

Bugünün ve Geleceğin Grafik

Tasarımı

ÖZ

“Bugünün ve Geleceğin Grafik Tasarımı” başlıklı çalışmada ele alınacak konu grafik tasarımın geleceği hakkında öngörülerde bulunarak muhtemel senaryoları ortaya koymaktadır: Bu aşamada grafik tasarım için önemli olan, yakın tarihteki teknolojik gelişmelere bakarak veriler ışığında beyin fırtınası yapmaktır. Daha sonra grafik tasarımın geleceği hakkında tahminlerde bulunulacaktır. Gelecek üzerine öngörülerde bulunmak istiyorsak yakın geçmişte başlayan dijital teknolojiye dikkatle bakıp öncelikle değişim sürecini, bunun ne şekilde gerçekleştiğini ve hızını incelemeliyiz. Dijital devrime neden olan geri planı anlamaya çalıştıktan sonra geleceğin teknolojilerini öngörerek grafik tasarımın konumu üzerine daha sağlıklı bir değerlendirme ve tahmin yapılabilir. Bu tahminleri oluşturma aşamasında zaman sınırlaması olarak uzak gelecekte ziyade özellikle bilgisayar teknolojilerindeki üstel ilerlemeden dolayı maksimum çeyrek asırlık bir süre ele alınmaya çalışılmıştır. Kısaca belirtmek gerekirse bu çalışmada farklı kaynaklar taranarak zamana göre ileriye dönük bir tanımlayıcı ve açıklayıcı bilimsel araştırma yapılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Grafik Tasarım, Teknoloji, Dijital Devrim, Tasarımın Geleceği.

Mustafa AKMAN

Öğretim Görevlisi, Bandırma Onyedü Eylül Üniversitesi, Gönen MYO,
Grafik Tasarımı Programı
mstfaakman@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1163-7651>

T. Fikret UÇAR

Profesör, Anadolu Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi,
Grafik Bölümü,
tfucar@anadolu.edu.tr

ISSN

1307 - 9700

Araştırma Makalesi

Akdeniz Sanat Dergisi

Cilt: 14, Sayı:25

Makale Gönderim

10.10.2019

Makale Kabul

29.11.2019

Graphic Design of Today and The Future

Mustafa Akman

Lecturer, Bandırma Onyedi Eylül
University, Gönen Vocational
School, Graphic Design Pr.
mstfaakman@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1163-7651>

T. Fikret UÇAR

Professor, Anadolu University,
Faculty of Fine Arts, Department of
Graphic Design,
tfucar@anadolu.edu.tr

ISSN

1307 - 9700

Research Article

Journal of Akdeniz Sanat

Vol: 14, No:25

Received

10.10.2019

Accepted

29.11.2019

ABSTRACT

The main aim of the paper is to make predictions about the future of graphic design and to reveal the possible scenarios. At this stage, it is important to look at the recent technological developments which are important for graphic design and brainstorming in the light of data. Then, predictions about the future of graphic design will be made. If we want to make predictions about the future, we should look at the digital technology that started in the past and firstly examine the process of change, how it is realized and the pace of its speed. After trying to understand the background that caused the digital revolution, a more accurate assessment, and estimation can be made on the graphic design position by predicting future technologies. The time limit of creating these estimations has been attempted to address a maximum period of quarter a century, especially due to exponential progress in computer technologies rather than the distant future. Briefly, different sources have been searched in this research and a descriptive and explanatory scientific research has been carried out.

Keywords: Design, Graphic Design, Technology, Digital Revolution, Future of the design.

GİRİŞ

Günümüzde grafik tasarım matbu alanın çok ötesinde bir konumdadır fakat sadece bununla da sınırlı değildir: Disiplinlerarası işlerin yoğun bir şekilde üretildiği grafik tasarım, ilerleyen bilgi ve teknolojilerle kendisini sürekli yeniden yapılandırıp konumlandırmaktadır. Grafik tasarımın geçmiş tarihine kısaca değinilecek olunursa mağara duvarlarındaki çizimlere kadar uzanmaktadır: Var olan bilgilerin belli bir formatta, yalınlaştırılarak (stilize edilerek) mesajı karşı tarafa aktarma kaygısı tasarımın sınırları içerisine girmektedir. Gutenberg'in hareketli matbaasından önce çeşitli ağaç baskı çalışmalarının yapıldığı da bilinmektedir. Fakat günümüze biraz daha yakın anlamında grafik tasarım işlerinin üretilmesi Gutenberg'in hareketli matbaasından (1450) sonrasına denk gelmektedir. Bu teknoloji ile basılan kitapların illüstratif bir şekilde süslenmesi, daha sonrasında sayfa tasarımlarının zenginleşmesi yine teknolojinin gelişmesiyle farklı formatlarda işlerin ortaya çıkmasına vesile yaratmıştır. Afiş tasarımlarının kullanılması örnek olarak gösterilebilir. 20. yüzyıl ilk çeyreğinde oluşmaya başlayan "grafik tasarım!" kavramı geçmişte sanatçı, ressam vb. isimlerle anılan tasarımcıların daha fazla uzmanlaşmasının önünü açmıştır. Günümüzde grafik tasarım kavramı altında birçok alt başlığı barındırmaktadır. Örnek vermek gerekirse: Arayüz tasarımı, kitap (kapağı) tasarımı, tıbbi illüstrasyon, sergileme tasarımı, oyun ve karakter tasarımı, çevresel grafik tasarım, hareketli grafik tasarım, yönlendirme tasarımı, bilgi grafiği tasarımı, etkileşimli grafik tasarım vb. gösterilebilir. Bu bakımdan güncellenen bilgi ve teknolojilerle kendisine yeni yeni alanlar yaratmaktadır demek yanlış olmaz. Grafik tasarımdaki bu teknolojilerle birlikte iş üretme ve konumlandırma mantığı çok yeni bir şey değildir: Geçmişte grafik tasarımcılar keşfedilen teknolojilere bağlı olarak bazen bir harf oymacısı, dizgicisi, bazen bir kitap resimleyicisi, bazen de malzemeye bağlı tipografik denemeler yapan sanatçılar olarak tarihte yer almıştır.

