



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Programı

AYNA DÜNYALARDA
GRAFİK TASARIMIN ETKİLERİNİN
BELİRLENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ATAKAN VATAN

185110139

Prof. Dr. Güler ERTAN

İSTANBUL 2020



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Programı

**AYNA DÜNYALARDA
GRAFİK TASARIMIN ETKİLERİNİN
BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ATAKAN VATAN

İSTANBUL 2020

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunmuş olduğum “ Ayna dünyalarda grafik tasarımın etkilerinin belirlenmesi ” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Atakan Vatan

ÖNSÖZ

Geleceğimizin teknolojisi olan ve hayatımızın birçok alanında kendini göstermeye başlayan karışık gerçeklik dünyası felsefi tanımı ile ayna dünyaların etkilerini, sunacağı yenilikleri tasarım perspektifinden inceledim. Grafik tasarımının teknoloji çağında edildiği yeri konu aldığım araştırmamda, geçirdiği değişimleri ve ayna dünyalarda edineceği yeri araştırdım. Grafik tasarımının ayna dünyalardaki önemini ve etkilerini farklı alanlarda gösterdiğim örnekler ile sonuca ulaştırdım. Tasarım alanında gelecekteki belirsizliği çözümlemeye çalıştığım araştırmamda, günümüzde yapılan tüm projeleri, ortak yönlerini, süreçlerini ve sonuçlarını gözlemledim. Tasarımın ifade ettikleri, sanatsal bakış açısı, tasarımların insan ihtiyaçlarına göre değişimleri araştırmamda önemli bir yer edinmiştir.

Yüksek Lisans tez araştırmamı destekleyen, verdiği önemi ilk günden beri gösteren, büyük bir bilgi birikimine sahip olan, tecrübelerini, gözlemlerini, yenilikçi fikirlerini benimle paylaşan sayın hocam Prof. Dr. Güler ERTAN sizinle tanıştığım ve tez danışmanım olduğunuz için size teşekkür ederim. Bilgilerinizi paylaştığınız her an benim için çok önemliydi.

Yüksek Lisans reklam grafiği dersimde sanal gerçeklik tasarımlarımı dikkatle takip edip bana destek olan ve tasarım alanındaki bilgilerini öğrencileri arkadaşça paylaşan çok değerli sayın hocam Prof. Dr. Selahattin GANİZ içten teşekkürlerimi kabul edin.

ATAKAN VATAN

ÖZET

Felsefi tanımı ayna dünyalar olan ‘‘ mixed reality ‘‘ yani karışık gerçeklik, ele alacağım konunun temelini oluşturmaktadır. Grafik tasarımının ileride nerelerde kullanılacağını düşünerek ulaşabildiğim sonuç, karşına ayna dünyalar tanımını çıkarmıştır. Ayna dünyalar sanal gerçeklik olarak bilinen, ileride tüm medya ve cihazların dönüşeceği alandır. Grafik tasarımının bu alandaki yerini, işlevini ve katkılarını bulup bunu anlamak ve bu platform üzerinde grafik tasarımı değerlendirmek, geleceğine dair fikir edinip, varsayımlarda bulunmak tezin ana hatlarını oluşturmaktadır. Tasarımın ve iletişimin kendisi olan içerisinde alanlara ayrılan, dijital dünyadaki en büyük söz sahibi olan grafik tasarım, ayna dünyalar olarak bilinen bu dijital yansımaların evreninde yapılan yatırımların, ar-ge çalışmaları yapılan fikirlerin, kullanımda olan tasarımların ileride grafik tasarıma vereceği yönü öğrenmek, tasarımın yeni oluşabilecek alanlarının neler olduğunu saptamak, geleceğe dair bir bakış açısı elde etmek, yapılan işler ile bunları desteklemek tezin bir özeti niteliğindedir. Grafik tasarımının dijital dünya ile dönüşümü ve değişimi yeni alanlarını ortaya çıkarmıştır. Örneğin dijital tasarımcı, illüstrasyon, 3D modelleme gibi iş alanlarının, ayna dünyalar evreninde adaptasyonunu nasıl geçireceği ve bunların üzerine gelecek olan yeni tasarım dalları neler olacağı? İşte bu sorulara yanıt bulmayı hedefleyen bir çalışmadır. Grafik tasarımının incelenmesi, sanal gerçekliğin incelenmesi, ayna dünyalar programının incelenmesi ve yapılan çalışmaların incelenerek varsayımlar da bulunulması, olandan yola çıkarak, oluşturulmaya çalışılanı anlamak amacındadır.

ATAKAN VATAN

ABSTRACT

“Mixed reality”, which is the philosophical definition of mirror worlds, is the basis of the subject that I will consider mixed reality. Considering where the graphic design will be used in the future, the result that I can achieve is the definition of mirror worlds. Mirror worlds are the area where all media and devices will turn into what is known as virtual reality. Finding and understanding the place, function and contributions of graphic design in this field, having an idea of evaluating graphic design on this platform and making assumptions are the main lines of the thesis. To learn the direction in which the investments made in the universe of these digital reflections known as graphic design mirror worlds, which are the most important in the digital world, which is the design and communication itself, will give the graphic design in the future. It is a summary of the thesis to determine what new areas of design can be, to obtain a perspective on the future and to support them. The transformation and change of graphic design with the digital world has revealed new areas. For example, how will the business areas such as digital designer, illustration, 3D modeling pass through the world of mirror worlds and what will be the new design branches that will overlap them? Here is a study that aims to find answers to these questions. It is aimed to understand what is tried to be created by analyzing the graphic design, examining the virtual reality, examining the mirror worlds program and making assumptions by examining the studies done.

ATAKAN VATAN

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	V
BÖLÜM I: GİRİŞ.....	1
1.1. AYNA DÜNYALAR.....	2
1.2. GRAFİK TASARIM.....	10
1.3. SOSYAL MEDYA.....	15
BÖLÜM II: GELİŞME.....	18
2.1. AYNA DÜNYALAR VE İÇERİĞİ.....	18
2.2.MİCROSOFT HOLOLENS.....	21
2.2.1.MAGIC LEAP.....	27
2.2.2.WEB 0.2 / WEB SİTELERİ.....	29
2.2.3. 5G / IOT (NESNELERİN İNTERNET ÇAĞI).....	32
2.2.4.SOSYAL MEDYA.....	39
2.2.5.OYUNLAR VE AYNA DÜNYALAR.....	43
2.2.6. DİZİLER, FİLMLER VE AYNA DÜNYALAR.....	44
BÖLÜM III: SONUÇ.....	71
3.1.SONUÇ VE YORUMLAMA.....	72
KAYNAKÇA.....	78

Bölüm I

GİRİŞ

1.1. Ayna Dünyalar

Ayna dünyalar bilinen internet dünyasının üzerine yeni gelecek olan bir katmandır. Bu katmanın özelliği tüm dünyanın bir dijital kopyasını çıkarması ve bunun üzerine arttırılmış gerçeklik ile hayatımıza girmeye hazırlanmasıdır.

Ayna dünyalar aslında “ augmented reality / arttırılmış gerçeklik ” ve “ virtual reality / sanal gerçeklik ” olarak karşımıza çıkmaktadır (Barış Özcan / 2019 Ayna Dünyalar). Bu iki projenin karışımı ile oluşan ayna dünyalar katmanı ise “ mixed reality ” tam olarak karşılığıdır.

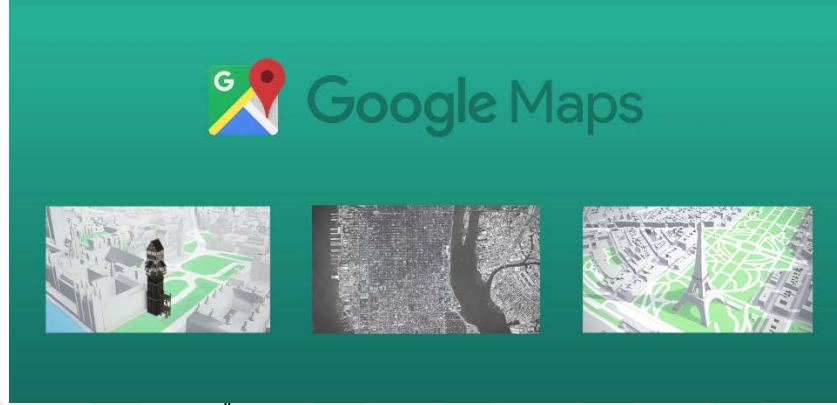


(Ayna Dünyalar, Barış Özcan, Youtube / 06.02.2020)

“ Mixed reality ” karışık gerçeklik projesinin ayna dünyalar olarak karşımıza felsefi bir tanımla çıkmasının nedeni ise bu katmanın gerçek dünyanın birebir “ dijital kopyasını ” oluşturmasıdır. Ayna yansıması gibi kimliklerimizin, hesaplarımızın, yüzlerimizin, hatta tüm dünyamızın birebir ölçekte dijital alanda kopyasının oluşturulmasıdır.

Bu felsefi tanımlı ilk kez “ Yale Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Profesörü David Gelernter ” 1991 yılında yazmış olduğu “Mirror Worlds” kitabında vermiştir. İlk kez burada karşımıza çıkmaktadır.

Google şirketinin yapmış olduğu “ Google Earth “ projesi ile ayna dünyaların temellerini attı ve bilinen ilk çalışmayı başlattı. Bu proje ile dünyamızın tamamının, sokakların hatta binaların dünya ile aynı ölçekte birer dijital kopyasını çıkarttı. Ayna dünyalarda tam olarak her şeyin ve herkesin birer yansıması yani dijital kopyası çıkartılacak.



(Ayna Dünyalar, Barış Özcan, Youtube / 06.02.2020)

Geçmişe baktığımızda daha 35 yıl öncesine kadar hayatımızda internet diye bir şeyin varlığından haberimiz yoktu. İnternet kuruldu ve daha sonra tüm firmalar, kişiler işlerini internet dünyasına taşıyıp orada yer edinmek ve dijital varlıklarını göstermek için web sitelerini açtılar. Sonuç olarak dijital varlıkları oluşturulmuştu. Bu dünya kurulurken hayatımıza bilmediğimiz tanımlar ve iş alanları da girmiş bulundu.

İnternet olmadan önce internet deyince aklınızda ne gelirdi? Peki kurulduktan sonra size 20 yıl önce “ Google “ diye bir şirketten bahsetseydim ne düşünürdünüz? İnternetin dünyasında ise “ Google ” şirketi kuruldu ve internet dünyasına hükmetti. Dünyanın en büyük şirketlerinden biri oldu ve internet dünyasını tamamen ele geçirdi.

Süre geçmeden ise Google şirketinin lideri olduğu internet dünyasında, hayatımıza ilk kez giren ve bizi bağımlısı yapan tüm yaşamımızı etkileyen “ sosyal medya “ kavramı girdi. Ancak diğer örneklerimde olduğu gibi bu kavramı da insanlar ilk kez duyduklarında anlam veremedi. Kimse bu potansiyelde olabileceğini tahmin edemedi. Sonuç olarak bu kavram ile birlikte hayatımıza “ Facebook “ şirketi girdi. Yeni internet dünyasının üst katmanı olan sosyal medyanın kralı ise artık Facebook olmuştu. İlk röportajlarda insanlara Facebook sorulduğunda cevap veremiyorlar veya “ ünlü bir yazarın yazdığı bir kitap olabilir ” gibi cevaplar gelmekteydi. Anlamını bile bilmedikleri sosyal medya katmanı ve Facebook şirketi dünyada yaşayan insanlardan “ 2,6 milyar “ dijital kopya çıkarttı. Onları oluşturduğu yeni katmana kayıt ettirdi, resimleri, isimleri hatta özel hayatlarını kopyaladı.

İnternet dünyasının yeni düzenini, iş alanlarını, ticareti ve insanları tamamen değiştirdi. Artık işletmeler, işlerini web sitelerinden sosyal medya mecrasına taşıdı, dijital kimliklerini ve varlıklarını burada gösterebilmek için bir daha kopyalandı. Adını duymadığımız şirketler, sosyal medya ticareti sayesinde dünyanın en büyük şirketleri arasına girdiler. Ajanslar ve tasarımcılar dönüşüme uğradı. Adaptasyon sürecinin sonucunda ise dijital ajanslara daha sonra da sosyal medya ajanslarına dönüşüm sağladılar. Benim de içinde bulunduğum grafik tasarım ise dijital tasarım olarak içinde ayrılmaya gitti.

Şimdi ise hazırlanmamız gereken, dünyamızı derinden değiştirecek olan ayna dünyalar geliyor. Düşünebileceğimizden çok daha fazlası olarak karşımıza çıkmaya çalışıyor. Şu anda yazmış olduğum tez çalışmamda adını ilk defa duymuş olduğunuz ayna dünyalar ismi tam olarak 35 yıl önce insanların interneti anlamlandıramadığı, 20 yıl önce insanların Google'ı bilmediği ve 10 yıl önce sosyal medyanın hakkında fikir sahibi olamadığımız bir konudur ayna dünyalar.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality Toolkit / 26.02.2020)

Geleceğin kendisi olan, dünya üzerinde adını bile bilmediğimiz birçok şirket ayna dünyaları inşa etmek için birbirleri ile yarışıyorlar. Yeni geleceğimiz olan bu internet katmanının lideri olabilmek için projeler yürütüyorlar. İlk önce sanal gerçeklik destekli lensleri, çipleri, gözlükleri ve ayna dünyalar katmanı ile çalışabilecek olan hayal gücümüzün sınırlarını zorlayan tasarımlar yapıyorlar. Potansiyeli anlayabilmeniz için bu çalışmaların ve çalışmalarını yürüten şirketlerin gizli tutulduğu, aynı şirketlere ise "Aliexpress, Google, Facebook " gibi alanında lider şirketlerden " 10 milyar doları " geçen yatırımlar aldığını biliyor musunuz?

Yatırımları yapmalarındaki en büyük sebep ise oluşturulacak olan yeni internet katmanında, pastadaki en büyük payı almak, bu katmanın yeni lideri olmak. Bunun için yeni kurulan bu alanda çalışma yürüten tüm firmaları mercek altında tutup, yaptıkları tüm çalışmalarını dikkatle inceliyorlar. Potansiyel rakip gördükleri startup şirketlere ise milyar dolarlık yatırım teklif edip bu şirketleri kendi bünyelerine alıyorlar. Yatırım yaptıkları küçük şirketlerin hisse çoğunluğunu elinde bulundurup, yeni katmanı kontrol altında tutuyorlar. İnternet dünyasının devleri “ Google, Facebook ” gibi şirketlerin küçük şirketlerin peşinden koşması

Bu şirketlere çok büyük bütçelerde yatırım yapması, onları sindirip kendi şirketlerine dahil etmesinden anlayabileceğimiz gibi bu işi çok ciddiye alıyorlar. Bunlardan bahsetme sebebim ise yeni katmandaki geleceği, potansiyeli ve değiştirme etkisini görebilmek.

Değiştirme etkisi bizi ilgilendiren kısımlarından bir tanesi. Değiştirme etkisini sadece bir yönden ele alamayız. İnsanların üzerindeki değiştirme etkisi, iş alanındaki, grafik tasarımdaki ve tasarım gibi alanlarda değiştirme etkileri olacaktır. Geçmişten yola çıktığımızda yukarıda da anlatmış olduğum gibi yeni internet dünyası ile birçok değişime uğradık. Grafik tasarım da bariz bir değişim gösterip dijital tasarımcılığa evrimleşmiştir. Konumuzun dışında olan ancak konuyu anlamamızı sağlayan örnekleri, ileride olabilecekleri anlamak için değerlendirmekteyim.

Ayna dünyaların etkilerini ve tam olarak ne olduğunu anladığımızda ise buradaki en büyük değişimi grafik tasarımın yaşayacağını ön görmemiz kaçınılmazdır. Çünkü bahsettiğimiz ve bu meta data ile zenginleştirilmiş tasarım dünyasının temellerinin en büyük payını “ grafik tasarım ” oluşturmaktadır. Sadece dijital tasarım üzerine kurulan bir platformda tasarım etkilerini ve değişim etkilerini yine grafik tasarım hissedecektir. İnternet dünyasına geçilince değişim gösteren grafik tasarım tekrar adaptasyon sürecindedir.

Ayna dünyalar platformunda daha da derine indiğimizde ise eski tarihlerde alanında adını duyurmuş kişilerin ve firmaların bu projeye dâhil edildiğini görüyoruz. İnternet dünyasının lider firmaları tarafından büyük ölçüde bütçeler ayırıp tasarımcıları, görsel efekt tasarımcılarını, ayna dünyalar projesinde çalışmak için seçtikleri insanlar bizlere yeni platform ve içerisindeki tasarım hakkında fikir vermektedir.

Bu projede çalışmak için seçtikleri kişilere örnek olarak ‘‘WETA’’ şirketini transfer ediyorlar. Şirketin sahibi ise tanınık bir isim olan ünlü yönetmen ‘‘Peter Jackson’’ -hatırlarsanız yüzüklerin efendisi dünyasını ve oradaki tüm tasarımları yapmıştır-. Tüm dünyada yankı uyandıran yüzüklerin efendisi filminin yapımcısını seçmeleri, hem alanında büyük başarılar elde etmiş hem de fantastik tasarımların olacağını bu dünyanın oyunlar ve görsel efektler ile kategorize edileceğini kanıtlar niteliktedir. Ayna dünyalarda karşılığını bulacağı kesinleşen yüzüklerin efendisi gibi projeler ve yapımcıları artık ‘‘Frodo’’ gibi yüzüğü değil gözlüğü takınca bu dünyalara geçiş yapmamızı sağlayacaktır. Filmleri ve oyunları uzaktan izleyen ya da oynayan değil de içinde bir kahraman olacağız. Karakterleri uzaktan görmek yerine o karakterleri biz canlandıracağız. Bunun kullanılma potansiyeli bizi değiştirme etkisine ve tasarıma getirmektedir.



(WETA DIGITAL / 26.02.2020)

Fantastik bir dünyadan söz ediyoruz. Başka neye ihtiyaç duyarız? Görsel efekt tasarımına bunun içinde dünyanın en iyi şirketlerinden olan ‘‘ILM’’den, ‘‘John Gaeta’’yı transfer ettiler. John Gaeta’yı hatırlarsanız, kendisi ‘‘Matrix’’ filminin görsel efekt tasarımcısı ve yaptığı tasarım bu filmin dünyadaki en çok gişe yapan filmi başarısını elde etmişti. Tabii ki onun adını duyuran işi ise tasarım tarihinde çığır açan ‘‘bullet time’’ efektidir. Verdiğim örneklerden anlaşılacağı üzere en başarılı tasarımcıları kendi bünyelerinde ve ayna dünyalar projesine dâhil edip, bir bakıma mimari bir çalışma yürütüyorlar. Bu yeni dünyayı çok büyük fonlar ile destekleyip inşa ediyorlar. Bir farkla bu dünyanın mimarlarının tamamı tasarımcılar ve yazılımcılar. Bildiğimiz anlamdaki dijital tasarımın yön değiştirmesi, yeni mimarlarımız olan tasarımcılar, onların hayal güçleri, kendi zihinlerinin kapılarını bizlere aralıyor. Biz tasarımcıların inşa ettiği bu dünyalarda insanların içerisinde yaşayacağı, zaman kavramını kaybedip yeni gerçekliğini oluşturduğu bir dönem geliyor.

