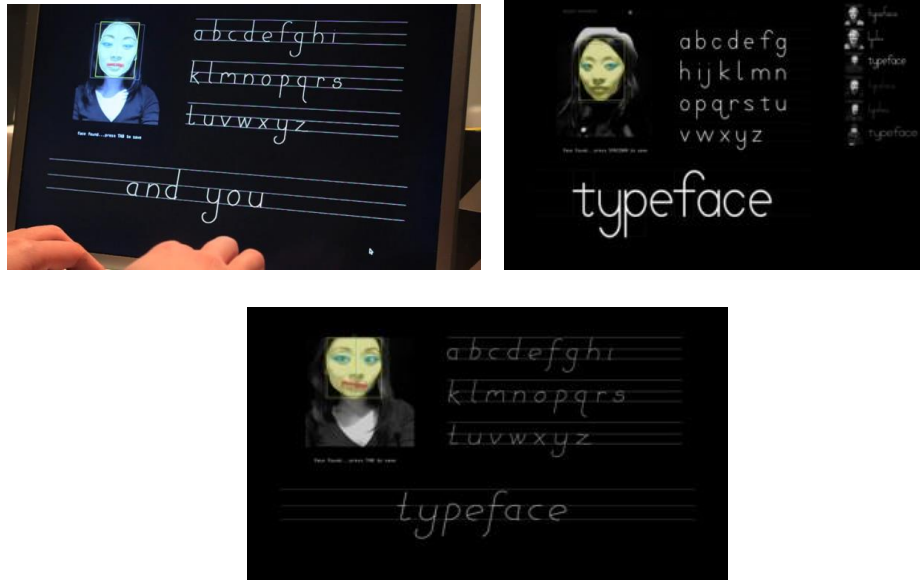


Resim 2: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bulkypix.typerider>



Type:Rider

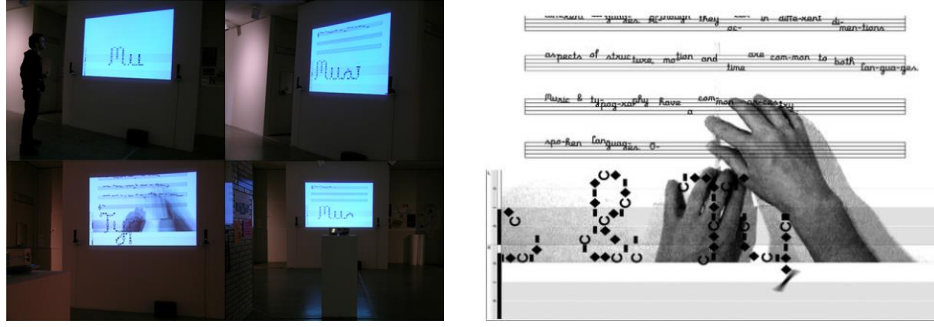
Rider AGAT tarafından üretilen bir macera bulmaca oyunudur. Avrupa kültürünü yansıtan ilk TV kanalı video oyunudur. Tarih ve Fonts& Karakterlerin sırlarını ortaya çıkarmak için bu büyüleyici ve eşsiz bir deneyim kazandıran 2 nokta hareketi ile oynanan ve tipografik stilleri ve teknikleri kullanarak çağlar boyunca seyahat ettiren Type:Rider prehistorik kaya resimlerinden başlayan oyun çok büyüleyici bir müzikal ses kullanırken görsel ortamda en popüler yazı tipleri ve karakterini de kullanarak (Garamond, Helvetica, Times New Roman, Pixel, Comic Sans ...) oyunu kullanıcıya eğlenceli bir bilmece dönüştürmektedir..



Resim 3: <http://www.creativeapplications.net/processing/typeface-processing/,2010>

MaryHuang tarafından oluşturulan uygulama, yazı biçimi, birtipo grafik portre gibi, her birey için bir yazı oluştururken, yüz tanıma özelliği ile dikkat çeken ilginç bir tasarım çalışmasıdır.

Ses, tipografi, etkileşimin çıktısı olarak 'kullanıcılara kazandırılan beceriler' uygulamaların icrasına yönelik yazılı-ses ifade tekniklerinin öğretilmesini/geliştirilmesini de kapsamaktadır. İletişim tasarımı mesleğinde çok yönlü düşünebilmek, bunun yanı sıra yoğun emek ve birikim sonucu ortaya çıkan ürünü takdim edebilmek / anlaşılır kılmak becerisi önem taşımaktadır.



Resim 4: <http://www.coroflot.com/ptressler/sound-n-typography>

Proje çağdaş, estetik, hareketli sözlü ve yazılı bir dil içinde ses cihazları kullanımıyla disiplinlerarası söylemini güçlendirmek için eş zaman içinde çalışır.