Niyazioğlu'nun da dediği gibi grafik tasarım, her zaman bir müttefik ile hareket etmektedir (Niyazioğlu, 2016). Bu yüzden dönemin kültür ve teknolojisi tasarımları doğrudan etkileyip şekillendirmektedir. Günümüzde dijitalleşen dünya ile ekranlara daha fazla ilgi gösterir olduk; bu nedenle tasarımların ağırlığı da her geçen gün bu mecra üzerine yoğunlaşmaktadır. Gelecek üzerine öngörülerde bulunmak istiyorsak yakın geçmişte başlayan dijital teknolojiye dikkatle bakıp öncelikle değişim sürecini, bunun ne şekilde gerçekleştiğini ve hızını incelemeliyiz. Dijital devrime neden olan geri planı anlamaya çalıştıktan sonra geleceğin teknolojilerini öngörerek grafik tasarım konumu üzerine daha sağlıklı bir değerlendirme yapılabilir. Bu değerlendirme aşamasında zaman sınırlaması belirtmek gerekirse, bilgisayar teknolojilerindeki üstel ilerlemeye (üstel artış ya da büyüme²) bağlı olarak uzak gelecekte ziyade çeyrek yüzyıl içerisinde olabilecek öngörüler paylaşılmıştır. Kısaca belirtmek gerekirse birçok farklı kaynak taranarak zamana göre ileriye dönük bir tanımlayıcı ve açıklayıcı bilimsel araştırma yapılmıştır.

¹ Grafik Tasarım kavramı ilk defa 1922 yılında William Addison Dwiggins tarafından ortaya atılmıştır.

² Bir sayının veya bilinmeyenin kendisiyle çarpılarak artmasıdır: Kısaca üstel artış belli bir oranda doğrusal olmadan katlanma durumudur. Örneğin önümüzdeki 30 gün size aşağıdaki gibi bir artışla para değeri verilmesi üstel bir artışa örnektir: İlk gün 1 lira, ikinci gün 2 lira, üçüncü gün 4 lira, dördüncü gün 8 lira, beşinci gün 16 lira (KhanAcademyTürkçe, 2018)...

YENİ TEKNOLOJİLERİN GELİŞİM HIZI

Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşıp günlük hayata girmesiyle tasarımcılar hedef kitesine ulaşabilmek için bu alanı da etkin bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Günümüzde bir grafik tasarımcı kendisini eskisinden çok daha hızlı güncellemek zorundadır. Çünkü hayatımızda kullandığımız teknolojiler her geçen yıl daha da ilerleyip komplike hale gelmektedir. Fakat bilgisayar teknolojileriyle ortaya çıkan dijital devrim, tasarımcıların hiç olmadığı kadar geniş, özgün ve hızlı yaratım araçlarına kavuşturmuştur. Tasarımcılar gerekli yazılımlar ile neredeyse tasarım sürecini olduğu yerden hareket etmeden daha fazla seçenekle geliştirip sonuçlandırabilmektedir. Ayrıca kullanılan teknolojiye bağlı olarak tasarım yazılımları da ihtiyaca göre alanında derinleşmektedir. Örneğin günümüzde hareketli grafik tasarım uygulamaları daha da ağırlık kazanmaya başlamış ve bu alandaki yazılım teknolojileri de artmaktadır: Burada teknolojiye bağlı olarak tasarım ihtiyaçları arasındaki yakın ilişki gözden kaçırılmamalıdır. Kullanılan mecra ve teknoloji, tasarımın kullanım şekliyle yine tasarımın yönünü belirlemektedir. Bu mecra'nın mesaja olan etkisi McLuhan'ın "Ortam mesajdır" sözünü hatırlatmaktadır: "Her kültür çağında bilginin kaydedilip aktarıldığı medyum'un (ortam; araç) o kültürün karakterinin belirlenmesinde kesin bir rol oynamıştır" (McLuhan, 2014, s. III).

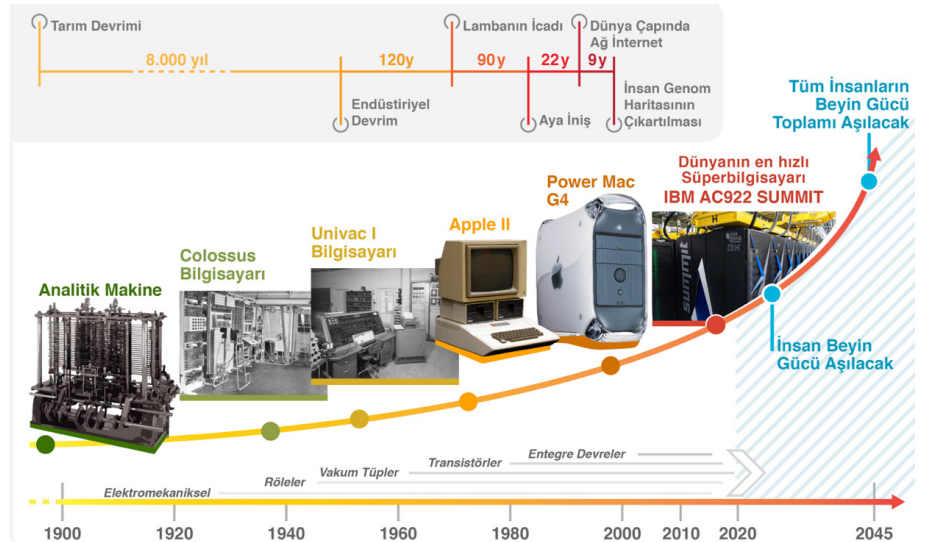
Teknolojideki ilerlemeyi anlayabilmek için belki de İntel'in kurucularından olan Gordon Moore'un sözlerine yer verilebilir: "Minimum bileşen maliyetleri için karmaşıklık her yıl kabaca 2 birim oranı artmaktadır... Kısa vadede artış göstermese de bu oranın bu şekilde devam etmesi beklenebilir... Böyle büyük bir devrin tek bir plaka üzerine sığdırabileceğine ben inanıyorum" (Demirel, 2015). Buradan çıkaracağımız en önemli derslerden birisi ortalama işlemci teknolojilerinin her 2 yılda bir iki kat artacağı bilgisidir. Bunun hayatımızdaki etkisini daha iyi anlayabilmek için işlemcilerin insanlık karşısındaki kısa tarihi görüntüsüne bakılabilir (Şekil 1). Ayrıca bu sözlerin 1960'ların ortalarında sarf edilip o günden bugüne kadar bilgi ve teknolojiye ki katlanmaya bakılacak olunursa pekte yanlışlığı söylenemez. Rucan'ın söylediği şu sözde hem Moore'u destekler hem de elimizdeki cihazların gücünü gösterir niteliktedir: "Günümüz cep telefonlarının gücü Ay'a inen ilk uzay aracı Apollo 113'den daha güçlüdür" (Akşam Gazetesi, 2013).

