

## Baskıdan ekrana: Dijital çağda dergi kapağı tasarımı<sup>1</sup>

Hakan Arslan<sup>2</sup> 

<sup>2</sup> Ordu Üniversitesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Ordu, Türkiye.

### ÖZET

Dergi yayıncılığı özellikle endüstri devrimi sonrasında basımcılık yöntemleriyle gelişmiş, 20. Yüzyıl boyunca neredeyse her konuda artan bir oranda yaygınlaşmaya başlamıştır. Günümüzde dijital yayıncılık olarak farklı teknik ve uygulamalarla sürdürülen dergi veya süreli yayıncılığın en önemli sorunsallarından biri elbette onların kapak tasarımları olmuştur. Bu makale, dergilerin dijital çağa geçişiyle birlikte yaşanan değişimi kapak tasarımı üzerinden analiz etmeyi amaçlamakta, kullanılan yeni teknolojilerin yarattığı değişimler ile bunları mümkün kılan yeni uygulamaları tanımlanmaya çalışarak, yakın gelecekte hangi yönde gelişebileceği konusunda çeşitli öngörülerde bulunmaktadır. Bunlar hareketli kapaklar, interaktif grafikler, gibi yenilikçi tasarım anlayışlarından oluşmaktadır. Araştırmada, temel verilerine literatür taraması yoluyla ulaşılmış olan dijital dergi yayıncılığı endüstrisindeki son trendler ve değişimler, seçilmiş örnek dergi kapak tasarımları üzerinden açıklanmıştır. Araştırma nitel araştırma paradigmasında yer alan temel nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında; temel veriler literatür taraması ve görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcıları, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenmiş altı illüstratör-tasarımcıdan elde edilmiştir. Araştırma verileri, içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmada dergi kapak tasarımının dijital çağda nasıl değiştiği ve kapak tasarımcılarının illüstratörlerin bu duruma nasıl adapte olması gerektiği konusunda katılımcılardan elde edilen verilerin analizleri temel alınarak çeşitli öngörülerde bulunulmuştur.

### ANAHTAR KELİMELER

Dijital yayıncılık, dergi ve süreli yayın, hareketli kapak tasarımı, dinamik illüstrasyon.

## From press to screen: Magazine cover design in the digital age

### ABSTRACT

Magazine publishing developed especially with the printing methods of the post-industrial revolution and became increasingly widespread in almost every subject throughout the 20th century. Today, one of the most important problems of magazine or periodical publishing, which is carried out with different techniques and practices as digital publishing, has been their cover designs. This article aims to analyze the changes that magazines have experienced with the transition to the digital age through cover design, tries to define the changes created by the new technologies used and the new applications that make them possible, and makes various predictions about the direction in which they may develop soon. These include innovative design approaches such as moving covers, interactive graphics, and so on. In the research, the latest trends and changes in the digital magazine publishing industry, the basic data of which were obtained through a literature review, were explained through selected sample magazine cover designs. The research was conducted with the basic qualitative research

<sup>1</sup> Bu araştırma makalesi, Prof. Namık Kemal SARIKAVAK danışmanlığında hazırlanmakta olan "Yayın İllüstrasyonunun Değişim Süreçleri, Süreli Yayınlarda Sinemagraf Tekniği ile Hareketli Kapak Uygulamaları" başlıklı sanatta yeterlik programı tez çalışmasındaki araştırmalardan hareketle yazılmıştır. Bu araştırma, Ordu Üniv. Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'nun 03.06.2024 tarih ve 2024-115 sayılı olumlu kararı ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

method in the qualitative research paradigm. Within the scope of the research; basic data were obtained through literature review and interviews. The semi-structured interview method was used as a data collection tool. The research participants were obtained from six illustrator-designers determined by the criterion sampling method, one of the purposeful sampling methods. The research data were analyzed by content analysis. In the research, various predictions were made based on the analysis of the data obtained from the participants about how magazine cover design has changed in the digital age and how cover designers-illustrators should adapt to this situation.

#### KEYWORDS

Digital publishing, magazine and periodical publishing, animated cover design, dynamic illustration.

## Giriş

Sanayi devrimiyle birlikte basım endüstrisi, teknolojik gelişmelerden önemli ölçüde etkilenmiştir. İlk olarak, ofset baskının hızlı ve seri baskıya olanak tanınması, basım endüstrisinde hızlı bir değişimin yaşanmasına neden olmuştur. Sanayi devrimi öncesi başlayan ticari rekabet ve bu rekabetin giderek yükselişi, gelişen baskı teknikleriyle birlikte endüstriyel baskı sürecinin hızlanmasına yol açmıştır. Bu hızlanma, daha etkili ve verimli üretim yöntemlerinin benimsenmesini teşvik etmiş ve basım endüstrisinin büyümesine ivme kazandırmıştır (Tunçel, 2019, s.366). Ayrıca, teknolojik yeniliklerin getirdiği avantajlar, endüstriyel baskının maliyetini düşürmüştür ve ürünlerin daha geniş kitlelere erişimini kolaylaştırmıştır. Bu süreç, basım endüstrisinin daha rekabetçi bir yapı kazanmasına ve müşteri taleplerine daha hızlı ve esnek bir şekilde yanıt verebilmesine de olanak tanımıştır.

Bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin tüm bu üretim sürecinde etkin bir şekilde kullanılması dijitalleşme adı verilen yeni bir süreci başlatmıştır. Bu süreç, sanatsal alanı da etkileyerek neredeyse her sektörde ve alanda hissedilebilecek bir etkiye yol açmıştır. Günümüzde, grafik sanatının ayrılmaz bir bileşeni olan baskı, özgün bir fikri taşıyan grafik ürünlerinin geniş kitlelere ulaştırılmasında ve sanat eserlerinin görsel ve estetik değerini koruyarak çoğaltılmasında önemli bir işlev üstlenmektedir (Becer, 2015, s.137). Grafik sanatlarda, özellikle tasarım sürecinde ve tasarımın ürüne dönüştüğü baskı aşamasında yoğun olarak kullanılan dijital teknolojiler her geçen gün zenginleşmekte ve çeşitlenmektedir.

Matbaanın keşfi, bilginin toplu çoğaltımını mümkün kılarak bilgiyi daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Ancak, dijital yayıncılığın yükselişiyle birlikte, bilgi teknolojilerindeki ilerlemeler, basılı materyallerin dijital formatta sunulmasını sağlayarak bilgiye erişimi daha hızlı, daha kolay ve daha yaygın hale getirmiştir. Bilgiye erişimin kolaylıkla sağlandığı bilişim çağında, matbaanın icadından dijital yayıncılığa geçiş bu sebeple önemli bir dönüm noktası sayılabilir. Bu süreç, yayıncılık endüstrisinde önemli değişikliklere yol açmış dijital yayıncılıkla birlikte içeriğin daha hızlı bir şekilde güncellenmesini, interaktif öğelerin bir araya getirilmesini ve kişiselleştirilmiş deneyimlerin sunulmasını mümkün kılmıştır. Bu bağlamda, geleneksel baskı tekniklerinden dijital yayıncılığa geçişin iletişim ve medya endüstrilerinde önemli bir evrimsel adımı temsil ettiği söylenebilir. Günümüzde ise dijital teknolojilerin gelişimini hızla devam ettirmesi, yayıncılık sektöründe önemli değişimleri beraberinde getirmiştir. Bu değişimlerden biri de geleneksel basılı dergilerin dijital platformlara taşınması süreci olmuştur. Süreç sonunda, dijitalleşmenin getirdiği dijital baskı teknolojileri, dijital yazılımlar, grafik donanımlar ve uygulamalar gibi birçok yenilik etkin biçimde kullanılmaya çalışılmıştır.

Dergi kapaklarının dijitalleşme süreci, iletişim ve medya endüstrilerindeki teknolojik gelişmeler ile önemli bir değişimin içerisine girmiştir. Bu değişimle birlikte içeriklerini dijital platformlara taşıyan yayıncılar, dergi kapaklarının da yeni ortama uyumlu hale getirilmesinin gerekliliğini görebilmiştir. Dergi kapakları teknolojik gelişmelerin etkisiyle, geleneksel tasarım prensiplerini yeniden şekillendirerek yeni yayın platformlarına uyumlu daha çarpıcı ve etkileyici tasarımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu süreç, dergi yayıncılarına, tasarımcılara ve illüstratörlere yeni fırsatlar ve meydan okumalar getirirken, okuyucular için çağın gereksinimlerini karşılayan,

etkileyici, etkileşimli bir dergi deneyimi sunmuştur. Dergi kapakları, dijitalleşme süreci etkisiyle önemli bir değişim yaşamış; baskıdan ekrana geçiş, dergi kapak tasarımlarına yeni bir boyut kazandırmıştır.

Bu araştırmada dergi kapak tasarımının “dijital çağda nasıl değiştiği” dergi kapak tasarımcısının “bu duruma nasıl adapte olması gerektiği” sorularının cevabı aranmaktadır. Bu kapsamda yanıtı aranan alt problemler aşağıda görülmektedir.

Dijital çağda,

1. Dergi kapak tasarımlarının geleceği nasıl şekilleneceğine,
2. Dergi kapak tasarımlarında yaşanan değişime,
3. Dergi kapak tasarımlarında kullanılan teknolojik araçlar ve yazılımlar ve sürece katkılarına,
4. Hareketli dergi kapaklarının dijital platformlarda kullanıcı deneyimine yansımalarına,
5. Dergi kapak tasarımlarında interaktif öğeler veya hareketli grafik gibi dijital özelliklerin entegrasyonuna,
6. Dijital çağın dergi kapak tasarımının tasarımcılar ve illüstratörlerin yaratıcılıkları üzerindeki etkilerine ilişkin yaklaşımları nasıldır?

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma paradigması içinde yer alan temel nitel araştırma deseni benimsenmiştir. Temel nitel araştırma deseninde, insanların deneyimlerini nasıl anlamlandırdığı üzerinde durulmaktadır. Desen araştırmada odaklanılan, fenomene ilişkin bireyler tarafından yapılandırılan anlamların açığa çıkartılması ve yorumlanmasıdır (Merriam, 2009). Bu araştırmada, tasarımcılar ve illüstratörlerin dergi kapak tasarımının dijital çağda nasıl değiştiği ve bu duruma nasıl uyum sağlaması gerektiğine ilişkin yaklaşımlarına odaklanılmıştır. Bu nedenle bu araştırmada temel araştırma deseni benimsenmiştir.

### Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak altı açık uçlu sorudan oluşan bir görüş formu kullanılmıştır. Veri toplama aracının geliştirilme sürecinde ise alanyazın incelemesi gerçekleştirilmiştir. Ardından biri alan uzmanı diğeri ise nitel araştırma alanında uzman olan iki uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Uzmanlardan gelen geribildirimler sonucunda gerekli görülen düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmacıların ortak çalışması ile son haline kavuşturulan veri toplama aracı, dijital yollarla çalışma grubuna gönderilmiştir. Veri toplama aracı olarak kullanılan görüş formunda, yer alan sorular aşağıda görülmektedir.

1. Dijital çağda, dergi kapak tasarımlarının geleceği nasıl şekillenebilir? Size göre öne çıkabilecek trend ve yenilikler neler olabilir?
2. Dijital çağda dergi kapak tasarımlarının değiştiğini veya değişmesi gerektiğini düşünüyor musunuz? Bu değişim veya değişim gerekliliği hakkında hangi faktörlerin etkin olduğunu gözlemliyorsunuz?
3. Dijital çağda, dergi kapak tasarımlarında hangi teknolojik araçlar ve yazılımlardan faydalanılıyor? Bu araçları ve yazılımları kullanıyor musunuz? Eğer kullanıyorsanız, tasarım sürecinize nasıl katkı sağlıyorlar?
4. Hareketli dergi kapaklarının dijital platformlarda kullanıcı deneyiminde farklılık yaratabileceğini düşünüyor musunuz?
5. Tasarımcılar ve illüstratörler, interaktif öğeler veya hareketli grafik gibi dijital özellikleri bu alanlara nasıl entegre edebilirler? Böyle bir entegrasyon mümkün müdür? Mümkünse avantajları-dezavantajları nelerdir?
6. Dijital çağın dergi kapak tasarımı üzerindeki etkisini değerlendirirken, tasarımcılar ve illüstratörler yaratıcılıklarını nasıl koruyabilir? Siz bu süreçte nelere dikkat edilmesi gerektiğini düşünüyorsunuz?

## Çalışma Grubu

Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada katılımcı olarak Türkiye’de ve dünyada önde gelen dergilerde kapak tasarımları yapmış olma koşulu aranmıştır. Bu kapsamda araştırmaya katılmaya gönüllü olan 6 illüstratör araştırmaya dahil edilmiştir. Araştırmanın katılımcılarına ilişkin bilgilere Tablo 1’de yer verilmiştir.