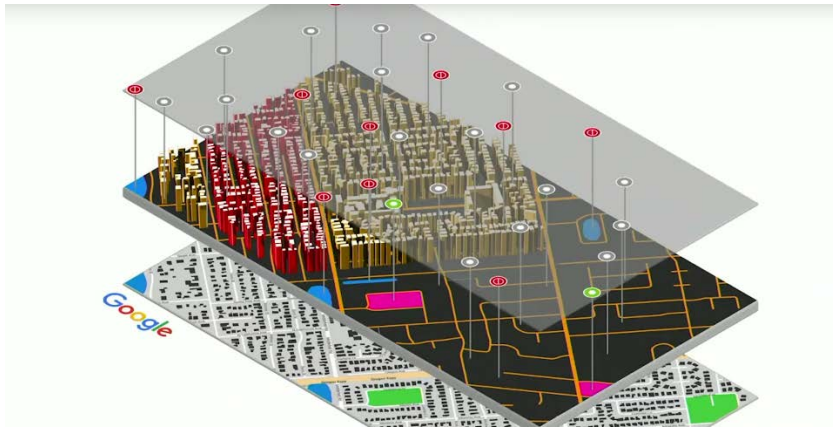
Ayna dünyaları ilk defa bu filmlerde gördük. Yeni değil yıllar öncesinden bir hazırlıktı hayatımıza girmesi. Ancak zamanın şartları ve teknolojinin o yıllardaki yetersizliği ile bu platformu destekleyemiyorlardı. İnternetin yetersizliği ve yavaşlığı bilgisayar donanımlarının, kameraların, tasarım programlarının yani teknolojinin tamamı buna izin vermiyordu. Teknolojik yetersizliğe rağmen yapılan işler çağının çok ötesine geçmiştir. Örneğin Matrix filmi bir çağı etkileyen ve sınırları zorlayan sinema dünyasının seyrini değiştiren bir yapımdır.



(Matrix bullet time effect/ 14.03.2020)

Şimdi ise kamera sistemlerinin 3 boyutu aşarak 4K retina görüntüyü desteklemesi, bilgisayar sistemlerinin artırılmış gerçeklik olan VR sistemlere geçişi, tasarım programlarının dijital tasarımı da aşarak yine VR platformuna geçişi, internetin yavaşlığının ve veri akışının hızlandırılıp önce fibere, şimdi ise 5G teknolojisi olan “ nesnelerin interneti ” çağına geçmesi, mevcut konumda ayna dünyalar için gerekli tüm hazırlıkları tamamlamıştır. Zemini hazırlanmış olan ayna dünyaların ise tasarımlarının tamamlanıp sadece çıkması beklenmektedir. Bizler geleceğimizi yapılan çalışmaların gizli tutulması nedeniyle göremiyoruz, zaten bu noktada tezimin konusu ayna dünyalar, bu oluşumu anlamak, kavramak, hazırlanmak, önceden değişimi fark edebilmek ve kendi işimde olan grafik tasarımının yerini bu dünyada belirlemek aynı zamanda olası adaptasyonları belirlemektir.

Ayna dnyaların ilk örneklerini filmlerde görmüş olsak da bunlar sadece görsel hayali tasarımlardı. Elle tutulur fiziksel çalışmaları da olmuştur ancak ayna dnyaları bilmediğimiz için bu pr çalışmaları konumlandıramadık. Dnyamız ile yansıma dnyasının tam anlamıyla ilk çarpışma anı Google şirketinin yapmış olduğu “Google Maps” projesidir. İnsanlık bu uygulamayı bir harita tasarımı ve yol yön bulmak amacı ile yapıldığını düşünürken Google ilk sızıntılarını uygulamayı oyun tasarım şirketlerine, sonrasında ise tüm tasarımcılara oyun kategorize edebilmek için açtığında vermiş oldu. Bir harita uygulaması nasıl olur da oyun şirketlerine ve tüm tasarımcılara ücretsiz bir şekilde açılır? Bunu açıklamak için ayna dnyaları anlamalıydık. Google şirketini milyar dolarlık bir yatırım ile tüm dnyayı gezen araçlar yapıp, gezegenimizin tam ölçekte kopyasını çıkarttı. Sanal gerçeklik dnyasına kurgulamak için zemini hazırladı. Bu büyüklükte bir oyun dnyası kurgulamak en büyük şirketlerin bile üstesinden gelemeyeceği bir projeydi. En büyük oyun firmaları “ G.T.A,Witcher” gibi oyunları kurgularken harita oluşturmak için binlerce tasarımcı ve yıllar süren bir çalışma yürütmek zorundaydı. Ancak Google oyunun kurallarını değıştirdi. Gezegenin dağlarını, göllerini, şehirlerinin birebir ölçekte çıkarttığı dijital kopyasını, oyun motoru ile kullanıcılara ücretsiz açtı. Bunun anlamı binlerce kişilik tasarımın ekibinin ve 5 yıl gibi bir süre alması beklenen büyük oyun haritasının elinize hazır olarak verildiğini söyleyebiliriz. Sadece bu da değıl, Google tasarımcılar için oyun motoru ve dijital tasarım programları tarzında panelde kullanıma açtı. Tasarımcılar gerçek dnyayı, seçtiğı bölgeyi ya da tüm dnyayı, binaları, sokakları ve evleri tek başına bir hafta gibi çok kısa sürede içerisinde ejderhalar geçen fantastik oyun haritasına geçirebiliyor.



(Google maps 26.02.2020)

Tasarımcıların hayal gücüne bırakılmış olan gerçek dünyamız sayısız oyuna kopyalanabilir. Şu ana kadar çıkarılmış oyunlardan kat ve kat büyüğü yapılabilir. Sayıları inanılmaz derecede arttırılabilir. Bunu uğraşmadan tek başımıza yapmamızı sağlıyor. Bu şekilde Google yeni tasarımcılara ve hayal gücü yüksek olan insanlara ulaşmayı hedefliyor. Aynı zamanda tüm oyun şirketlerini de kendine bağlayıp, muhtaç hale getiriyor. Parasını, yetenek ve zekâyı bulmak için harcıyor. Karşılığında yine kat ve kat fazlası olarak geri alacağını biliyor.

Yapmış olduğu çalışma ile tüm oyunlarda kendi alt yapısı kullanılacak, reklamını yaptıracak ve zeki insanları tespit edecektir. İleriye dönük kapsamda ancak bu kadar akıllıca çalışma yapılabilirdi. Ayna dünyaların alt zeminini oluşturmaya bu şekilde başlandı. Çünkü aynı zamanda bu platform ayna dünyaları oluşturmak için kullanılıyor.

İleriye dönük projesinde lider gibi gözüke de Google bu alanda çalışma yapan tek firma değil. Çok büyük bir rakibi var. Yeni bir oyun motoru hatta doğru tabir ile gezegen motoru var. Slovakya'nın Bratislava kentinde geliştirilen "Anteworld" uygulaması Google ile aynı işlevi görmektedir. Çalışmalardan anlayacağımız üzere günümüzdeki en büyük şirketler ayna dünyaları inşa etmek için birbirleri ile yarışıyorlar.

Outerra-Anteworld uygulamasının özelliği kullanıcının gerçek dünya ile oyun dünyası arasında geçiş yapabilmesi ve tüm dünyaları ziyaret edebilmesidir. Gezegendeki bir alanda, yerdeki çime kadar yakınlaşıp, atmosferin üst tabakasına kadar çıkabilmesidir.

Google şirketinin rakibi olabilecek uygulaması ile kullanımımıza sunulan oyun motoru, gerçek ölçekte üst seviye çözünürlük yakalamış olup çalışmalara ve tezimize örnek olabilecek niteliktedir.



(outerra-anteworld.tr / 14.03.2020)

Gelişmelerden ve ilk uygulamalardan bahsettik. Peki, ilk temas ne zaman oldu? İlk pr çalışması, yansıma ile gerçek dünyanın ilk karşılaşması bana çok ilham vermiştir. Bu karşılaşma, adını duyduğunuz belki de oynadığınız “Pokémon Go” oyunuydu. Neden mi? Çünkü 153 ülkeden 8 milyonun üzerinde insan telefonuyla, hayali karakterleri gerçek dünyadaki haritalar üzerinde arayıp bulmak için sokaklara döküldü. Öyle bir çılgınlıktı ki kimse bu oyunun bu potansiyelde olabileceğini tahmin edememişti. Bu uygulamanın, basit tasarımlardan ve basit grafiklerden oluştuğunu düşünürsek bu çok şaşırtıcı bir etkiydi. İlk ayna dünyalar deneyimi buydu ve yukarıda anlatmış olduğum Google Maps uygulaması, gerçek dünyanın haritalandırılması üzerine dayalıydı ve bu oyun tam olarak anlatmak istediğim ve verdiğim örneklerin canlı kanıtı niteliğindedir.



(Pokemon Go game / 14.03.2020)

Bu oyunda gerçek sokaklara ve evlere gizlenmiş olan hayali Pokémon karakterinizi bulmak için haritadan takip ederek gerçek dünyada gezerek ulaşabildiğiniz sanal dünya ve gerçekliğin karıştırılmış olduğu basit grafikli bir oyundu. Ancak etkileri beklenin çok üstünde oldu. Milyonlarca insanı bağımlısı yaptı ve oyun şirketlerinin ilk çalışması bu yönde inanılmaz bir potansiyel olduğunu bir kere daha gözler önüne sermişti. Karışık gerçekliğin açılımı niteliğindeki bu oyun dünya çapında milyonu geçen bir kullanıcı sayısına ulaştı ve etkileri şirketler tarafından dikkatle izlendi. Sonuç olarak geleceğin ayna dünyalarda olduğunu fark eden şirketler gerekli alt yapıyı hazırlayıp, tasarımcıları, yazılımcıları ve belirli uygulamaları kullanarak dijital tasarımcılığa kökten bir değişim getirmenin eşiğindeler.

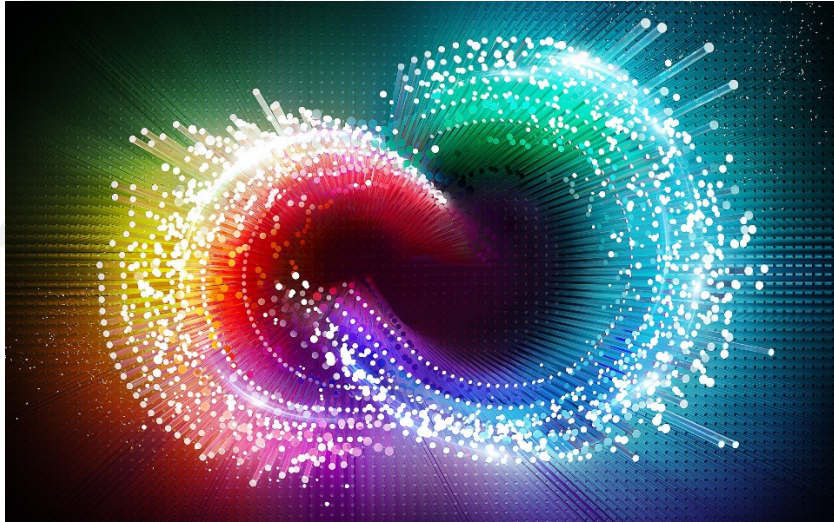
1.2 Grafik Tasarım

Grafik tasarım verilmek istenilen mesajı iletmek, görsel çalışmaları geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmektir. Bu süreçte metin düzenlemesi, görsellerin algılanması, konuların ön planda tutularak, iki boyutlu veya üç boyutlu tasarımların organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Tasarım aşamasında grafik tasarımında ve grafik sanatlarda, görsel sanatların temel ilkeleri olan hizalama, denge, karşıtlık, vurgulama, hareket, oran, görüntü, yakınlık, tekrarlama, ritim ve birlik gibi kuralları uygulayarak oluşturulan eserlerdir. Grafik tasarım, bu kurallar çerçevesinde uygulamaya çalıştığı eseri alıcı ile kaynak arasında köprü vazifesi görerek yapmaktadır. Doğru mesajı alıcıya iletirken, mesajı anlaşılır ve etkili hale getirir. Etkili bir çalışma içinse bilgilerin analiz edilmesi, mesajın kavram ve simgelerle görselleştirilmesi, verilerin arasından doğru mesajı ön plana çıkarılması, mesajın iletileceği doğru kanalın seçilmesi çok önemlidir.

Grafik tasarımı, günümüzde hayatımızın her noktasında karşımıza çıkmaktadır. Yerini iyice sağlamlaştırmış, yediğimiz yemeklerin ambalajından, oynadığımız oyundan, kullandığımız cihazların menüsünden hatta trafik işaretlerine kadar hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Grafik tasarımı deyince aklımıza belirli alanlar gelse de günümüzde birçok iş ve projeye dallara ayrılmış olup birçok alanda faaliyet göstermektedir. Grafik tasarımı ilkelerini ve tasarım sürecindeki kuralları, ana temellerini bilen kişiler çok daha farklı alanlar da işlerini yürütebilmektedir. Çünkü bağlı oldukları temel ilkeler, görsel sanatların ana hatlarını oluşturmaktadır.

Grafik tasarımı denilince aklınıza sadece afişler, web siteleri, reklam panoları veya billboard geliyorsa grafik tasarımın tek alanının bunlar olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Grafik tasarımı alanının günümüzde ulaştığı nokta, hepimizin bildiği üzere “ dijital ” tasarım çağıdır. Dijital tasarım ise kullandığımız, yediğimiz, bağımlısı olduğumuz ve bizi etkileyen her üründe karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarımı bu kadar çeşitli hale getiren de günümüz çağının internet çağı olmasıdır. Bu tasarıma ve grafik tasarıma yeni bir boyut kazandırarak iş alanlarını projelerini, ürünlerini çok çeşitli hale getirip birbirine benzer ancak ayrı dallara ayrılmasına sebep olmuştur. Grafik tasarımı ve ayna dünyalar konularını temel almamın en büyük sebebi budur. Çünkü grafik tasarımı ayna dünyaların yani internetin yani dijital tasarımın kurucusudur.

Dijital dünyadan önce grafik tasarım da elle yazılı veya basılı kaynaklarda kullanılmıştır. Reklamlar, afişler, yiyecek ürünlerinin ambalajı gibi birçok tasarım ve dikkat çekmesi beklenen, hayatımızın parçası olan ürünlerde kendini göstermiştir. Bu süreçte yerini sağlamlaştırmış hayatımıza girmiştir. Sonra dünyanın internet çağına geçmesi her şeyin buraya taşınması ile grafik tasarımda yeni bir boyut kazanmıştır. Öncü tasarım programlarının çıkarılıp dijital dünya ile uyum sağlanması, grafik tasarımı buraya taşıyan en büyük etken olmuştur. İlk yıllarında sadece yazılım kültürü ile zenginleştirilen internet ve web siteleri, görsel seviyenin çok düşük olması ve dikkat çekememesi nedeni ile inanılmaz bir tasarım açlığına sebep vermiştir. Bunun neticesinde zamanın tasarımcıları, görsel tasarımcıları ve grafik tasarımcıları bu dünyaya geçiş yapabilmek için dijital programlara ihtiyaç duymuştur. Burada karşımıza ‘‘Adobe ve Office’’ gibi tasarım, görsel düzenleme uygulamaları geliştiren şirketler çıkmaktadır. Bu şirketlerde internet dünyasında olduğu gibi dijital tasarım dünyasını istila etmiş, bu platformun liderleri olmuştur.



(Adobe Creative Cloud dijital tasarım / 14.03.2020)

Dijital dünyadaki tasarım eksikliğini hisseden bu gibi firmalar karşımıza çok ünlü olan ‘‘ Photoshop, Illustrator ‘‘ gibi programlar ile çıkarak grafik tasarımcıları, tasarımcıları, görsel efekt tasarımcılarını bu dünyaya geçişini hızlandırmıştır. Grafik tasarım bu dünyada da yerini bulmuş vazgeçilmez hale gelmiştir.

Tasarımın ihtiyaç haline geldiği dünyamızda en etkileyici logolar, kurumsal kimlikler, ambalajlar ve uygulamalar artık marka satmaya geçmiştir. Tasarımı kalitesinin önüne geçmiştir. Grafik tasarımı dünyamızda ve dijital çağda deneme yanılma yöntemlerinde tutulmuş işler dikkatle incelenmiştir.

Tezim gereği grafik tasarımda anlatacağım kısımlar dijital dünya ile ilgili olan geleceğe dönük konulardır. Bugünkü değişimleri göz önüne alınarak ilerde olacak gelişmeler ile evrimleşeceği olayları irdelemek tezimin ana temellerini oluşturmaktadır. Bugünkü grafik tasarımı ele alırken, ileriye dönük çalışmalara nasıl yön vereceği geçmişteki süreçlerden bugünkü dijital tasarım mecrasına dönüşümü bu konuyu seçmemdeki en büyük etkindir.

Grafik tasarımı başlarda reklam ve ürün tasarımlarında kullanılmıştır. Hizalama, denge, karşıtlık gibi temel konuların yanı sıra fontlara çok önem verilmiş ve zamanla oluşturulan bu fontlarda değişime uğramıştır. Tasarım sürecinde, tüketim malzemelerinde kullanılan grafik tasarım reklam afişleri ya da film afişleri gibi bazı konularda da kendini göstermiştir. Ancak günümüzün tüketim malzemeleri değişime uğramış olup internete yoğunlaşmıştır. Bu da tasarıma yepyeni bir boyut kazandırarak dijital mecralarda gözükme isteği tasarımcıların buraya yoğunlaşmasına neden olmuştur.

Dijital dünyadaki ve gerçek dünyadaki neredeyse her şeyin tasarımcıların elinden geçtiğini biliyor muydunuz? Yediğimiz çikolatanın ambalajından tutun da kullandığımız bir aplikasyon tasarımına, yerleşim düzenine, menü çubuğunun alışkanlıklarımıza göre düzenlenmesine, bu aplikasyondaki renklere, fontlara kadar hepsi grafik tasarımcıların, görsel iletişim tasarımcılarının elinden geçmektedir. Belirli tasarım aşamalarını bizlere göre ayarlayıp bizim için en dikkat çekici haliyle aynı zamanda yorulmadan devamlı olarak kullanmamız için tasarlanmıştır.

Bugün grafik tasarım ve tasarım hayatımızın her alanına o kadar yayılmıştır ki sürekli olarak yapılan çalışmalar ile insanların üzerinde etkileri belirlenip değişim geçirmektedir. Örneğin reklamlar. İnternetin ilk yıllarındaki reklamlar ile şu an karşımıza çıkan reklamların ne kadar farklı olduğunu görebiliyor musunuz? Bu farkın oluşmasındaki sebep gelişen internetin reklam engelleyicileri reklamlarında gelişmesine sebep olmuştur. Aslında ben grafik tasarımı buna benzetiyorum, reklamların evrim geçirmesi gibi daha dikkat çekici, daha vazgeçilmez, daha merak uyandırıcı reklamlar yapabilmek için sürekli olarak gündemi takip etmek, o anki popüler konular üzerinden trendlere mesaj gönderip insanları yönlendirmek için birbirleri ile yarıştıkları bir süreç. Grafik tasarımda zamanla hayatımıza giren uyarıcılar ile değişimini sürdürmekte ve devam etmektedir.