Şekil 1. İşlemcilerin insanlık karşısındaki kısa tarihi (Bilgi grafiğini güncelleyen: M. Akman).

Kaynak: METE, S. (2016). Moore Kanunu, e-dergi.com

Kaynak: <https://e-bergi.com/y/moore-kanunu/>

Kaynak: <https://www.techspot.com/news/60418-50-years-moore-law-fun-facts-timeline-infographic.html> (Erişim Tarihi: 10.04.19)



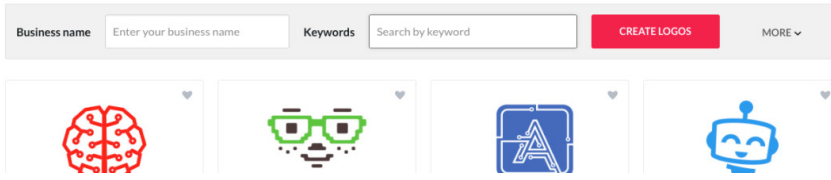
³ ABD'nin 1969 yılında Ay yüzeyine yaptığı insanlı ilk uzay uçuşudur. İniş canlı yayınlı paylaşılmış ve astronot Neil Armstrong şu sözleri tarih sayfalarına kazınmıştır: "(Bir) İnsan için küçük, insanlık için büyük bir adım."

Teknolojideki bu hızlı büyümenin yansıması olarak tasarımdaki çeşitlilik ve uzmanlıklar da artmaktadır. Bu teknolojik ilerlemeye daha yakından bakacak olursak uzak olmayan gelecekte lensler yardımı ile görüntüler önümüzde yer alacaktır. Bunun somut adımlarının akıllı gözlüklerin üretilmesi ve giderek halka açılması örneğinde görüldüğü söylenebilir. Ayrıca teknolojideki bu hızlı ilerlemeyi daha iyi anlamak için daha öncede ifade edildiği gibi üstel artışa bakılabilir: Çünkü burada verilen değer her yıl 2 sabit birim gibi doğrusal artışı kastetmeyip, bir insan ömrü içerisinde büyük değişiklikleri gözleme, hali hazırda verileri işleyememe ve büyük datayı (veriyi)⁴ sürekli arttırma gibi etkilere neden olan (ve olacak) bir artışı niteliktir. Yine Brynjolfsson ve McAfee'ye göre, şu an bilgisayarlar sayesinde İkinci Makine Çağına giriyoruz ve bu yeni çağ daha önceki çağların tümünü gölgede bırakacak (Brynjolfsson ve McAfee, 2014). Günümüzde yaşadığımız teknolojik gelişmeler ile fiziksel işler yapabilen makinelerden bilişsel işleri yapabilen makinelere doğru gidiyoruz. Yapay zeka (AI)⁵ sayesinde, algoritmalar ile tekrarlanabilen ve bir mantık çerçevesinde yaklaşık sonuçlara ulaşılabilen tüm işler bu yeni makinelerin olmaktadır. Örnek vermek gerekirse; şu an sanal mağazalarda sizin için site tasarımınızı, banner ve logonuzu yapabilecek basit yazılımlar bulunmaktadır (Şekil 2).



Şekil 2. Yapay zeka ile çalışan basit bir logo yapım sitesi.

Kaynak: <https://www.brandcrowd.com/maker/tag/artificial-intelligence> (Erişim Tarihi: 20.04.19)



YENİ TEKNOLOJİLERİN İŞİĞİNDA GRAFİK TASARIMIN KONUŞLANMASI VE GELECEĞİ

Bilgi ve teknolojinin bu hızlı artışı (üstel artış ya da büyüme), yakın bir gelecekte tasarımcıları daha fazla arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik alanlarına itecektir. Her iki mecrada da grafik tasarım daha çok hareketli tasarım ve etkileşimli tasarım alanlarına yoğunlaşacaktır demek yanlış olmaz. Oyun tasarımlarının ulaştığı noktaya hem illüstrasyonların zenginliğini hem de etkileşimli cihazların geldiği noktayı özetler niteliktedir. Birçok grafik tasarımcı multidisiplinli çalışma alanlarından olan oyun yaratım ekiplerinde kendilerine yer bulmaktadır. Bilgisayar ve yazılımlar ile tasarımcılar kendilerine yeni fırsatlar yaratmaktadır. Gelişmekte olan e-spor oyun sektörü bu durumu onaylar niteliktedir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmenin oyunlardaki ilerleyişini anlamak için "Doom" oyununun sahneleri incelenebilir (Şekil 3). İnsanlar, oyunlardaki deneyimleri daha fazla talep eder olmuştur. Bu da tasarımcıları oyuncularını ya da kullanıcıları içine alan, deneyim kazandıran şeyler tasarlamaya itmektedir: "Günümüzde bu deneyim, konsol ve bilgisayarlara