**Tablo 1** Çalışma Grubunun Özellikleri

Yaş	Cinsiyet	Çalışma Alanı		Çalışılan Markalar
53	Erkek	Illustration, illüstrasyon, design	Editorial Graphic	Guardian, FT, Telegraph, Times, Radio Times, BBC, Independent, Walker kitapları, Experien, Reader's Summary, Economist, TES, Informa Plc, New York Times, Honda, Wall Street Journal, Harvard Magazine, Waitrose, New Scientist, Nike, Spotify
38	Erkek	İllüstrasyon, illüstrasyon, Afiş	Editorial	Coca-Cola, Mercedes-Benz, Koleksiyon Mobilya, Kaft, Greenpeace, Digital Age, Sabitfikir, Elma Yayınevi, Düşünbil, Xerox, Publicis Modem, Posca, Mavi Jeans, Grafik Tasarım Dergisi, Anadolujet
70	Erkek	Grafik illüstrasyon, illüstrasyon	Tasarım, Editorial	The Atlantic Monthly, New York Times, The New Yorker, Forbes
35	Erkek	İllüstrasyon, illüstrasyon, Poster	Editorial	20th Century Fox, Nike, HBO, Disney, and Universal Studios. Ot Dergi
38	Erkek	Çizgi illüstrasyon, illüstrasyon	Roman, Editorial	DC Comics, Aston Martin F1, Peroni, Asahi, Manchester City, Nike, Samsung, Toyota, Supercell, Scholastic, İletişim Yayınları, İstanbul Life
36	Erkek	İllüstrasyon, illüstrasyon, Afiş	Editorial	Apple, DC Comics, Play Station, Adidas, İş Bankası, Denizbank, Turkcell, Vadofone, Ülker, Beşiktaş JK, Fenerbahçe SK, TFF, Nike, Ülker, Vestel, GQ, Bantmag, Socrates, Bavul, Mubi, Coca Cola, TASCHEN, Adobe, Mubi, Tarih, Notos

## Veri Analizi

Araştırma verilerinin analizinde eksensel kodlama ve sürekli karşılaştırma adımlarının takip edildiği üç aşamalı bir analiz süreci takip edilmiştir. Araştırma verilerinin analizinde ilk olarak tüm veri seti tekrarlı olarak okunmuştur. Ardından katılımcıların cevapları araştırmanın alt problemleri temelinde eksensel kodlamaya tabi tutulmuştur. Böylece katılımcıların cevapları alt problem temelinde sınıflandırılmıştır. Ardından katılımcıların her bir alt probleme verdikleri cevaplar sürekli karşılaştırma yöntemiyle, sahip oldukları bakış açıları temelinde sınıflandırılmıştır. Bu sayede katılımcıların, benzer durumlar temelinde sahip oldukları bakış açıları temelinde inceleyip yorumlayabilmek mümkün olmuştur. Araştırmanın bulgular başlığı altında araştırma verilerinin analizine ilişkin tüm bulgular detaylı bir şekilde paylaşılmıştır.

## Etik İzin

Bu araştırma, Ordu Üniv. Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu’nun 03.06.2024 tarih ve 2024-115 sayılı olumlu kararı ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

## Bulgular

Araştırmanın ilk alt sorusunda katılımcıların “Dijital çağda, dergi kapak tasarımlarının geleceği nasıl şekilleneceğine ilişkin katılımcıların yaklaşımları nasıldır?” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu

kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

Dijital çağda dergi kapak tasarımlarının geleceğine ilişkin olarak, tasarımcıların öngörülleri günümüzde ve gelecekte bu konuda ciddi bir dönüşüm içinde bulunduğu yönündedir. Katılımcıların açıklamalarından dergi kapaklarına ilişkin geleneksel anlayışı temelden değiştirecek birtakım unsurların tasarım dünyasında kendine yer bulmuş olduğu gözlenmektedir. Bu değişimleri üç unsur temelinde incelemek mümkündür. Bunlardan ilki kapak tasarımlarının kim tarafından geliştirildiği ile ilgilidir. Dijital çağda kapak tasarımlarının gerçekleştirilmesinde yapay zekanın etkisi gözlenmektedir. Söz konusu yazılımların dergi kapaklarının tasarımında aldığı rolün geleceğine ilişkin birtakım çıkarımlar belirmektedir. Dijital çağa ilişkin değişen unsurlardan bir diğeri kapakların okuyucusuyla buluştuğu ortamlar konusunda yaşanmaktadır. Geleneksel anlayışta kendine raflarda yer bulabilen dergi kapaklarının, okuyucusuyla buluşma ortamları tür ve çeşitlilik anlamında değişime uğramıştır. Dijital çağda dergi kapakları ile okuyucuların sosyal medyanın uzandığı geniş dijital dünyada bir araya gelecekleri katılımcılar tarafından öngörülmektedir. Diğer bir değişim unsurunun ise dergi kapakları ile okuyucunun iletişime geçme biçimlerinde yaşanacağı öngörülmektedir. Geleneksel anlayış içinde okuyucu dergi kapağı ile tek yönlü bir iletişim şekli içindeyken, dijital çağda okuyucunun daha fazla duyu ile tercihleri temelinde çeşitlenen bir etkileşim içinde olacağı öngörülmektedir.

Bu açıdan katılımcıların söylemleri temelinde dijital çağda kapak okur ilişkisinin genişleyen ve çeşitlenen ortam olanakları içinde statiklikten dinamizme, tek yönlü iletişimden çok yönlü etkileşime izin veren bir yapıya evrileceğini söylemek mümkündür.

Burada önemli bir nokta olarak ön plana çıkan "tasarımı gerçekleştiren!" olarak yapay zekâ kullanımıdır. Katılımcılara göre yapay zekâ zaman içinde sınırlılıkları fark edilerek terk edilecek geçici bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Aşağıda K1'in bu konudaki yorumu açıkça görülmektedir.

K1. Trendler yıllar geçtikçe değişiyor, dergi kapakları taze ve heyecan verici görünmeye çalışıyor ancak göz alıcı çekiciliğini de koruyor. Son zamanlarda AI'nın sosyal medyada kullanıldığına dair daha fazla kanıt görüyoruz ancak bu serbest çalışan illüstratörün işini devralır mı bilmiyorum. Şahsen AI'nın yeni olduğunu ve sınırlamaları fark edildiğinde muhtemelen geçerliliğini yitirecek bir yenilik olduğunu düşünüyorum.

K2.'nin aşağıda paylaşılan yorumu da kapak okuyucu etkileşiminin genişleyen olanaklarını görünür hale getirmektedir.

K2. Gidişatın bana gösterdiğine istinaden, belki zamanında basılı çalışmalarda yapamadığımız hareketli, değişken, belki kullanıcı tepkisine göre farklı sonuçlar veren animatif ve interaktif çizimler kullanılabilir.

Dergi kapaklarının okurları ile buluşma platformlarının tür ve çeşitliliğindeki değişimin yanında okurların kapak ile etkileşime girmelerine olanak tanıyan bir anlayış içinde geliştirileceğini, göstereceğine ilişkin katılımcıların yorumları aşağıda görülmektedir.

K3.Dijital çağda, kapak tasarımında gözlemlediğim en önemli değişimler; kapak illüstrasyonların dijital üretimle ile yapılması ve dergilerin sosyal medyadaki sayfalarında kapağın hareketlendirilerek animasyon olarak izleyicilere sunulmasıdır. Önümüzdeki süreçte de yapay zekâ bu üretime dahil olacaktır.

K4.Dijital çağda, tasarım ve illüstrasyon alanına getirdiği imkanlar hareketli olma eğiliminde. Bu hem trend hem de yenilik olarak görülebilir. Çünkü genel algıya göre dergi kapakları çoğunlukla statiktir.

K6.Dergilerin bilgisayar, akıllı telefon ve tabletlere taşınacağı, bu sayede de hareketli kapakların daha popüler ve ilgi çekici olacağını düşünüyorum.

Araştırmanın ikinci alt sorusunda katılımcıların "Dijital çağda, dergi kapak tasarımlarında yaşanan değişime ilişkin katılımcıların yaklaşımları nasıldır?" sorusunun cevabı aranmıştır. Bu

kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

Dijital çağda değişimin kaçınılmaz olduğu katılımcıların açıklamalarında net olarak görülmektedir. Dergi kapak tasarımlarında değişimin yönünü, teknolojinin belirlediği açıktır. Katılımcıların, dergi kapak tasarımlarının değişimi üzerinde teknolojinin etkilerini farklı açılardan ele aldıkları gözlenmiştir. Bunlardan ilki teknoloji ve tasarım başlığı altında incelenebilir. Burada ifade edilen teknolojinin, tasarımın gerçekleştirilmesi ve ürünlerin paylaşılmasında geniş olanaklar sağlaması yönündedir. Bu olanaklar kaçınılmaz olarak dergi kapak tasarımlarında bir değişimi doğurmuştur. Bu kapsamda K1'in açıklamaları aşağıda görülmektedir.

K1. Resim yaptığım 27 yıl boyunca dergi kapakları değişti, ancak bunun tek nedeni teknolojinin sanat eserlerinin dijital olarak üretilmesine, e-postayla iletilmesine olanak sağlaması ve bu süreçte yeni efektler ve teknikler keşfedebilmemizdir. Son 30 yılda dijital sanatın yükselişiyle birlikte bu durum mesleğe olan ilgiyi artırdı ve yaratıcı ve daha geniş bir tarz çeşitliliğine yol açmıştır.

K4'ün açıklamalarından da gözlenebileceği gibi değişimin yönünü teknolojinin olanakları belirleyecektir.

K4. Değişim bir ihtiyaç ve taleple gelir diye düşünüyorum. Şu an öyle bir durum pek yok. Ama birilerinin bir şeyi zorlayıp eğer iyi de yaparsa altını dolduracak şekilde, bu değişim pozitif yönde gerçekleşebilir. Dijital çağ biraz da teknolojinin getirdiği yeniliklerle tasarımcıya ilham olacak ve trendler oluşacak. İnteraktif tasarım bence ileride büyük rol oynayacak.

Bu kapsamda bazı katılımcılar dergi kapak tasarımlarının değişimin dijital çağın bilgiye erişim olanaklarında sağladığı ortamlardan kaynaklandığını ileri sürmektedirler. Dijital çağda, bilgiye erişim olanaklarında yaşanan değişim kaçınılmaz olarak okurların dergiden beklentileri üzerinde belirleyici olmaktadır. Bu noktada güçlü bir bilgi paylaşım alanı olan dergilerdeki, beklentilerde gözlenen değişim, dergi kapaklarının da değişmesine yol açacaktır. Dergi kapaklarında değişimin yönünü bilgi temelinde ele alan K5'in açıklaması görülmektedir.

K5. Açıkçası dergicilik başlı başına değişen bir döneme girdi. Gündelik, haftalık konular sosyal medyadan takip edilebiliyor. Bu yüzden de varlığını sürdürmeye çalışan dergiler daha fazla bilgi, analiz ve incelemeyle içeriğini zenginleştirmeye çalışıyor. Bir nevi kitaplaşmaya gidiliyor. Bu açıdan dergi kapaklarının, kitap kapağına benzemeye başladığı bir yola girdiğini söyleyebiliriz.

Dergi kapaklarında değişimin diğer yönü dijital çağda okurların maruz kaldığı ürünler ile birlikte değişen alışkanlıklarını ve beğenilerini belirlemektedir. Sosyal ortamlarda daha geniş tasarım ve ulaşım olanaklarına sahip olan dergi kapaklarından, söz konusu değişim ortamında daha yüksek özgünlük ve kalitenin beklendiği K6. tarafından dile getirilmektedir.

K6. Sosyal medyanın etkili bir görünürlük verdiği için dolayı daha özgün ve kaliteli kapakların yapılması önemli. Dijital mecraların da sayesinde hareketli, "yaşayan" kapaklar da ilgi çekici olacaktır. Statik görsellerin kullanılmasından en başından hareketli imajlar tasarlanmalı.

Araştırmanın üçüncü alt sorusunda katılımcıların dijital çağda, dergi kapak tasarımlarında kullanılan teknolojik araçlar ve yazılımlar ile sürece katkılarına, ilişkin katılımcıların yaklaşımları nasıldır?" sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

Dergi kapağı tasarımında önde gelen tasarımcılardan oluşan katılımcıların dergi tasarımlarında kullandıkları yazılımlar arasında Adobe Photoshop, Sketchbook, Clip Studio, Procreate ve Adobe Illustrator, donanımlar arasında iPad Pro, Wacom Cintiq ön plana çıkmaktadır. Yanı sıra Midjourney ve ChatGPT yapay zekâ teknolojilerinden de faydalanılmıştır. Katılımcıların bu konudaki açıklamaları aşağıda görülmektedir.

K1. 1996 yılında ahşap üzerine akrilik boya ile resim yapmaya başladığımda çalışmalarımı posta yoluyla gönderirdim. 2000 yılında ilk bilgisayarımı satın aldım ve 2002 yılında e-posta



göndermeme olanak tanıyan çevirmeli interneti kullanarak ilk dijital sanatımı yarattığım Corel Painter'da uzmanlaştım, yavaştı ama işe yaradı. 2009'dan bu yana mevcut sanat tarzımı oluşturmak için geleneksel yöntemlerin yanı sıra Photoshop'u da kullanıyorum.