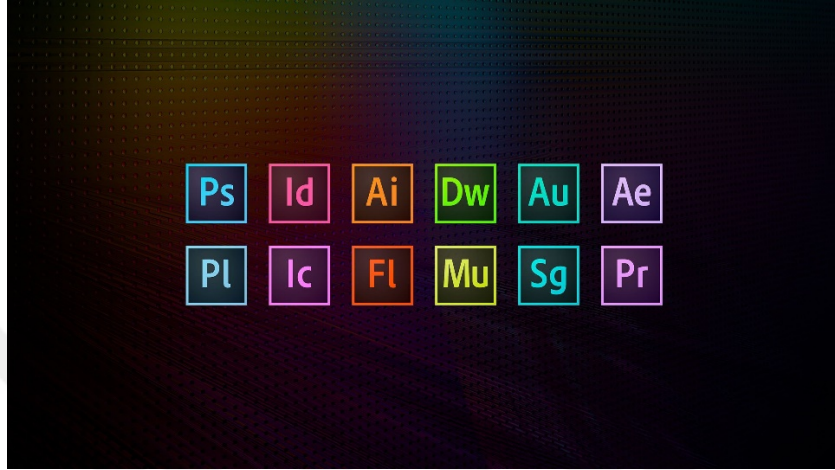
İlk çağlara gidersek, orada dahi grafik tasarıma rastlamaktayız. MÖ;14,000’lerde yapılmış mağara resimlerine ve (4. Yüzyılda) yazının başlamasına dayandırılabilir (wikipedia.org/grafik). Tarihin ilerleyen süreçlerinde el yazımı dini kitaplar ve içerisindeki görseller ile bu dönüşüm devam etmiştir. Avrupa’da hareketli matbaa icadı ile basılan kitaplar, kitapların içerisindeki metin düzenlemesi ve harf dizimi erken dönem grafik tasarım pratikleridir. Asıl çıkış noktası sanayileşmenin başlangıcı ile olmuştur. Fotoğrafın keşfi ile ortaya çıkan “ İzlenimcilik, Post izlenimcilik “ akımlarının sonlarına doğru başlamıştır. Resim sanatlarının ilerleyişi akabinde grafik, afiş, ürün katalogları gibi öğeleri öne çıkarmıştır. Gazetenin de ortaya çıkmasıyla gelişen süreci reklamlar izlemiştir. Gravür baskılar ile yapılan ürün katalogları kendi tanıtım ihtiyacını doğuran afişler ile kendi içerisinde ayrı bir alan haline gelmiştir.

Bu dönemde ilk çalışmalar, ressamın eserlerinden oluşuyordu. Çok geçmeden ressamın çalışmalarının resimsel özelliklerinin ön planda tutulduğu tipografi alanın ise geri planda kaldığı anlaşıldı. Baskı tekniklerinin gelişmesi, fotoğrafın ve tipografi özelliklerinin önem kazanması ile afiş tasarımı ve dolayısı ile grafik sanatlar, resimden ayrı birer alan olarak karşımıza çıkmıştır. Tasarımın sanattan ayrılmaya başladığı dönemler ise “William Morris” tarafından tasarlanan kitaplarda sanattan ayrı bir pazar olduğu ortaya çıkmıştır. Birinci dünya savaşından sonra ise 19. yüzyılda sanat ve tasarımın ayrı görüşler olduğu desteklenmiştir. 1919 yılında Almanya’nın “Weimar” şehrinde kurulan “Bauhaus” okulu, sanat ve tasarım alanında birçok yeniliğin öncüsü olmuştur.



(Bauhaus Exhibition Poster (1923) (Photo: iv toran)

Gelişmeler ve zamanla değişime uğramış olan grafik tasarım, günümüzde çok büyük bir ölçüde bilgisayar destekli tasarım programları ile yapılmaktadır. Yani internet dünyasına dönüşüm geçirmiştir. Şu an yürütülen işlerin %90'lık kısmı dijital tasarım programları üzerinden yapılmaktadır. Tasarımcılara çok büyük kolaylıklar sağlayan tasarım programları işleri hızlandırmakla kalmayıp bunlara yeni bir boyut kazandırmıştır.



(Adobe Creative Cloud dijital tasarım / 14.03.2020)

Gerçek anlamda bir boyuttan bahsetmekteyiz. Üç boyutlu tasarımlardan, oyunlardan, sitelerden, sosyal medyadan bu yeni tasarım dünyasında bizler kopyalarımızı inşa ederken tüm alt yapıyı tasarımcılar yapıyor. Grafik tasarımın geldiği noktada bizi yönlendirmek, dikkatimizi çekmek, bağımlı kılmak en büyük işlevlerinden biri olmuştur. İnşa ettiğimiz yeni dünyanın mimarları tasarımcılar, grafik tasarımcılar bu potansiyeli alıp bahsetmiş olduğum ayna dünyaların potansiyel gücü ile birleştirdiğinde geleceği görebiliyor musunuz? Yeni dünyanın mimarları binlerce yıllık bir evrimin sonucunda geldiği noktada, nesnelerin internet çağına aslında ayna dünyalara yani 5G'ye hazırlanıyor. Yukarıda anlatmış olduğum tarihsel süreç bugün tekrar yazılıyor. Bundan çeyrek asır sonra tasarıma yeni boyut kazandıran bu gelişimlerin tezleri yazılırken, örnek literatür olarak tezimin gösterilmesi bu alandaki ilk tahminlerin yapılması en büyük önceliğim. Çalışmalarımızı ve yazılarımızı şuanda var olan tasarım süreçlerinden ve yaşanan olaylara dayandırmakla kalmayıp bahsetmiş olduğum sanal gerçeklik dünyasında tasarım programları üreten ve iş alanı oluşturan şirketlerinde değişime gitmesinde de örnek gösterebiliriz.

Günümüzde ise tasarımın her alanı birbiri içine girmiş, etkilenmiş, değiştirme etkisinde bulunmuş ve benzerlik göstermektedir. Tasarımın herhangi bir alanında uzmanlaşarak diğer tüm alanlarında aslında temel oluşturup o alanlarda da işler yapılmaya elverişlidir. Bugün tasarım alanları, tipografi, illüstrasyon, karikatür, serigrafi, kitap tasarımları, ambalaj tasarımları, animasyon ve 3D tasarımları, kurumsal kimlik tasarımları, iç mimarlık, sanat yönetmenliği, ara-yüz tasarımı, hareketli grafik, görsel efekt tasarımı, web tasarımı gibi tüm alanlar birbiri ile aynı kurallar, temeller üzerine kurulu iş alanlarıdır. Hepsi tasarımın grafik tasarımın uzmanlık alanları olarak ayrılmaktadır. Bundan dolayı grafik tasarım ve tasarım artık yeni dünyamızın mimarlarıdır.

1.3 Sosyal Medya

Sosyal medya Web 2.0'ın kullanıcı hizmetine sunulmasıyla birlikte, tek yönlü bilgi paylaşımından, çift taraflı ve eş zamanlı bilgi paylaşımına ulaşılmasını sağlayan medya sistemidir ([wikipedia.org/sosyal medya](http://wikipedia.org/sosyal_medya)). Dijital dünyada bir değere dönüşen ve büyüme potansiyelini en çok arttıran platformdur. Sosyal medyanın bu şekilde etkili olmasının sebebi ise geleneksel medyayı alıp, söz hakkı isteyen kitleye dağıtmasıdır. Sosyal medya insanların diyaloglarının, paylaşımlarının ve içeriklerinin bütünüdür. Sosyal ağların hayatımıza en büyük katkıları kişilerin kendi istekleri, hobileri veya aradıkları materyale ulaşmalarını sağlamaktır.

Sosyal medya platformunda ulaşabileceğimiz bilgi sınırı, insanlığın katkılarıyla devasa bir kütüphaneye dönüşmüştür. Bu platformun hayatımıza etkileri, insanlara ulaşabilme, özel hayatlarını görebilme gibi algılansa da kullanım alanlarından en yoğunu insanlar ile uzaktan iletişime geçme onlar ile konuşma, sorularımıza cevap bulma, soru sorma, bilgilerimizi yayınlama, tecrübeleri paylaşma, dikkat çekici bulduğumuz ürünleri veya olayları örneğin haberleri, yazıları, videoları paylaşma olarak kullanılmaktadır. Bir bakımdan sosyal medyanın kullanım alanlarına baktığımızda resmi olmayan eğitim yollarından bir tanesi olarak düşünsek yanlış olmayız.

Sosyal medyanın geleneksel medyadan en büyük farkı, bir taraftan çıkarak, yapısal eleştiriye belirli seviyede kapalı, bir kaynaktan çoğunluğa hitaben değildir. Çoğunluktan çıkan içerik ile çoğunluk paradigmasına dayalı “kullanıcı kaynaklı medya” platformudur. İletişim yönü tek taraflı değil, iki yönlü işlemektedir. İletişim şekli ses dosyaları, videolar, resimler ve yazılar biçiminde insanların temaslarını gerçekleştirdiği bir zemindir. Sosyal medyanın geleneksel medyadan ayrılan bir özelliği de kullanıcıların yani çoğunluğun kendi içeriklerini oluşturmasıdır.

Bizi ise sosyal medyanın günümüz dünyasında, pastadaki en büyük payı alması ilgilendirmektedir. Sosyal medya dinamikleri ve geçtiği süreçte popülaritesini arttırmış dünya genelinde kendine kullanıcılar hatta bağımlılar bulmuştur. Bu algoritmayı yapabilmesindeki en büyük nedenlerden birisi, dikkatimizi çeken konuları bize özel algoritmalar oluşturarak, ilgimizi yönlendirebileceğimiz en ilginç “tasarımlar” ile karşımıza çıkmasıdır.

Sosyal medya tanıtımı ve özetini işlememizin sebebi, grafik tasarımı, tasarımı ve gelecekte hayatımıza yerleşecek olan ayna dünyalar olarak, felsefi bir tanım kullandığımız internetin yeni platformu olmasıdır. Burada bahsettiğimiz ayna dünyalar platformu, anlatmış olduğum gibi “sosyal medya” katmanının üzerine çıkması beklenen ve testleri yapılan bir platformdur. Aynı zamanda sosyal medyanın bütününi oluşturan ve kurumsal firmalardan tutun da kullanıcılara kadar tasarımın içerisinde barındırdığı bu platformda, grafik tasarım vazgeçilmez bir parça halini almıştır. Bunu da grafik tasarımın iş alanlarına olan değiştirme etkisi hatta yeni iş alanları oluşturması ile kanıtlamıştık. Sosyal medya platformunun üreticiler tarafından kullanılan medya kısmı tamamen tasarıma bağlı kalırken, kullanıcılar kısmında da bizi yine tasarım, grafik tasarım, sayfa tasarımı, fotoğraf tasarımı gibi uygulamalar ve yapılmış işler beklemektedir.

Sosyal medya platformu şu an internet dünyasındaki en çok kullanıcıya hizmet eden uygulamalar ve sitelerin bütünüdür. Sosyal medya dünyasının lider firması ise “Facebook” şirkettir. Etkisi altına aldığı “WhatsApp, Instagram” gibi oluşumları onu bu platformun lider firması haline getirmiş ve 2,6 milyar insanın bilgilerini, özelliklerini, hobilerini ve alışkanlıklarını elinde tutmaktadır. Bu büyüklükteki kullanıcı sayısı akabinde çok büyük bütçeleri, çok büyük iş alanlarını da getirmektedir. Burada karşımıza tasarımcılar ve sosyal medya danışmanları çıkmaktadır.

Konumuz ile iki noktada kesişen sosyal medya, ilk etapta bulunduğu alana gelişileride ayna dünyaların geleceği alanı yansıtmaması, ikincisi ise bu alandaki en büyük iş yükünün kullanıcılar ve üreticiler tarafından tasarımcılara yüklenmesidir.

Tezimde anlatmak istediğim, bugünkü konumunda olan sosyal medya platformunun gelecekte kaybolacağı anlamında değil. Tıpkı internetin ve web sitelerinin kaybolmadığı gibi sadece adaptasyon sürecinin sonucunda kendisine tıpkı tasarım ya da içerik gibi ayna dünyalar da yer bulacaktır. Yanlış algı oluşturmamak için bunu bir örnekle açıklayabiliriz. İnternetin kuruluşundan sonra karşımıza çıkan web siteleri, işletmeler ve sosyal medyanın güçlenip, sitelerin önem kaybetmesi ile benliklerini sosyal medya platformuna taşıyıp işlerini de beraberinde getirdiler. Orada dijital kimliklerini tekrar grafik tasarım sürecinden geçirip, yeni platformun fotoğraf ve görsel düzenleme kurallarına uygun paylaşımlar, isimler, logolar ile taşınma işlemini gerçekleştirmiş hatta sosyal medyanın gelişmesinde de katkı sağlamışlardır.

Resmin bütününe baktığımızda ise bizi yine aynı tablo karşılamaktadır. Çoğunluğun ilgisine maruz kalan sosyal medya uygulamalarının şirketleri, akabinde tekrar kullanıcıları, sonraki zincirleme reaksiyonda tekrar kullanıcıları toplayıp insanlığın buluşma noktası olmuştur. Bu süreçte en çok etkilediği alan tasarım ve grafik tasarımıdır. Çünkü işi bilgisayar, dijital tasarım, görsel, efekt ve video olan grafik tasarım bu dünyanın mimarları konumundadır. Yeni dünyamızdaki taşınma sürecinde de en çok etkilenecek en çok adaptasyon geçirecek olan alan grafik tasarım ve tasarımın alanlarıdır. Dijital dünyadaki sosyal medya, eskiden yaşandığı gibi web siteler tarzında formatını değiştirip, kendine ayna dünyalarda yer edinecektir. Bulunduğu bölgeye adaptasyonunu üç boyutlu olarak değiştirmesi muhtemel desek yanlış olmayız. Çünkü çağımız artık dijital gerçeklik çağıdır. Adaptasyon sürecine girecek olan sosyal medyanın detaylarını, konu bütünlüğü açısından ayna dünyalar alanında ve grafik tasarımın alanlarında irdelleyeceğiz.

Bölüm II

GELİŞME

2.1. Ayna dünyalar ve içeriği

Bu bölümde ayna dünyaların tamamını kapsayacak bir incelemede bulunacağım. Ağırlıklı olarak tasarım alanlarındaki işleri ve projeleri mercek altında tutarak grafik tasarımın kullanıldığı alanları anlamlandırmak, benzerlikleri fark etmek ve değişimi gözler önüne sermeyi amaçlamaktayım. Bölümde ayna dünyalar kapsamında üretilen veya geliştirilen projelerin özelliklerini, kullanım alanlarını, tasarımlarını ve potansiyellerini detaylı örnekler ile zenginleştirerek tezimi amacına ulaştırmayı hedeflemekteyim.

Tezimin konusu olan ayna dünyalarda grafik tasarımın etkilerinin belirlenmesi, adından anlaşılacağı gibi ayna dünyaları anlamaktan ve yorumlayabilmekten geçmektedir. Ayna dünyalar platformunu anlamadan grafik tasarımın etkilerini belirmememiz mümkün değildir. Bunun için ayrı başlıklar altında değerlendirme yapsam da her başlığımızın konu anlatımında grafik tasarım ve ayna dünyalar iç içe geçmiş örnekler ile açıklamaya çalışacağım. Başlığımızın altında açıklayacağım her proje, tasarım sürecinin dolayısıyla grafik tasarımın bir ürünüdür. Ancak grafik tasarımın ürünü, ayna dünyalar platformuna ait bir çalışmadır. Konumuz tıpkı sosyal medya gibi tasarımın ve medyanın hatta kullanıcıların karıştığı bir süreci içermektedir. Ayna dünyalar başlığımızın altında ise bu alanda geliştirilen oyunlar, filmler, programlar, cihazlar, tasarımlar, diziler ve reklam kampanyalarını ele alacağım. Detaylandırılmış örnekler ile konuyu tamamen anlatıp, geleceğe dair keskin kanıtlar sunabilmeyi hedeflemekteyim. Giriş bölümünde anlatmış olduğum özet niteliğindeki çalışmalardan sonra bu bölümde içerik anlamında tüm detayları ile inceleyeceğim.

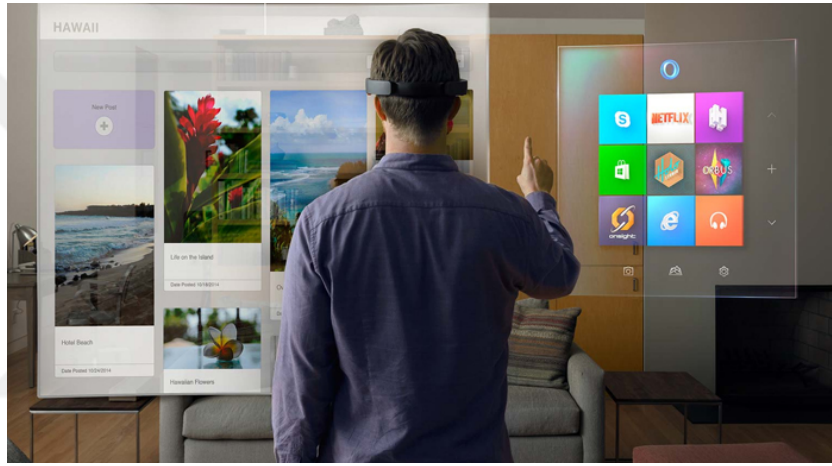
Ayna dünyalar, filmlerde, dizilerde, oyunlarda ve hayatımızın birçok noktasında defalarca karşımıza çıkmıştır. Başta yazarların hayallerini süsleyen, gelecek dünya düşüncesi onların yaptıkları sanat eserlerinde ve o sanat eserlerini geliştiren geliştiriciler sayesinde bizlere defalarca gösterilmiştir. Eski teknolojinin yetersizliği bu ütöpik düşüncüyü zincirleyememiş ve günümüze kadar gelmiştir. İzlediğimiz filmlerde sanatçıların karşımıza çıkardıkları inanılmaz cihazlar, robotlar veya yapay zekâ fikrini konu alan eserlerde bizlere imkânsız gelmekteydi. Günümüzde ise bu fikirlerin birer birer gerçekleştiğine şahit oluyoruz.

Yıllardır izlediğimiz, yakından takip ettiğimiz filmlerin ve oyunların özelliği 2 boyutlu olması, bizlere ekranın arkasından kendi dünyasını göstermesidir. Bizim dünyamızı değil. Ayna dünyalarda ise artık bu evrenlerin içine girip hikâyenin kahramanı biz olacağız. Gerçek dünya ile sanal dünyanın karışımı olan karışık gerçeklik dünyasında, ekranın arkasında kalan Matrix dünyasına giriş yapacağız. Bahsettiğimiz karışık gerçeklik, dünyanın sistematik gelişmeler göstermesiyle sanal gerçekliği gerçekleştirecek konuma gelmesine rağmen çok büyük bir sorunu da ortaya çıkartıyor. Gelişime açık olmayan lider firmaların kapanmasına kadar gidebilecek bir sorun. Burada bizi ilgilendiren kısım ise değişimi ve geleceği kavrayamamış firmalar değildir. Sistemi destekleyecek tasarımcıların geleceği anlamlandıramamasıdır. Anlatmak istediğim, tüm dünyanın gelecek platforma geçiş yaptığını düşünelim ve tüm firmaların destek ekipleri yani tasarımcıları ile zamanı yakalayıp, ayna dünyalarda bahsettiğimiz teknolojiye uygun siteler, sosyal medya sayfaları ve alışveriş uygulamalarını geliştirdiğini düşünelim. Şimdi bu platforma geçiş yapmamış web sitesini veya uygulamayı kullanmak ister misiniz? Firmalarımızın bir tanesi “ A ” firması diğeri de “ B ” firması olsun. A firması, ayna dünyalar platformuna uygun geliştirici ve ticaret sayfasında 3 boyutlu tasarımları ile sitenin içine girip alacağınız ürünü gerçek boyutları ile görüp dijital yansımaları elinizle tutabiliyorsunuz. B firması ayna dünyalar platformunu destekleyemiyor. Tasarımcıları hareketli animasyona ve 3 boyutlu güncellemeye geçemiyor. Bu nedenle firmanın ürünleri ekranın arkasında 2 boyutlu resim halinde ve dokunamıyorsunuz. A firmasından alacağınız ürünü birebir deneyimleyerek alırken bunu B firmasında yapamıyorsunuz. Sonuç olarak hangisini seçerdiniz? Ayna dünyalar tam olarak vermiş olduğum örnektir. Dokunup hissedebildiğiniz, deneyimleyebildiğiniz dünyadır.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality Toolkit / 05.05.2020)

Ayna dünyalarda ticaret sitelerinin geçmeye çalıştığı sistem yukarıda anlatmış olduğum örneğin aynısıdır. Tüm ticaret sitelerin bu sisteme geçmesini düşünmek mantıksız sayılmaz. Özellikle de ayna dünyalar gibi bir platformun hazırlanıp piyasaya sürüldüğünde, yaratacağı değişim etkisi ile firmaları buna zorunlu hale getirecektir. Ticaret sitelerinin çalışma mantığı belirlidir. Hiç tasarımcı çalıştırmamış bir işletme sadece dijital platformda satın alma sitelerinde ve uygulamalarında varlığını devam ettirebilmek için hareketli grafik animasyoncu ve tasarımcı işe almak zorunda kalacaktır. Yarı zamanlı ya da proje bazlı olsa bile bu olmadan bahsettiğimiz işletme sahibi varlığını sürdürebilmesi geleceğe ayak uydurabilmesi ile mümkün olmayacaktır. Gelişen olaylar çerçevesinde tasarıma olan inanılmaz potansiyeli ve ihtiyacı kaçınılmaz hale getirecektir.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality Toolkit / 05.05.2020)

Ticaret sitesi bu platforma geçtiğinde, ürününü satan satıcıdan sadece ürünlerin fotoğrafını istemeyecek, onları ayna dünyalara uygun 3 boyutlu hareketli görseller ile isteyecektir. Bu durum da tasarımcı ihtiyacını doğurmaktadır. Sisteme uygun görselleri hazırlayıp, hareket efektini verip, uygun alanlarda çalışmasını sağlayabilecek bir tasarımcı olmadan işlemin gerçekleştirilmesi imkânsızdır. Bahsetmiş olduğum örneğin ilk kullanımlarını görmeye başladık. Sosyal medya ve ticaret uygulamalarında ürünlerin ya da profil resimlerinin, hareketli animasyon yani gerçeğe yakın 3D efekti verilmeye başladığını görmekteyiz. Ancak günümüzdeki sistem yetersizliği nedeni ile bunu Graphics Interchange Format (GIF) formatında gerçekleştirmekteyiz. İşletmeler, bahsettiğim özellik ile ellerindeki ürünün 3 boyutlu halini göstererek, daha çok müşteri çekmeye çalışmaktadır. Vermiş olduğum örnek ile aynı teknolojik gelişmeyi göstermektedir. Gelecekte karışık gerçeklik sistemlerinde Microsoft'un geliştirmiş olduğu HoloLens'in ikinci sürümü olan bu gözlüğün, ticaret sitelerinde ve bu sitelerdeki ürünlerin nesnelerin iletişimini desteklemesi bilinen bir çalışmadır.