⁴ İnsanların her gün kullandığı sosyal medya hesapları, arama motorları, internet gezintileri sırasında arkalarında bıraktıkları izler ve tekil kullanıcıların internet ile olan tüm etkileşimlerinin bir araya getirdiği devasa veri yığını (Bilgiç IT Academy, 2018)

⁵ Yapay Zeka (AI), Genel olarak akıllı davranış olarak adlandırılan şeyin hesaplanması anlayışıyla ve bu tür davranış sergileyen yapay çalışmaların yaratılmasıyla ilgilenen bir bilim ve mühendislik alanıdır. İnsan düşünce süreçlerinin bilgisayarlarla olan yapay simülasyonunun bilimidir (Adlassnig, 2002, s. 1-2).

eklenen VR gözlükler ile mümkün olsa da, henüz istenilen aşamaya gelememiştir. Şüphesiz gelecekte oynayacağımız oyunlar bilgisayar ya da televizyon ekranlarında değil, gelişen teknoloji ve sanal gerçekçilik ürünleriyle bizzat içerisinde bulunacağımız bir atmosferde oynanmak üzere tasarlanacaktır” (Karaçeper, 2018, s. 82).

Şekil 3. “Doom” oyun sahneleri, sol: 1993, sağ: 2019.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=MoS0sslIX4k>
(Erişim Tarihi: 20.04.19)



Günümüzde üretilen akıllı gözlüklerin bir sonraki adımı olan akıllı ve birçok özelliği barındıran lensler için etkileşimli (düşünce veya fikirleri okuma gibi) ve çok daha gelişmiş arayüzler tasarlanacaktır. Kulağa ütöpik gelen bu teknolojiler zaten hali hazırda denenmeye başlanmıştır (Gutsche, 2018). Bu çok seçenekli ve çok etkileşimli arayüzler için tasarımcıların daha geniş ve daha sadeleştirici çözümler üretmesi gerekecektir. Ayrıca her seçeneğin bir sonraki adımı tasarlanacağı için tasarımcıların işlerini biraz daha zorlaştırabilir. Abartılı bir örnek vermek gerekirse sadece 2 seçenekli etkileşimli arayüzün 5 adım sonrasında toplamda 32 seçenek barındıracağı ve her biri tasarımcının süzgecinden geçecektir.

Dünyada İnternet kullanıcı sayısına bakılırsa 7.676 milyarlık nüfusun 4.38 milyarı İnternet kullanıcısı ve bu rakamın 3.98'i mobil internet kullanıcısıdır. Yine bu rakamın 3 milyardan fazlasını 24 yaş altı grup oluşturmaktadır (Bayrak, 2019a). Türkiye'deki 2019 İnternet kullanıcı sayısına bakılırsa 82.4 milyonluk nüfusun % 72'si (59.36 milyon) internet kullanmaktadır. Geçen döneme oranla % 9 yani 5 milyonluk bir artış yaşanmıştır (Bayrak, 2019b). Tasarımcılar ve tasarım eğitimcileri açısından çok önemli olan bu veriler tasarımcıların konumunu, geleceğini ve eğitimini tekrar sorgulatmalıdır. Tasarımların boyutlarından içeriklerine kadar bazı özelliklerinin tekrar ele alınmasına neden olmaktadır. Dijitalleşen dünyada daha çok kişisel verinin sağlanması yine kişiselleştirilmiş reklamlara ve yeni görsel çözümlere doğru evrilmeyi getirmektedir (Görsel 4).

Şekil 4. Dijitalleşen dünyada bir arayüz örneği.

Kaynak: GUTSCHE, J. (2018). Ai & The Super Future - Future Festival, Trend Hunter.com
<https://www.youtube.com/watch?v=OzBJigTfGeE>
(Erişim Tarihi: 27.03.19)



İnternette alışveriş yapmıyor olsanız dahi her adımınız bir şekilde kayıt altındadır ve şu an için etkin bir şekilde kullanılmayan bu bilgiler bilişsel makinelerin veri işleme gücü ile tasarımları daha da özelleştirecektir. Tasarımcılar veya tasarım mecraları sizin özel bilgilerinizi kullanarak yine sizin hoşunuza gidecek gün, saat ve dakikada “Hayır” diyemeyeceğiniz içeriklerle sizlerin karşısına çıkabilecektir. Aslında bu iddia edilen şeyin iktisadi alanda dev şirketlerin asıl yapmak istedikleri şeylerden biri olduğu açık bir şekilde ifade edilmeye başlanmıştır (DW Documentary, 2018). Şimdiden bu tehlikeli gidişin sonuçlarını görerek uyarılarda bulunan bilişim uzmanları bilgilerin düşüncesiz yönetici ve bunların altında çalışan tasarımcılara geçmesiyle büyük zararlara yol açtığını ve daha da açacağını bildirmektedir. Düşüncesizce kullanılıp tasarlanan bilgiler insan hayatını çıkmaza sokup, davranışlarını olumsuz anlamda değiştirerek karamsarlığa itmektedir (Lanier, 2018). Bu bilgilerin işlenmesi aşamasında günümüzde tekrar popülerleşmeye başlayan etik sorgulamalar gündeme gelmektedir. Bir tasarımcının kendisine verilen bilgilerin, ne tür etkiler yaratacağını bilmeden tasarlamaya devam etmesi, gelecekte çok daha ağır sonuçlara sebep olacaktır. Kullanılan teknoloji gelişip etki alanları arttıkça tasarımcıları daha fazla etik üzerine düşünmeye sevk edecektir.

Yakın bir gelecekte tasarımcıların ve yaratıcıların gücü çok daha artacaktır fakat bu güç ile neler ürettiğimiz ve bu üretilen tasarlama aşamasında nelerden fedakarlık ettiğimiz daha önemli bir hale gelecektir. Dönemimizin bilgiyi popülerleştirme anlamında önemli tarihçilerinden olan Yuval Noah Harari'nin şu sözleri tasarlamak ve sorumluluk arasındaki ilişkiyi özetler niteliktedir: “21. yüzyılda biz insanlar da tıpkı İncil’de Tanrı’nın yaptığı gibi hayvanları bitkileri ve insanları kendi istediğimiz şekilde tasarlayıp, üretmeyi öğreneceğiz... Bir tanrının rolünü oynamak kolay değildir!” (Kuzuloğlu, 2018). Tasarımcıların sorumlulukları artacaktır demekten ziyade hali hazırda olan sorumluluklarının farkına varmaları daha da önemli bir hale gelecektir.

