ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 9, Sayı: 120, Eylül 2021, s. 92-102

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.52165>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
27.07.2021

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.09.2021

Dr. Öğr. Üyesi Seyhan BOZTEPE

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü
seyhanboztepe@gmail.com

KİTAP TASARIMINDA ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK (AR) UYGULAMALARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Öz

Artırılmış gerçeklik uygulamaları dijital çağ olarak adlandırılan bu dönemin belki de en etkin araçlarından biridir. Artırılmış gerçeklik (AR); mimari tasarımlardan, dijital oyunlara, sıradan market alışverişinden eğitim alanına kadar hayatın her alanında kullanılmaktadır. Grafik tasarım alanı ile doğrudan ilişkili olmak durumunda olan artırılmış gerçeklik uygulamaları özellikle kitap tasarımı alanında eğitim ve eğlence alanında getirdiği yeniliklerle dijital çağda yeni nesilleri sadece görüntüde değil kültürel olarak da dönüştürücü bir güce sahiptir. Bu çalışma kapsamında artırılmış gerçeklik kavramının gerçeklik ile kurduğu ilişki üzerinden kendisini var etme argümanının düşünsel kökenleri araştırılırken, grafik tasarım alanındaki uygulamalar ile gerçeklik kavramı kitap uygulamalarındaki gelişimi ve dönüşümü anlatılmaya çalışılmıştır. Gerçekinden daha gerçekçi grafik tasarım öğeleri ile oluşturulan gerek çocuk kitapları gerekse konvansiyonel eğitim kitaplarının ortaya koyduğu alımlama süreci pandemi koşullarının da kazandırdığı ivme ile oldukça hızlanmıştır. Son dönemde iyice yaygınlaşmaya başlayan artırılmış gerçeklik teknolojileri kullanılarak üretilmiş kitaplar ile dünyayı bu perspektiften okuyan-izleyen-kodlayan yeni bir kuşak doğmuştur. Gerçeklik kavramını hipergerçeklik başlığında tanımlayan ve irdeleyen Jean Baudrillard'ın da dediği gibi illüzyonun yıkıldığı yerde gerçekinden daha gerçekçi ama içi boşaltılıp kendinden geçirilmiş simülakr nesnelerden oluşan bir simülasyon evreni deneyimlenmektedir. Süreçte bu yeni evrende grafik tasarım kendi bileşenleri ile gelecekte de vazgeçilmez bir araç olmaya devam edecektir.

Anahtar kelimeler: Yeni Medya, Simülakr, Simulasyon kavramı, Artırılmış Gerçeklik, Grafik Tasarım

EVALUATION OF AUGMENTED REALITY (AR) APPLICATIONS IN BOOK DESIGN IN THE CONTEXT OF SIMULATION THEORY

Abstract

Augmented reality applications are perhaps one of the most effective tools of this period called the digital age. augmented reality (AR); It is used in all areas of life, from architectural designs to digital games, from ordinary grocery shopping to education. The innovations brought by the augmented reality applications, especially in the field of education and entertainment in the field of book design, which have to be directly related to the field of graphic design, have a transformative power not only formally but also culturally for the new generations of the digital age. Within the scope of this study, while the intellectual origins of the argument of creating itself through the relationship of the concept of augmented reality with reality were investigated, the transformation and development of the applications in the field of graphic design and the concept of reality in book applications were tried to be explained. The reception process of both children's books and conventional education books, created with more realistic graphic design elements, has accelerated with the momentum gained by the pandemic conditions. With the books produced with augmented reality technology, which has become widespread recently, a new generation has been born that reads, watches and codes the world from this perspective. As Jean Baudrillard, who defines the concept of reality as hyperreality, said, where the illusion is destroyed, a simulation universe consisting of simulacra objects that are more realistic than the real but emptied and ecstatic is experienced. In this new world order, graphic design will continue to be an indispensable tool in the future with its own components.