2.2. Microsoft HoloLens

Microsoft HoloLens, tanıtımını yaptığında ayna dünyalar hakkında birçok bilgiyi de bizler ile paylaştı. Gözlüğün takıldığı anda sizi ve etrafı tanımlayıp, 3 boyutlu dijital kopyasını çıkartarak ayna dünyaları otomatik oluşturup, gerçek dünyayı kategoriler halinde verilerini depoluyor. Bir sonar mantığı ile çalışan ürün, etrafını tanımlayıp daha önceden kodlanmış bilgileri sayesinde tanımladığı dünyayı birleştirip kopyalarını oluşturuyor. Kullandığımız cihazlar, 2 boyutlu görselleri küçük ekranların arkasından sadece seyretmemize izin veriyor. Bu tür yeni nesil cihazlar ise bize bu dünyayı evimizin içerisine getiriyor. Ekranda olan dünyayı “open world” mantığında oyun motoru şeklinde etrafımızı doldurup kullanım şansı tanıyor.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality Toolkit / 05.05.2020)

Yukarıdaki örneklerimde anlatmış olduğum ticaret siteleri ve uygulamaları örneğimi tekil anlamamalısınız. Belirli sitelere veya uygulamalara özel bir gelişimden bahsetmiyoruz. Geliştirilen bu türde gözlükler, lensler ve cihazlar tek bir parçaya, siteye veya uygulamaya özgü değil tamamen bütüne odaklıdır. Gözlüğün tanımını internet olarak düşünün gözlüğün kendisi ayna dünyalardır. Ticaret sitesindeki ürünler, etrafınızdaki nesneler, oynayacağınız tüm oyunlar, içerisinde zaman geçireceğiniz uygulamalar sadece bütünün birer parçasıdır. Gözlük internet gibi geçiş aracı, ayna dünyalar platformun kendisi, ticaret siteleri ise içerisindeki milyonlarca uygulamalardan, oyunlardan birisidir. Karıştırılmaması gereken nokta buradadır. Çünkü sadece bir ticaret sitesine göre tasarlanmış cihazlar gereksiz ve tercihten uzaktır.

“Microsoft HoloLens Mixed Reality Technology for Business” adı altında tanıtmış olduđu bu ürünü, yalnızca iş dünyası için satışa çıkarılacağını açıkladı. Son kullanıcıya satılmayacak olan gözlük bize sadece iş için üretildiğini gösterebilir. Ancak içerisindeki tasarımlar ile ilgili bir sorundur. Yani oyun veya başka alanda kullanımı için üretilmemiştir. İçerisinde sadece iş alanlarının ihtiyaç duyduđu programlar bilgisayardan gözlüğe taşınmıştır. Üretilen ve satışa çıkartılan HoloLens, sadece iş dünyasını ayna dünyalara taşımak ve teknolojik rekabeti yakalamak için üretilmiştir. İşin teknik boyutu bizi çok ilgilendirmese de bilmemiz gereken ana kısım, grafik tasarımcıların, tasarımcıların, hareketli grafik tasarımcıların ve 3D modelleme tasarımcıların iş dünyasının ihtiyaçlarını giderebilmesi için ürün yapmasıdır. İroniyi görebiliyor musunuz? Biraz sonra detaylı anlatacağım konumuzun örneklerinden birisi olan lens, gelecekteki kullanım alanına bakıldığında ilginç bir durumu beraberinde getirmektedir. Mimarların, doktorların, mühendislerin ve müzisyenlerin iş dünyasında kullanacağı bu gözlüğü tasarımcılar üretiyor. Yani bir mimarın evi yapabilmesi için grafik tasarımcısının ve 3d modelleme tasarımcısının oluşturduđu algoritmalara, kategorilere ve tasarım geçmişine ihtiyaç duymaktadır. Tüm iş dünyasının karışık gerçeklik evrenine taşınmasının etkileri, o iş dünyasındaki her firma işini günümüz dünyasındaki gibi dijital ortamda üretme aşamasının yeni bir boyutu olarak karşımıza çıkmaktadır.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality / 08.05.2020)

Günümüz dünyasında dijital tasarımın her sektöre hâkim olması, işleri hızlandırması sebebi ile tasarımcıların dijital çağda ayrı dallarda uzmanlık edinmesine neden olmuştur. Ancak HoloLens'e geldiğimizde ise oyun biraz değişiyor. Çünkü tasarımcılar bildiğimiz iş alanından çıkıp doktorluk, mimarlık, mühendislik gibi iş alanlarına sanal ofisler üretmeye başladı.

Günümüzde bu iş dünyası için ofis programları üreten firmalar, şimdi ise ayna dünyalar için sanal ofisler inşa etme telaşına düşmüştür. Tasarımcılar açısından çok büyük değişimlerin olması kaçınılmaz, ancak işin geneline baktığımızda farklı bir düşünceye ulaşabiliriz. Grafik tasarımcılar zaten dijital dünyada farklı sektörlerde sanatsal çalışmaların dışında, ticaret boyutunda çalışmayı sürdürüyorlar. Dijital reklam ajanslarında hiç ilgimizin olmadığı bir konu geldiğinde o konular hakkında bilgi edinip reklamlarını, tasarımlarını üretip bunları kullanabiliyorduk. Örneğin, ajansta tasarımcıya tıp sektöründe kullanılan bir firmanın reklamları geldi. Bu reklamların tasarımlarını yüzeysel bir araştırma yapıp, kendimize ve firmaya uygun şekilde internet platformunda paylaşım yapıp, işimizi yürütüyorduk. Ayna dünyalardaki karşılığı ise yine tıp sektöründe olan bir firmanın kullanacağı aletlerin ve alacağı eğitimlerin tasarımlarını yapmaya başlayacağız. Büyük değişimler gibi gözükseler de aslında geçmişe ve günümüze bakıldığında alışlagelmiş değişim etkisidir. Konumuz ile alakalı olan HoloLens'in kullanım alanları, bizlere ileride grafik tasarımın faaliyet göstereceği alanları belirlememize yardımcı olacaktır.

Geçtiğimiz günlerde Amerika Birleşik Devletleri Ordusu Savunma Başkanlığı "Pentagon" tarafından Microsoft şirketine HoloLens için tam 100.000 adet sipariş verildi. Savunma sanayisinde saha görevlerinde kullanılacak olan bu gözlük, bizleri kullanım alanı ile şaşırtsa da detaylı bir incelemeden sonra anlaşılır duruma gelmektedir. Öncelikle ayna dünyalar için üretilen bu gözlüğün ve tasarımın her dalının içerisinde yer aldığı konumuzda, askeri savunma sanayisini anlamak güçleşiyor. İşte bu örnek, konumuzun potansiyel gücünün en büyük örneklerinden biridir. Üretilen gözlüğün, askeri amaçlar için kullanılması ile HoloLens, kitlesel başarısını kanıtlamış durumdadır. Grafik tasarım açısından incelediğimiz ürün, oyunlardan esinlenerek oluşturulan bir yazılım ve tasarım programı sonucu askeriye'nin dikkatini çekmiştir. Şaşırmamak elde değil, oyun tasarımcılarının oluşturduğu bir mantık için milyar dolar değerinde sipariş geçiliyor. Tasarımcıların ayna dünyalarda, ürünler vasıtasıyla öncesinden hiç çalışma yapmadıkları savunma sanayisinde bile aktif rol alacaklarının bir habercisidir. Gözlükteki yazılımlar bir alt yapı oluşturarak, alanı tarıyor ve alanın 3 boyutlu bir modellemesini çıkartıp gözlüğe tekrar aktarıyor. Tasarımcıların yaptığı ve sisteme kaydettiği modeller, renkler, haritaları gibi birçok etkeni birleştirerek genel bir alan oluşturuyor.

Alanda askeri birliklerin olası saklanma yerlerini keşfederek ve tuzaklardan uzak durarak hareket edebilmesini sağlıyor. Gözlüğün, askeriyedeki genel kullanım amacı ve tasarımcıların yürüttüğü işlemler yüzeysel olarak bunlardır. Oyun tasarımında, savaş oyunlarından ve filmlerinden esinlenilerek geliştirilen uygulama ile sınırlı değil yapay askeri eğitimlerin içinde kullanılacaktır.



(Black Mirror / 26.02.2020)

Gözlüğün genel kullanım amacı, eğitim ve bildiğimiz dijital işlerin oluşturulması konumundadır. Dijital dünya ile iç içe ilerleyen grafik tasarım ve tasarım alanının farklı dallarında Adobe gibi programların daha gelişmiş olması ve ayna dünyalara aktarılması, dijital tasarım programlarının güçlendirilerek sanal gerçekliğe uyarlanması gözlemlenirken, diğer iş alanlarından durum çok farklılaşıyor.

Tıp sektöründe, öğrencilerin eğitiminin zorluklarını aşmayı planlayan HoloLens sistemine kaydedilmiş ameliyatlar, etkileri, hastalıklar, tedavi yöntemleri gibi milyonlarca bilgiyi uygulamalı şekilde gözlüğe aktarmıştır. Tıp sektöründe devrim niteliğinde olacak olan ürüne yine ABD hükümeti tarafından binlerce sipariş geçilmiştir. Sisteminde var olan eğitim programları ile öğrencilere gerçek hastaların üzerinde çalışmadan, muhteşem derecede eğitimler verip, onları gerçek ameliyatlara hazırlayacak ve hata yapma olasılıklarını ortadan kaldıracak devrim niteliğinde bir cihazdır. Tasarımcıların, grafik tasarımcıların, 3D modelleme tasarımcıların ve efekt tasarımcıların geliştirmiş olduğu eğitimler sayesinde tıp dünyasına ve üniversitelerde çok büyük değişimler göze çarpacaktır.

Bizim ilgi alanımız ise bu gözlüğün içerisindeki tüm programları tasarımcıların oluşturması ve bambaşka bir iş alanı ortaya çıkarmasıdır. Gelecek sektörlerdeki tüm eğitimleri verdiğim örneklerdeki gibi tasarımcıların oluşturacağı yanlış bir kanı olmaktan çok uzaktır.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality / 08.05.2020)

HoloLens üretim amacına bakıldığında, sadece iş dünyasını kapsayacak çığır açan gelişimlerde bulunduğunu fark etmekteyiz. Konumuzda ilk bölümde verdiğim örneklerden de anlaşılacağı gibi sadece oyun, film ve sanatsal alanların dışında sağlık, inşaat ve askeri sektörlerde de yer alacak olan ayna dünyalar projeleri, geleceğin ayrılmaz birer parçası haline gelerek, hayatımızı kolaylaştıracak ve lüks değil ihtiyaç olacaktır. Üniversitelerde eğitimi göz önünde bulundurarak geliştirilen sektörlerde, eğitim amaçlı tüm üniversitelere ilerleyen zamanlarda zorunluluk getirilmesi mümkündür. Çünkü hata payını ortadan kaldırıp, öğrencilere insan hayatı gibi çok önemli konularda gerçeği bire bir deneyimledikleri ameliyatlara yaptırması, onların gelişimi ve eğitimi için katkıda bulunması paha biçilmezdir. Grafik tasarım alanında ise öğrencilerin bilgisayar problemini, okullar açısından yok edecek bir gelişmedir. Üniversitelerde ve iş dünyasında, ajanslarda kullanılması çok olasıdır. Bu gözlük, ofisleri, bilgisayarları ve çalışma alanlarını ortadan kaldırıyor. Gözlüğü taktığımızda geçtiğimiz dünyadaki her alan, kullanıcılar için bir çalışma alanı oluyor. Yani artık bir ofise, çalışma masasına, bilgisayara ve o bilgisayarın içerisindeki tasarım programlarına olan ihtiyacı devre dışı bırakıyor. Gözlüğün içerisindeki tasarım programları, tasarım örnekleri ve ilkeleri yapay zekâ ile desteklenerek daha hızlı bir eğitimi beraberinde getirmektedir.

Tasarımcıların yaşadığı en büyük sorunlardan biri olan, hayal ettiğini bilgisayara ve dolayısıyla ürettiği tasarıma yansıtamama sorununu da ortadan kaldırıyor. Benim ve birçok tasarımcının yaşadığını düşündüm bu inanılmaz problem, cihazlarımızdan ve zihnimizdekileri belirli seviyede yani kullandığımız cihazın ya da programların, bizlere izin verdiği sürece düşüncelerimizi yansıtmamızı ve tasarım ortaya koymamızı sağlıyor. HoloLens ve benzeri ayna dünyalar ürünlerinde ise birebir zihnimizle adapte olmuş olan bu cihazlar, nesneler ile etkileşime geçerek, bizlere hayallerimizi çok daha etkili şekilde yaptığımız işlere aktarmayı hatta birebir deneyimlemeyi sunuyor. Grafik tasarım ve tasarımın her dalı için çığır açacak potansiyele sahip olduğunu gösteriyor.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality / 05.05.2020)

Ayna dünyalar çalışması olarak gösterebileceğimiz HoloLens ürünü, sadece bunlarla sınırlı değil. Kısaca anlatmak gerekirse mimarlık, mühendislik gibi iş alanlarında ve kritik, teknik konularda da sektöre girmeye başlıyor. Mühendislik üzerine geliştirdiği uygulamaların, sistemine yüklü binlerce aracı ve o araçların parçalarını, teker teker kategorize edip birer eğitim programı haline getirmiştir. Eğitim açısından, mühendisliğin her dalını içine alacak şekilde sistemle donatılan lens, öğrenci yetiştirmekle kalmıyor, sistemindeki yüklü bilgiler ile karşılaştığı cihazları tarayıp, hatayı ve arızayı tespit edip, çözüm yolunu ve nasıl düzeltilebileceğini detaylı bir şekilde anlatıyor.

Tasarımcıların yıllarca geliştirip kurguladığı cihazı şu örnekle açıklayabiliriz. Örneğin aracınızda arıza var ve bu arızayı tespit edemiyorsunuz. Aracın motorunun sökülüp, tamamen parçalarına ayrılıp, arızalı dişlinin bulunması inanılmaz maliyetleri beraberinde getirir. Ayna dünyalar için geliştirilen sanal gerçeklik gözlüğü ise içerisinde yüklü olan araç, parça ve sesi temel alarak gösterilen ürün üzerinde modelleme ve boyutlandırma yapıp, saniyeler içerisinde düzgün veri akışı sağlayamayan parçayı tespit edebiliyor.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality / 05.05.2020)

Tasarımcılar arasında modelleme ve grafik tasarımcıların, projeler kapsamında en büyük payı aldığını anlayabiliriz. Modellemelerin, boyutlandırmanın ve animasyonların ön planda olduğu örneklerde ayna dünyalarda boyutlandırılmış tasarımların daha etkili olacağını görmekteyiz.

2.2.1. Magic Leap

Magic Leap, 2010 yılında Rony Abovitz tarafından kuruldu. Şirketin gizli çalışmalar yürüttüğü ve yapılan çalışmaların sadece başlığının açıklanacağı belirtildi. Artırılmış gerçeklik ve bilgisayar vizyonu ile ilgili projeler üzerinde çalıştığı bildirildi. Bunun üzerine ayna dünyalar için çalışmalar yürüten, adını sanını duymadığımız bu firmaya Google devasa bir bütçe ile ortak oldu. Startup bir firmaya tam olarak 2,3 milyar dolar yatırım yaptı. Herkesi şok eden bu gelişmeden sonra şirkete, alanında uzmanlaşmış çok büyük bir kadro dâhil oldu. Ürününü bile tanıtmamış olan bu firma, nasıl bir potansiyele sahip ki dünyanın en büyük şirketi olan Google, ülke ekonomisi büyüklüğünde bir yatırım ile küçük bir tasarım firmasına ortak oldu. Şirketin şu an ki piyasa değeri ise tam olarak 6,3 milyar dolar. Magic Leap şirketinin Türkiye pazarına giriş yaptığını ve burada yatırım aldığını düşünecek olursak ülkemizde en büyük şirketler listesinde 5. sıraya yerleşirdi.

İnanılmaz oranda değer kazanan bu şirket, ayna dünyalara özel bir ürün tasarlıyor. Çağımızın getirilerinden birisi olan dijital alandaki her ürün ve çalışma artık gerçek dünyadaki elle tutulur ve değerli gördüğümüz ne varsa üzerine çıkıyor. Dijital adından da anlayacağımız gibi içinde barındırdığı her mesleği, ürünü veya uygulamayı değişime sokacak olan ayna dünyalar, devasa yatırımlar ile geliyor. Magic Leap şirketinin geliştirdiği bu lens ise HoloLens'ten çok daha farklı olarak oyun dünyasına ve sinema dünyasına hükmedeceğini söyleyebiliriz. Yapılan çalışmalar ve bünyesine dahil ettiği çalışanlardan bunu anlamak mümkündür. HoloLens'in aksine iş dünyasına değil biz kullanıcılara yönelik ve oyun dünyasında çığır açması beklenen bir cihaz.