Günümüzde yine başka bir popüler konu olan ekolojik, sürdürülebilir ve yeşil tasarımların, küresel ısınmanın somut göstergelerinin artmasına bağlı olarak etki alanları genişlemekte, önemi artmaktadır. İster satış stratejisi, ister ekolojik kaygılardan dolayı olsun tasarımın geleceğinde sürdürülebilirlik ve teknolojinin yolu daha fazla kesişecektir. Bir senaryoya göre bilinçlenen tüketiciler daha fazla sürdürülebilir ürünlere yönelerek, tasarımcıların bu alanda etkin olmasını sağlayabilir. Bir çok kez kullanılabilen ambalajlar belki de üzerinde dijital göstergelere sahip olarak sadece bu alanın tasarlanmasını gerektirebilir. Tüm bu olup bitenler tasarımcıları, sürdürülebilirlik konusunda kendilerini daha fazla geliştirmeye ve alternatif fikirler önermeye itecektir.

Tasarımcılar için distopya örneğinden devam edersek; günümüzde geliştirilen öğrenebilmeyi öğrenen bilişsel makineler ile tasarımcıların yaptığı birçok iş ellerinden alınarak tasarımcılar, algoritmaları eğitim verebilecek, yeni tasarım öğreten kişilere dönüştürebilir. Az sayıda ki tasarımcı, tasarımı dijital verilere dökmeye çalışarak bu alanın gelişmesine katkı sağlayan makine öğretmenleri olabilir. Öğrenen algoritmaların hızlı bir şekilde ve büyük datayı işleyebilme kabiliyetleri ile sizin o gün hissettiğiniz ruh durumuna göre tipografiyi, geri plan renklerini ve imgeleri kişisel olarak tasarlayıp lenslerinize yansıtabilir. Belki de tasarımcılar da zanaatkarlar gibi mesleğin ihtiyacından ziyade varlığını yaşatma adına çalışmalar üretecektir veya kişisel, özel tasarımlar üzerine yoğunlaşarak bireylerin özel isteklerini

karşıl原因 yeni bir gruba dönüşebilir. El ile üretilen tipografik ve illüstratif işlerin yükselmesi de bu algoritmaların bir avantajı olabilir.

Her yeni ortam ve koşulun kendi yeni problemlerini yaratacağı da unutulmamalıdır. Bu durumda çözüm odaklı düşünme becerisine sahip olan tasarımcılar durumu lehine çevirerek belki de yeniçağın tüketim anlayışından kurtulmasını sağlayacak yeni guruları olabilir. Bir problemi çözmek için önce problemi tanımak gerekir: Gelecekte, çoğu tasarımcının hassas düşünmemesine ve sessiz kalmasına neden olan gelir tuzağı ortadan kalkınca, tasarımcılar gerçekte ne ürettiklerini sorgulayarak asıl problemle yüzleşebilirler. Daha sonra tasarımcılar, kendilerini kullanarak arzu nesnelерinin yapılış ve bu ürünlere tapılış hikayesini paylaşabilirler. Teknolojik gelişmeler ile kişilerin de markalaşması ile tasarıma daha fazla ihtiyaç duyulacaktır.

Tasarımcıları bekleyen bir başka senaryo ise, giyilebilir teknolojilerin ve bunların kontrolü için gerekli olan kullanıcı dostu arayüzlerin tasarlanması olabilir: Öncelikle giysiler üzerinde oluşturulacak, giysinin şeklini alan elastik paneller, daha sonra doğrudan lenslerimizde belirecek bilgilerin tasarlanması. Buradaki önemli problemlerden biri birçok teknolojiyi kullanırken bu bilgilerin birbirinden ayrılması konusunda iyi bir bilgilendirme ve yönlendirme tasarımına ihtiyaç duyulmasıdır. Fakat kendi başına zor bir konu olan bu alan şu sorularla daha da karmaşık bir aşamaya gelecektir. Bu aşamada bir dizi yeni soruya cevap aranmaya başlanacaktır: Hareket halinde nasıl bir yönlendirme yapılabilir? Bir nesnenin etrafında hareket ederken bilgiler ne şekilde aktarılabilir (Görsel 5)? Kişinin o gün yaptığı ajandaya göre hangi bilgiler hangi zamanda nasıl bir arayüz ile kullanıcıya ulaşmalıdır? Bu bilgiler etkileşimli ise nasıl daha kolay seçilebilir hale getirilir? Bu işleri yapay zekaların (AI) yapmasıyla tasarımcılar bu hareketli arayüzleri nasıl daha sadeleştirilebilir?

Şekil 5. Bisiklet kullanıcısı için örnek bilgilendirme ve yönlendirme arayüzü.

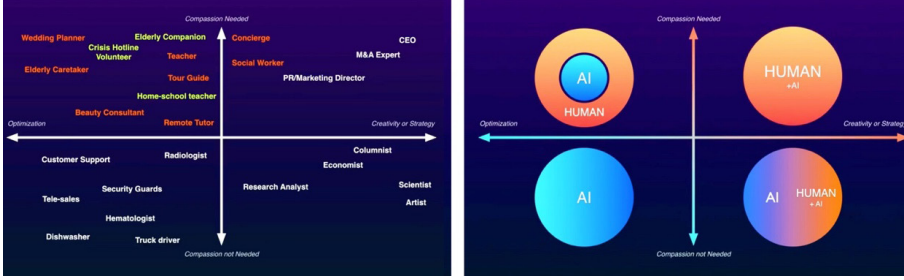
Kaynak: GUTSCHE, J. (2018). Ai & The Super Future - Future Festival, Trend Hunter.com
<https://www.youtube.com/watch?v=OzBJigTfGeE> (Erişim Tarihi: 27.03.19)



Birçok tasarımcıyı işinden edecek olan bu teknolojik gelişmeler belki de gerçekten yaratıcı fikirler bulunması ve çözüm stratejileri üreten tasarımcıların gelişmesine vesile olabilir. Tasarımcıları daha fazla içeriğin düşünüldüğü, insan hayatını kolaylaştıran yeniliklere ve buluşlara itebilir. Böylece teknik detaylarla uğraşmak zorunda kalan tasarımcılar asıl alanları olan yeni, yaratıcı görsel çözümlere odaklanabilirler.