Keywords: New Media, Simulacr, Simulation, Augmented Reality, Graphic Design

Giriş

Postmodern olarak adlandırılan iletişim devrimi ve etkilerinin yaşandığı sürecin devamındaki dönem, insanlığı çevreleyen gerçeklikle ve hayatla kurulan ilişkide, medyatik dolayımın tarihte görülmemiş denli arttığı ve çeşitlendiği bir ortam olarak tarif edilmektedir. Bu dönemde geçmişin kavramlarının artık farklı içeriklere ve sınırlara ulaştığı yeni bir dünya düzenine geçilmiştir.

Bu çalışmada, iletişimin en eski ve önemli araçlarından biri olan yazıyı yaygınlaştıran mecralardan kitabın, artırılmış gerçeklik teknolojisi alanındaki uygulamalarla nasıl bir dönüşümle karşı karşıya olduğunu irdelenmeye çalışılacaktır. Böylece gerçeklikle kurulan ilişkide yeni medya yoluyla dolaşımda olan imge ve temsillerin insanlığı çevreleyen dünya ve materyallerle olan ilişkisini nasıl dönüştürdüğüne ve insanın bu seviyede bizzat grafik tasarım üretimleriyle olan etkileşiminin nasıl bir evrimden geçmekte olduğuna odaklanılacaktır.

Tüm bu süreçlerin anlaşılabilmesi için gerçeklik kavramının geldiği noktanın kuramsal düzlemde tartışılmaya ihtiyacı vardır. Çünkü mevcut dijital düzenin temeli daima gerçeklik üzerinden geliştirdiği ilişki üzerine oturtulur. Bu nedenle de gerçeklik kavramının günümüz

dijital çağında neye karşılık geldiğini en iyi açıklayanlardan biri hipergerçeklik kavramı üzerine oturttuğu simülasyon kuramı ile ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard'dır.

Jean Baudrillard ve Simülasyon kuramı

Ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard, İkinci Dünya Savaşı ardılı dönemde ortaya çıkan polarizasyon ortamının pek çok ideolojiyi tersine döndürüp anlam üretim mekanizması olarak kitle iletişim araçlarının yarattığı simgesel düzeni ve de tüketim toplumunu açıklayan görüşleri ile tanınmıştır. Baudrillard özellikle kapitalist toplumun anlam üretiminin yerini iletişim ve hizmet sektörüne bıraktığının 1970'lerin başından itibaren Fransa örneği üzerinden açıklamaya koyulur. Günümüzde de kapitalist üretim ekonomilerin yüzeysel bir bölümünü oluşturmakta hizmet sektörü yüzde yetmişlerin üzerinde bir paya sahip olmaktadır. 1970'li yıllardan itibaren açıklamaya çalıştığı tüketim toplumu üzerinden, onun düşünsel alana sunduğu en önemli kavramı simülakrlar ve simülasyon kuramıdır. Baudrillard'ın simülasyon kuramı, günümüz kültürünün gerçeklikle bağının koptuğu noktada ortaya çıkan olgu ve problemleri merkezine alan bir yaklaşımdır. 1997 tarihli "The Precession of Simulacra" (Simülakranın Devinimi) adlı çalışmasında Baudrillard imgenin dört evresini şu şekilde tanımlar: En başta sonsuz ve derin gerçekliğin yansımasıdır; ardından derin gerçekliği maskeler ve onun doğasını değiştirir; sonra derin gerçekliğin var olmadığı gerçeğini maskeler; son olarak da herhangi bir gerçeklikle bağını tamamen kopararak kendi kendinin simülakrlarına dönüşür. İlk üç evre ile bugünkü imge-insan ilişkilerini tarif eden sonuncu evre arasında paradigmatik bir ayrım olduğunun altını çizer ve köken ya da gerçekliğin olmaması hali imgeyi görüntü olmaktan çıkarak simülasyon kademesine geçirir. (Baudrillard, 1994, s. 1-6)