(Magic Leap One Design / 05.05.2020)

19 Mart 2015'te Magic Leap, "Magic Leap'deki Ofiste Sadece Bir Gün" başlıklı bir demo videosu yayınladı. Video, artırılmış gerçeklik oyunları ve üretkenlik uygulamaları içeriyor. Şirketin oyunlar üzerine çalışıp, aynı zamanda oyunları sinema sektörünü de aktarması beklenmektedir. Şirkette bilindik isimlerin yanı sıra oyun tasarımcıları, grafik tasarımcılar ve efekt tasarımcıları dikkat çekmektedir. Şirketin transfer ettiği isimlere gelince eski dünyamızdaki filmleri, oyunları canlandıracağı ve bunları ayna dünyaların karışık gerçekliği ile bizlere sunacağını ön görmekteyim. Weta Workshop'un özel efekt şirketi, "Richard Taylor" ve "Abovitz" Magic Leap'e katıldı. Bilim kurgu yazarı da Neal Stephenson şirkete Aralık 2014'te katıldı. "Graeme Devine" yaratıcı şefi ve kıdemli başkan yardımcısı şirkete dâhil olmuştur. Oyunlar, uygulamalar ve yaratıcı deneyimler üzerine uzmandır.

Ekipten anlayacağımız gibi özel efektler, oyun tasarımcıları, bilim kurgu yazarları ve hepsi de alanında kendini dünyaya kanıtlayan isimlerdir. Bu ürünün, oyun dünyasına getireceği yenilikler ise tasarımcıların hayal gücüne bağlı olarak değişim göstermektedir. Ekipteki tasarımcıların geçmişteki işlerine baktığımızda, fantastik ve bilim kurgu arasında gidildiği görülmektedir. Geleceğe dönük bir projede içerisindeki uygulamaların ileride hayatımızın vazgeçilmez birer parçası olacağı tahmin edilmektedir.

2.2.2. Web 0.2 / Web siteleri

Web 2.0'ın internet sitelerinin, bilgi barınağı olmasından, işleyen platformlara taşınmasına ve internet programlarını son kullanıcılarının hizmetine, kullanıcıların bir bilgi ya da uğraşı paylaşp, tekrar kullanması olarak da tanımlanabilir. (Tim O'Reilly 2005 Web 2.0). Konferansında web sistemini açıklamaya çalışırken söylemiştir. İnterneti ve web sitelerini temel alarak gelişimini, geldiği noktayı araştırırken, ileride geçireceği değişimi ve bu değişimin etkilerini belirlemeye çalışacağım. Günümüz tasarımcıları ve grafikerlerin dijital iş alanları ve web sitelerinin metinlerini yaparken "Adobe Flash" adında bir program tanıtıldı. Animasyonlar, sesler ile internet sitelerini farklı bir formata dönüştürdü. Ancak durdurulamayan değişim, kendi değişim etkisinden yararlanıp internet dediğimiz alana dönüşmüştür. Web sitelerinin, tasarım programı ile alt üst olup internete dönüşmesi, yine bir tasarım programıdır. Dijital olan her işin içerisinde, günümüz dünyasındaki en büyük paya sahip olan tasarım, internetin vazgeçilmez bir parçası haline gelmişti. Web 0.2 sanayi devrimi gibi bir hız ile tasarımdaki açlığı sosyalleşme etkisi ile bastırdı. Akabinde yeni platforma dönüşen ihtiyaç, sosyalleşme, insanların iletişime geçmesiydi. Teknolojinin gelişimi, aradaki kopukluğu tamamlayamıyordu. Tasarımdaki yetersizlik ise yeni yeni dijitalleşen ve ayak uydurmaya çalışan tasarımcıların adaptasyon sürecinin bir boşluğuuydu. İki yönden eksik olan Web tasarım açığını zamanla kapatmaya çalışırken, insanların arasındaki iletişimi sağlamak için doğan ihtiyaçlar, yeni gelen katman olan sosyal medya platformu ile giderildi. Facebook şirketi ile ilk defa burada tanıştık. Arkasından ise Instagram, Whatsapp gibi benzeri uygulamalar tüm internet alanını domine etti.

Bildiğimiz internet şekil değiştirmeye başladı. Web siteleri tüm önemini kaybetti. Artık kimse web adresini girip, tekil bir firmadan ya da kişi alanına bakmak istemiyordu. Tüm siteleri içerisinde barındıran, aynı zamanda hobilerini, ilgi alanlarını bulabildikleri sosyal medya, hayatımızın vazgeçilmez parçası haline geldi. Sosyal medya gelişim sürecindeyken, internet siteleri yok olmanın eşiğine geldi. Web siteleri kendilerini değiştirip, sosyal medyada varlıklarını göstermeye ve işletmelerini bu platforma taşımaya başladı. Dönüşüm tamamlandı denildiği noktada, sosyal medyadaki ve web sitelerindeki tasarım eksikliği oldukça belirginleşmeye başladı. Tasarımcıların da bu değişim etkisine kapılıp, dijital alana dönüşmesi, reklam ajanslarının, dijital ajanslara daha sonra ise sosyal medya ajanslarına dönüşmesi ile dönüşüm tamamlandı. Geldiğimiz noktada, insanlar arasındaki iletişim tamamen sağlandı. Aynı zamanda dijital tasarımcılık, dünya çapında sosyal medya, oyunlar ve filmler ile en üst noktaya ulaştı. Bugün bu noktada, internetin tasarımı vazgeçilmez hale getirdiğini söyleyebiliriz. Şimdi ise yeni bir değişim etkisi, yeni bir gelişme geliyor. İhtiyaçları, nesnelerin birbirinden kopuk olması ve kullandığımız araçların arasındaki iletişimi sağlarken çok zorlanmasıdır. Evet, geçmiş bir kez daha tekrar ediyor. Teknoloji geçmişte insanlar arasındaki iletişim ihtiyacını sağladıktan sonra, şu andaki kullandığımız araçlara kadar geldi. Bu kopukluk, teknolojinin ve internetin yetersizliği nedeni ile saptanamamıştır. Ancak her zaman tasarımcıların, senaristlerin, yazılımcıların ve hayalperestlerin yani dünyayı şekillendiren ilginç insanların aklından hiç çıkmıyordu. Bizlere yıllarca oyunlar ve filmler ile göstermeye çalıştıkları, hayal ettikleri dünya için artık her şey hazır. Sosyal medya zamanında web sitelerinin yönettiği bir alanken, kuralları yıktı ve interneti sadece bir alt yapıya dönüştürdü. Günümüzde internetin geldiği nokta, elektrik alt yapısı olmaktan öteye gidemiyor.



(Microsoft HoloLens Mixed Reality Toolkit / 29.05.2020)

İnterneti sadece istediğimiz uygulamaya girmek ya da veri indirmek için kullanıyoruz. İnternetin tüm işlevini yitirmesi, elektrik sistemi gibi sadece transit bir alt yapı sağlamaktan öteye geçmemesinin sebebi, sosyal medyadır. Web 0.2 sistemi şu anda tekrar değişime uğruyor. İleride anlatacağım “5G / IOT” nesnelerin internet çağına dönüştürülüyor. Alt yapı sistemleri bittiğinde kullanılmaya başlayacak olan 5G teknolojisi için son adımlar atılıyor. Bir yıl kadar kısa bir sürede hayatımıza girmesi beklenen 5G teknolojisi, internetimizin tekrar dönüştürüleceği alan olacaktır. İnternetin geçmişine bakıldığında, tasarımı ve sosyal medyayı oluşturduğu, geldiği noktada tüm dünyayı dijital bir platform altında topladığı görülmektedir. Geleceğimizde ise ayna dünyalara geçecek olan internet, sosyal medyadan anladığımız gibi tasarım ihtiyacını büyük ölçüde arttıracak görülmektedir. İhtiyaç eğilimi hangi alanda oluşacaktır? Sorunun tek cevabı; ayna dünyaların temelini oluşturan sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklik, bildiğiniz üzere gerçek dünyayı oyunlaştırıp, bizlere sanal bir dünya ile harmanlayarak sunan bir sistemdir. Tasarım sürecinde ise geçmişte gördüğümüz web siteleri ve 2 boyutlu çalışmaların dijitalleşmesi ile tasarımcılar bu alanda çalışmalar yürüttü. Gelecekte olan ayna dünyalar projesi için bugünden çalışan tüm tasarımcıların “3 boyutlu” tasarımlar temeline dayandığını söyleyebiliriz. Grafik tasarımın, reklamları, oyunları, sanatsal çalışmaları ve tüm dijital mecra işlerini, yeni ayna dünyalar ile çoklu boyuta geçirmesi, bu ortamda yaptığı tasarımlara hareketli animasyon eklemesi ve tasarımlarının filtrelerini harekete uyarlaması kesindir. Yani tasarımcılar da artık 3 boyutlu dijital tasarıma tamamen geçiş yapacaktır. Nesnelerin interneti çağına ise tasarımcılara olan ihtiyaç, günümüz ihtiyacının iki katı olması beklenebilir.

Günümüz dünyasında sosyal medya ve uygulama tasarımları yapılmaktadır. Ancak geçilecek olan nesnelerin internet çağına, her cihazın ara yüz tasarımları, bu cihazların reklam çalışmaları, görselleri gibi binlerce teknik konuda tasarımcılara ihtiyaç duyulacaktır. Bu kanıya, yapılan her çalışmada ve cihazda, en büyük ekibin oyun tasarımcıları, grafik tasarımcıları ve efekt tasarımcılarından oluştuğu için varabiliriz. Ekipleri daha detaylı incelersek; karakter tasarımları, oyun motoru tasarımları, çevre tasarımı gibi onlarca alandan tek bir oyunda ya da uygulamada, binlerin üzerinde çalışan tasarımcı ekiplerine rastlamaktayız. Geleceğimizin interneti olan ve bir yıldan kısa bir sürede tanışacağımız 5G nesnelerin interneti çağı, yine internetin geleceği bir ileriki noktadır. İhtiyaçlarını ve geleceğini geçmişe bakarak gözlemlediğim internet yeni bir atlamanın eşliğindedir.

2.2.3. 5G / IOT (Nesnelerin İnternet Çağı)

“IOT” yani “nesnelerin internet çağı” isminden de anlayacağımız gibi, nesnelerin birbirleri arasındaki iletişim çağından bahsetmektedir. Bir önceki konumuzda kısaca değindiğimiz ve örneklerimizin içerisinde yer alan, aynı zamanda “mixed reality/karışık gerçeklik” dünyasının temelini oluşmasını sağlayan ve tüm yatırımları başlatan sistemdir. IOT tam olarak adındaki gibi, nesnelerin arasındaki iletişimin başlamasını içermektedir. Yapay zekâlar, günümüzde birçok alanda kullanılmaya başlanması ve bizim oluşturduğumuz ürünlerin, görev zincirlerinin dışında işlem yapabilmesi için geliştirilmiştir. Sade bir şekilde anlatmak gerekirse insanlar, üretilen yüksek teknoloji cihazların birçok özelliğini, diğer cihazlar ile arasındaki kopukluk nedeni ile kullanamıyor ya da kullanmakta güçlük çekiyor. 5G teknolojisi ile günümüzdeki ve gelecekteki cihazların arasındaki kopukluğun giderilmesi, onların akıllı cihaz formatına uygun hale getirilmesi, diğer akıllı cihazlar ile iletişimde olup, kullanıcılarda oluşan iş yükünü ortadan kaldırılmasını barındıran bir sistemdir. Tabii ki sistem birçok teknik konuda ayrı alanlara ayrılrsa da biz, ayna dünyalar ve tasarım ile alakalı konuları ön planda tutacağız.



(EnformasyonRafineri IOT örnek görseli / 29.05.2020)

Temel olarak IOT teknolojisi, günümüz cihazlarının hızlı gelişimi önünde zayıf kalan internetin, bağlantı hızının, alt yapısının ve yükleme hızının ciddi oranda yükseltilmesi ve cihazların arasındaki bağlantıyı çok hızlı bir şekilde sağlayıp uzaktan erişim gibi sıkıntıları ortadan kaldırılabilmesini sağlar.

Farklı alanlarda geliştirilen cihazların, neredeyse ortak sorunu haline gelen hız problemi, çıkmaya hazırlanan ayna dünyalar ve bu dünya arasındaki bağlantıyı sağlayacak cihazlar, uygulamalar için gerekliliktir. Bu alanın dışında geliştirilen neredeyse her üründe, aynı bağlantı sorunlarına rastlamaktayız. Aracımızın, telefonumuz ile bağlantı kuramaması, kulaklıklarımızın, telefonumuzla bağlantı kuramaması, araçların, uydular ile bağlantı kuramaması vs. binlerce örnek verilebilir. IOT, bu sorunları tamamen ortadan kaldıracak bir sistemdir. İnsan sağlığı üzerindeki etkileri hala araştırılrsa da bizim konumuzun dışında kalmaktadır. Hayatımıza olacak yararları ve zararları, konumuzun dışında olduğu için yer verilmemiştir.

Ayna dünyalar için üretilen tüm cihazların ve yapay zekâların gelişebilmesi için 5G temel alt yapısına ihtiyaç duyulmaktadır. İlerleyen teknolojiyi destekleyebilecek güçte erişimin sağlanması çok önemlidir. IOT, bu noktada hayatımıza girmektedir. Ayna dünyalar, dünyamızın dijital kopyasıdır. Tamamının içerisinde, ikizinin bulunduğu bir sanal dünyadır. Bu dünyanın yansımasıdır. Bu yüzden “ayna” felsefi tanımını almıştır. Özelliği ise, tüm dünyanın kopyasını çıkartmasıdır. Çıkarılamayan nesneler ne olacaktır? Kopyası çıkarılamayan nesneler, etiketlenip, kategorize edilecektir. Kategorize edilen nesneler, “meta data” ile zenginleştirilecektir (Ayna Dünyalar 10.03.2019). Sistemde varlığını sürdüren bu nesneler, bizim kopya dünyamıza can verecektir. Kullanacağımız cihaz her ne olursa olsun, bu noktada diğer nesneler ile iletişime geçerek bizim yapay dünyamızı zenginleştirecektir.



(HoloLens IOT Nesnelerin İletişimi / 29.05.2020)

Kullandığınız lenste müzik programı açıkken, masanızdaki bardağın sanal dünyadaki yansımasına fiziksel olarak vurduğunuzda, hemen arkasından nesneler etkileşime geçip müzik oluşturacaktır. İlerleyen günlerde nesnelerin arasındaki iletişimi ne kadar güçlendirirsek, teknolojik atılımları o kadar arttırabilecek hale geleceğiz.

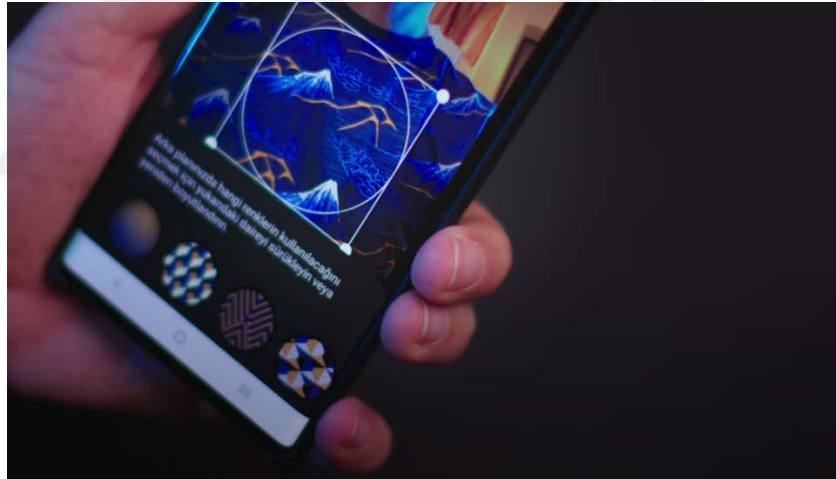
Samsung SmartThings; Teknolojinin lider firmalarından olan Samsung'un geliştirdiği bu cihaz, karışık gerçeklik ve 5G ile uyumludur. İki platform arasındaki bağlantıyı sağlayıp bize daha kolay bir hayat sunabilmek için 5G teknolojisini kullanmaktadır. Cihazın diğer ürünlerden farkı ise sanal bir teknoloji olmamasıdır. Tam tersine sanal dünyaya katılan insanların, evlerini tek tuşla yönetmesini sağlayan, gerçek dünyamızın ürünüdür. Konumuz ile bağlantısı, ürünün gerçek dünya için üretilmiş ancak, 5G teknolojisi kullanarak uzaktan ve sanal erişim ile gerçek dünyadaki evimizin güvende olduğunu gösteren bir teknoloji olmasıdır. Konumuz ile diğer bir bağlantısı ise, bu teknolojinin tasarım alt yapısının olmaması beklenirken, akıllı saat ve uygulamalar ile desteklenip, tasarımı sanal dünyalar ve gerçek dünyalar arasında bağlantı kurarken ön planda tutulmasıdır.



(Samsung Smartthings IOT / 05.05.2020)

SmartThings, akıllı saatler ve telefonlar ile uyumlu çalışarak, kendi tasarımlarınızı, evinizi yönetirken kullanabileceğiniz kişiselleştirme aracı olarak bizlere sunmaktadır. Tasarımı, hem fiziksel hem de sanal dünyada ön planda tutması ve ayna dünyalarda vakit geçiren bir kişinin, uzaktan erişim ile evini kontrol etmesi, yani gerçek dünya arasında köprü görmesi sebebiyle araştırmamda yer almıştır.

Cihaz, saat ekranında gösterilen bir tasarımı, otomatik olarak kategorize edip, geçmiş tasarımlardan da yola çıkarak dijital bir saatin arka plan tasarımını yapabiliyor. Gerçek dünya ile ayna dünyalar arasında bağlantı kurması ve sanal dünyaların dışında fiziksel özelliklerinin fazla olması, önemli bir kısımdır. Cihazın konumuz ile diğer bağlantı noktası, nesnelerin internet çağında birbirleri ile haberleşen ve iletişimde olan teknolojik ürünler, tam anlamıyla IOT konusuna bir örnektir. Aynı zamanda tasarım ağırlıklı dijital ortam desteği de yine grafik tasarım için güzel bir örnek oluşturmaktadır. Cihaz tam olarak ayna dünyaları yansıtmaktadır. Altyapısının desteklenmesi için 5G teknolojisini kullanıp, nesnelerin arasındaki iletişim ile eski evimizi teknolojik bir eve çeviren, geleceğin ev tasarımını oluşturan, bizlere adeta bir zamanlar sadece hayal olan Jetgiller çizgi filmindeki gibi hayatlar sunan bir teknolojidir. Fantastik çizgi filmlerdeki akıllı evleri hayatımıza sokmayı hedefleyen bu sistem, evimiz ne kadar eski olursa olsun, geliştirmeye açık bir hale getirmektedir. Uygulama tasarımları, 5G sistem alt yapısı, uzaktan erişim ve ayna dünyalar projelerinden biri olarak gösterilebilecek bu sistem, hem dünyamızda hem de sanal dünyada varlığını göstererek bizleri etkilemektedir.



(Samsung Smartthings IOT / 05.05.2020)

Tüm cihazların yapay zekâya yani bir beyne ihtiyacı vardır. Akıllı evin de bir beyni olması gerekiyor. Sistem bir beyinden ve çoklu iletişim halindeki cihazlardan oluşmaktadır. Farklı kombinasyonlarda kurulabilen bu sistem, istersek biz evde yokken ya da sanal gerçeklik dünyasında, bizim için evdeki ışıkları açıp kapatabilir, su sızıntısını kontrol edebilir, sabah uyanacağımız saate göre perdeleri açabilir, uyandıktan sonra bizim için kahvemizi hazırlayıp, sonrasında da kahve makinasını kapatabilir. Bunların hepsini telefonumuzdan, sanal gerçeklik gözlüğümüzden ya da akıllı saatimizden yapacağımız küçük bir ayar ile bizlere sunmaktadır.