K2. Benim bu sıralar aktif olarak kullandığım araç: Midjourney. Bu araç bana eskiz ve fikir aşamasında (bazen fikir almama bazen de zorlandığım bazı özel figür ya da kompozisyonlara ulaşmamda) yardımcı oluyor. Bunun dışında da bazen yaratıcı etkileyici metin yazmak için Chatgpt kullandığım oluyor.

K3. Almış olduğum klasik eğitimin devamı olarak klasik tekniklerle üretimimi sürdürmekteyim, teknolojiyi yakından takip edemiyorum, iPad'de Procreate programının belki 1/5 ini kullanabilir yetkinlikteyim, ayrıca Samsung not 9 telefonumdaki Sketchbook programında da çizimler yapmaktayım.

K4. Şu an henüz böyle bir teknoloji ön planda değil. Kesinlikle akıllarda uzun süredir var ama hala klasik dönemdeyiz. Ben kariyerimin başında posterlerin hareketli olacağını düşünerek pek çok "motion poster" çalışması yaptım. Dünyada da yapıldı ama yaygınlaşması için ekonomik anlamda birçok ilerleme olmalı. Ben de çeşitli animasyon programları kullandım. Tasarıma çok daha farklı açılardan bakmayı sağlıyor. Örnek olarak mizah, epiklik algısı gibi birçok insanın duygularını harekete geçiren etkiler yaratması mümkün. Olanakları sınırsız.

K5. Ben bütün çalışmalarımı Clip Studio ve Photoshop'da yapıyorum. Cihaz olarak da iPad Pro kullanıyorum. Bu software'ler artık endüstri standardı olduğu için ekstra bir hızdan bahsedemem ama kişisel olarak Intuos tabletten Ipad'e geçiş çalışmalarımı hızlandırdı diyebilirim.

K6. iPad Pro ve Wacom Cintiq tabletlerini kullanıyorum. Procreate, Photoshop ve Illustrator kullandığım yazılımlar. Zaman konusunda oldukça hızlı işler çıkarabiliyorum.

Araştırmanın dördüncü alt sorusunda katılımcıların "dergi kapak tasarımlarında kullanılan teknolojik araçlar ve yazılımlar ile sürece katkılarına, ilişkin katılımcıların yaklaşımları nasıldır?" sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

Katılımcıların, hareketli dergi kapaklarının daha çok ilgi ve dikkat çekme, okuma isteği uyandırma işlevlerine odaklandığı görülmektedir.

K1. Dijital dergilere geçişle birlikte hareketli illüstrasyonların daha çok kullanılacağına inanıyorum. Hareketli illüstrasyon kullanılarak oluşturulan dergi kapağının amacı alıcının dikkatini çekmek ve alıcıda daha fazla okuma isteği uyandırmaktır.

Diğer yandan hareketli tasarlanacak kapakların, kapak olgusunu daha da ileriye taşıyacağı dile getirilmektedir.

K2. Hareketli dergi kapakları var olan kapağı daha da ileri taşımaktadır, ben de bazı çalışmalarımı yetkin birine hareketlendirtiyorum, tepkiler çok olumlu.

Hareketli kapakların okur ile etkileşime geçerek ona deneyim alanı yarattığı da dikkat çekilen diğer konular arasındadır.

K3. Evet düşünüyorum. Kullanıcıyı işin içine dahil etmek, ona bir deneyim yaratmak anahtar rol oynayacaktır.

Katılımcılardan bir diğeri ise hareketli kapakları özgünlük, ilgi çekicilik ve yaşayan olma konusunda destekler nitelikte fikirlerini belirtmiştir.

K5. Daha özgün, ilgi çekici ve yaşayan tasarımların çıkacağını düşünüyorum.

Araştırmanın beşinci alt sorusunda katılımcıların "dergi kapak tasarımlarında interaktif öğeler veya hareketli grafik gibi dijital özelliklerin entegrasyonuna ilişkin katılımcıların yaklaşımları nasıldır?" sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

İnteraktif öğeler veya hareketli grafik gibi dijital özelliklerin dergi kapak tasarımlarına entegre edilmesini bir üslup sorunu olarak değerlendiren bazı katılımcılar, tarzları gereği böylesi bir entegrasyonu tercih etmeyeceklerini dile getirmişlerdir.

K1. Şahsen ben sayfa tasarımında mümkün olduğunca az entegrasyonu tercih ederim. Bazen bir tasarımcının oluşturduğu sayfa düzeninde illüstrasyon yapmanız istenir. Aslında bu kaçınılmazdır ancak bir seçeneğim olsa sanatımı başka birinin tasarladığı sayfa düzeniyle birleştirmemeyi tercih ederdim çünkü ben ve tarzım bu şekilde daha iyi çalışır.

Bazı katılımcılar ise bu entegrasyonu, tasarımcıyı geliştirme konusunda bir meydan okuma olarak değerlendirmektedir.

K2. Tabii ki edilebilir. Bu sanatçıya tabii ki biraz fazladan yük olacaktır. Ama ben sanatı biraz da problem çözmek gibi gördüğüm için belki de kendi içinde bir ufak yarışmaya, inatlaşmaya dönebilir. Bu da sanatçıya yeni bakış açıları sağlayabilir. Örnek vermek gerekirse aslında sanatçılar olarak bir çoğumuzun düşman gibi gördüğü şeyi güçlü bir silah olarak kullanabilmemiz mümkün.

K3. Bizim camiada bileğini kırmak diye bir terim vardır. Yani bu teknik araçlar açısından önemli olabilir. Ben sadece Photoshop kullanarak kendimi ifade ediyorum durumunu geçmek gerek. Yanına daha fazla yazılım koyarak kendilerini geliştirmeleri gerekiyor. Aslında bu süreç çoktan başladı. Bu mümkün ama yapmak biraz açık kafalı olmayı gerektiriyor. Kısaca, bunu yapamayanlar geride kalacak.

Soruda ifade edilen entegrasyon beklentisinin tek bir tasarımcıdan beklenmemesi gerektiğini belirten başka bir katılımcı ise böylesi bir entegrasyonun bir ekip işi olarak ele alınmasının gerekli olduğunu vurgulamıştır.

K4. Her illüstratör veya tasarımcının tek bir alanda çok iyi uzmanlık seviyesine gelebileceğini inanırım, bu nedenle hareketli üretimlerin ekip olarak sonuçlandırılması daha iyi olur düşüncesindeyim.

Tasarımda entegrasyonu mümkün kılan her türlü unsurun araçsallığına vurgu yapan bir diğer katılımcı, asıl önemli olanın tasarımcının zihnindeki yaratım sürecine odaklanılması olduğunu belirtmiştir.

K5. Eğer kendilerini sanatçı değil, ticari bir iş yapan üretici olarak görüyorlarsa çağın gerekliliklerine göre çalışma biçimlerini geliştirmeleri gerekir. Bu animasyon yapmak olur, AI kullanmak olur... Yaratıcılığı zanaat olarak kısıtlamak yerine zihinde olduğunu kabullenip buna göre tüm üretim araçlarına hâkim olmak gerekiyor.

Benzer biçimde başka bir katılımcı, tasarımcının zihnindeki yaratımın ürüne aktarımını mümkün kılan her türlü gerekliliğin araçsallığı dile getirilmektedir.

K6. Mümkündür. Tasarım disipliniyle düşündüğümüz sürece hareketli tasarımları da bu disiplin içinde düşünmeli ve kurgulamalıyız.

Araştırmanın son alt sorusunda katılımcıların "Dijital çağın dergi kapak tasarımının tasarımcılar ve illüstratörlerin yaratıcılıkları üzerindeki etkilerine ilişkin yaklaşımları nasıldır?" sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda sorulan sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar temelinde yapılan analize dayalı bulgular aşağıda görüldüğü gibidir.

Dijital çağda tasarımcıların ve illüstratörlerin yaratıcılıklarını korumaları için müşterilerin müdahalesi olmadan üretebilme özgürlüğüne sahip olmaları gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

K1. Tasarımcılar adına konuşamam ama illüstratörler için yaratıcılık adına müşteri müdahalesi yerine daha fazla özgürlük tanınması gerektiğini söyleyebilirim. Illüstratör, sanat yönetmeni çalışmalarını beğendiği ve portfolyosundaki illüstrasyonlarla aynı standartta bir şeyler yaratmasını istediği için görevlendirilmiştir. Çalışmalarımın %90'ı sipariş usulü değildir çünkü sipariş edilen işler belirli bir briefle sınırlandırılmıştır eğer onlarda benim gibiyse müdahale edilmeden özgürce çalışmak ister. Müşteri illüstratörün yaptıklarını kontrol etmek isterse ve fikir önerilerinde bulunursa illüstratörden gerekli verimi alamayacaktır.



Dijital olanakların yaratıcılık üzerinde olumlu etkisinin olacağına işaret eden diğer katılımcılar dijital araçların doğru kullanılması gerekliliğine işaret etmiştir.

K2. Yani yine bir ayırım yapmak gerekirse, zaten geleneksel yollarla üreten insanlar o işin aşamalarını gayet iyi bilirler bu yüzden bir kayıp ya da kaybolma söz konusu olamaz diye düşünüyorum. Hatta bu gibi dijital dünya araçlarını yaratıcılığı "doğru kullanıldığı takdirde" çok daha ileriye taşıyacağına inanıyorum.

K6. Yaratıcılığa katkı sağlayacağını düşünüyorum. Animasyon teknikleri üzerinde çalışmalar yapmak önemli.

Dijital araçlar ile yaratıcılık arasında olumlu ilişkiye vurgu yapan bir diğer katılımcı ise söz konusu araçların yaratıcı bireyler için bir imkân olarak işlev göreceğini ifade etmiştir.

K4. Yaratıcılığa olumsuz bir etki olacağını düşünmüyorum. O yüzden korunacak bir şey yok. Tam tersi zaten yaratıcı insan için bu yeni malzemeler yeni bir imkandır. Mesela tasarımcı, yapay zekayı kendi yaratıcılığı için bir araç niyetinde doğru şekilde, etik olarak kullanması bir artıdır. Burada dikkat edilmesi gereken şey akıllıca ve etik değerleri gözetererek yapılması olmalıdır.

Tasarımcıların ve illüstratörlerin yaratıcılıklarının gelişimini; birikim, gözlem, çalışma ve çok sevme gibi bireysel çabalara bağlayan katılımcı yaratıcılıkta içsel faktörlerin etkisini dile getirmiştir.

K3. Doğuştan gelen yaratıcılık, eğitim ve formüllerle oluşturulan yaratıcılık. Yapay zekanın yaratıcılığa olumlu mu, olumsuz mu etkisi olacak şimdiden bilemiyorum. Dikkat edilmesi gereken unsurlar, çok birikimli olmak, çok iyi gözlemlemek, çok çalışmak ve çok sevmek ile olabilir.

### **Dijital Teknolojilerin Dergi Kapak Tasarımına Etkisi**

Dijital teknoloji, bilgisayar, internet, mobil cihazlar ve benzeri elektronik araçlar aracılığıyla bilginin işlenmesi ve paylaşılmasını sağlayan bir teknoloji türü olarak tanımlanabilir. Bilgisayar teknolojisi özelinde çeşitli dijital yazılım ve donanımlar grafik tasarım sürecinde tasarımcıya esneklik kazandırarak süreci daha etkin kullanabilmesinde, fikirlerinin hızlı bir şekilde farklı versiyonlarıyla dijital ortama aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Ayrıca, tasarımcılar bu yazılım ve donanımlar sayesinde tasarımın farklı platformlarda nasıl görünebileceğini önizleyebilmekte ve ihtiyaç durumunda gerekli değişikliği hızlı biçimde gerçekleştirebilmektedir. Dergiler, süreli yayınlar kapsamında incelenen, basılı veya dijital olarak yayımlanan önemli iletişim araçlarıdır. Bu yayınlar, belirli aralıklarla düzenli olarak yayımlanmakta ve genellikle çeşitli konuları kapsayan farklı içeriklerden meydana gelmektedir. Geniş bir okuyucu kitlesine sahip olan dergiler okuyuculara farklı ilgi alanlarına yönelik kapsamlı bir içerik yelpazesi sunmaktadır.