Kitle iletişim araçları ile iletişim teknolojilerinin yaydığı sonsuz imge akışı, imgelerin insanlık tarihinde hiç olmadığı kadar yaygınlaşmasına ve çoğalmasına yol açmıştır. Dahası bu imgelerin gerçeklikle olan bağı değişmiştir. Yani gerçeklik ilkesi ortadan kalkmıştır. İmgeler gerçeğinden daha gerçekçi fakat içerik olarak kendinden geçirilmiş bir duruma gelmiştir. Baurillard'ın hipergerçeklik adını verdiği bu ortamda, dünyaya dair bilgimizi ve algımızı oluşturmada bu imgeler, gerçekliğin yerine geçmiştir. İmgelerin gerçek dünyadaki nesnelerle hiçbir ilişkileri olmaksızın serbestçe dolaşımında oldukları bu koşullarda, ancak birbirleriyle ilişkiye geçerek anlam üretebilen simülakrlar vardır. (Baudrillard,1994:2-4) Baudrillard'a göre eğer nesne ile temsili arasında hiçbir fark kalmamışsa ve gerçekliğin algısında yer değiştirmişlerse, artık hakiki ve otantik bir gerçeklikten söz edilemez hale gelmiştir. Simülasyon gerçek olarak algılanır, oysa var olmamaktadır bile. Kendi ifadesiyle "Artık söz konusu olan gerçekliğin sahte temsili (ideoloji) değil, gerçeğin artık gerçek olmadığı olgusunun gizleniyor olduğudur" (Baudrillard, 1994, s.2-4)

Oğuz Adanır da Eski Dünyaya Yeni bakış adlı eserinde simülasyonu kendisinden bir önceki aşamada ne varsa hemen hepsiyle yeniden karşılaşılmakta ancak burada her şeyin tersine döndüğü yorumunu yapmaktadır. Simulasyon gerçekle sahte, gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. (Adanır,1999, s. 76) Baudrillard da kitle iletişimin bize verdiği gerçeklik değildir der. Bize verilen gerçekliğin baş döndürücülüğüdür. Baş döndürücülüğü olmayan gerçeklik hiçbir şeyin cereyan etmediği yerdir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırtılması olmadan yinelenebilir modeller üzerinden gelişen farklılık simulasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçeklikten söz edilebilir. (Baudrillard, 1994)

İmge ve gerçeklik ilişkisini, özellikle TV ve sinema gibi kitle iletişim araçları üzerinden inceleyen Baudrillard'ın bu tespitlerini, çağımızın internet ortamı ile dijital imge üretim, yayın

ve etkileşimindeki yeni medya teknolojileri bağlamında grafik tasarım alanında yeniden ele alınmayı gerektirir.

Artırılmış gerçeklik ve grafik tasarım ilişkisi

Artırılmış gerçeklik (Augmented Reality), tamamen dijital bileşenlerden oluşan sanal gerçeklikten farklı olarak, gerçek ve fiziki dünyanın üzerine bindirilen dijital bilgi yoluyla artırıldığı teknolojiler ve uygulamalar için kullanılan genel bir terimdir. Artırılmış gerçeklik bugüne kadar bilim, ticaret ve üretim, sağlık, güvenlik ve askeriye, sanat, eğlence ve eğitim gibi insan hayatını doğrudan etkileyen teknolojiler alanında başvurulmuş bir yöntem olarak gündelik hayatın şekillenmesinde giderek artan bir yer işgal etmektedir.

Yaklaşık otuz yıllık bir geçmişi olan Artırılmış Gerçeklik alanındaki uygulamalar sadece görme duyusuyla sınırlı kalmayıp işitme, dokunma, koklama gibi diğer duyu da harekete geçiren deneysel çalışmalarla uygulama ve etkinlik alanını her geçen gün genişleten bir deneysel çerçeve sunmaktadır. Dolayısıyla duyu yoluyla gerçek dünyayla yaşanan deneyimi bilgi temelli sanal bir içerikle besleyen artırılmış gerçeklik, gerçek ile sanalı birleştiren, etkileşimli, gerçek zamanlı ve üç boyutlu bir yeni medya alanıdır.