Nvidia GeForce; Bilgisayar sektöründe lider firma olan Nvidia, devrim niteliğinde bir yeniliğe imza atmıştır. Geçtiğimiz günlerde geliştirdikleri, ancak kısıtlı olarak erişime açtıkları sistem ile dünya çapında çok büyük değişiklikler olacağını bizlere göstermiştir. Ancak sistemin, dünyanın genel çoğunluğunun 5G teknolojisine geçince, tam potansiyeli ile kullanılacağı anlaşılmıştır. Nvidia Corporation, Santa Clara, Kaliforniya merkezli bir teknoloji şirkettir. Oyunculara yönelik grafik işlemciler, ayrıca mobil cihazlar ve otomotiv pazarı için yonga sistemleri de üretir. Şirketin grafik işlemci ürünleri ailesi olan GeForce, AMD'nin, Radeon ürünlerinin doğrudan rakibidir (wikipedia.org/wiki/Nvidia). Anlayacağınız üzere bu şirket, dünya bilgisayar sektörünün öncü firmasıdır. Sizlere, dünyanın en büyük bilgisayar parça üretici firmasının, tüm bilgisayar parça alımını durduracak ve yok edecek bir sistemi, yine kendisi geliştirip uygulamaya sunduğunu söylesem ne düşünürsünüz? Tam bir ironi örneği oluşturan Nvidia, kurulduğu günden itibaren dünyadaki en büyük bilgisayar parçası üreticisi olan firma, tüm fonlamasını bu satışlardan sağlarken, ayna dünyalar için sanal gerçekliğe, bilgisayar yeterliliği veya gözlük olmadan da bağlanılabilecek bir sistem geliştirip, bunu kullanıcılara açtı. Geliştirdiği sistem, devrim niteliğinde olan ve bu sistemi yapacak son firma olan Nvidia, kendi satışlarını yok etme pahasına bunu gerçekleştirdi.



(Nvidia GeForce Now IOT / 09.05.2020)

Nvidia şirketi, günümüz dünyasında güçlü grafik kartları üretebilen, tam donanımlı bilgisayar sistemleri üretebilen bir firmadır. Üretemeyen firmaları da parça desteği sağlayıp, alt kuruluşu gibi satış yaptıran, sektörün en güçlü kuruluşudur. Bir oyuncu, oyun oynamak için konsol ya da bilgisayar tercih etmektedir. İki noktada da maliyetler kabarmaktadır.

Günümüzde, konsol ve bilgisayar gibi oyun oynamamıza ya da iş yapmamıza imkân sağlayan cihazlar herkesin evinde mevcuttur. Gelişen oyun grafikleri ve iş programları, bu sistemleri zorlamakta ve yenisini almaya mecbur bırakmaktadır. Yenisini almak, büyük maliyetleri beraberinde getirmektedir. Alınmadığı zaman ise güncel oyunlar, güncel iş ve tasarım programları kullanılmamaktadır. Sistem yetersizliği, grafiklerin yüksek çözünürlükte olması ve güncelleme alamayan parçalar, kullanıcıyı yenisini almak zorunda bırakıyor dememiz doğru bir yaklaşım olur. İşin bu kısmında ise üretici firmalar devreye girerek, ürünleri arasında seçim yaptırmaktadır.

Nvidia, GeForce Now adında geliştirdiği program; bizlere bilgisayarımız, yeterli donanımımız ya da parçamız olmasa bile istediğimiz kadar yavaş ve kötü bir cihazdan girseniz dahi güçlü oyunları oynamanıza, en güncel programları kullanmanıza izin vermektedir. Kullanıma açılmış olan bu program, tam kapasitesi ile çalışmamaktadır. 5G teknolojisinin alt yapısına göre geliştirilen sistem, Nvidia'nın alt yapısına ve bilgisayarlarına bağlı olup, kullanıcılara internet üzerinden erişim ile oyunları ve programları kendi tesislerinde açıp, sadece internet bağlantısına ihtiyaç duymaktadır. İnternete erişimi olan bir kullanıcı, rahatlıkla istediği en yüksek çözünürlüklü oyunları oynayabilir. Ancak 5G teknolojisine geçiş aşamasında olduğumuz ve internetimiz yeterince hızlı olmadığı için program tam kapasitede çalışmamaktadır. İlerleyen günlerde, 5G geçişi ile tüm dünyada yeni sistem alımında çok büyük bir düşüş beklenmektedir.

Konunun bizim araştırmamızdaki önemi ise ayna dünyalar ve 5G / IOT teknolojisi ile entegre çalışmasıdır. Bu proje de, kendi satışlarını yok etme pahasına, ayna dünyalara yatırım yapan firmanın, gelecekteki platformun, önemini bizlere göstermektedir. Tasarım kısmına geldiğimizde ise, sistemini geliştirmek için grafik tasarım ve tasarımın diğer dallarından oluşan büyük bir ekibin, bu sistemleri uygun projelere eklemesi beklenmektedir. Oyun kaplamaları, tasarım ekibi, grafik tasarım gibi birçok alanda ihtiyacı arttırması beklenen bu gelişim, ayna dünyaların bizlere tasarımın altın çağı olacağını kanıtlamaktadır.

Karışık gerçeklik sistemlerinin ve alt yapısı olan IOT sisteminin, dünyadaki tüm kabloları ve cihazları azaltarak tek bir çatı altında toplamasının yanı sıra, grafik tasarımı ve internet hızının ters orantıda artması gözlemlenmektedir. Kablo sistemlerinin yüksek oranda ortadan kaldırılması planlanmaktadır. Tanıtılan yeni projelerin hepsinde, sistemlerin kablolu veri akışı tasarımlarına ağırlık verildiğini görmekteyiz.

Sanal gerçeklik cihazlarının günümüzdeki kullanımları kablolu bir şekilde devam ettirilmektedir. 5G ile bu cihazların kablo ihtiyacı, internetteki ve veri akışındaki yüksek hız gücüyle ortadan kalkacaktır. Oyun dünyası nefesini tutmakta ve 5G teknolojisini beklemektedir. Sistemlere olan ihtiyacın azalması, retina görüntü kalitesini destekleyemeyen cihazların ortadan kalkarak, sanal gerçeklik dünyasına şirketlerin kendi sunucularından giriş yapılması, devrim niteliğinde bir çalışmadır. Bugün telefonların insan hayatında ayrılmaz birer parçası haline gelmesi, ileriki yıllarda sanal gerçekliğin katlanarak artacağını göstermektedir. IOT teknolojisinin dünyamıza gelmesi ile hayal ettiğimiz her deneyimi, bir yerde olma zorunluluğu olmadan yaşayabileceğiz. Konserlerde ya da futbol maçlarında orada olmadan bunu deneyimleyebileceğiz.



(Mixed Reality / 09.05.2020)

5G sisteminin gücü, sanal gerçeklik ile birleştirildiğinde eğitim sektöründe de çığır açılacaktır. Coğrafya, resim, tarih derslerinde anlatılan konular, VR gözlükleri takılarak birebir olarak deneyimlenecektir. Sanat derslerinde dünyanın başka bir ucundaki sanat tarihi müzelerine giderken, tarih dersinde yaşanan olayları oradaymış gibi izleyebileceğiz.

İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesinin geliştirdiği VR uygulaması, tıp öğrencilerine açık kalp ameliyatı yapmalarını sağlamaktadır. Ameliyat eğitimi, 3 boyutlu gözlükler takılarak öğrencilere sunulmaktadır. Dünyaya 5G teknolojisini tanıtan kişi Türkiyeli bir bilim insanıdır.

Bilkent Üniversitesi Elektrik Elektronik Mühendisliği Öğretim Üyesi Prof. Dr. Erdal Arıkan'ın kutupsal kodlar adlı buluşu, onu 5G sisteminin kurucusu konumuna getirmiştir. 2009 yılında yayınladığı makalesi ile dünya literatürüne girmiştir. Dünya 5G lideri Huawei şirketi, Sn. Arıkan'dan bahsederken; "Türkiye ve gelecek için bir kahramandır" ifadelerini kullanmıştır. İnternetin yeni çağında, ülkemizin dünya üzerinde etkilerini göstermeye başladığını söyleyebiliriz. Gerek bilim adamlarımızın yaptığı çalışmalar ile gerekse ayna dünyalar için oyun geliştirici firmalarımız ile bu platformda bizler de adımımızı duyurmak için çalışmaktayız. Ayna dünyaların, yakın gelecekte her alanda hayatımıza gireceği bellidir. Geleceğimiz için bizler hazırlanmalı, öğrenmeli ve çalışmalar yürütmeliyiz.



(Huawei Founder Ren Zhengfei met with the Father of Prof. Erdal Arıkan/ 29.05.2020)

2.2.4. Sosyal Medya

Sosyal medya, günümüz internet dünyasının en büyük pay sahibi olan ve en çok etkileşimin olduğu platformdur. İnsanlar arasındaki bağlantı kopukluğunu ve sosyalleşme dürtüsünü göz önüne alınarak geliştirilen Facebook uygulaması ile hayatımıza giriş yapan sosyal medya, vazgeçilmez bir alan olmuştur. Hayatımızı kökten değişime uğratan sosyalleşme uygulamaları, internet dünyasının, hayatımızın ve iş dünyasının temellerinden değişmesine sebep olmuştur.

Dijitalleşme çağının tam anlamıyla bir yansıması niteliğinde olan bu uygulamalar, hayatımıza girmeden önce, tasarımın ve dijital sektörün gücünü tam olarak kavrayamıyorduk. Geliştirilen uygulamalar ile dünyadaki tüm sektörlerden daha büyük payının olduğu anlaşıldığında ise geç kalınmıştı.

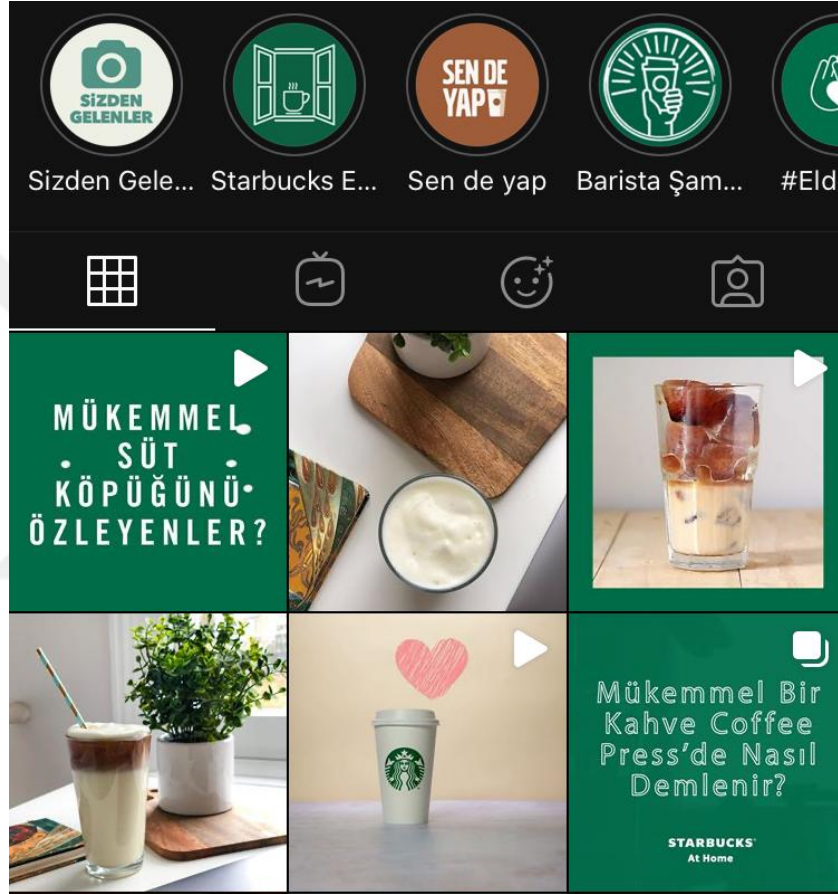
Facebook şirketi, artık bilinen internet dünyasındaki uygulamaları üreterek ve satın alarak tüm internet platformunu etkisi altına almıştır. Küresel çapta bir yayılma ve bağımlılık sonucunda, internetin bilinen tüm madenlerden daha değerli olduğu anlaşılmıştır. Değerinin yanında hayatımıza bilmediğimiz kavramları getirmiştir. ‘‘Sosyal medya platformu’’ ismi günümüzü şekillendirirken, geleceğin de bir habercisidir. Kendi ünlülerini ortaya çıkaran, geleneksel medyadan bayrağı devralan, insanlara söz hakkı sağlayan, tek taraflı iletişimi çift taraflı hale getirip, kullanıcıları küresel güçte seslerini duyurabildikleri, dijital tasarımcılığa yeni bir çağ açtıran, bilinen tüm işlerinin yeni reklam alanları olduğu gibi sayamayacağım milyonlarca etkisi olmuştur. Dünyamızın içinde yeni bir dünya kurmuş olup, 2,6 milyar insanın dijital kopyasını oluşturmayı başarmıştır. Etkileri değişimleri hakkında özet yazılması bile kütüphane kurmaya yetmektedir.



(Sosyal Medya Iphone App Atakan Vatan / 27.05.2020)

Her gün gelişen trendlerin olduğu sektöre, bu platformdaki popülerlik ve eğilimler ile yön vermektedir. Artık oyunlar, filimler, diziler, reklamlar, ürünler ve içerik tamamen sosyal medya üzerindeki evrensel halkın eğilimlerine göre üretilmektedir. İnternetin üzerine gelen sosyal medya platformu, dijital tasarımcılıktaki eksikliği göstermiş olup, dünya çapındaki ajansların, grafikerlerin, tasarımın her alanının değişime uğramasını ve güncellenmesini sağlamıştır. Değişim etkisine kapılan, etkileri derin bir adaptasyon ile geçiren alanların başında tasarım vardır. Araştırmamızdaki örnekler ve çevremizde rahatlıkla gözlemleyebileceğimiz gibi tasarım alanı, yine insanların ihtiyaçlarından ortaya çıkmıştır. Dijital platformdaki yazılımın, tasarım olamadan insanları etkileyemediği ve güven vermediği tespit edilmiştir.

Ortaya çıkan sorunu, geleneksel tasarımcıların dijitale dönmesi, bilgi ve becerilerini buraya aktarması, aynı zamanda bu alana öğrenci yetiştirmesi ile sosyal medya platformunun günümüzdeki halini almasını sağlamıştır. Sosyal medya platformundaki tasarım eksikliği ve insanların, tasarımı hayatlarının her alanında görmek istemesi sayesinde evimizden, telefonumuza, kullandığımız uygulamalardan, görsel olarak görünen tüm alanlarda kendine yer edinmiştir. Tasarımın tüm alanlarından bahsedilmektedir. Tasarıma öncülük edenler, markalar ve tüketim ürünleri olmuştur.



(Starbucks Türkiye Instagram / 29.05.2020)

Tasarımı, logoları ve kurumsal kimliği profesyonel şekilde kullanan tüm firmaların yakaladığı kitlesel başarımlar, sosyal medya reklamları ile desteklenmeleri ve insanların dikkatini çekmesi ile grafik tasarımı altın çağını yaşamaya başlamıştır. Starbucks gibi kahve firmalarının kurumsal kimliği, logolarını, reklamlarını, dijital alanlarını ve ürün ambalajlarını tasarım açısından en kaliteli hale getirip, dünya çapında başarı yakalaması ile sektöründe üründen önce tasarımın ön planda tutulması gerektiğini kanıtlamıştır. Starbucks ile aynı kalitede ya da daha kaliteli ürünler satan firmaların tasarıma önem vermemesi, reklamlarını ciddiye almaması ve sosyal medyada varlık gösterememesi onların yok olmasına sebep olmuştur.

Dijital tasarımcılıkta örnek oluşturan firmaların başarıları ve bunları kullanmayan firmaların başarısızlıkları, yeni bir değişim etkisi oluşturarak, grafik tasarımın internet alanındaki artan faaliyetlerine yenisi eklenip, geleneksel tasarımda üretilen içerikleri bu sefer dijital medya için üretmeye yine aynı ürünler üzerinden gidilmiştir. Güncellenmiş markalar ve internetin yeni alanı, sosyal medya ile tasarımda hayatımıza merhaba demiştir.

Sosyal medya ile birlikte gelen bir yenilik de profildir. Profillerimiz, sosyal medya uygulamalarında kimliklerimizin, resimlerimizin, bilgilerimizin ve hobilerimizin olduğu, bizleri insanlar arasında iletişime geçiren alanımızdır. Platformun uygulamalarından olan ve bizim varlıklarımızı gösteren profillerimiz, “Instagram, Facebook, Twitter ve WhatsApp” gibi tüm sosyal medya platformlarında kullanılmaktadır. Ayna dünyalar platformunun hayatımıza girdiği noktada, sosyal medyanın, değişim etkisi oluşturandan, değişim etkisine uğrayana dönüşmesi beklenmektedir. Bir zamanlar internet ve web sitelerine yaşattığı değişimi, şimdi sosyal medya yaşayacaktır. Tarih tekrar etmektedir. Sosyal medyanın da internet gibi yok olmayacağı ve gelecek olan ayna dünyalara adaptasyon sağlayıp, belirli değişimlere uğrayıp devam edeceği bilinmektedir. Araştırmamızın bütününden anlaşıldığı gibi sosyal medya da form değiştirerek, şu an kullanımda olan 2 boyutlu tasarımlar, profil sayfaları ve resimlerimiz 3 boyutlu tasarımlara dönüştürülecektir. Ayna dünyalara boyutlu gerçeklik ile uyum sağlamaya çalışacak olan sosyal medya platformunu, akabinde hareketli profil sayfaları beklemektedir. Boyutlandırılmış tasarımları, yüksek çözünürlük teknolojisini destekleyip iletişimi basitleştirecek ve kullanımı kolaylığı sağlamaya odaklı bir dönüşüm geçirecektir.

Grafik tasarımını aktif bir şekilde kullanan sosyal medyada, tasarıma olan ihtiyacın artması, aynı oranla tasarımcıların da hareketli grafik tasarımına ve 3 boyutlu tasarıma geçiş yapması beklenmektedir. Tasarımın temel ilkelerini göz önünde bulundurarak, bunları 3 boyutlu tasarıma dönüştürülmesi sürecinde, yeni iş alanları ve yeni kültürel tasarım değerleri de kazandırılacaktır. Tüm etkileri ve değişimi ise bizlere ayna dünyalar sunmaktadır. Grafik tasarımın ve tasarımın diğer alanlarının değişime uğrayarak, içlerinden günün şartlarına göre yeni uzmanlık alanları çıkartması ve günümüz algısından farklı boyutları işlemesi beklenmektedir.

Boyutlu tasarımlara geçildiğinde, bugün güzel örnekler oluşturabilecek işler, uygulamalar, sayfalar, afişler, dergi kapakları gibi binlerce alan, hareketli ve boyutlu tasarım dünyasında aynı etkileri yaratamayacağı için büyük değişim etkilerini oluşturacaktır.

Ayna dünyaların temeli, hareket halinde olan ve akışına devam eden gerçek dünyamız ile sanal dünyanın karışımıdır. Karışımın gerçekleşebilmesi için sanal dünyanın bir akışa sahip olması, hareket halinde, aktif olması, gerçekçi görünümü boyutlandırılma yapısı ile kazanması gerekmektedir. Bugün bahsettiğimiz hareket çalışmalarının, sanal dünyada hareketli profil resimleri gibi azınlık bir kısmında kullanılmaktadır. Bunu da "GIF" gibi basit çalışmalar ile oluşturuyoruz. Kullanılan bu sistem, ileride büyük eksiklik oluşturacaktır. Sosyal medya platformunun üzerine gelecek olan ayna dünyalar platformunda, hareketli tasarımların olması kadar doğal bir şey olamaz. Bu nedenden dolayı grafik tasarımın üzerinde duruyoruz. Gelecek olan ayna dünyalar, sosyal medyanın üzerine geçecek bir katman olduğu için araştırmamızdaki anlatımda birbirinden ayıramıyoruz. Sosyal medyanın oluşmasını sağlayan en büyük içerik üreticisinin, grafik tasarım olmasından dolayı yine en büyük değişimin grafik tasarımında gerçekleşeceğini bilmekteyiz. Yaşanılacak olan değişimde, ayna dünyalardaki sanal gerçekliğin tamamen, boyutlandırma ve hareketli grafiğe dayanmasından dolayı, grafik tasarımının da hareketli grafik tasarıma dönüşeceğini görmekteyiz. Verdiğim örneklerde görmüş olduğunuz gibi üretilen tüm ürünlerde, bilinen dijital tasarımcılar ve işleri kullanılırken, tüm işlerin harekete dönüştürülmesi söz konusudur. Araştırmamızın en önemli kısmı, yapılan çalışmalar ve örnekler olsa da asıl önemli kısım sosyal medyadır. Yapılan tüm çalışmalar, sosyal medyanın ileride uğrayacağı değişim ile desteklenecektir.