MUHEMEL BİR TASARIM SENARYOSU VE BİR ARAYÜZ KESİTİ ÖRNEĞİ

Kişisel verilerin işlenmesi ile size özel tasarımların üretilmesi kaçınılmaz bir senaryodur fakat bu aşamada ne kadar tasarımcının ne kadar yapay zekanın üretim yapacağı hala bilinmezliğini korumaktadır. Çünkü büyük bir yaratıcılığı içinde barındıran grafik tasarım alanı da bir o kadar derinleşmektedir. Fakat yine kaçınılmaz olan gerçeklerden biri şudur ki gelecekteki tasarımcılar yapay zeka ile birlikte iş üreteceklerdir. Kai-Fu Lee'nin yapay zeka ve insanların mesleklerinin (becerilerinin) kesişmesi grafiği durumu daha iyi özetler niteliktedir (Görüntü 06).



Akıllı lenslerin kullanıldığı bir dünyada arayüz ekranının yeniden tasarlanması gerekmektedir. Var olan birçok arayüz, kare veya dikdörtgen formu şeklinde tasarlanmaktadır. Lensler ise gözün görebildiği bakış açısı kadar bir alanı kapsamaktadır. Bu bakış açısı ile sınırlandırılmış olan bölge, tasarımın yapılacağı yeni alanı ifade etmektedir. Hem yeni form hem de karışık bu mecra için alternatif tasarımlar yapmaya çalışılabilir: Bir kişinin görme alanı yaklaşık 190 derece yatay ve 120 derece dikey bir görüş alanını kapsamaktadır. Her iki gözün görüş alanının kesiştiği oval daire biçimindeki bu merkez tasarımcılar için yeni bir yaratım mecrası olacaktır (Torrejon, Callaghan ve Hagraş, 2013, s. 7).

Bu bilgiler ışığında bir senaryo üzerinden örnekleme yaparsak ortaya şu tahayyül çıkabilir: Öncelikle seçilen ve örnekte de paylaşılan oval görüntü (tasarım) alanı insan gözünün gördüğü alanı temsil etmektedir. Bilindiği üzere 3 boyutlu olarak ve her iki yanı da belli açılara kadar görebilen insan gözünün görüntüsünün iz düşümünün 2 boyutlu yüzeyde paylaşılmasında sıkıntılar ortaya çıkmaktadır. Bu bakımdan hali hazırda paylaşılan örnek insan gözü lens görüntüleri de iz düşümden kaynaklanan kusurları barındırmaktadır (Görsel 7). Yine yapay zekanın sizin konumunuzu ve geçmiş bilgilerinizi tarayarak tasarımları anlık olarak şekillendirilmesinde etkili olacağı unutulmamalıdır. Örnek vermek gerekirse herhangi bir mekanda olduğunuzu algılayarak o mekan hakkında bilgileri paylaşabilir ya da kısaca gideceğiniz mekana arttırılmış gerçeklik özelliği kullanarak yönlendirebilir. Burada tasarımcı olarak bilgilerin doğru bir şekilde, doğru bir sıradüzen ile aktarılması yani tasarım ilke ve öğelerinin önemi ortaya çıkmaktadır. Fakat yine deneysel bir süreci içerisinde barındıran bu aşamalar hataların gözlemlenerek ve test edilerek tekrar tasarlanmasını gerektirmektedir. Hayal edilen senaryoda günlük hayatta karşılaşılan temel olaylara görsel çözümler üretilmeye çalışılarak görsel olarak öngörülerde bulunulmuştur. Ekranda paylaşılan bilgiler görüş mesafesini kapatmayacak şekilde ve şeffaf olarak paylaşılmaya çalışılmıştır. Var olan yerin (mekanın) renklerine göre kullanılan renklerin seçimi ve zıtlığı duruma göre değişmektedir. Yine duygu durumu ve bulunulan ortama göre tipografide değişmelerin olacağı öngörülmüştür. Kimi zaman yapay zekanın da yardımı ile kullanılan grafik ara yüzde şekil ile arkada önde gibi katmanlı oyunların olacağı varsayılmıştır. Pay-

Şekil 6. Yapay Zeka'nın (AI) gelecekte işgal edeceği veya yardımcı olacağı tahmini konular.

Kaynak: LEE, K-F. (2018), How AI Can Save Our Humanity, TED. Video (00.12.38 - 00.14.15).

<https://www.youtube.com/watch?v=ajGgd9Ld-Wc> (Erişim Tarihi: 27.03.19)