Milgram'ın Gerçeklik-Sanallık Süreç Şeması (Milgram, Kishino1994:77)

İnsanlar farklı medyalarla, farklı şekillerde etkileşime girerler: Örneğin kitap okunur, film izlenir, müzik dinlenir. Artırılmış gerçeklik söz konusu olduğunda ise bu farklı etkileşim alanları yeni bir dijital deneyim boyutu eklenir. Büyük oranda görsel bir sistem olmasına karşı, temelinde var olan etkileşim boyutu sayesinde, sunduğu deneyim sürece bizzat dahil olmayı gerektirir. (Craig, 2013, s. 1-4) Buradan hareketle sanal gerçeklik ile kolayca karıştırılabilecek olan artırılmış gerçeklik kavramı arasında temel ayrımı ortaya koymak gerekir. “Sanal Gerçeklik, enformasyonun uzaysal mekâna dönüşümüdür. Gerçek ortamdaki tamamen bağımsız, sentetik bir ortam sunmaktadır. Artırılmış Gerçeklikte ise gerçek ortama bağımlı olarak sanal veriler sunulmaktadır. (Ünal, 2013, s. 5). Aslında bir nevi sanal gerçekliğin bir başka uygulamasıdır. Artırılmış gerçeklik dolaylı olarak sanal olarak üretilmiş nesnelerden oluşmak durumundadır. Görsel içerik olarak sanal nesne oluşturulmasında özellikle grafik tasarım araçlarının varlığı bu alandaki uygulamaların ortaya çıkartılmasını kolaylaştırmaktadır. Craig, görsel içeriklerin sadece sanal görüntüler değil koklama, işitme, dokunma gibi duyuyla da oluşturulabileceğini, dahil edilebileceğini söyler. Ama buradaki en önemli unsur, tüm bu bileşenlerin biraradalığından ziyade artırılmış gerçeklik uygulamasının inandırıcılık başarısıdır. Yani teknolojik yeniliğin kendisini kullanmış olmak bir anlam ifade etmez. Teknolojinin başarılı bir uygulama ile gerçekçi bir içerik üretmesi gerekmektedir. Baudrillard'ın

hipergerçeklik dediği noktanın yakalanması bu işin özünü oluşturmaktadır. Bunu yaratabilmek için iyi grafik tasarım uygulamalarına ihtiyaç vardır. Craig görsel içerik üretimini üçe ayırır. Ona göre;

- Üç boyutlu (3D) nesneler,
- İki boyutlu (2D) görüntüler (Metin dahil),
- Animasyonlar yoluyla gerçekleşmektedir. (Craig, 2013, s. 67)

Üç boyutlu nesneler fiziksel olarak üretilen nesnelerken, iki boyutlu nesneler metinler de dahil olmak üzere grafik tasarımın klasik uygulamaları olan illüstrasyonlar, foto manipülasyonlar ve dijital kompozisyonlar gibi uygulamalardır. Animasyonlar ise dijital üç boyutlu nesneler olarak üretilmekte ve günümüzdeki artırılmış gerçeklik uygulamalarının en önemli uygulama alanı olarak önemli bir yer kaplamaktadır.

Uygulama alanlarına bakıldığında ilk karşılaşılan alan mimari çizim projeleri olmaktadır. İki boyutlu çizim hiçbir sanal gözlük olmadan elinizdeki mevcut akıllı telefon ya da tablet aracılığıyla görüntülenirken, üç boyutlu hali müşteri tarafından izlenebilmektedir. Bu anlamda iki boyutlu bir çizim mimari proje herkes tarafından bitirilmiş hali ile kolayca görülebilmektedir.

Diğer taraftan gelinen noktada ticari kuruluşlar satış kataloglarını da artırılmış gerçeklik uygulaması ile hazırlamaktadır. Örneğin İKEA, ünlü hacimli kataloğunu artık telefon ya da tablet aracılığıyla artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla sunmaktadır. Bir eşyanın evinizde nasıl duracağı ne kadar yer kaplayacağını bu uygulama ile rahatça yerleştirip fikir sahibi olabilirsiniz.

İnsanlık tarihinin en zorlayıcı deneyimlerinden olan pandemi ile birlikte turistik ve kültürel gezilerin fiziki mümkünliğünün tamamen ortadan kalkması sanal müze ve turlara ilgiyi arttırmıştır. (Gerçi pandemi öncesi dönemde de görüldüğü gibi müzecilik alanında artırılmış gerçeklik uygulamaları uzun yıllardır yapılmaktaydı.)