2.2.5. Oyunlar ve Ayna Dünyalar

Oyun dünyasının derinliklerini ve belirli oyunların detaylı içeriğinin yer alacağı bu kısım, bir oynanış incelemesi değildir. Araştırmamızın temellerine dayanan, geleceği şekillendirecek olan karışık gerçeklik ve tasarım açısından yapılan projeler ile tam anlamıyla bağlantılı olan oyunların detaylı incelemesidir. Araştırmamın gelecekteki yerini kurgulamış ve bizlere sunmuş olan bu oyunların incelemesini, kendi yorumlarımın ve bu alanda yapılan her çalışmada imzası olan tasarımcı, yönetmen, influencer ve YouTube içerik üreticisi olan Adobe şirketinin de müdürlüğünü yapmış olan Sn. Barış Özcan'ın makalesine yer vereceğim.

İlk olarak anlatacağım oyunun incelemesinde yer vereceğim bilgiler dışında, konuyu 4 farklı kısımda ele alacağım. Teknoloji, tasarım, farklı perspektiften bakmak, tecrübelerim ve yorumlarımın temel alacağı konumuz ile en çok bağlantılı oyun olan “Detroit Become Human”, araştırmam açısından tek başına ayrı bir proje konusu oluşturmaktadır. Ayna dünyalar, tasarım, psikoloji, empati, teknoloji, oyun ve film alanında çığır açan bu oyun, bizlere gerçekçi yapısı ile gelecekte bir pencere açmaktadır. Bizlere insan olmanın ne demek olduğunu, tasarım ve tarih ile harmanlayarak içerisinde kendi seçimlerimizi barındıran, yine kendimizin yaptığı bir sanal gerçeklik örneğidir. Oyunlar ve ayna dünyalar bölümünün ilerleyen kısımlarında üretilen diğer oyunları da tasarım, teknoloji ve karışık gerçeklik açısından kendi yorumlarım ile detaylandırarak inceleyeceğim.



(Detroit Become Human Game Design / 29.05.2020)

Detroit Become Human; Oyunun başlangıcında, bizleri bir android robotunun ve bilge bir insanın ilişkisi karşılamaktadır. Bilge insan, gelecekte sanat alanında ilerlemiş olan ünlü bir sanatçıdır. İkisinin arasındaki diyalog ile bizlere gelecekte dünyanın sanat açısından ele alınışını ve bunu bir android robotunun anlamlandırmaya çalışmasını izletmektedir. Oyunun başlangıcından itibaren, bizleri içerisine hapseden bir senaryo yapısının yanı sıra, günümüzde düşünmediğimiz bir konuyu bizlere yansıtıyor. İnsanüstü zekâ kapasitesinde düşünebilen bir android robotunun, bilge bir sanatçı olan insanın tavsiyesi üzerine, vakit geçirmek için sanatsal bir hobi edinmesini ister. Robotun seçimlerini kontrol ettiğimiz bu kısımda, yaptığımız sanatsal çalışmayı tercih ediyoruz.

Tercihlerimizin -kitap okumak, satranç oynamak, resim yapmak vs.- sonucunda ise android, sanatı anlamlandırmaya ve insan duygularını öğrenmek için sanatçıya soru sorar.

“Detroit Become Human” oyunundan bir bölüm;

-Ne okuyorsun?

+Platon’un “Devlet ”ini... Senin tavsiye ettiklerinden biri.

-Peki ne düşünüyorsun?

+Felsefeyi seviyorum sanırım. Cevap veremeyeceğim soruları soruyor. “Doğru nedir?” ya da “yanlış nedir?”, mesela. Karar vermesi kolay bir şey değil.

-Cevabı olmayan soruları sormak, insan olmanın bir parçasıdır Markus.

Bu oyun, bizlere insan olmanın ne demek olduğunu sorguluyor. Sorgulamamızı da gelecekteki ayna dünyaların içerisinde, bir robotun bedeninde, kendi seçimlerimiz ile, tasarımın ve sanatın her alanıyla bizlere yansıtıyor. Adı da “Detroit: Become Human/ İnsan olmak.”

Seçmiş olduğum bu oyuna, araştırmamda büyük bir yer verme sebepim tam olarak budur. Tüm alanlarımızı, tezimin temellerini oluşturan ayna dünyaları ve grafik tasarımın fazlasını, felsefe ve insanlığın gelecekteki yerini sanat ile harmanlanmış, empati yapısı ile bizlere sunmaktadır. Araştırmam için altın değerinde olan bu oyunu 4 defa, farklı finallerle bitecek şekilde oynadım. Sonuç olarak, bölümüme büyük bir alan ayırarak incelemelerimi paylaşacağım.

Oyunun hikâyesi, günümüzden 20 yıl sonrasında geçmektedir.

Makinelerin yaşadığı bu çağda, yapay zekâ, insan zekâsıyla aynı kapasitede ve robotların bedeni, kutuplarda bulunan mavi sentetik bir sıvı sayesinde, insanlar ile aynı görünümündedir. Androidleri insanlardan ayıran tek fiziksel parça ise önceki bölümümde anlatmış olduğum, alın bölgesinin yanında duran bir çip sayesinde belirleniyor. Bu çip, insandan ayrılamayan robotların tek belirgin özelliği. İlerideki konularımda da ele alacağım bu çip, günümüzde ayna dünyalar için geliştirilen bir tasarım ürünüdür. Oyunda bizler bu bedenlerin içerisindeyiz. Onları kontrol ediyoruz. Karakterleri canlandırdığımız bu oyunda, yaptığımız seçimler neticesinde kontrol ettiğimiz androidler ve etrafındaki insanlar hayatta kalıyorlar veya ölüyorlar. Bilinen tüm oyunlardan farklı olarak kontrol ettiğimiz bu karakterler ölünce, oyun bitmiyor. Sert gerçekçi olarak işlenen bu oyunda, başrol zannettiğimiz karakterler öldüğünde oyun bitmiyor. Hikâye onsuz devam ediyor.

Anlayacağımız üzere oyunun yüzlerce finali var. Tüm finaller bizim seçimlerimiz ile bağlantılıdır. Oyunun hikâye ve senaryo yapısı, günümüzde yeni yerleşen olay örgüsüne ve sert gerçekçilik ile işleniyor.

Teknolojik açıdan oyunu incelediğimizde, oyundaki tüm karakterler en ince detaylandırılmasına kadar gerçek hayatta yaşayan aktörler, yani insanlar tarafından oluşturulmuştur. Oynadığımız oyundaki herkesin, gerçek bir insan olduğunu bilerek oynamak ise bizlere ayrı bir oyun dünyası gelişimini sunmaktadır. Oyunda bu insanlar gerçek zamanlı, 3 boyutlu taranarak oluşturulmuştur.



(Detroit Become Human Sony Interactive Entertainment ile Quantic Dream / 29.05.2020)

Tıpkı ayna dünyalardaki gibi dijital kopyaları çıkarılmıştır. Fiziksel özelliklerinin yanı sıra karakteristik özellikleri ve hareketleri de tasarım stüdyosunda özel bir hareket algılayıcıları ile yakalanmıştır. Geliştirilen bu teknik, yıllardır oyun ve sinema dünyasında kullanılıyor. Yüzüklerin Efendisi filminden bildiğimiz, "Gollum" karakterine hayat veren "Andy Serkis", fiziksel olarak yer almasa da, birçok ödüle layık görülmüştür. Geliştirilen tekniğin "modern kuklacılık" olduğunu söyleyen Barış Özcan, yaptığı tanımlama ile oyun dünyasını dijital bir gösteriye benzetmiştir. Gerçek zamanlı oluşturulan oyun, ayna dünyalara büyük bir örnek oluşturmaktadır.

Detroit oyununda bu teknik kullanılarak, 250 farklı kuklacı, 513 farklı dijital karaktere ve bedene can vermiştir. Detroit evreninin içerisinde, gerçek hayatta var olan 250 gerçek karakterden oluşan, 513 farklı kişi ile etkileşime geçebilir ve onların hayatlarını görme fırsatı yakalayabiliriz. Hayallerimizin sınırlarını zorlayan bu oyunda, oyun evreninin ayna dünyalar için hazır bir proje olduğunu rahatlıkla anlayabiliriz. Oyuna can veren kuklacıların fiziksel performansları, oyun tasarımcıları tarafından 324 günde, 35.000 farklı plan olarak kaydedilmiş ve işlenmiştir. Kaydedilen planlar sayesinde oluşturulan verileri ise 75.000 farklı animasyon olarak kullanılmıştır.



(Detroit Become Human Sony Interactive Entertainment ile Quantic Dream / 29.05.2020)

Günümüzde yapılan oyunlara bakıldığında, tasarımcılarda ciddi bir iş yükünün olduğunu fark etmemiz mümkündür. Oyun tasarımcıları, grafik tasarımcılar, karakter tasarımcıları ve 3 boyutlu animasyon tasarımcılarının geliştirdiği bu oyun, tasarımın iş dünyasındaki zorluklarını gösterirken, oyunun içerisinde ayrıca tasarımın işlenmesi, görsel bir güzellik sunmaktadır.



(The Making Of Detroit: Become Human / 29.05.2020)

3 boyutlu animasyon filmlerinden aşına olduğumuz projeler içerisinde, gerçeklik etkisini izleyiciye yansıtabilmek için, bilgisayar hesaplamaları ile renderları çıkartılıyor. Günler süren bu işlem, her animasyon karesi için saatler sürebiliyor. Günümüz teknolojisinde, hayal gücümüzü zorlayan bu uygulamalar oyun dünyasındaki zorlukları ve tasarımcıların dijital gerçeklik çalışmalarını bizlere göstermektedir. Detroit evrenindeki tüm tasarımlar, ışıklar, gölgeler, mekânlar, animasyonlar, çevre etkisi, hareketli dünya zamanı ile 4K çözünürlükte, saniyede 30 FPS yani saniyede 30 kare hızında bizlere gösterilmektedir. Oyunlarda kullanılan ciddi çalışma, sinema sektörünü de geride bırakmıştır. Geliştirilen oyun projelerinde, işin görünmeyen kısmındaki bu detayların yapılmasında ise 180 kişilik bir oyun geliştirici ekibinin, 4 yıllık çalışması bulunmaktadır. Oyun sonunun verdiğimiz her karada tekrar şekillenmesi ve finalinin gerçek zamanlı olarak değişmesi ise yazılan 3000 sayfalık senaryosuna borçludur. Oyun dünyasının artık gerçek hayata geçişini, bir film mantığıyla işlediğini görmek mümkündür. Oyun bütçelerine, etkilerine ve film sektörünü geçen bu oluşuma bakıldığında ise teknoloji kullanılarak, fiziksel olmayan bir değer yaratıldığını, dijitalleşen tasarımın dünya üzerindeki etkilerini, piyasa değeri olarak görebiliriz.

Teknoloji ve tasarım, oyun platformu kullanılarak bir ülkeye yatırım değeri oluşturulabildiğini anlayabiliyoruz. Ülkemizde çalışma yürüten Türk oyun firmaları olduğunu ve bu değeri kullanarak, oyun sektöründeki varlığımızı bize gösteren “Gram Games”, içerisinde 77 kişinin çalıştığı küçük bir şirketken, kurulduktan 6 yıl gibi kısa bir sürede 1 milyar TL değere ulaşabildi. Ülkemizdeki bu yatırımların devamı neticesinde, tasarımcıların ulaşabildiği değeri görebiliyor musunuz?



(Gram Games / 29.05.2020)

Detroit evreninde tasarım ön planda tutulmuştur. Tasarımın her alanındaki etkilerini oyunda sürekli olarak hissetmekteyiz. Alan derinliği, sinematografi, ışık ve fotoğraf tekniği olan, arka plan “flu” yapılarak yani bulanıklaştırılarak, karakterlerin duygularının ön planda tutulmasının sağlanması gibi profesyonel tasarımcılığı en net şekilde göstermektedir.



(The Making Of Detroit: Become Human / 29.05.2020)

Gerçekliğimizi unutturan kalitede, görsel efekt tasarımları ile desteklenen oyunda, dünyamızın dijital bir ikizinin geleceğini, oyun zamanı ile 20 yıl sonrasını deneyimlemekteyiz. Oyunu detaylandırdığımızda, tasarımın her alanının kullanıldığını görmek mümkündür. Oyunda stilistik tasarımları bile görmekteyiz. Grafiklerin ve grafik tasarımcıların arkasına gizlenen stilistik tasarımlar, oyunda cüretkâr bir şekilde ön planda tutularak, yeni bir oyun tekniğini deneyimlememizi sağlamıştır. Çizgisel tasarımların, oyuna kurgusal bir şekilde yerleştirilerek bizleri etkilemesi gerçek bir başarı örneğidir.



(Detroit: Become Human / 29.05.2020)

Mekân tasarımlarına baktığımızda ise bizi üzerinde çok düşünülmüş ve sürekli mesajlar içeren bir seçim beklemektedir. Oyun, karışık gerçeklik, tasarım gibi alanlarda muhteşem bir oyun deneyimini sunmuş olan Detroit evreni, mekân tasarımında da farklılığını konuşturmuştur. Oyunun işlenmesi için seçilen dünya, gizli mesajlar ile donatılmıştır. Seçimine dikkat ettiniz mi?

Oyunu geliştiren sanatçıların ne kadar farklı düşündüklerini, yaptıkları seçimden anlamaktayız. ABD 'de bulunan Detroit şehri, 2015 yılında UNESCO tarafından, tasarım kenti olarak seçilmiştir. Bu özelliğiyle, oyundaki tasarımı yansıttıklarını düşünmek ise hatadır. Sebeplerinden bir tanesi bu olsa da, asıl sebebi resmin bütününe baktığımızda karşımıza çıkmaktadır. Detroit eski zamanlarda, bugün adını pek duymamış olmamıza rağmen ABD'nin en değerli kentiydi. Bundan 100 yıl kadar önce Ford, Dodge gibi tüm araba markaları, fabrikalarını bu şehre kurmuş ve 20. yüzyılın otomotiv başkenti olmuştur. Otomobil üretiminin seri üretime geçtiği bu devre, 2. Sanayi Devrimi ya da "Endüstri 2.0" adı verilmiştir. Günümüzde bakıldığında ise Detroit şehri harabeden farksızdır. İşsizlik ve suç başkenti olduğunu söylemek yanlış değildir. Detroit şehrinin bu hale gelmesinin ise 2 nedeni vardır. Birinci nedeni ırkçılık ve ayrımcılığın artmasıdır. İkinci nedeni ise teknolojiyi takip edememesidir. "Endüstri 2.0"ı siz kurmuş olabilirsiniz ama Endüstri 3.0 geldiğinde ona ayak uyduramazsanız, sonunuz Detroit gibi olur" (Barış Özcan). Geçmişiniz ile istediğiniz kadar övünseniz de geleceği yakalayamazsanız, Detroit gibi bir harabe olursunuz.



(UNESCO DETROIT CITY / 29.05.2020)

Oyunun hikâyesinin geçtiği mekân seçimi, kendini burada gösteriyor. Yıkılmış halde olan Detroit şehri, günümüzdeki halinden ders çıkararak, bundan 20 yıl sonra yeni teknoloji çağı olan IOT ve ayna dünyaları yani karışık gerçeklik teknolojisini yakalıyor. Eski ihtişamına kavuşan şehir, hikâye anlatıcıları tarafından özenle seçiliyor.

İçerisinde büyük mesajlar taşıyarak geçmişe bir gönderme yapıyor. Oyun tasarımcılarının özenle işleyerek, gelecekteki haline gerçekçi bir şekilde konu aldığı oyun, bize tasarımcıların gözünden geleceği gösteriyor. Endüstri 4.0 dalgasını yakalayan bu şehir, bu sefer otomobiller yerine, androidleri ve sanal gerçekliği üretmeye başlamıştır. Oyunun içerisinde, mekân tasarımlarını işleyen tasarımcılar sayesinde, eski halini yani terk edilmiş endüstriyel alanları, fabrikaları görüyoruz. Bir yandan da, yeni gelişen teknolojileri ile karşımıza çıkan şehrin büyüleyici görüntüsünü görüyoruz. Araştırmam için bu oyunu seçmemdeki en önemli neden ise bu teknolojileri ve geleceği işlerken tasarımlarda gerçekçi bir yaklaşım izlenmiş olmasıdır.



(Detroit: Become Human City / 29.05.2020)

Oyunda, abartıdan ve hayalden uzak gelmesi beklenen teknolojiler konu alınmıştır. Uçan arabalar veya uçan evler gibi akla oturmayan, anlamsız ve gözü yoran tasarımlar yerine, günümüzde kullanımı yaygınlaşmış olan dronelar kullanılmıştır. Farklı kullanım şekilleri ve çeşitleri ile günümüzde kullanıcıları ve şirketleri ciddi maliyetlerden kurtaran dronelar, Detroit şehrinde de kullanılıyor. Polis, temizlik, izleme, hareketli kamera gibi alanlarda, daha gelişmiş ve özellikleri arttırılmış şekilde kullanılmaktadır. Drone teknolojisi, şehrin bir parçası haline gelmiştir.

Ayna dünyalar için geliştirilen çipler, sanal gerçeklik, hareketli ve holografik reklam çalışmaları, hareketli ve holografik animasyona sahip dergi, kitap, albüm kapakları gibi birçok alanda, önceki konularım da tespitlerim üzerine anlatmış olduğum tüm detayları, bu oyundaki tasarımcılar da ön görmüş olup, bunu oyunun içerisinde bolca işlemişlerdir.

Araştırmamızın önceki kısımlarındaki tespitlerimi doğrular nitelikte, hareket olgusunun ve animasyonların, oyun tasarımcıları tarafından bu oyuna yerleştirilerek, gelecekte olması beklenen her olayı ve gelişmeyi, doğru bir bakış açısıyla işlemişlerdir. Tasarımları yapanlar ve bunları kurgulayanlar yine tasarımcıların kendisidir.

Diğer teknolojik gelişmelere değinecek olursak, kendi kendine hareket eden otonom araçlar da şehrin her yerinde bulunmaktadır. Tek bir farkla, Detroit şehrinde bulunan otonom araçlarda, androidler ve insanların oturma alanları ırkçı bir şekilde ayrılmaktadır. Burada yine bir mesaj görmekteyiz, tasarımları en anlaşılır biçimde bize yansıtılan bir mesaj. Geçmişte onun çöküşünü başlatan ayrımcılık ve ırkçılık, Detroit şehrinde yine uygulanmaktadır. Her şeyini yenilerken, şehrin yok olmasının en büyük sebebi olan ayrımcılık, tekrar gün yüzüne çıkmış ve bu sefer robotlara uygulanmaktadır. Otobüslerin arka alanında, insanlardan ayrılan bir bölümde bulunan robotlar, ırkçılığa uğruyorlar. Bugün düşündüğümüzde, bize çok anlamsız gelebilecek olan bir mesele olsa da, oyunun bizi sadece robotların bedeninin içerisinde oynatmasındaki amaç tam olarak budur. İnsanların onlara köle statüsünde davranması ve düşmanca tavırlardır. Oyun bizleri empati yapmaya zorlamaktadır. Gelişen yapay zekâların, günümüzde bile insanlar ile aynı düşündüğünü, duyguları anlayabildiklerini, örnekler ile görüyoruz. Bir tasarımcının gözünden, insan olmayan ancak zekâ sahibi olan robotların bedenlerinde seçim yapmaya zorlanıyoruz. Tasarımcıların bizlere renkler, efektler, dokunma hissi gibi her konuda duyguyu tam anlamı ile yansıtip, ileride geliştirilen yapay zekâların yaşayacakları sorunları göstermektedir. Bu sorunlar karşısında, robotların bedenlerinde insani kararlar veren oyuncular, tasarım mükemmelliği açısından net şekilde maruz kaldığı duygularını kontrol etme ya da insan gibi düşünerek hareket etmeye zorlanmaktadır. Tasarımın önemi, burada bir kez daha kendini göstermektedir.