Moda, bilim, kültür-sanat, ekonomi, siyaset, spor ve hobi gibi farklı birçok alana hitap eden bu yayınlar beş ana kategoriye ayrılabilir: tüketici dergileri, kurum dergileri, sektör dergileri, bilimsel dergiler ve marjinal dergiler (Yapar, 1999, s.11). Dijital teknolojiler, dergi kapaklarının tasarımından baskısına kadar olan süreci geleneksel yöntemlerin dışında bir dizi yenilikle yeniden şekillendirmiştir. İçerik ve kapak tasarımında geleneksel yöntemlerin yanı sıra dijitalleşmenin getirdiği tüm olanakları kullanmaya başlayan dergiler, bilgisayar yazılımları ve teknolojik donanımlar aracılığıyla tasarım süreçlerini yeniden şekillendirerek, okuyucularına görsel açıdan daha zengin bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Dergilerin önemli bir tasarım unsuru kuşkusuz onların kapaklarıdır ve okuyucu ile ilk temas genellikle dergi kapakları aracılığıyla gerçekleşir. Kapak, içeriğin özünü okuyucuya taşıyan bir iletişim aracı olmasının yanı sıra içerik hakkında ipuçları sunar ve içeriği olabildiğince yansıtmaya çalışır. Dergi kapakları iletişimi başlatır, ilgiyi çeker, etkiler ve derginin reklamını yapar. Aynı zamanda kapak, dergi görsel kimliğinin temsilcisi olarak önemli bir rol üstlenirken ticari anlamda da satışı etkileyen bir sorumluluk taşımaktadır. Dergi kapağında içeriği tanıtan başlıklar, yayım tarihi, fiyat bilgileri, ISBN numarası gibi teknik detaylarla birlikte derginin kimliğini yansıtan görsel ve yazılı unsurlar yer

almaktadır. Bu unsurlar, derginin karakterini ve içeriğini yansıtan özel bir dilin parçasıdır (Kavuran ve Özpolat, 2016, s.271).

Okuyucu ile ilk iletişim, dergi kapakları aracılığıyla sağlanmaktadır bu sebeple kapak okurun ilgisini çekebilmelidir. Aynı zamanda yayın içeriğiyle uyumlu olmalı, görsel olarak etkileyici biçimde tasarlanmalı, özgün olmalı ve okuyucuyu yayını almaya teşvik edebilmelidir (Çatalcalı, 2017, s.67). Dergi kapakları, işlevsel bu özellikleri ile kapak tasarımlarının, okuyucuyla bağ kurma, marka imajını pekiştirme ve içerik hakkında ipuçları verme gibi önemli görevler üstlenmesini sağlamıştır. Ancak, dergi kapaklarının bu işlevlerini yerine getirebilmesi, üretim süreçlerinde yaşanan değişikliklerle de yakından ilişkilidir. Özellikle teknolojik gelişmelerin etkisi kapak tasarımının, dinamiklerini ve süreçlerini yeniden şekillendirmiştir. Hareketli grafikler, interaktif öğeler ve artırılmış gerçeklik uygulamaları gibi yenilikçi tasarım unsurlarının kullanımı bu bağlamda önem kazanmıştır. Dergi kapaklarının tasarım ve üretim süreçleri, dijital teknolojinin etkileri bağlamında çeşitli başlıklar altında değerlendirilmeye çalışılmıştır.

### **Bilgisayar Teknolojisi**

Tasarım alanında bilgisayar teknolojisinin miladını 1984 yılında Apple'ın Macintosh bilgisayarı ile başlatıp, tasarım sürecindeki etkinliğinin Thomas ve John Knoll kardeşlerin Adobe firması için üretmiş olduğu grafik yazılım programları Illustrator, Photoshop ile ivme kazanarak devam ettirdiğini söyleyebiliriz. Bilgisayar teknolojisinin yayın özelinde kullanımına baktığımızda tasarım sürecinin tümünde etkin bir araç olarak tercih edildiğini söylemek yanlış olmaz. Ayrıca bilgisayarlar, süreli yayınların dağıtım ve erişim sistemini de değiştirmiştir. Dergiler artık sadece basılı olarak değil dijital olarak, dijital platformlarda da erişilebilir hale gelmiştir. Bu okuyuculara yayınları istedikleri zaman ve mekânda okumalarını sağlamanın yanı sıra yayın içeriklerine çoklu ortam öğelerinin entegrasyonunu sağlayarak etkileşimli kapak tasarımları üretme fırsatı sunmuştur. Teknolojik bir araç ve teknik bir donanım olarak kabul gören bilgisayarların dergi kapak tasarım sürecine etkisini, dijital baskı teknolojisi, dijital grafik yazılımlar ve dijital grafik donanımlar üzerinden okumak konuyla ilgili daha kapsamlı değerlendirmeler yapmamızı sağlayacaktır.

### **Dijital Baskı Teknolojisi**

Yayıncılık tarihi üç ana dönemde ele alınabilir: matbaa öncesi, matbaanın keşfiyle başlayan ve bilgisayar teknolojisinin yayıncılığa entegrasyonu ile şekillenen yeni dönem. Bugün yayıncılığın gücü görsel, işitsel ve yazılı formatlardaki içeriklerden sağlanmaktadır (I. Ç. Erdönmez, 2014, s.47). Dijital ortamda hazırlanan çalışmaları, herhangi bir kalıba ihtiyaç duymaksızın zahmetsiz bir şekilde basabilen bu sistemler; zaman ve maliyet tasarrufu sağlamanın yanı sıra istenilen ebatla ve sayıda kaliteli baskıya imkân vermektedir.

Değişken veri, baskısına uygun esnek yapısı ve her baskıda aynı sonucu veren tutarlılık özelliği ile tercih edilmesini kolaylaştırmaktadır (Tunçel, 2019 s.366). Dijital baskı teknolojileri bu sebepler neticesinde baskı endüstrisinde önemli bir dönüşümün temsilcisi olmuştur. Bu teknolojiler, bilgisayar kontrollü bir süreç kullanarak dijital dosyaları doğrudan baskıya dönüştürebildiğinden tasarım ve üretim sürecinin akıcı biçimde gerçekleştirilmesini kolaylaştırmıştır. Dijital baskı makinelerinin seri baskı öncesi kolaylıkla prova baskı alma imkânı tanınması, dergi kapak tasarımında yaşanabilecek potansiyel sorunların önceden tespit edilmesine katkı sağlayarak, üretim sürecinin daha verimli ve hatasız gerçekleşmesine yardımcı olmaktadır. Kapakta kullanılan görsel unsur değişiklikleri, olası renk kayıpları, dilbilgisi hataları gibi potansiyel sorunların önceden tespit edilmesi, dijital baskı makinelerinin sağladığı prova baskı imkânı sayesinde mümkün olmaktadır. Özellikle dergi kapak tasarımında prova baskı, gerçek baskıya geçilmeden önce kapak tasarımında potansiyel sorunların ön tespiti için zorunludur çünkü yaşanabilecek olası teknik problemlerin yanı sıra seri üretimin getireceği mali zararın önlenmesinde de kontrolü tasarımcıya bırakmaktadır. Sonuç olarak, baskı öncesi süreçlerde daha fazla kontrol sahibi olan tasarımcılar, dergi kapaklarının daha nitelikli ve hatasız

bir şekilde üretilmesini sağlayarak yayıncılık endüstrisindeki kalite standardının artmasını sağlayabilmektedir.

### Dijital Grafik Yazılımlar

Grafik tasarım üretim süreci, bilgisayarın kullanımının başlamasıyla birlikte tasarımcılar için daha ergonomik bir çalışma ortamına dönüşmüştür. Geleneksel dönemde, bir tasarımın eskizinin çizilmesi için kalem, fırça, boya seti gibi fiziksel araçların kullanımı zorunluydu; ancak bu araçların çeşitliliği, depolama ve taşıma gibi pratik zorluklara neden olmaktaydı. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle bu araçlar, grafik yazılım olarak dijital ortama taşınmıştır (Yalur, 2023, s.21).

Dergiler, her sayısında okuyucularına yeni ve ilgi çekici içerik sunma zorunluluğuyla üretim gerçekleştirmektedir. Bu sürekli yenilenme süreci, bilgisayar yazılımlarının kullanımıyla süreçte gerekli hızın ve ivmenin yakalanmasını kolaylaştırmıştır. Dergi kapağı özelinde fotoğraftan illüstrasyona, foto-manipülasyondan kolaja kadar çeşitli aşamalarda geniş bir yelpazede kullanılan yazılımlar tasarımcıların ve illüstratörlerin elinde, yaratıcılıklarını sınırlayan fiziksel kısıtlamaları ortadan kaldırmıştır. Bu yazılımları görüntü işleme biçimlerine göre sınıflandırmak mümkündür. Bitmap veya raster olarak da adlandırılan piksel tabanlı yazılımlar daha çok fotoğraf düzenleme ve dijital boyama alanlarında tercih edilmektedir. Vektör tabanlı yazılımlar çizgi, nokta ve geometrik formları temel alarak görüntü kaybı yaşanmayan içeriklerin oluşturulmasını sağlar; bu yazılım türü ile vektörel çizim, vektörel boyama yapılabildiği gibi tipografik tasarımlar ve düzenlemeler de rahatlıkla gerçekleştirilebilir. Son olarak nesne, figür ve mekanların daha gerçekçi sunulabildiği modelleme üzerine şekillenmiş üç boyutlu yazılımlar gelmektedir.

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, CorelDRAW ve QuarkXPress özellikle yayın dünyasında sıklıkla kullanılan yazılımlar arasında gösterilebilir. Bu isimlerin dışında Corel Painter, GIMP, Procreate, Affinity Designer, Inkscape, Autodesk 3ds Max, Cinema 4D, Blender, Z Brush ve Figma gibi görüntü oluşturmaya, işlemeye yarayan birçok yazılım dergi kapak tasarımında kullanılmaktadır. Bu grafik yazılım türleri ile kapak tasarım süreci tamamen dijital ortama entegre olabilmektedir.

Örneğin, stüdyo çekimi olmayan bir portre fotoğraf piksel tabanlı görüntü işleme yazılımı olan Adobe Photoshop programı içeriğinde yer alan efekt, araç ve renk düzenleme araçları ile bir derginin ana kapak görseli haline gelebilmektedir. Yine bu araçlar yardımıyla kapakta tercih edilen fotoğrafın, renk paleti değiştirilebilir, kurgusal ve fantastik unsurlar eklenerek gerçeküstü bir atmosfer yaratılabilir. Böylece farklı, etkileyici ve ilgi çekici bir kapak görseli ortaya çıkabilir. Görsel 1'de Marie Claire dergi kapağı ve derginin kapakta kullandığı fotoğrafın işlem öncesi hali birlikte verilmiştir.



Görsel 1 Dergi kapak referansı, Marie Claire dergi kapağı

Geleneksel çizim yöntemi ile dijital illüstrasyon tekniği birlikte kullanılarak hibrit olarak adlandırabileceğimiz kapak görselleri de oluşturulabilmektedir. Yöntemi uygulayan illüstratöre dijital teknolojinin esnekliğinden faydalanarak kendi benzersiz tarzını yansıtmaya fırsatı verir. Bu

minvalde yurtiçi ve yurtdışında farklı alanlara hitap eden örnek birçok dergi kapak görseli mevcuttur. Görsel 2'de yer verilen dergi kapağının kapak görseli oluşumunda illüstrasyon portre kullanılmıştır. İllüstrasyonun çizim aşamasında geleneksel teknikler, renklendirme aşamasında ise dijital donanım ve yazılımlardan faydalanılmıştır.



**Görsel 2** Dergi kapağı karakalem çizimi, Kafa dergisi kapak tasarımı

Benzer şekilde, Adobe Illustrator gibi vektör tabanlı yazılımlarla da tasarımcı ve illüstratörlere fotoğraf tabanlı olmayan imajlar, illüstrasyonlar oluşturma fırsatı tanınmıştır. Yazılımın geleneksel yöntemlere benzer bir deneyim sunduğu dijital araçları kullanarak özgün kapak görselleri ve tasarımları meydana getirilebilmektedir. Aynı zamanda dergi kapaklarında yer verilen logo, grafik ve metinlerin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Cinema 4D, Blender, Z Brush gibi üç boyutlu yazılımlar, karmaşık ve soyut imgelerin, maliyeti yüksek konsept görüntülerin oluşturulmasında dergi kapaklarına boyut ve derinlik katması (Görsel 3) sebebiyle tercih edilmektedir. Bu yazılımlar karakter, nesne ve mekân gibi çeşitli unsurların detaylı bir şekilde modellenmesine imkân vererek tasarımın sınırlarını genişletir ve okuyucularına görsel olarak daha etkileyici kapak deneyimleri sunar.



**Görsel 3** 3D yazılım programında tasarlanmış Paper dergisi kapak tasarımı

Dijital dergi genellikle basılı derginin birebir eşdeğeri iken, elektronik dergi (e-dergi) tamamen dijital olarak yayınlanan ve hiçbir şekilde basılı versiyonu bulunmayan dergi türünü ifade etmektedir. İki tür dergide de basılı derginin sınırlayıcı kuralları yoktur o yüzden tasarımcı veya illüstratör bilgisayar teknolojisini ve dijital grafik yazılımlarını özgürce ve sınırsızca kullanabilmektedir. Bu durum tasarımcıların ve illüstratörlerin, dergi kapak tasarımında hem geleneksel baskı hem de dijital medya için uygun görseller oluşturma zorunluluğunu beraberinde getirmiştir. Kapakta durağan görseller yerine hareketli unsurlara yer vererek ilgi çekici ve etkileyici kapak tasarımları oluşturulabilmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte bu imkânı veren ve



hareketli grafik oluşturmaya yarayan birçok yazılım türü mevcuttur. Adobe After Effects, Adobe Premiere, Mocha Pro ve Edius 7 bu yazılımlar arasında gösterilebilir.