Örneğin market alışverişi sırasında uygulama üzerinden görüntülenenen nesnelerin üzerine gelerek içerikleri, kalori değerleri v.s. hakkında anında bilgiye sahip olunabilmektedir. Dahası evinizden dışarı çıkmadan her türlü nesneye ilişkin derinlikli bilgiye bilgisayar tabanlı bir kanal üzerinden ulaşılabilir.

Özellikle bu çalışmanın konusu olan artırılmış gerçeklik kullanımlı kitapların genel kurgusu gerçekleştirilen hareketli görüntü bazlı grafik tasarım uygulamalarının temelleri üzerine oturur.

Artırılmış Gerçeklik ve Kitap Alanındaki Uygulamaları

Bilgisayar işletim sistemlerinin sağlayabilecekleri altyapının yetersiz olması nedeniyle, yakın tarihlere kadar fazla gelişmemiş bir alan olmasına karşın, özellikle son yıllarda bilgisayar, üç boyutlu gözlük, elektronik tablet ya da akıllı telefon yoluyla insanların gündelik bireysel hayatlarında kullanabilecekleri işlevler üstlenecek artırılmış gerçeklik uygulamaları hızlı bir gelişme evresindedir. Üzerinde en çok çalışılan artırılmış gerçeklik uygulamalarından biri ise, özellikle çocukların kullanımını hedefleyen ve gerçek bir kitapla okuma deneyimi sınırlarının dijital bilgi ve görsellikle artırıldığı kitaplardır.

Artırılmış Gerçeklik kitapları alanındaki ilk uygulama Mark Billinghurst tarafından gerçekleştirilmiştir ve "Magic Book" (Büyülü Kitap) adını taşımaktadır. Magic Book ilk kez 2000 yılında Siggraph Konferansı'nda 2.500 kullanıcı tarafından denenmiş ve artırılmış gerçeklik kitabı alandaki ilk deney olarak tarihe geçmiştir. Magic Book arayüzü, ardından genel diğer artırılmış gerçeklik kitaplarında da olduğu gibi, arayüz nesnesi olarak bilgisayar ya da telefon ekranını değil, doğrudan üç boyutlu kitap düzlemini kullanmaktadır. Kullanıcılar bu kitabı başka hiçbir teknolojiye gerek duymadan kullanabilmekte, sayfalarını çevirebilmekte, resimlerine bakabilmekte ve okuyabilmektedir. Fakat Artırılmış Gerçeklik için üretilen görüntü aygıtını kullandıkları takdirde, aynı kitabın sayfalarının üzerinde üç boyutlu sanal modeller ortaya çıkmaktadır. Artırılmış gerçeklik görüntüsü, sayfasını değiştirdiğinizde üç boyutlu resimlerin olduğu "pop up" kitapların ileri ve dijital bir versiyonu olarak düşünülebilir. (Billinghurst, 2001, s. 6-8)

Bu çalışma bağlamında dünyadaki örneklerle bakıldığında ilk örnek ve uygulamaların çocuk kitapları alanında olduğu görülmektedir. 2013 yılında yayımlanan ve bu formatta en çok ilgi gören kitaplardan biri olan iDinosaur'un ardından, artırılmış gerçeklik deneyiminin çocuk kitaplarında 2014 yılında çoğaldığını ve yaygınlaştığını söylemek mümkün. Jack Hunter serisinin ilk AR kitabı olarak çıkan French Connection, dünyanın ilk interaktif AR kitabı olma iddiasıyla bu yılın başında yayımlanmıştı. Birlikte gelen uygulamasıyla, oyun öğeleri barındıran kitap, okuyucuların hikâye içinde interaktif bir biçimde ilerlemesini sağlıyordu.