Ses ve tipografi alanında geliştirilen uygulamalar kullanıcının düşünme yetilerini yaratıcı deneyimlerle kavramsallaştırma aracılığıyla geliştiren, tasarımcılar geleceğin uygulamalarına -yaratıcılığı da katarak- düşündüklerini farklı ifade teknikleri kullanarak, oynamak ve izlemek ve dinlemek, yazmak birbirleri ile nasıl etkileşime ya da elektronik aleti ile yaptığınız bu eylemlerin görüntü unsuru, işitsel boyutu, iletişim unsuru, hareket unsuru temellerinin bir interaktif üründe bulunması çok doğaldır.



Resim 5: <http://www.creativeapplications.net/processing/laika-processing/>

Laika, yaratıcıları Michael Flückiger ve Nicolas Kunz dur. Onların dediği gibi". Değişim, dönüşümü ve şartlara cevap verir" dinamik bir yazı aracı olan laikanın yaratıcıları:

"Sorular, doğmalar çıkmaza ve tamamen yeni tasarım sorunu ortaya atmazsınız ve böylece dijital tipografi ve ses tasarımı anlayışı devrim potansiyeline sahip bir yazı aracı üretemezsiniz." diyor.



Resim 6: <http://www.algoriddim.com/>

Algoriddim şirketi tarafından üretilen iTunes ile entegre çalışan ödüllü DJ uygulaması. Özetle denebilir ki, tüm bunların yanında oluşturulan uygulamaların oyuncak, performans aracı, sanat eseri, eğitim aracı olarak ses ve tipografinin bütünleşik olarak kullanıldığı bir tasarım uygulamalarının örneklenmesidir.



Resim 7: <https://itunes.apple.com/us/app/font-candy-typographyphoto/id661971496?mt=8>

Font candy görsel üzerinde tipografik düzenlemeler yapmamıza yarayan bir uygulamadır. Ses tipografî ve etkileşimle farklı deneyimler sunmayı hedeflemiştir.



Resim

8:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.ampergram.ampergram>

SONUÇ

Yurtdışındaki örnekler incelenmiş; uygulamaların içindeki ses ve tipografinin yeri değerlendirilmiştir. Örnek uygulamalar araştırılmış ve analiz edilmiştir.

Yapılan araştırma sonucu iki farklı medyanın farklı ve birlikte kullanım modeli incelenmiş, farklı olan medyaların yöntemlerinin birleşimlerinden üretilen çalışmaların kullanıcı deneyimini arttıracakı düşünülmüştür.

Günümüzde etkileşimli ortam üzerinde oluşturulan uygulamaların yaratıcı tarafları tartışılmamaktadır. Tipografi ve ses uygulamaları çalışmaları kullanıcıların öğrenme deneyimini eğlenceli kılarken, görsel ve fonetik uygulamalarla tasarıma yenilikler kazandırması amaçlanmıştır. Günümüz mobil uygulama geliştiren tasarımcılar hedef kitleyi göz ardı edememektedir. Günümüz hayat akış hızının, geçmişe göre katlanarak artmış olması, iletişim uygulamalarının son kullanıcıya çok daha kısa sürede, etkili ve farklı bir uygulama olarak iletilmesini zorunlu kılmıştır. Tipografi ve ses, alanında yapılan uygulamalar, çok olumlu sonuçlar vermiş ve kullanıcıların son derece ilgi gösterdikleri yeni alanlar oluşturmuştur. Şurası kesindir ki amaç ne olursa olsun, neyle olursa olsun, eğlenirken yazmak duymak ve dokunmak her şeyde değişmektedir. Bilgi çağını yeni medya araçları olan mobil uygulamaların sınırlarının ve ifade alanlarını daha genişleterek, sınırlarını aşacağına inanılmaktadır.



KAYNAKLAR

Kitap

[IVERSEN, J.](#), [EIERMAN, M.](#).(2013).Learning Mobile App Development: A Hands-on Guide to Building Apps with OS and Android, ISBN-10: 032194786X

FORD, R.(2011).The App and Mobile Case Study Book, ISBN-10: 3836528800

[DONALDSON, T.](#).(2008).Shapes for sounds (cowhouse), ISBN-13: 978-1449381658

CLARK, J.(2010). [Tapworthy: Designing Great iPhone Apps](#), ISBN-10: 1449381650

Internet

<http://www.creativeapplications.net/processing/typeface-processing/,2010>

<http://theinspirationroom.com/daily/2013/apple-ipad-alive-together/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bulkypix.typerider>

<http://www.creativeapplications.net/processing/typeface-processing/,2010>

<http://www.coroflot.com/ptressler/sound-n-typography>

<http://www.creativeapplications.net/processing/laika-processing/>

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

<https://itunes.apple.com/us/app/font-candy-typography-photo/id661971496?mt=8>