Dergi kapak tasarımının tamamlanma süreci, tek bir dijital grafik yazılımıyla veya farklı dijital grafik yazılımlarının bir arada kullanımıyla da gerçekleştirilebilmektedir. Bir illüstrasyon Adobe Photoshop'da oluşturabilir, Cinema 4D'de doku ve aydınlatma işlemleri uygulanabilir ve son olarak, Adobe After Effects ile hareketli bir yapıya kavuşturulabilmektedir.

### Dijital Grafik Donanımlar

Moda, bilim, kültür-sanat, edebiyat, ekonomi, siyaset ve spor dergilerine baktığımızda tür olarak değişken tarz ve teknikte kapakların olduğunu görmekteyiz. Bu tasarım sürecine bilgisayar teknolojisi ve dijital grafik yazılımlar etki ederken bu etkinin uygulanmasında grafik tabletler, tarayıcılar, kalibrasyon cihazları gibi dijital grafik donanımlardan faydalanılmaktadır.

Tarayıcı, belge veya görselin optik bir sensör aracılığıyla dijital görüntüye dönüştüren teknolojik cihazların tümüne verilen isimdir. Bilgisayarlarla entegre olarak çalışan tarayıcılar, görüntülerin dijitalleştirilme sürecini kolaylaştırarak, bunların bilgisayar ortamında depolanmasını, düzenlenmesini ve paylaşılmasını sağlar. Teknolojinin gelişimiyle birlikte renkli ve yüksek çözünürlüklü tarayıcı modelleri geliştirilerek, belge ve görüntülerin taranması daha doğru ve detaylı hale gelmiştir. Bu donanım kapak tasarım sürecinde özellikle geleneksel yöntemlerden vazgeçmeyen illüstratörler için sıklıkla kullanılan araçların başında gelmektedir. Geleneksel yöntemlerle özgün anlatım tarzıyla oluşturulmuş görselin nitelikli bir biçimde dijitalleşmesine olanak sağlar. Farklı tekniklerin birlikte kullanımının kapak tasarımına yansıtılmasında sıklıkla uygulanan bir yöntemdir.

Kalibrasyon bir diğer ifadeyle ölçüleme uygulaması, görüntünün yansıtıldığı cihazlarda görülen renklerin, baskı renkleri ile örtüşmesi için yapılan kontrolü ifade etmektedir. Tasarımcı veya illüstratör monitörünü kalibre etmek için bir monitör kalibrasyon cihazı kullanabilir. Bu işlem, tasarımda yer verilen renklerin ton, doygunluk ve parlaklık açısından doğru görüntülenmesini sağlayarak baskıda beklenmeyen durumlarla karşı karşıya kalınmasını engeller. Dergi kapak tasarımında kalibrasyon cihazları doğrudan kullanılsa da kapak tasarımının baskı sürecinde önemli bir rol oynarlar. Kapak tasarımı bilgisayar ortamında oluşturulduktan sonra baskı öncesi renklerin doğru bir şekilde görüntülenmesini ve eşleştirilmesini sağlamada etkilidir.

Grafik tabletler, kalem ucu hassasiyeti olan duyarlı çizim yüzeyine sahip dijital donanımlar olarak tanımlanabilir. Dijitalleşme sürecinde tasarımcı ve illüstratörler bu donanım ile geleneksel çizim ve boyama tekniklerini dijital ortama birebir şekilde yansıtabilmiştir. Kendi çizim ve boyama stillerini dijital ortamda kullanabilme imkânı bulan tasarımcı ve illüstratörler grafik tabletlerle tasarımlarında dijitalleşmenin sunduğu hız ve esnekliği etkin biçimde kullanmaya başlamıştır. Süreli yayın özelinde, dergi kapağı tasarımlarında bu etki net biçimde görülebilmektedir. Özellikle kapak tasarımlarında sıklıkla tercih edilen illüstrasyonların oluşturulma aşamasında bu donanımların payı oldukça fazladır. Geleneksel illüstrasyon tekniklerinin dijital yazılımlar aracılığıyla bilgisayar ortamına aktarılması, bu yazılımların kullanımını kolaylaştırmak için geliştirilen grafik tabletler ile görsel içerik oluşturmayı pratik hale getirmiştir. Aynı şekilde kapak tasarımında deneysel işler üretme pratiği de sunan bu donanımlar birden fazla yazılımın kullanılmasını mümkün kılarak tasarım sürecinin daha verimli yönetilmesine imkân sağlamaktadır.

Süreli yayın olan dergilerin, kapak tasarımı sürecinde grafik tablet kullanımı, sık sık değişim ve revizeler gerektiren durumlarda pratik çözümler sunabilmektedir. Kapak tasarımında tercih edilen dijital yazılımların çoğu görsel düzenlemelerde "layer" olarak tanımlanan katman mantığıyla çalışır. Birbirinden bağımsız kullanılabilen bu katmanlar, tasarım sürecinde tek tek veya birlikte değişikliğe izin vererek tasarımcı ve illüstratörün elini rahatlatmaktadır. Bu aşamada kapak tasarım unsuru olan görsel öğenin tekrar düzenlenmesi, yeniden boyutlandırılması veya tamamen değiştirilmesi oldukça hızlı biçimde sağlanabilmektedir. Geleneksel yöntemlerle

yapılan tasarımda hataların telafisi zaman alabilirken grafik tablet kullanılan kapak tasarım sürecinde bu hataları kolayca geri alıp düzeltmek de mümkündür. Grafik tabletler aynı zamanda dergi kapaklarında kullanılacak görsel öğelerin hassas bir şekilde işlenmesini sağlayarak detaylara odaklanmayı da kolaylaştırmaktadır.

### İnternet

İnternet, küresel ölçekte kullanılan bir iletişim ağıdır. Bilgisayarlar ile diğer akıllı cihazlar aracılığıyla veri ve bilgi iletişimini sağlar. Bu kitle iletişim aracı sayesinde istenilen web sitelerine ve bilgilere erişim sağlanabilmekte, dünya genelindeki tüm bilgisayarlarla iletişim kurulabilmektedir (Siberay, t.y).

İnternetin iletişimi bilgisayar ortamına taşınması ile sanal iletişim kavramı doğmuştur. Hızlı yanıt alma imkânı sunması, birlikte evrensel iletişimin gelişimine katkı sağlaması, yazı-ses-görüntü öğelerini bir arada sunarak iletişimin etkinliğini artırması, bilgisayarların iletişimde kullanılmasının önemli avantajlarını oluşturur (Çakır ve Topçu, 2005, s.76).

İnternet bugün iletişimin tüm araçlarında etkilidir dolayısıyla süreli yayın olan dergi kapaklarında ve bu kapakların tasarlanma sürecinde de önemli bir rol oynamaktadır. Her tasarım bir ön araştırma gerektirir, internet bu ön araştırmanın detaylı biçimde yapılmasına olanak sağlar. Tasarımcı veya illüstratör dergi kapak tasarımı sürecinde internet üzerinden bu araştırmayı kendi ön hazırlığına göre detaylandırabilir. İnternet, tasarımcıya yeni fikirler bulmak için çeşitli web siteleri, tasarım blogları ve sosyal medya platformlarına erişim imkânı sağlayarak geniş bir kaynak havuzu sunmaktadır. Dijital arşivler, stok fotoğraf siteleri ve online referans kaynaklar, tasarımcıların dergi kapaklarında kullanacağı görsel tüm malzemeyi kolay bir şekilde bulmalarını sağlamıştır. Gerekli yazılım ve donanımlara erişim yine internet üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. İnternetin etkinliği tasarım sürecinde proje ile ilgili geri bildirim ve iletişimin sağlıklı yürütülebilmesi içinde oldukça önemlidir. Kapsamlı bir yayın türü olan dergiler, salt kapaktan ibaret değildir. İçeriğinde birçok tasarım unsurunu barındırması sebebiyle bir ekip çalışması ürünüdür. İnternet, bu ekibin farklı yerlerden bir araya gelebilmesine imkân verebildiği gibi proje dosyalarının paylaşımını da ortak ağ üzerinden sağlayarak sürecin sorunsuz ilerlemesine katkıda bulunur. İnternet, dergi okuyucularıyla etkileşim halinde olma ve okuyuculardan hızlı geri bildirim alma imkânı vermektedir. Bu durum, dergi yayıncılarına kapak tasarımlarını okuyucu geri bildirimlerine göre yeniden şekillendirme fırsatı sunmuştur. Okuyucu geri bildirimine dayalı olarak yapılan bu optimizasyonlar, kapak tasarımında internetin etkisini net bir biçimde göstermektedir. Özellikle sektör dergileri sınıflandırmasında yer alan popüler dergilerin, kapak tasarımlarındaki konu ve görselleştirme seçimi bu sürecin bir ürünüdür.

### Yapay Zekâ

Yapay zekâ, bilgisayar veya bilgisayar destekli bir makinenin genellikle insanın yetenekleriyle ilişkilendirilen karmaşık mantıksal işlemleri gerçekleştirme kabiliyetini ifade eder; bu işlemler arasında çözümlenme, anlama, genelleme ve öğrenme gibi süreçler bulunmaktadır (Kavasoğlu, 2022, s.61). Yapay zekâ (AI) gelişen teknoloji ile birlikte birçok alanda etkili hale gelmiştir. Bu teknolojinin etkili olduğu alanlardan bir tanesi de görsel tasarım alanıdır. Görsel tasarımın alt birçok disiplinini etkileyen AI'nin bu doğrultuda içerik üretmeye yarayan birçok uygulaması mevcuttur. Bu uygulamalar, tasarımcıların veya illüstratörlerin yaratıcı fikirlerini hayata geçirme süreçlerini kısaltmaya, tasarım süreçlerini basitleştirmeye, tasarım kalitesini artırmaya ve tasarım hatalarını azaltarak müşteri memnuniyetini artırmaya yardımcı olabilmektedir. Midjourney, Stable Diffusion, Open AI, Dall-E, Leonardo AI, Playground, Jasper AI, Designs AI, Adobe Sensei, Adobe Firefly, Uizard, ClipDrop, AutoDraw, Booth AI, Flair AI, Designify ve LiveSketch bu görsel içerik oluşturan yapay zekâ uygulamalarına örnek olarak verilebilir.





**Görsel 4** Bloomberg Businessweek dergisi kapak görselleri

Yapay zekâ teknolojileri dergi kapak tasarım sürecinde aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu kullanım, dergi kapak tasarım sürecinin tamamını kapsayabileceği gibi, yalnızca belirli bir aşamasını da içerebilmektedir. Bloomberg Businessweek dergisinin Mayıs 2018 sayısı bilinen ilk yapay zekâ destekli dergi kapak tasarımı olarak gösterilebilir. Robbie Barrat tarafından yapay zekâ destekli oluşturulan bu hareketli kapağın tasarım süreci iki hafta olarak bilinmektedir. Görsel 4'te yapay zekâ ile oluşturulan Bloomberg Businessweek dergi kapağı tasarımları gösterilmiştir. Dijital ortamda yayınlanan kapak tasarımında ise bu üç tasarım birbirleriyle geçiş sağlayacak şekilde birleştirilerek hareketli bir formata dönüştürülmüştür.



**Görsel 5** The Economist dergisi kapağı

Haziran 2022'de The Economist dergisinin kapağında yer alan robot görseli, yapay zekâ uygulaması olan Midjourney (Görsel 5) tarafından hazırlanmıştır.



**Görsel 6** Cosmopolitan dergisi kapağı

Temmuz 2022’de ise Cosmopolitan dergisi kapağında “Ay’da Yürüyen Astronot” temalı fotografik görsel ile yapay zekâ desteğinden faydalanmıştır. Dall-E yapay zekâ programı kullanılarak oluşturulan görselde, dünya dışı bir manzarada okuyucuya doğru yürüyen kadını ve korkusuz bir astronotun görüntüsü (Görsel 6) dikkat çekici renk paleti ile kapağa taşınmıştır.



**Görsel 7** Glamour dergisi kapağı

Son olarak Glamour dergisinin Bulgaristan baskısı olan kapak tasarımı da (Görsel 7) tümüyle yapay zekâ tarafından oluşturulmuştur. Kapak görselinde Barbie temasını işleyen derginin tasarım sürecinin yalnızca yirmi dakikadan ibaret olduğu ifade edilmiştir. Yapay zekâ, tasarımcı veya illüstratöre görsel içerik desteği sağlayarak yeni bakış açıları sunabilmektedir. Aynı zamanda dergi kapak konusu belirlenirken okuyucu beklentilerini dikkate alarak, tasarımcıya görsel içerik oluşturulması öncesinde ilham vererek katkıda bulunabilmektedir.