AR kitapların yalnızca niş yayıncıların radarında olmadığını gösteren gelişmelerden biri de köklü yayıncılık şirketlerinden Penguin'in bu alanda çalışmalara başlaması oldu. Büyük Umutlar ve Moby Dick klasiklerinin kapaklarına mobil uygulamasıyla görülen efektler ekleyen yayıncı, AR deneyimini kullanıcılarıyla buluşturmuştu. Portekizli yeni bir girişim olan Augmented Reality Publisher (ARP) ise çocuk kitaplarını artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak, akıllı telefon ve tabletlerde görüntülenen 3 boyutlu kitap üretimine odaklandı. Nisan 2014'te çalışmalarına başlayan ve ilk ürünü Tavşan ve Kaplumbağa'yla meşhur Ezop masalının başarılı bir AR uyarlamasını yapan ekip, Web Summit 2014'ün girişim yarışması PITCH'e katılma şansı yakalamıştı. ARPublisher'in kütüphanesine Ağustos Böceği ve Karınca başta olmak üzere ünlü masallar eklenmeye devam ediyor. Uluslararası anlaşmalarla daha fazla kitleye ulaşmayı planlayan ARP'nin Tavşan ve Kaplumbağa'sı, Apple, Android ve Samsung mağazalarından ücretsiz olarak indirilebiliyor. (Webrazzi, 2021)

Türkiye'de Artırılmış Gerçeklik Kitapları alanındaki çalışmalar, Canlı Kitap adıyla TÜBİTAK'ın Teknoloji Destekleme Projesi (TEYDEP) desteğiyle, 2006 yılında başladı. Üç yılı kapsayan bu çalışma sonucunda Koza Yayınları tarafından ODTÜ Teknokent'e bağlı iki teknoloji firmasının (Rotasoft ve Nanobiz) katkılarıyla geliştirilmiştir. Çocuklara yönelik olarak kurgusal öyküler ile eğitici içerikler sunan Canlı Kitaplar 2008 yılı itibariyle piyasaya sürülmüştür. "Siz hiç çizgi film okudunuz mu? Siz hiç kitap izlediniz mi?" sloganlarıyla tanıtımı yapılan Canlı Kitaplar basın bülteninde şu şekilde tanıtılmaktadır: *"Canlı Kitap, içerdiği konularla ilgili olarak özel hazırlanmış 3 boyutlu (3D) modeller, 2 ve 3D animasyonlar, video görüntüleri, gerçek görüntüler ve sesli bilgiler ile bizleri standart kitap formatının kısıtlamalarından öteye taşımaktadır. Bu durum; konunun sınırsızca işlenebilmesine, bilginin olabildiğince paylaşılabilmesine ve öğrenilenlerin kalıcı olmasına olanak yaratmaktadır. "Canlı Kitap"la çocukların kitaptan uzaklaşmadan bilgiye ulaşmaları ve kitap sevgisi kazanmaları da hedeflenmiştir."* (Koza Yayınları, 2021)

Millî Eğitim Bakanlığı kanalıyla, örgün eğitim sistemine bilgisayar destekli teknolojilerden yararlanılması kapsamına dahil edileceği öngörülen Canlı Kitaplar, teknolojik altyapı yetersizlikleri nedeniyle henüz bu anlamda bir yaygınlık kazanamamıştır.

Fakat son dönemlerde özellikle pandeminin de etkisiyle ağırlıklı olarak internet ortamına kayan zorunlu eğitimle birlikte ile üretilmiş hikâye, ders, roman, hikâye kitaplarındaki niceliksel anlamda hiç olmadığı boyuta ulaşmıştır. Özellikle de çocuklara yönelik artırılmış gerçeklik uygulaması içeren hikâye kitaplarında ciddi bir artış görülmektedir. Dünyada yapılan animasyonların iyi örneklerini artık Türkiye'de de benzer kalitede görebilmek mümkündür. Dijital oyun dünyasında da tasarım alanında geldiği ilerleme dijital kitap uygulamalarında da kendisini iyi animasyonlarla gösterebilmektedir.