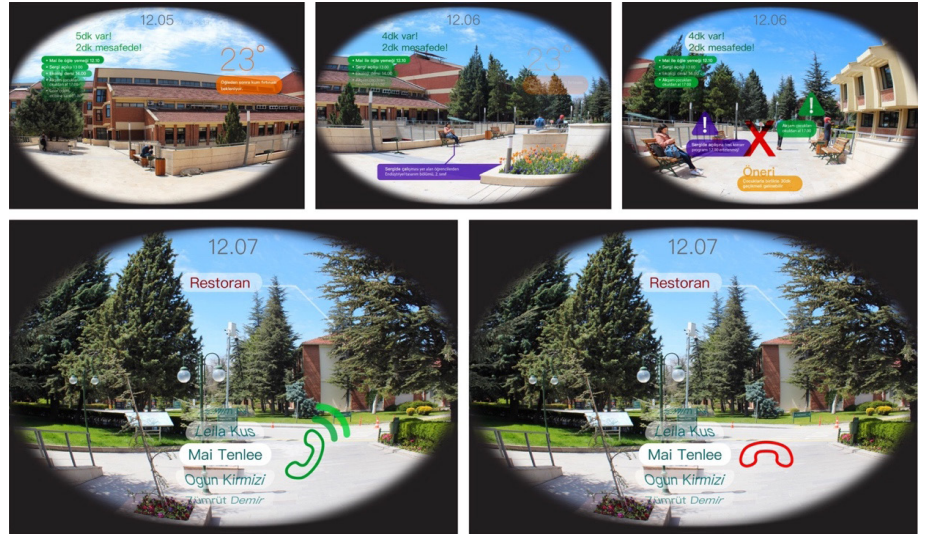
laşılan görüntülerde modern bir yazıyüzü ailesinin farklı seçenekleri (ince, kalın vb.) kullanılmıştır; fakat her zaman görüş alanının görünür olması birinci planda tutulmaya çalışılmıştır. Yine tasarım sürecinde yapay zekanın da yardımıyla oval tasarım alanı (gözün gördüğü varsayılan alan) içerisinde en aktif olarak kullanılan alanlar zamanla belirlenerek yeni versiyonlarının tasarım sürecinde daha aktif bir şekilde kullanılabilceği öngörülmüştür.

Güzel sanatlar ile ilişkisi olduğu bilinen bir akademisyenin öğle yemeği için bir kütüphanenin girişinde gözlerini açtığını varsayalım. Oval tasarım alanının (gözün gördüğü varsayılan alan) üst kısmında saatin verilmesi ve binadan dışarıya çıktığında kısaca hava durumu hatırlatması yapılabilir. Havadaki kirlilik oranı veya olabilecek uyarılar paylaşılabilir. Daha sonra günün geri kalanıyla ilgili planlar ekranda paylaşılır ve en yakın olan 2 - 3 olayın zamanına, yerine ve ne kadar süre kaldığına ilişkin bilgiler ekranda yer alabilir. Öğleden sonra bir öğrenci sergisi olduğunu biliyorsak ve karşılaşılan bir öğrencinin çalışması bu sergide yer alıyorsa şu bilgiler paylaşılabilir: Daha çok ne üzerine çalışıyor, hangi bölümde okuyor, ilgi alanları neler, yarışma, sergi ve çalıştay geçmişi, okul skorları vb. gibi bilgiler yer alabilir. Burada kişilerin deneyimleri, eğitimleri, ilgi alanları, işleri, vb. durumlarına göre özelleştirmeler yapılarak bilgilerin ilgili kişiyle paylaşıldığı unutulmamalıdır. Bir başka kişi aynı öğrenciye bakıp aynı bilgilere erişemeyebilir ve bu bilgiler bilgi grafiği olarak onlarda görülmez. Senaryoya biraz daha devam etmek gerekirse eğer ajandamızda bir çakışma varsa yapay zeka size yeni öneriler sunarak alternatifler geliştirmenizi sağlar. Yine sizin sadece düşüncelerinizi okuma ile arama yapıp, yol haritası gösterebilir, ajandanızı daha etkin hale getirip, sağlık bilgilerinize göre diyetinizi geliştirebilir. Bu senaryo çeşitlendirilebilir fakat unutulmaması gereken tüm bu bilgilerin aynı zamanda görselleştirilip etkin bir şekilde yeni mecralarında kullanıcı ile buluşturulmasıdır. Bu gelecek senaryo örneğinde de olduğu gibi grafik tasarımcılar için çözülmeyi ve geliştirilmeyi bekleyen yeni problemler her zaman bulunmaktadır (Şekil 7).

Şekil 7. Belirtilen senaryoya uygun günlük hayattan bir lens arayüz kesiti örneği (Gözün gördüğü varsayılan alan, temsili).

Kaynak: Fotoğraf, Tasarım: M.

Akman



Kısaca başka tasarım senaryolarına da değinmek gerekirse önümüzdeki süreçte arttırılmış gerçeklik ile daha fazla işler üretilerek tasarımcıların eğitim, sağlık, pazarlama vb. gibi diğer alanlarda belli bir derinlikte bilgi edinmeleri gerekmektedir. Örneğin, sağlıkta mikroorganizmaların, mikropların "arttırılmış gerçeklik"

ile uyumlu bir mekan yaratılarak bu bilgilerin öğrenilmesi hızlandırılabilir. Ya da pazarlama ve satışlarda “sanal gerçeklik” uygulamaları ile hizmete sunulan araçlar modellenip var olan yıpranma etkileri simülasyon örnekleri ile sunularak hedef kitle üzerinde ikna kabiliyeti artırılabilir. Başka bir örnek ise deneyimlerin, sürecin keşfinin giderek ön plana çıktığı bir dönemde tasarımcıların daha fazla insanın duyularına hizmet etmesidir: Aynı anda birden fazla duyuya hitap ederek olayın içindeymiş etkisi üzerine gidilebilir. Burada görmenin diğer duyular ile oranı düşünüldüğü zaman tasarımcıların önemi (özellikle alanda uzmanlaşmış) tekrar fark edilecektir. İnteraktif sergileme tasarımlarının geleceği buna örnek olarak gösterilebilir. Günümüzde emekleme aşamasında olan bu alan birçok farklı disiplini altında birleştirmesiyle gelecekte büyük bir etki alanına sahip olacaktır. Daha önce de ifade edildiği gibi bilgisayar teknolojilerindeki gelişme hızından dolayı yakın gelecekte ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin öngörüler paylaşılmaya çalışılmıştır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde bilgi ve teknolojilerin çok hızlı bir şekilde ilerlemesine bağlı olarak buluşlar ve yeni teknolojiler arasındaki zaman farkı çok kısalmıştır ve daha da kısalmaktadır. İnsanlar, teknolojinin sunduğu kolaylıkları kullanarak hayatlarını kolaylaştırmakta ve bu süreçte izlemeye ve bakmaya daha fazla vakit ayırmaktadır. Farklı ekran boyutlarının olması ve ekranlarda giderek çeşitlenmeler gözlemlenmektedir. Yapay zekaların giderek insan beyin gücü gibi verileri işleyebilmesi, onları yaratıcı iş sahasında daha fazla görmemize neden olmaktadır. Şüphesiz önümüzdeki süreçte yapay zeka bir konu hakkında insanların bilgi işleyiş sisteminden daha gelişmiş bir kapasiteye ulaşacaktır. Yeni teknolojik çözümler yeni problemleri de beraberinde getireceği unutulmamalıdır. Bu aşama da çözüm odaklı düşünme becerisine sahip grafik tasarımcılar açısından, yukarıda bahsi geçen ilerleme sonucunda şu öngörülerde bulunulabilir:

- Bilgi teknolojilerinin gelişim ve kullanım hızına bağlı olarak grafik tasarımcıların daha fazla hareketli tasarımlara (motion design) odaklanması gerekmektedir.
- Geçmişe oranla kendilerini daha hızlı güncellemek zorundadırlar.
- Değişken, etkileşimli ve hareketli alanlarda görsel çözümler üretmek gibi problemlerle daha fazla karşılaşacaktır.
- Giyilebilir teknolojilerin gelişmesiyle tasarımcılar için tasarlanacak yeni mecralar ve arayüz tasarım alanları oluşacaktır: Lensler için geliştirilecek arayüz tasarımları buna verilebilecek örneklerdendir.
- Grafik tasarımcılar başkaları için tasarlarlarken teknolojik gelişmeler ile kendileri için de tasarımlar yaparak (kimlik oluşturarak), kendilerini bir marka olarak daha çok sunacaklardır.
- Günümüzün teknik işlerini yapan tasarımcı – operatörler kendilerine yeni alanlar bulmak zorunda kalacaktır.
- Büyük markalar kendi altlarında, gelecek ürünler üzerine çalışmalar yapan birimlerine daha fazla ağırlık vererek, kaliteli tasarımcıları bünyelerinde daha fazla barındıracaklardır.
- Bir grup uzman tasarımcı, yapay zekaların görsel hocaları olacaktır fakat tasarım

mantığının zamanla yapay zeka tarafından öğrenilmesiyle buna duyulan ihtiyaç azalabilir.

• Bir tasarımcının bir konuda uzman olması beklenirken her zaman farklı alanlarda da kendisini derinlemesine beslemesi gerekmektedir.

• Tasarımcıların “Temel tasarım bilgisine sahip, bunları içselleştirmiş olmaları” değeri tekrar fark edilecek ve diğer alanlarda olduğu gibi tasarım alanında da etik sorgulamalar hız kazanacaktır.

KAYNAKÇA

Adlassnig, K. P. (2002). Artificial-intelligence-augmented systems. Artificial Intelligence In Medicine. 24., s. 01-04.

Akşam Gazetesi, (2013). Cep telefonları Ay'a inen ilk araçtan daha güçlü. Erişim adresi: <https://www.aksam.com.tr/teknoloji/cep-telefonlari-aya-inen-ilk-aractan-daha-guclu/haber-189320> Erişim Tarihi: 05.03.19

Bayrak, H. (2019a). İnternet kullanımı ve sosyal medya istatistikleri (Ocak). Erişim adresi: <https://dijilopedi.com/2019-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-istatistikleri/> Erişim Tarihi: 08.03.19

Bayrak, H. (2019b). Türkiye internet kullanım ve sosyal medya istatistikleri (Ocak). Erişim adresi: <https://dijilopedi.com/2019-turkiye-internet-kullanim-ve-sosyal-medya-istatistikleri/> Erişim Tarihi: 10.03.19

Bilgiç It Academy, (2018). Büyük Veri – Big Data Nedir? <https://www.bilginc.com/tr/egitim-haber/buyuk-veri-big-data-nedir>

Brynjolfsson, E. ve McAfee, A. (2014). The second machine age, Türk Hava Yolları Yayınları.

Demirel, F. (2015). Moore yasası nedir? medium.com <https://medium.com/turkce/moore-yasasi-moore-s-law-nedir-c31bee8da753> Erişim Tarihi: 11.03.19

DW Documentary, (2018). How cash is becoming a thing of the past. DW (Deutsche Welle) Documentary. Video (00.28.00 – 00.32.25) <https://www.youtube.com/watch?v=GbECT1J9bXg>, Erişim Tarihi: 10.04.19

Karaçeper, S. (2018). Dijital teknoloji ve grafik tasarımda yenilikler. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 4 (8) , 73-83.

Khanacademytürkçe, (2018). Üstel büyüme ve küçülme (Matematik) (Cebir). Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=4uZX1s-vNhA>

Kuzuloğlu, S. (2018). 21. yüzyıl için 21 ders, Yuval Noah Harari ile röportaj, Erişim adresi: <http://yucelbinici.com/21-yuzyil-icin-21-ders/> Erişim Tarihi: 22.03.19

Gutsche, J. (2018). Ai & the super future – future festival, Trend Hunter.com Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=OzBJgTfGeE> Erişim Tarihi: 20.03.19

Lanier, J. (2018). How we need to remake the internet. TED. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=qQ-PUXPVlos> Erişim Tarihi: 23.03.19

McLuhan, M. (2014). Gutenberg galaksisi: tipografik insanın oluşumu. 3. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Niyazioğlu, S. (2016). Grafik tasarımın Türkiye'deki tarihinde özneler, Türkiye Tasarım Kronolojisi, Deneme, Grafik, 2. Oturum, Biz İnsan mıyız? 3. İstanbul Tasarım Bienali, İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 5 Kasım 2016, Studio-X İstanbul. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=AgnA32TAe3U> Erişim Tarihi: 23.03.19

Torrejón, A., Callaghan, V. ve Hargras, H. (2013). Panoramic audio and video: towards an immersive learning experience. conference paper, Presented at Immersive Environments 2013, 28-29th November 2013, London: Kings College.