### **Dergi Kapak Tasarımının Geleceği**

Dergi kapak tasarımı, süreli yayınların ilk dönemlerinden bu yana farklı birçok aşamadan geçmiştir. Matbu yayın olarak başlayan süreç, elektronik ortama kadar uzanmış; tarihten günümüze, teknolojik gelişmelerle birlikte çeşitli tasarım formlarında dergi kapak tasarımlarına yansımıştır. Dergi kapaklarının gelecekteki değişimini anlayabilmek için dönemin tasarım ihtiyaçlarını algılayabilmek oldukça önemlidir. Teknolojik gelişmelerin tasarım ihtiyaçlarını şekillendirerek dergi kapak tasarımlarını dönüşüme uğratması sonucu dijitalleşen kapak tasarım sürecinde, tasarımcı ve illüstratörler yenilikçi yaklaşımlar geliştirmeye yönlendirilmiştir. Bu yenilikçi yaklaşımlar, salt görsel manada bir geliştirmeyi ifade etmemekle birlikte okuyucu etkileşiminin olduğu dinamik bir sürece karşılık gelmektedir. Tasarımcı veya illüstratör bu sebeple kapak tasarımında kullanılacak görsel dil, teknik ve yöntem ek olarak, değişen iletişim stratejileri ve tüketim alışkanlıklarını da tasarım sürecine dahil edebilmelidir. Dijital teknolojilerin gelişimi ile birlikte medya tüketim alışkanlıklarında ve dergi okuyucu davranışlarında değişim söz konusu olmuştur. Bu değişimin, dergi kapak tasarımlarını etkilediğini ve bu özelde yenilikler getirdiğini söyleyebilmek mümkündür. Dünya genelinde, mobil bilişim teknolojilerine doğru ciddi bir yönelim gözlemlenmektedir. Özellikle akıllı telefon kullanımının hızla artmasının ve mobil internetin yaygınlaşmasının temel nedeninin bu yeni teknolojilerin ergonomik ve işlevsel olmasından kaynaklandığını söyleyebiliriz (Güler vd., 2023 s.18). Dijital platformların yaygınlaşması ve kullanımının artmasıyla birlikte çoğu insan süreli yayınlara çevrimiçi olarak erişebilmekte ve en önemlisi mobil cihazlar üzerinden bu yayınları istediği yerde okuyabilmektedir. Dergi kapak tasarımlarının dijital ortamda etkili görünebilmesi ve dikkat çekici olması adına, matbu dergi boyutlarından daha küçük forma sahip mobil içeriklere uygun tasarlanıyor olması gerekmektedir. Değişen hedef kitle ve okuyucu profiline bağlı olarak dijital yayınlar, genç neslin beklentilerini, estetik tercihlerini ve dijital kültürle olan etkileşimlerini göz önünde bulundurarak kapak tasarımlarını oluşturmalıdır. İnternetle artış gösteren sosyal medya platformları ve diğer çevrimiçi mecralar, içeriklerin hızla paylaşılmasını ve yayılımını kolaylaştırmakta, dergi kapak tasarımlarının potansiyel okuyucuları yayına çekebilmelerinde

etkin rol oynayabilmektedir. Bu aynı zamanda internet aracılığıyla dijital platformlar üzerinden okuyucuyla buluşacak dergilerin, kapak tasarımlarında; interaktif grafikler, hareketli tasarımlar, artırılmış gerçeklik, QR kod, yapay zekâ ve sanal gerçeklik gibi çeşitli teknolojik değişimlerin uygulanmasını kaçınılmaz kılmıştır. Makalenin bu kısmında, dijital çağın etkisiyle dergi kapak tasarımlarında kullanılan-kullanılması olası teknolojilerin, bugün getirdiği ve gelecekte getirebileceği olası kapak tasarımı değişiklikleri ile ilişkili değerlendirilmelerde bulunulmuştur.

### Hareketli ve Dinamik Kapaklar

Okuma alışkanlığı uzun süredir yerini “bakma” eylemine bırakmıştı. Şimdi ise “izleme” eylemi halindedir. Okunacak yazıların yanında bakılacak birçok imaj ve izlenecek sayısız hareketli görsel içerik mevcut. Artık süreli yayınlarda dijital dönüşümle birlikte yeni bir çağdan bahsedebiliriz. (Yıldız, 2020 s.156). Dergiler, basılı yayın maliyetlerinin artmasıyla birlikte hızlı tüketimin ve rekabetin olduğu bu çağda, dijital teknolojinin olanaklarından faydalanarak zaman ve mekândan bağımsız bir erişime kavuşmuştur. İnternet erişim kolaylığı, akıllı telefonların yaygınlaşması, tablet ve e-okuyucu cihazlar, çeşitlenen sosyal medya platformları ile dijital ortama entegre olan dergiler, kapak tasarımlarında da yeni bir sürecin içerisine girmiştir. Alıcıya gönderilen mesajla sağlanabilen iletişim tüm bu dijital unsurlar dahilinde okuyucuyu algılanması zor bir görsel içerik trafiğiyle karşı karşıya bırakabilmektedir. Sınırsız görsel içeriğe maruz kalan okuyucunun dikkatini kendine çekmek isteyen dergiler, kapak tasarımlarında hareketli ve dinamik yapıları tercih etmeye başlamıştır. Bu yeni tasarım yaklaşımı dergi kapaklarını statik olmaktan çıkararak, okuyuculara daha etkileyici bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Hareket olgusunun dijital dergi ve elektronik dergi kapaklarında tercih edilmesi belirli sebeplerle açıklanabilir. İletişimin gerçekleştirilme hızına olan etkisi bu sebeplerden bir tanesi olarak gösterilebilir. Çünkü görsel iletişimde alıcıya giden mesajın hızı oldukça önemlidir ve hareket olgusu ile bu hız daha etkin kullanılabilir. Dergi kapağında yer verilen tanımlanması zor kavramsal ifadelerin açıklanmasında, süreç gerektiren konuların algılanmasında, hareketli yapıyla birlikte kullanılarak iletişimin hızlı ve etkin biçimde gerçekleşmesini kolaylaştırdığı düşünülmektedir.



**Görsel 8** The New Yorker dergisi kapağı

Görsel 8’de gösterilen The New Yorker kapağı, derginin basılı yayında kullandığı versiyonudur. Kapak tasarımına bakıldığında eşit parçaya ayrılmış dört alan içerisinde benzer eylemi gerçekleştiren figürleri görmekteyiz. Figürün ve eylemde bulunduğu teknolojik donanımın gelişimi süreç üzerinden anlatılmaya çalışılmıştır. Bu anlatım, içeriğinde yer alan birçok değişken sebebiyle kapağın anlaşılabilirliğini azaltmaktadır. Dijital yayın için hazırlanan kapakta ise eylemler tek tek ve zaman sıralamasına uygun olacak şekilde hareketli bir yapıyla sunularak ifade edilmiştir. Böylece anlatım daha anlaşılır ve güçlü hale gelmiştir.



**Görsel 9** Der Spiegel dergisi kapağı

Dergi kapak tasarımlarında hareketli kapak tercihinin yöneliminin bir diğer sebebi de dikkat çekiciliktir. Dikkat çekme, kapak tasarımlarında geleneksel yayın sürecinden bu yana kullanılan olgulardan biridir. Derginin okuyucuyla buluşturulmasında önemli bir ayrıntı olan dergi kapakları, dikkat çekici kapak tasarımları ile okuyucu tercihlerini net biçimde ortaya koyabilmektedir. Dijital ve elektronik dergilerde kullanılmaya başlanan hareketli kapak formatı, dergi kapağında yer verdiği temaya uygun hareketli eylem ile okuyucunun dikkatini çekerek, okuyucuya dergiyi satın almaya yönlendirebileceği interaktif bir deneyim sunmaktadır. Görsel 9'da Der Spiegel dergisinin, bir elinde özgürlük heykelinin kafa kısmı diğer elinde ise ucu kanlı bıçak tutan dönemin Amerikan başkanı tasvirinin yer aldığı kapak tasarımı görülmektedir. Hareketli olarak tasarlanmış bu kapakta, hareket eylemi özgürlük heykelinin kafa kısmından aşağı doğru damlayan kanla sağlanmıştır. Bu hareketin sürekli olarak tekrar etmesi izleyicinin dikkatinin bu kısımda toplanmasını kolaylaştırmaktadır.

Dergi kapaklarında, estetik ve etkileyici görsel içerik seçimi, izleyicide zevk ve tatmin duygularının açığa çıkmasına sebep olabilmektedir. Kapakla ilk iletişimin bu duygularla gerçekleşmesi, onun okuyucu tarafından eğlenceli bir eylem olarak algılanmasını sağlamaktadır. Keyif veren ve eğlendiren bu eylem aslında dergi kapağı ile okuyucu arasında gerçekleşen güçlü bir iletişimdir. Dergiler gibi çeşitliliğe sahip yayınların eğlendirme yolu ile iletişim kurması oldukça olağandır çünkü geleneksel yayınlarda süreli yayın tarihi boyunca bu üslup dergi kapaklarında sıklıkla kullanılmıştır. Günümüzde de dijital ve elektronik dergilerin kapaklarında, mizahi unsurlarla desteklenerek, hareketli biçimde uygulanmaya devam etmektedir.

Hikâye, bir iletişim yöntemi olarak; bilgi, deneyim ve düşünce aktarımının en eski halidir. Süreli yayın özelinde yaygın biçimde kullanılan bu anlatı türünün, farklı türde yayın yapan birçok derginin kapak tasarımında, görsel hikâye anlatma potansiyelini doğru biçimde gerçekleştirdiğini görebilmekteyiz. Olayların işlenişinin belirli süreç dahilinde olduğu bu anlatılarda, kullanılan veya tercih edilen görsel içerikle; okuyucunun, empati kurabileceği hikâyeler ortaya koyabilmek oldukça önemlidir. Bu şekilde kapağında yer verdiği görsel hikâyenin, hareket olgusuyla doğru biçimde desteklenmesi hareketli dergi kapak tasarımlarının kitleler tarafından daha fazla ilgi görmesine imkân sağlayabilmektedir.

Hareket olgusunun, bahsettiğimiz sebeplerle birlikte dergi kapaklarında tercih ediliyor olması hareketin meydana getiriliş biçimini de çeşitlendirmiştir. Bu doğrultuda ortaya çıkan birçok tür, teknik ve uygulama kapak tasarımlarının hareketlendirilebilmesini mümkün hale getirmiştir. GIF, Animasyon GIF ve Sinemagraf tekniği kapak tasarımlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu teknikler, kapak içeriğini etkileyici kılmak ve izleyicinin dikkatini çekmek adına oldukça önemlidir. GIF ve Animasyon GIF'ler de hareket olgusu, görüntünün bütününe yayılmıştır. Görüntüler döngüsel olarak tekrar etse de hareketin içerdiği eylemin başlangıcı ve bitişi bulunur. Sinemagraf ise GIF'lerden farklı olarak, görüntünün belirli bir bölümünde hareketlilik içerir yani görüntü döngüsel olarak tekrar eder fakat eylemin başlangıç ve bitiş hareketi bulunmaz.





**Görsel 10** Modern Filosofi dergisi kapağı

Sinemagraf ise GIF'lerden farklı olarak, görüntünün belirli bir bölümünde hareketlilik içerir yani görüntü döngüsel olarak tekrar eder fakat eylemin başlangıç ve bitiş hareketi bulunmaz. Görsel 10'da Sinemagraf tekniği kullanılarak oluşturulmuş bir dergi kapağı örneği görülmektedir. Bu tekniğin en önemli özelliği olan döngüsel hareket eylemi, kapakta kadının sol elinde kullanılmıştır. Aynı zamanda kapağın merkezinde yer alan eylemde el sürekli olarak köpeğin, boyun kısmında gezdirilmektedir. Bu tekniğin, dergi kapağında özel olarak belirlenmiş unsurlara vurgu yapma fırsatı vermesi, hareket eylemini istenilen alanda özelleştirebilmesi; tasarımı, sıradanlıktan çıkararak, izleyici ilgisini çekebilen akılda kalıcı kapaklara dönüştürebilmektedir.

Dergi kapağının mesajı izleyiciye iletme hızı ve dikkat çekme süresi oldukça sınırlıdır bu sebeple dergi kapak tasarımlarında hareket olgusu olabildiğince kısa tutulmalıdır. Kapakta yer verilen görsel içeriğin veya hikâyenin, ilgiyi dağıtmama amacıyla belirli unsurlara odaklanılması gerektiği düşüncesi, hareketin uygulanma alanını sınırlandırabilir. Bu yüzden kapakta, kısmi olarak belirlenmiş bölümlerde uygulanan hareket olgusu, birbirini tekrar edecek şekilde veya tekrar edildiğinde anlam kargaşası, anlam kaybı oluşturmayacak biçimde özenle kurgulanmalıdır. Günümüzde birçok dergi, basılı yayın kapağının hareketlendirilmiş versiyonunu, dijital formatlı yayınlarında kullanmaktadır. Yani sıra, basılı formatta çıkmayan, yalnızca dijital ortamda yayın yapan dijital dergilerin ve elektronik dergilerin de hareketli kapak tasarımı kullanımlarını artırdığı gözlenmektedir. Bu artışın olası sebepleri arasında, okuyucuların ilgisini çekme potansiyeli taşıyabilmesi, okuyucuların dergi veya dijital yayınlara etkileşime geçme olasılığını artırabilmesi, dergilerin ve yayıncıların daha yaratıcı olmalarını sağlayabilmesi, sosyal medya platformlarında paylaşılan hareketli kapaklar ile marka görünürlüğünün artırılabilmesi, derginin düzenli tanıtımının yapılabilmesi, okuyucularla bağ kurma-etkileşime girme potansiyeli taşıyabilmesi, kapak tasarımına derinlik ve sürükleyicilik katabilmesi özellikleri gösterilebilir. Hareketli dergi kapakları dergi yayıncılarına, tasarımcılara, illüstratörlere ve okuyuculara dijital çağın sunduğu olanakları keşfetme adına heyecan verici yenilikler, fırsatlar sunabilmektedir.