Sonuç

Ünlü iletişim bilimci McLuhan, kitabı; uygarlığın gelişimindeki en önemli dönemeçlerden biri olarak kabul eder. Ama kitap sadece bilgilendirici, ideolojik, bilimsel içeriklerle değil, teknik özü aracılığıyla uyguladığı temel sistematikleşme zorlamasıyla da önemlidir. Uzun vadede de belirleyici bir model olmuştur. (McLuhan, 1999:152) Gelişen teknoloji ve dijital devrim, kitabı McLuhan'ın çok önceden öngördüğü gibi aracın bizzat mesajın kendisi olma durumunu devam ettirmektedir. Foucault da kitap mevzusunda kitabın kendisinin ana odak olacağı üzerinden bu argümanı destekler: "*Bence toplumumuz değişirken, tam değişim sürecinin yaşandığı anda yazar-işlevi de kaybolacak ve bu kayboluş, kurgunun ve çok anlamlı metinlerin başka bir tarza göre işlemesine yol açacaktır. Fakat yine, bir kısıtlama sistemi olacaksa da bu yeni tarzın odağında yazar değil, o zaman belirlenecek ya da deneyimle bulunacak başka bir şey olacaktır.*" (Michel, 1993, s. 111)

Artırılmış Gerçeklik ile üretilen kitaplar henüz kitleleşmemiş yenilikçi bir iletişim teknolojisi olmakla birlikte, yeni medya uygulamalarının önümüzdeki süreçte gerçeklik algımız kadar geleneksel iletişim araçlarıyla ilişkimiz bağlamında da nasıl bir seyir alacağıyla ilgili ipuçları barındırmaktadır.

Baudrillard'ın gerçeklik algısı ve gerçeklikle kurulan ilişkide imgelerin iletişim araçlarının dolayımı yoluyla nasıl işlediğini irdelediği simülasyon kuramı, simülasyonun ürettiği estetik ve gerçek dışı imge dünyasının, toplum tarafından gerçekliğin yerine tercih edileceğini ve böylece insanların gerçeklikle ilişkisinin tamamen kopacağı öngörüsünü içermektedir.

Artırılmış Gerçekliğin kitap okuma edimine eklediği dijital simülatif olguların, bir iletişim aracı olarak dil ile metnin simülasyonla ilişkisini irdelememizi, dolayısıyla Baudrillard'ın simülasyon kuramını sadece imge düzleminde değil metin düzleminde de tartışmamızı gerektirir. Göstergebilimin kurucularından Saussure'ün yapısal dilbilim kuramı özünde dilin somut kullanımı ve belirli bir andaki somut ve bireysel uygulaması olan söz ile onu belirleyen soyut ve toplumsal bir sistem, bir yapı olarak dili birbirinden ayrı kategoriler olarak ele alır. Gösteren/gösterilen ayrımı ile devam ettirilen bu yaklaşıma göre dil, algıladığımız nesneler yığını keyfi olarak birimlere ayıran bir göstergeler sistemidir ve bu anlamda gerçekliği yansıtmaz, üretir. (Fiske, 1996, s. 66-68)

İşte dilin gerçekliği üretme işlevini yazın düzleminde ilerleten Barthes ise, yazının yazarın ölümüyle başladığını, yani anlamı yazardan bağımsız olarak metni oluşturan ve "*kültürün sayısız merkezlerinden sürüklenip gelen anlatılar ve aktarmalar örgüsü*" (Barthes, 1993, s. 142-143) olarak işleyen dilin oluşturduğunu vurgulayacaktır.

Bu yapısalcı yaklaşım ışığında, insanların dille ve yazınla kurduğu ilişki ile bu ilişkinin anlam üretme sürecinde, gerçeklikle kurulan ilişkiden farklı olarak, öznelliğe ve öznenin sosyal bağlamına olduğu kadar hayal gücüne ve yaratıcılığına da merkezi bir önem verilmektedir.

Dilin ve yazının gerçeklik ve anlam üretme potansiyelinin, yeni teknolojiler yoluyla eklenen artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla kökünden değişeceğini öngörmek yanlış olmaz. İmge düzleminin metnin önüne geçtiği böylesi bir uygulamada, gerçeklikle ilişkimizin değil, bizzat metinsel düzlemde insan öznelliğine açılan özgürlük alanının simülakr ile kapsanması söz konusudur. Böylece yeni teknolojiler sadece insanın gerçeklikle ve imgeyle kurduğu ilişkiyi değil, yazı gibi bir iletişim alanıyla olan ilişkisini de dönüştürmesi söz konusudur.