### Artırılmış Gerçeklik (AR) Entegrasyonu

Artırılmış gerçeklik (AR) bilgisayar tarafından üretilen görüntü, ses ve grafik öğelerin; gerçek dünya ve çevrenin zenginleştirilerek değiştirilmesi sürecini ifade eder. Bu süreç, gerçek dünyadan belirlenmiş bir görselin ilgili uygulamayı tetiklemeyle başlar ve belirli veri tabanları, grafik/ses veya video depoları, GPS verisi, gün içinde bulunan zaman dilimi gibi çeşitli kaynaklardan veri kullanarak gerçek görüntünün tasarlanan şeklinin zenginleştirilmesiyle gerçekleşir (Bozat ve Dedelioğlu, 2018, s.930). Artırılmış gerçeklik, insani duyguların harekete geçirilmesi temeline dayanan bir teknolojidir ve bu eylemi gerçek dünya ile sanal öğelerin birleştirilmesi sonucu elde eder. Amaç sanal bir dünyadan ziyade gerçeklik ile sanalın birleşimiyle oluşan yeni bir algının yaratılmasındadır (Cadem Digital, t.y).

Artırılmış gerçeklik uygulaması ile basılı veya dijital yayınların tümünde yayın-okuyucu etkileşimi kurulabilmiştir. Yayın içeriğine video, animasyon, ses ve istenilen her içeriğin yerleşimini mümkün kılan uygulama aynı unsurların kapakta kullanılabilmesini de mümkün kılmıştır.

Artırılmış gerçeklik uygulamasının dijital yayınlarda kullanım süreci basılı yayınlarda kullanımına göre daha kısadır. Bu uygulamayı kullanım sürecini ise tasarımcı ve okuyucu gözünden olmak üzere iki açıdan değerlendirmek gerekmektedir. Tasarımcı açısından ilk işlem, kapak içeriğinde yer verilecek unsurların belirlenmesi olmalıdır. Kapak konusu dahilinde kullanılması en muhtemel içerik tercih edilmeli ve bu amaca göre tasarımın gerçekleştirileceği uygulama seçilmelidir. Artırılmış gerçeklik uygulamasında gerçek dünya objelerini temsil eden tetikleyiciler önemli bir olgudur. Belirli işaretlerin temsili olan tetikleyiciler, uygulamanın algılama ve etkinleştirme arasındaki bağlantı noktalarıdır.

Uygulamanın kapasitesi ve donanım yeterliliğinin artmasına paralel olarak tetikleyiciler ilerleyen dönemlerde statik olmaktan çıkıp jest, mimik gibi dinamik yapılara dahi kolaylıkla evrilebilecektir (Bozat ve Dedelioğlu, 2018, s.931).

Okuyucu özelinde, uygulamanın kullanılabilmesi için internet erişimi, mobil telefon veya tablet yeterli olacaktır. Mobil cihazın kullanımına bağlı olarak, kamera ve kamera erişimini sağlayan uygun bir yazılımın da mobil cihaza yüklenmiş durumda olması gerekmektedir. Okuyucu etkileşimini sağlayan artırılmış gerçeklik teknolojisinin dergi kapaklarında daha yaygın olarak kullanılması beklenmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin dergi kapağı özelinde ilk uygulayan Esquire dergisi olmuştur. Basılı yayın kapağında kullanılan ilk örnek olmasının yanı sıra, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı konusunda diğer yayınlara örnek teşkil etmesi açısından oldukça önemlidir.



Görsel 11 Esquire dergisi kapağı

Görsel 11'de yer verilen dergi kapağında, figürün oturduğu alana entegre edilen QR kod telefon veya tablet aracılığıyla okutularak kullanılmaktadır. Bu kapak özelinde, QR kod okutulduğunda açılan video ile birlikte kapakta yer alan figür üzerinde oturduğu kutudan atlayarak kalkmaktadır. Yanı sıra, kullanıcı odaklı düşünülen dergi kapağının eğimli tutulması halinde, bu olasılık gözetilerek figürün kutudan kalkma eylemi için farklı senaryolar alternatif videolarla içeriğe işlenmiştir.



Görsel 12 The New Yorker dergisi kapağı



Son yıllarda özellikle The New Yorker dergisi ile bu örnek kullanımların sayısı artmıştır. The New Yorker dergisi, basılı kapak tasarımlarını aynı zamanda dijital platformlarda da kullanmaktadır. Fakat bu kullanımlarında ağırlıklı olarak varolan yayın kapağının hareketli versiyonlarını tercih etmektedir. Yanı sıra hareketli kapak tasarımlarını artırılmış gerçeklik teknolojisine entegre ederek etkileyici olduğu düşünülen kapak hikayeleri de yaratabilmiştir. Görsel 12’de yer verilen The New Yorker dergi kapağında bunun iyi bir örneği yer almaktadır. Hareketli kapak tasarımına, tablet veya telefona yüklenmiş uygulama ile kolaylıkla erişilebilmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinden faydalanarak oluşturulmuş dergi kapağında okuyucuya, kadın figürü ve onun bindiği metro ile üç boyutlu olarak tasarlanmış bir şehir içerisinde, dolaşabilme deneyimi yaşatılmıştır. Tüm bu bilgiler ışığında artırılmış gerçeklik teknolojisinin, dergi kapağı ve yayın kimliği üzerinde çeşitli katkılarının olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, dergi kapağı belirli bir uygulama ile taratılarak, kapak içeriğinde yer verilmiş video veya interaktif grafik öğelere erişim kolaylıkla sağlanabilmektedir. Statik görüntünün ötesine geçiren bu teknolojisi ile dinamik, 3 boyutlu ve etkileşimli bir deneyim yaşatabilmektedir. Bu dergi endüstrisindeki rekabetçi ortamda, yayının tercih edilir hale gelmesini sağlayarak, satın alınmasını kolaylaştırır. Aynı zamanda artırılmış gerçeklik gibi güncel uygulamaların dergi içeriğinde kullanılması, dergiyi okuyucu gözünde yenilikçi bir marka olarak konumlandırabilir.

### QR Kod Entegrasyonu

Endüstriyel alanda üretilen ürünlerin, bilgilerinin takibini sağlamak amacıyla ortaya çıkmış olan barkodlar, dijital dönüşümle birlikte QR kod’lara evrilmiştir. Türkçe’de “kare kod” ismiyle bilinen QR kod akıllı telefon kameralarıyla kolayca taranabilen, iki boyutlu bir barkoddur (Aktaş vd., 2017 s.223). Dijital çağ ile birlikte dergilerin çevrimiçi ortamda yayınlanması, teknolojinin entegrasyonu için gerekli ortamı sağlamıştır. Dergilerde QR kod kullanımı da bu entegrasyonun ilk örneklerinden birini temsil etmektedir. Dergi kapağı veya iç sayfalarına yerleştirilen QR kod, mobil cihazlar yardımıyla taratılarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda bu teknolojinin basılı ve dijital ortamlarla uyumlu entegrasyonu, dijital yayınların yanı sıra basılı yayınlarda da kullanımını etkin hale getirebilmiştir. Böylece, geleneksel ve modern iletişim araçları arasında akıcı bir geçiş sağlanarak kullanıcı ihtiyaçlarına uygun çok yönlü bir deneyim fırsatı sunulabilmektedir. Dergi kapaklarında QR kodlar aracılığıyla kolayca erişilen statik ve hareketli içeriklere, işitsel öğelerin entegrasyonu da mümkündür. Bu unsurları desteklemek adına kullanılan müzik veya ses, okuyucu-kapak etkileşimini farklı boyutlara taşıyabilir.



**Görsel 13** Inspired Momentum dergisi kapağı

Dergi kapaklarında QR kod daha çok yönlendirme amaçlı kullanılsa da QR kod formu tasarıma dahil edilerek görsel bir öğe olarak da tercih edilebilmektedir. Görsel 13’de yer verilen örnekte klasik QR kod imajı, illüstratif bir dille yorumlanarak dijital dergi kapağının ana tasarım öğesi olacak biçimde kullanılmıştır.

### Sanal Gerçeklik (VR) Entegrasyonu

Sanal gerçeklik, kullanıcının konumunu ve hareketlerini algılayabilen, bir veya birden fazla duyuya bilgi aktaran ve bu bilgi akışının değiştirilebildiği etkileşimli simülasyon dünyasıdır (Çankırılı,

2019, s.52). Sanal gerçeklik, gerçek dünyadan tamamen soyutlanmış, sanal bir dünya ile etkileşimin temsilidir ve bu dünyada var olabilmek için çeşitli araç ve donanımlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Bunlar, gerçek dünya konumunuzla sanal dünya içindeki konumunuz arasındaki uyumu sağlayan sensörler, sanal dünyada etkileşimde bulunmanızı sağlayan dokunmatik kontrol cihazları ve sanal deneyimi yaşamınızı sağlayan bir kasktan ibarettir (Baran, 2019 s.428). Sanal gerçeklik teknolojisi, entegre çalışan yazılımları ile tasarımcılara yeni teknikler sunabilmektedir. Üç boyutlu ortamda, panoramik dijital boyama yapılabilmesine olanak vermesi, kapak tasarım sürecinde kullanıcı odaklı kişiselleştirilebilir alternatif dergi kapak tasarımları oluşturulabilmesini mümkün kılabilir. Böylece dergi kapak tasarım sürecine okuyucu da dahil ederek süreci deneysel bir yaklaşıma dönüştürebilir.

Dijital inovasyon, yayıncılık endüstrisini ve geleceğini şekillendirmede önemli bir misyon üstlenirken dergi kapak tasarımları da geleceğin yayın dünyasında farklı biçimlere evrilmeye devam edecektir. Geçmişte olduğu gibi gelecekte de tasarım süreçlerinde ve tekniklerinde değişimler yaşanacaktır.

## Sonuç ve Öneriler

Basılı dergi yayıncılığı, yeni medya teknolojilerinin evrimiyle şekillenen dijital çağda, teknolojinin hızlı gelişim sürecini, tasarım ve yayın alanı özelinde daha belirgin biçimde deneyimlemiştir. Geleneksel medya formlarının dijital teknolojilere entegre edilmesi bu teknolojilerin üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinde köklü değişimler yaşanmasına sebep olmuş, yayıncılığı geleneksel medyadan dijital medyaya taşımıştır. Dijital teknoloji kullanımını ifade eden dijitalleşme kavramı, yaşanan medya değişimi ile birlikte dergi kapak tasarım sürecinin yeniden şekillenmesine katkı sağlamıştır. Dijital baskı makineleri, bilgisayarlar, dijital grafik yazılımlar, dijital grafik donanımlar, internet ve yapay zekâ desteğini bu süreçte en çok kullanılan teknolojik unsurlar olarak sayabiliriz.

Dijital çağa geçiş ile birlikte başlayan dijital ekran süreci, dergi kapak tasarımcıları ve illüstratörlerine yeni teknolojik olanaklardan faydalanabilme şansı tanımıştır. Ancak tasarımcı ve illüstratörlerin bu teknolojileri etkili bir şekilde kullanabilmeleri, çeşitli yetkinlikler edinebilmesiyle gerçekleşebilmektedir. Bu yetkinlikler arasında, dijital grafik yazılımların ve dijital grafik donanımların etkin biçimde kullanılabilir olması, dergi kapak tasarım sürecinde dijital çağın gerekliliklerine uyum sağlanması açısından oldukça gereklidir. Ayrıca dergi kapak tasarımcılarının ve illüstratörlerinin, dijital ortamı sadece teknik yetkinliklerle değil aynı zamanda sanatsal anlayışlarıyla bütünleşik olarak kullanabilmeleri gerekmektedir. Dijital çağın sunduğu olanaklardan en iyi şekilde faydalanmak için görsel tasarımın dinamiklerini yaratıcı ve estetik bir anlayışla uygulayabilmek oldukça önemlidir. Bu süreç dergi kapaklarının hem görsel açıdan iyi çözümlenmesini hem de teknolojik olarak güncel kalabilmesini sağlamaktadır.

Araştırma kapsamında, “dergi kapak tasarımının dijital çağda nasıl değiştiği” ve “dergi kapak tasarımcısının-illüstratörün bu duruma nasıl adapte olması gerektiği” ile ilgili sorular yöneltilen uzmanlardan gelen cevapların verilerine dayanarak şu sonuçları çıkartabilmek mümkündür. Dijital çağda kapak-okur ilişkisi, genişleyen ve çeşitlenen ortam olanakları içinde statiklikten-dinamizme, tek yönlü iletişimden çok yönlü etkileşime izin veren bir yapıya evrilmiştir. Dergi kapakları, okuyucularla olan etkileşimlerini artırarak genişleyen olanakları daha görünür hale getirmektedir. Dergi kapakları, okuyucularla etkileşime geçme biçimlerinde ve bu etkileşimin gerçekleşmesinde kullanılan platformlarda çeşitlilik yaşamıştır. Dergi kapak tasarımlarında değişimin yönünü, bilgi, iletişim, üretim ve endüstri teknolojilerindeki gelişimler belirlemektedir. Teknoloji, tasarımın gerçekleştirilmesi ve ortaya konan ürünlerin paylaşılmasında tasarımcı ve illüstratöre geniş olanaklar sağlamaktadır. Sosyal medya alanında daha geniş kitlelere ulaşım ve kapsamlı tasarım olanaklarına sahip olan dergi kapaklarından, söz konusu değişim ortamında daha yüksek özgünlük ve kalite beklenmektedir. Dergi kapağı tasarımında en çok tercih edilen

dijital grafik yazılımlar arasında Adobe Photoshop, Sketchbook, Clip Studio, Procreate ve Adobe Illustrator, dijital grafik donanımlar arasında ise iPad Pro ve Wacom Cintiq ön plana çıkmaktadır. Ayrıca tasarım sürecinin fikir ve referans aşamasında Midjourney ve ChatGPT yapay zekâ teknolojilerinden faydalanılmaktadır. Hareketli dergi kapakları, daha fazla ilgi ve dikkat çekme özelliği nedeniyle tercih edilmektedir. Dijital olanakların yaratıcılık üzerinde olumlu etkileri bulunmaktadır. Dijital araçların doğru kullanımı, dergi kapak tasarımında hedeflenen etkinin elde edilmesi için önemlidir.

Sonuç olarak, dijital çağın kapak-okur ilişkisindeki dönüşüm, bilgi, iletişim, üretim ve endüstri teknolojilerinin sunduğu olanaklarla birlikte kapak tasarımında yeni bir model ve bakış açısı oluşturmasını sağlamıştır. Bu yeni model ve bakış açısı, dergi kapak tasarımcılarının ve illüstratörlerinin, okuyucuyla daha interaktif ve katılımcı bir etkileşim kurabilmelerine olanak tanımaktadır. Dergi kapakları artık sadece bilgiyi iletmekle kalmayıp okuyucularla etkileşime geçerek, onlara daha derin ve anlamlı deneyimler yaşatabilmeyi hedeflemektedir.

Dijital çağda dergi kapaklarının söz konusu değişimlerine ek olarak yakın gelecekleri ile ilişkili şu önerilerde bulunulabilir. Dijital araçların doğru ve etkili bir şekilde kullanılması için tasarımcılar ve yayıncılar arasında eğitim ve bilgi paylaşımı yapılabilir. Okur talep ve beklentileri, dergilerin üretim ve dağıtım yöntemlerinin şekillendirilmesinde oldukça belirleyicidir. Okur taleplerini ve beklentilerini belirlemek için pazar araştırmaları ve geri bildirimlerden yararlanılarak, dergi kapak tasarımları daha kişiselleştirilebilir ve özelleştirilebilir formatlara evrilebilir. Dergi kapakları, artırılmış gerçeklik teknolojisine entegre geliştirilen maskeler aracılığıyla belirli temalara uygun kokular yayabilme işlevi kazanabilir. Örneğin, tarih dergisi için tasarlanmış savaş temalı bir kapakta kullanılacak barut ve duman kokusu ile okuyucunun, tarihi olayları daha derinlemesine ve gerçekçi bir şekilde deneyimlemesi sağlanabilir. Bu tür çok duyulu yaklaşımlar, okuyucunun içerikle duygusal kurmasına yardımcı olarak, öğrenme ve anlama süreçlerini zenginleştirebilir. Bu yenilikler, dergi kapaklarını görsel unsur olmaktan çıkarıp, çok duyulu ve etkileşimli bir medya aracına dönüştürebilir. Okuyucular, dergi kapaklarıyla daha derin ve kişisel bir bağ kurarak, geleneksel yayıncılık anlayışının ötesine geçen bir deneyim yaşayabilirler.

## Kaynaklar

- Aktaş, C., Çaycı, B., & Çaycı, A. E. (2017). Türkiye'deki dergilerde QR kod kullanım pratiklerini belirlemeye yönelik bir alan araştırması. *Intermedia International E-journal*, 4(7), 220-239. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/399722>
- Baran, H. (2019). Sanal gerçeklik donanımları ve yazılımlarının dijital sanat ve sosyal medya üzerindeki etkileri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 426-434. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3731>
- Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Bozat, A. U., & Dedelioğlu, C. (2018). Artırılmış Gerçeklik (Ar)-Geleneksel Ve Dijitalin Kâğıt Üzerinde Buluşması, 6. *Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri*, İstanbul Üniversitesi: İstanbul.
- Cadem Digital. (t.y). *Artırılmış Gerçeklik ile Sanal Gerçeklik Arasındaki Farklar*. <https://cademdigital.com.tr/artirilmis-gerceklik-ve-sanal-gerceklik-arasindaki-farklar/>
- Çakır, H. (2005). Bir İletişim Dili Olarak İnternet. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1(19), 71-96. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/231597>
- Çankırılı, Ç. (2019). *Grafik tasarımda yeni bir anlam üretme ortamı olarak artırılmış gerçeklik*. (Yayın No.560217) [Sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniv. Eskişehir].
- Çatalcalı, A. (2017). *Dergicilik, Dergi Planlama, Dergi Haberciliği, Dergi Türleri*, (1.Baskı) İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Erdönmez, I. Ç. (2014). Türkiye'de yayıncılık politikalarının dönüşümü üzerine bir örnek: E-yayıncılık. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 5(17), 45-56. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2014.4.003.x>

- Gönenç, A., & Ayçin, T., (2023). Metaverse dergiciliğe yeni bir soluk getirebilir mi?. *Metaverse Yeni Gerçeklik Paradigmaları* (pp.161-182), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Güler, H., Şahinkaya, Y. ve Şahinkaya, H. (2017). İnternet ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması: Fırsatlar ve sınırlılıklar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (14), 186-207. <https://doi.org/10.31834/kilissbd.341511>
- Kavasoğlu, B. R., (2022). Dijital öğrenme sürecinde kullanılan web 2.0 araçları. *Dijitalleşme* (pp.45-62), İstanbul: Efe Akademi.
- Kavuran, T., & Özpolat, K. (2016). Görsel iletişim aracı olan dergilerin tasarlanma süreci. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(2), 267-276. <https://doi.org/10.18069/firatsbd.346932>
- Merriam, S. B. (2009). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber. (Çev.: S. Turan). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Siber Ay. (t.y). *İnternet Nedir*. <https://www.siberay.com/internet-nedir>
- Tunçel, O. (2019). Dijital Çağda Baskı Teknolojileri. *Sanat Ve Tasarım Dergisi* (23), 361-377. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/737548>
- Yalur, R., (2023). Yeni medya ve yeni grafik tasarımı. E. Yalur (Ed.), *Yeni medya ve yeni grafik tasarımı* içinde (21-165). Paradigma Akademi
- Yapar, A. (1999). *Fransa ve Türkiye'de Dergicilik Olgusu ve Kadın Dergilerinin Karşılaştırılması* (Yayın no. 92279) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi İstanbul].
- Yıldız, K. S. (2020) *Türkiye'de tablet dergiciliğinin okurların medya kullanım alışkanlıkları üzerindeki etkileri* (Yayın no. 628252) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi İstanbul].

### Extended Abstract

The Industrial Revolution has created a historical turning point in this field by rapidly and radically affecting the structural transformations of the printing industry. In this process, the fact that offset printing offers the possibility of fast and mass production has reshaped the industrial printing practice and prepared the ground for the increase of commercial competition. Commercial competition, which started before the Industrial Revolution, has gained momentum in parallel with the development of industrial printing technologies and this has led to the acceleration of printing processes. This development has not only increased the capacity of the industry, but also made it possible to reach a wider consumer audience at lower costs. The integration of technological innovations into production processes has strengthened the competitive structure of the sector by providing flexible solutions that reduce costs in the printing industry. In addition to the Octogenarian developments, the integration of computer and communication technologies into the printing and publishing fields has also enabled the emergence of a new paradigm called digitalization. Printing, which is an integral component of graphic arts today, is very important in delivering a graphic product that has an original idea to a wide audience, preserving its visual and aesthetic value and reproducing it. Digital technologies, which are used extensively in graphic arts, especially in the design process and at the printing stage where design turns into a product, have transformed traditional publishing practices, accelerated and facilitated access to information, and made it possible to update content dynamically. The rise of digital publishing along with digital technology, advances in information technologies have made access to information faster, easier and more widespread by ensuring that printed materials are presented in digital format. Digital publishing has made it possible to incorporate interactive elements and personalized experiences into the publishing sector, making it easier for content to be transformed in a way that can adapt to individual consumer preferences, unlike traditional printed materials. This new period has brought about important changes in the publishing sector; one of these changes has been the process of moving traditional magazines to digital platforms. The adaptation of magazine covers to digital platforms presents both new opportunities and significant challenges for publishers, designers and illustrators. Magazine cover design in the digital age reinterprets traditional design principles and offers innovative and interactive solutions in accordance with the requirements of new media platforms. The designs, which are presented in a fixed way in traditional printed materials, are equipped with dynamic, customizable and interactive features on digital platforms. This transformation has enabled printing technologies to go beyond being an area where they offer only technical solutions and become a new tool for the reproduction and dissemination of design and aesthetic values in the digital environment. This new design approach, enriched with digital technologies, has made it easier for magazine covers to gain a flexibility appropriate to the requirements of the age in the design process. These new designs, supported by digital technologies, attract the attention of readers and are enriched with interactive elements by taking advantage of the possibilities of the digital environment. The acceleration of the transition process from print to screen has not only given a new dimension to magazine cover designs; it has also allowed the development of new intellectual and creativity-oriented approaches in magazine publishing. This change has created a bridge from traditional to digital in the publishing industry and has revealed the impact of digitalization on the creative industries. Technology offers a wide range of possibilities to designers and illustrators at all stages from the realization of the design process to the sharing of final products. This study addressed the questions of "how magazine cover designs are changing in the digital age" and "how designers should adapt to this change". The findings obtained on the basis of expert opinions have shown that magazine cover designs have transformed from

static structures to dynamic and interactive structures in line with the requirements of the digital age. It has been concluded that the cover-reader relationship has evolved into a new form that allows for a multifaceted interaction; there is a diversity in the ways of interacting with readers and the platforms where this interaction is provided. The possibilities offered by the digital age have transformed magazine covers into a tool that can offer readers deeper and more meaningful experiences by moving beyond just the transmission of information. In addition to these evaluations, the impact of digital technologies on magazine cover design through the use of computer technology, digital printing technology, digital graphic software and artificial intelligence was evaluated; the future of magazine cover design, augmented reality technology of moving covers, Q code and virtual reality integration were tried to express the changes that will be experienced. In this context, it is envisaged that moving cover designs will offer new experiences in the future by combining with augmented reality, QR code integration and virtual reality technologies. These technological innovations in magazine cover design have enabled the formation of a new model that can establish a more interactive and participatory relationship with readers. This new model and perspective allows magazine cover designers and illustrators to have a more interactive and participatory interaction with the reader, allowing them to have deeper and more meaningful experiences. In addition, Adobe Photoshop, Sketchbook, Clip Studio, Procreate and Adobe Illustrator are among the most preferred digital graphics software in magazine cover design, while Dec.; among the digital graphics hardware, the iPad Pro and Wacom Cintiq stand out Decently. It has been seen that artificial intelligence technologies such as Midjourney and ChatGPT are also used in the idea and reference phase of the design process. Animated magazine covers are preferred because of their ability to attract more attention and attention. Digital opportunities have a positive impact on creativity. The correct use of digital tools is important for achieving the intended effect in magazine cover design. The transition process from print to screen has created the potential to provide a more interactive and personalized experience to readers, while presenting new challenges to designers by allowing magazine cover designs to acquire a versatile and dynamic identity. This transformation of magazine covers reveals the continuous innovation effort in the field of design, while revealing the effects of the digital age on aesthetics and content presentation. As a result, the rapid development of digital technologies in the publishing sector has transformed the design and content production processes of magazine covers, creating both innovative opportunities and new responsibilities for professionals in this field. Digital platforms have increased not only the content consumption, but also the potential for a specialized interaction with the consumer and contributed to the redefinition of digital publishing in aesthetic and functional terms.