Burada belki de en sorunlu konu, Artırılmış Gerçekliğin ayrılmaz bir bileşeni olarak vurgulanan "etkileşim" kavramıdır. Okuma ediminde, okurun metinle etkileşime girmesi esasken, Artırılmış Gerçeklik, metin düzlemini tıpkı bir ekran gibi sadece bir ara yüze indirgeyerek, bireyin bunun üzerine bindirilmiş olan sanal gerçeklikle etkileşime geçmesini öngörmektedir. Böylece sadece metinle okur arasındaki öznel yorumlama ve bizzat okuma ediminin yerine geçmenin ötesinde, yorumlamanın odağında olduğu etkileşim boyutunu da metinden çıkarıp sanal gerçekliğin simülasyon evrenine taşımaktadır.

Buradan hareketle gerçeğinden daha gerçekçi grafik tasarım öğeleri ile oluşturulan kitaplar eskinin illüstrasyonlarının çok ötesinde yeni bir alımlama süreci ortaya koymaktadır. Özellikle eğitim alanında yaygınlaşmaya başlayan artırılmış gerçeklik uygulamaları içeren kitaplar ile dünyayı bu perspektiften okuyan-izleyen-kodlayan bir nesil gelmektedir. Baudrillard'ın da dediği gibi illüzyonun yıkıldığı yerde gerçeğinden daha gerçekçi ama içi boşaltılıp kendinden geçirilmiş simulakr nesnelerden oluşan bir simülasyon evreni deneyimlenmektedir. Bu bağlamda grafik tasarım kendi bileşenleri ile yeni dünya düzeninde ve sonrasında vazgeçilmez bir araç olmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

- Alan, B. Craig, (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*, Morgan Kaufmann Elsevier.
- Barthes, Roland, (1993). *Yazarın Ölümü*, ("Image Music Text" 1987'den alınarak Türkçeleştiren Hüsamettin Çetinkaya), Edebiyet Eleştiri Dergisi.
- Baudrillard, Jean, (1994). *Simulacra and Simulation*, Michigan, MI: University of Michigan Pres.
- Baudrillard, Jean, (2002). *Tüketim Toplumu*, Ayrıntı Yayınları.
- Billinghurst, M., Kato, H. and Poupyrev, I., (2001). *The MagicBook - moving seamlessly between reality and virtuality*, IEEE Computer Graphics and Applications, Volume: 21, Issue: 3.
- Fiske, John, (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*, Ark Yayınları.
- Foucault, Michel, (1993). *Yazar nedir?*, ("Modern Criticism and Theory" 1988'den alınarak Türkçeleştiren osman Akınhay), Edebiyet Eleştiri Dergisi.
- Milgram, P., Kishino, F., (1994). *A Taxxonomy of Mixed Media Reality Visual Displays*, IEICE Transactions on Information Systems.
- McLuhan, Marshall, (2020). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*, YKY.
- Adanır, Oğuz, (2010). *Eski Dünyaya Yeni Bakış*, Doğu Batı Yayınları, İstanbul.
- Ünal, Faruk Can, (2013). *Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Kullanımıyla Mimarlık Rehberi; Eindhoven Kenti Üzerinden Değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- <https://doczz.biz.tr/doc/269242/3---koza-yay%C4%B1n>, Erişim tarihi: 10.07.2021
- Kara, Merve, *Artırılmış Gerçeklik Deneyimi Çocuk Kitaplarını Ele Geçiriyor*. <https://webrazzi.com/2014/11/18/artirilmis-gerceklik-cocuk-kitap/>, (Erişim Tarihi: 11.07.2021)

Fotolar

Şekil 1: <https://techcrunch.com/2017/09/12/ikea-place-the-retailers-first-arkit-app-creates-lifelike-pictures-of-furniture-in-your-home/>

Şekil 2: <https://www.israel21c.org/israeli-startup-makes-peter-rabbit-hop-out-of-the-book/>

Şekil 3: <https://medium.com/augmented-reality-india/a-journey-from-fun-to-learn-augmented-reality-books-207a45cc6ee8>