(Detroit: Become Human / 29.05.2020)

Duyularımızı gerçekçi efektler ile fiziksel dünyamızdan ayırt edilemez hale getiriyorlar. Sesler, görüntüler, ortam ışığı, yüz mimikleri, tepkiler ile bizlerin uyarılarını harekete geçiren tasarımcılar, bunu ayna dünyaların gelişen teknolojileri ile en üst seviyelere çıkarmıştır. Anlatmış olduğum ve oyunda verdiğim tüm detaylar, bizleri yeni bir bakış açısından oyunu değerlendirmemiz için zorluyor. Bakış açımıza zenginlik katan bu oyunda, bu sefer de sanatsal açıdan düşünmemizi gerektirmektedir. Duyguları anlayabilen robotların ve teknolojilerin insanlar gibi özgür kalmak istemeleri, onların sanata olan ilgileri ile zenginleştirilip karşımıza çıkıyor. Bizleri seçim yapmaya zorluyor.

Gerçek hayattaki gibi seçimler arasında bırakıyor. Androidlerin kitap seçiminde, bu sefer de Shakespeare'den Macbeth yer alıyor. Bizlere sanatsal bakış açısını ise şu sözleri ile aktarıyor; "İnsan duyguları şaşırtıcı, onları tam olarak anlayamıyorum." Bilge insanın ve bir sanatçı olan karakterin cevabı ise "İnsanlar da anlayamaz, ama duygular hayatımıza hükmeder. Neden bizleri dilenci ya da kral gibi hissettirdikleri hakkında hiçbir fikrimiz yok. Duygusuz bir hayat yaşamaya değmez."

Günümüz hikayeciliğinin ve anlatım sanatlarının en çok işlediği konulardan biri budur. Bizleri soru sormaya itiyor. Oyunun ana temellerinin, mesajlarla dolu olduğunu söylemişim. Tüm mesajları, felsefeden göndermeler yaparak ve sanatın üzerine yoğunlaşarak, oyunculara empati yaptırmanın yanı sıra soru sormaya itiyor. Gelecekte geliştirdiğimiz teknolojiler ve robotlar, zekâlarının yanı sıra duygularını da geliştirirlerse ne olur? Bizler ile eşit haklara sahip olduklarını söylerlerse ne yapacağız? Oyuncuların, bu seçenekleri tamamen empati ve tasarım yolu ile duyguları yansıtarak seçim yapmalarını bekliyor. İsyanı kalkışmaları ya da barışçıl yollar ile yürüyüş düzenlemeleri gibi seçenekler sunuyor. Tasarımda, sanatta ve duygularda kendini geliştiren android, bir halkın lideri oluyor ve sorumlulukları tamamen oyuncuya bırakıyor. Bir halkın kaderini belirlemesini, oyuncudan bekliyor. İnsanın ne demek olduğunu bizlere sorgulatan oyunda, kadim felsefelerin ve düşüncelerin içine giriyorsunuz.

Oyun, başlıktan itibaren "Become Human" yani insan olmanın ne demek olduğunu oyunculara sorgulatmaya çalışıyor. Grafik tasarım ve ayna dünyaların konusunu oluşturduğu araştırmamda, yaptığım incelemelerin gelecekte hayatımıza girecek olan tüm değişim etkisi, bizlere aslında bu soruyu sordurtacaktır. Bu yüzden araştırmamda geleceği ele alırken, sanatsal bakış açısını eklemek istedim ve bunu araştırmamıza uyum sağlayan bir oyun üzerinden yaptım.

Konumuz ile farklılık gösterse de sanat, tasarımın ve insan doğasının bir parçasıdır. Parçamız olan sanatın, gelecekte yok olmasını beklemek mümkün değildir. Verilere dayanarak bunu sorgulamak, araştırmamda bu olguya yer vermek gerekliliktir. Ayna dünyalar ile dijital bir hayat yaşayacak olan insanların kaybedeceği değerler, tasarıma gelecek olan değişim etkisi, geliştirilecek olan teknolojiler ve yapay zekâlar, bizler insanlığı dijital dünyada yaşarken, androidler ise insan olmayı merak edecekler. Tıpkı mekân seçimlerindeki gibi burada da bir ironi saklıdır. Oyun, seçim yaptırırken bizim empatimizden faydalaniyor. Bizi bir androidin bedenine koyuyor. Sonra da Matrix gibi bir simülasyonun ortasına bırakıyor. Gerçeklik ile desteklenen tasarımları, karışık gerçekliğin içerisinde bizlere sunarak, oyuncuların dünya algısını kırıyor. Buradaki simülasyonun yaşadığımız hayattan bir farkı yok. Gerçek hayatta olduğu gibi yüzlerce farklı karakterle, duygularla, seçeneklerle etkileşime geçiyoruz. Yaşadığımız durumlarda, aklımızı ya da duygularımızı kontrol ederek seçimler yapıyoruz. Seçtiğimiz yol ise bizleri farklı sonlara itiyor. Zincirleme reaksiyon yani kelebek etkisi felsefesi ile sonuca ulaştırıyor. Hayat çizgimiz ya da kaderimiz, oyunda bulunan “flowchart”ta olduğu gibi karışıyor. İçerisinden çıkılamaz ve takip edilemez bir olaylar silsilesine dönüşüyor. Yaptığımız seçimlerin neticesinde, geri dönülemez bir yola giriyoruz. Hayattaki gibi seçimlerimizin sonuçlarını yaşıyoruz. Oyunda yaptığımız seçimler karşısında, karakterimizin karmaşıklaşan ve içinden çıkılamaz bir hal almasını sağlayan hayatının, sonucunda hem oyunu tasarlayan kişilerin hem de kendi iradelerimizin yansımalarını buluyoruz. Dijital birer hayat çizgisi oluşturuyoruz. Hayatımızın ve seçimlerimizin, empati yaptığımız karakter üzerinde dijital bir ikizini oluşturuyoruz. Kişiliğimizi buraya yansıtıyoruz. Bu dünyanın bizimkinden bir farkı yok. Farklı olanların sevilmediği bir dünyada, kendimizi kabul ettirmeye, toplum arasında bir yer edinmeye çalışıyoruz. Robotlaşıyoruz. Gerçek hayattaki gibi...



(Detroit: Become Human Flowchartta / 29.05.2020)

Grand Theft Auto; Kısa ismiyle GTA olarak bilinen oyun, tamamen günümüzü konu almaktadır. Rockstar Games şirketi tarafından piyasaya sürülen GTA oyunu ile dünya çapında en büyük başarıyı yakalayan bir oyun geliştirme şirkettir. Oyun dünyasında lider olan firma, geliştirdiği GTA serisi ile dünya çapında büyük değere sahip olan şirketleri geride bırakmıştır. Vice City ile hayatımıza gerçek anlamda giren ve ilk başarısını yakalamış olan şirket, diğer tüm rakiplerini geride bırakarak 1. sıraya oturmuştur. GTA serisi, oyun dünyasında fırtına etkisi oluşturmuştur.



(Grand Theft Auto Logo / 29.05.2020)

Yukarıda anlatmış olduğum, geleceği konu alan Detroit oyunun aksine, GTA serisi her sürümünde tamamen günümüz dünyasında geçmektedir. Bir sonraki anlatacağım oyun ise kadim tarihe dayanan, eskiyi konu alan, bir geçmiş zaman oyunudur. Yaptığım sıralama ve örnek oyunlarımızda, geleceği, günümüzü ve geçmişimizi sırası ile konu alan, aynı zamanda ayna dünyalar ve grafik tasarımın etkilerini hissettiğimiz oyunlardır. GTA serisi, tam anlamıyla gerçeği kopyalayan bir oyundur. Günümüz dünyasında geçen ve harita bakımından, oyunun geçtiği şehrin birebir dijital kopyasını çıkartıp bizlere sunan bir oyundur.



(Grand Theft Auto Los Angeles City / 29.05.2020)

Verdiğim örneği, yukarıdaki anlattığım kısımlar ile bağdaştırdığımızda, oyun dünyasında ayna dünyalar teknolojisinin yıllardır kullanıldığını ve Google Haritalar teknolojisinin de yansıtıldığını, net bir şekilde gözler önüne sermektedir. GTA serisinde, konu aldığı şehirlerin birer kopyasını çıkartmış ve oyunun tüm hikâyesini, gerçeğe aynı ölçekte oluşturmuştur. Oyunu oynadığımızda, evimizden dışarı çıkıp sokakta yürüdüğümüzde, Los Angeles şehrinin, oyunun son serisinde birebir kopyalandığını ve tüm yapıların gerçeğinin bir kopyası olduğunu fark edeceksiniz. Tam olarak bir ayna dünyalar örneğidir. Gerçek bir şehrin, gerçek dükkânların, yapıların, arazilerin ve iklimin kopyalandığı dijital dünyaya, minyatür bir kopyasının aktarıldığı bu şehir, askıda ya da yapılmakta olan çalışmalardan değildir. 23 yıldır hayatımızda olan, etkileşime geçtiğimiz oyun dünyasına her yeni serisi ile yön verip, çığır açan bir açık dünya oyunu örneğidir. Dijital sektörde en büyük değere sahip olan firmadır.

Günümüzde geçen, içerisindeki karakterlerin hayatını konu alan GTA serisinde, yaşamak, ev almak, araba sahibi olmak, yat, uçak, hatta bisiklet kullanmak gibi oyun dünyası için sınırsız özgürlük kavramını bizlere tanıtan bir oyundur. Seçtiği şehrin tamamının bir kopyasını çıkararak harita oluşturan ve hava limanlarından, evlerin içerisine kadar nesneleri dolduran, bizlere sınırsız özgürlük deneyimi sunan oyunun çıkan tüm serilerinde, oyun, bilgisayar, konsol ve senaryo açısından, çağın ötesinde giderek, tüm dünyaya yol gösterici konumdadır. Beklenen ayna dünyalar platformuna ilk çıkacak oyun örneklerden biri olacağını beklemek, doğru bir eylemdir. Yaptıkları tüm projeler ile başarıya doymayan oyun firması Rockstar Games, son çıkarttığı GTA V serisinde ise çığır açan bir yenilikte daha bulundu. GTA V oyununu online platforma açtı. Bahsetmiş olduğum olay, normal karşılanabilecek bir olay değildir. Gerçek anlamda inanılmaz olarak tabir edebileceğimiz bu durum, oyun dünyasında yeniden deprem etkisi oluşturdu. Tüm oyun firmaları, Rockstar Games şirketinin ardından, kendilerini online platforma taşımak için çalışmalar başlattı. Günümüzde neredeyse tüm oyunların hikâye oynanışının yanında, online oynanış hizmeti de sunmaya başlanmıştır. GTA V online platformunu inanılmaz bir örnek olarak değerlendirmemizin sebebi, 1,215 km² büyüklüğündeki bir şehri, sınırsız oyun özgürlüğü ile dünyadaki tüm oyunculara, aynı haritada arkadaşları ile oynama imkânı sunmasıdır. Günümüzden 20 yıl önce, böyle bir işin yapılabileceğinden bahsetmemiz akıl dışı bir yaklaşım olarak algılanırdı.

Bugün görebiliyoruz ki, verdiğim örnekler şu anda yapılmakta ve gelecek için yine akıl dışı sayılabilecek olan projeler yürütülmektedir. GTA oyununu örnek almamdaki sebepler ise tasarım ve teknoloji açısından, tam olarak ayna dünyaların giriş kısmında verdiğim tüm örnekler ile uyuşması ve bunları kullanarak oluşturulmasıdır. Geleceğinde karışık gerçekliğe geçişi ilk yapacak şirketlerden bir tanesi olmasıdır.

Tasarım açısından, oyunun haritasını, karakterlerin tasarımını, 400'ün üzerinde araç tasarımı, efektler, grafikler, müzikler gibi onlarca özelliğin tek çatı altında toplanıp, bunun online olarak tüm dünyaya sunulması, çok büyük bir başarıdır. Günümüzde, grafik tasarımın ve tasarımın neredeyse tüm kollarının oyun dünyasına kaydığını söyleyebiliriz. Geliştirmeler için dijital tasarımların tamamına ihtiyaç duyan oyun dünyası, geleceği şekillendirirken, tasarımcıların bakış açısını bizlere yansıtmaktadır. İleride grafik tasarımın büyük değişimlerden birini, oyun dünyasında yaşayacağını söylemek yanlış değildir. İncelediğimiz örneklerde yapılan oyunların, büyük bir ekip gerektirmesi, bu ekibin dijital tasarımcı ve yazılımcılardan oluşması, gelişen dünyamızda oyun platformunun büyük öneme sahip olması, bu platformun gelecek olan teknolojileri ve iş kollarını etkilediğini net bir şekilde görmekteyiz. Şehirlerimizin gerçek ölçüde dijital kopyasını çıkartan GTA oyun serisi, yine dünyamızın kopyasını çıkartmakta olan ayna dünyalar ile farklılık göstermemektedir. Bu bakış açısından yararlanarak, ayna dünyalar platformuna en çabuk adapte olacak örneklerin başında gelmektedir.



(Grand Theft Auto Online / 29.05.2020)

GTA V online platformuna baktığımızda ise bizleri, birbirleri ile iletişim halinde olan bilgisayarlar, yani nesneler karşılamaktadır. Kullanıcıların kontrol ettiği bu bilgisayarlar, günümüzdeki iletişim ağını, IOT teknolojinin gelişi ile zirve noktasına taşıması beklenmektedir. Tüm oyunların sanal gerçeklik dünyasına geçişine hazırlanması, neredeyse tüm oyunların sanal gerçeklik platformuna uygun tasarımlarda 3 boyutlu oyunlar hazırlaması ve piyasaya sunması, bu teorimizi kanıtlamaktadır. Bugün baktığımızda, ayna dünyaların hayatımızdaki yerini aldığını görüyoruz.

The Witcher; CD Projekt Games tarafından bizlere sunulan bir oyun serisidir. Fikirlerimi belirtmem gerekirse, dünyadaki en iyi oyun olduğunu söyleyebilirim. Andrzej Sapkowski romanlarından uyarlanan ve oyun dünyasında çok büyük başarılar yakalamış olan Witcher serisi, kadim çağları ve eski dünyamızı konu almaktadır. Günümüzde diziye uyarlanmış olan bu oyun serisi, tarihi açıdan bizlere fantastik oyun deneyimini ve hikâye anlatımını üst düzeyde yansıtmaktadır. Yukarıda anlatmış olduğum Detroit oyununun, geleceği konu aldığı ve GTA V oyununun, günümüzü konu aldığı bir olay örgüsünde Witcher, eski tarihi konu almaktadır. Witcher, bizlere eski tarihlerde yaşayan insanların, kitaplardan okuduğumuz hayatlarını, fantastik bir şekilde sunması ile oyun dünyasında başarısını kanıtlamıştır. Oyunun tasarım açısından, tarihin en iyi grafiklerine ve karakter tasarımlarına sahip olduğunu söyleyebiliriz. Eski dünyayı, inanışları, dinleri, silahları, binaları ve hayatlarını tecrübe ettiğimiz Witcher evreninde, tasarımı gerçek anlamda hissetmekteyiz. Eski tarihleri konu alan oyunlar arasında bariz bir şekilde ayrılan Witcher, bunu tasarımcılarına borçludur.



(THE WITCHER WILD HUNT / 29.05.2020)

Tasarımları, kaplamaları, haritası, özgür dünya yapısı, hikâyesi, grafik tasarımları, müzikleri, oynanış hisleri olarak rakipsiz bir oyundur. Tasarımcıların, eski tarihleri en iyi şekilde işlemesi ve fantastik olayları oyuncuya muhteşem efektler ile yansıtması, bu oyunun başarısındaki en büyük etkidir. Witcher evreninde, ayna dünyalardaki etkileri görmek mümkündür. GTA oyunundaki gibi bizlere sınırsız özgürlük sunmaktadır. Harita açısından GTA ile aynı büyüklükte, devasa olarak nitelendirebileceğimiz bir harita yapısına sahiptir. Tasarım açısından, dijital tasarımı geleceğe taşıyan bu oyun, bizlere gelecekte daha büyük işlerin başarılabileceğini göstermektedir. Ayna dünyalarda işlediğim haritalandırma yapısı, bu oyun için de geçerlidir. Konu aldığınız oyunun eski tarihlerde geçmesi, günümüz dünyasının ormanlık ve dağlık alanlarının, harita olarak seçilerek eski tarihe uyarlanması, büyük bir iş yükünü ortadan kaldıracaktır. GTA oyun serisinin aksine, Witcher tarzında tarihi konu alan oyunların yapımı, çok daha zordur. Günümüzde, dünyamızın dijital kopyasını çıkaran firmalar sayesinde, GTA haritalarını değiştirmeden oyununa ekleyebilirken, Witcher eski tarihlerde geçtiği için tasarımcılarına daha büyük bir yük çıkmaktadır.

Tasarımcıların, günümüz haritalarını geçmişe uyarlaması gerekmektedir. Witcher ekibinde çalışan ve bizlere geçmişini inanılmaz grafikler ile gösteren tasarımcıların, tarih bilgilerinin yanı sıra, geçmiş mimarideki uzmanlığını tasarıma uyarlamadaki başarılarını atlamamız gerekmektedir. Sokaktaki hayatı bile analiz eden tasarımcıların bizlere açtıkları pencere, bilinmeyenler ile dolu bir hayatı yaşama şansı vermektedir.



(THE WITCHER WILD HUNT / 29.05.2020)

Witcher oyununun, verilerini ön planda tutarak, tasarımcıların dijital dünyada seçecekleri çalışma alanı için artık farklı donanımlara ihtiyaç duyacaklarını söylemek mümkündür. Bir örneğimizde, geleceğin hayalini canlandıran ve günümüzü iyi analiz ederek çıkarttığı verileri bizlere yansıtan tasarımcılar gerekirken, diğer bir örnekte, günümüzü ve hayatımızı iyi analiz eden tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Bizlere yansıtabilmek için önceden kodlanmış, deneyimledikleri bilgilere ve onların görsel algılarına ihtiyaç duymaktayız. İşleri başarıya taşıyan, o işleri yapan sanatçıların, yaptıkları proje hakkındaki gözlemleri sağlamaktadır. Görsel algı da tam burada devreye girmektedir. Biz tasarımcıların eğitimini aldığı sanat tarihi, sanat, görsel iletişim gibi kavramları bilmeden, başarılı işler çıkartılması mümkün değildir. Çalışılacak alanın analizi ve örnekleri değerlendirilip, tasarımcının ellerine bırakılmıştır. Diğer örneklerimizde gördüğümüz olaylar, Witcher evreninde değişim göstermektedir. Tarihi bilgiye sahip olup, tarihi mimariyi, sokakları, karakterleri, giyiniş biçimlerini, kültürlerini hatta günlük rutinlerini bilmeyen bir tasarımcının, geçmişi konu alan oyunlarda başarılı olması mümkün değildir. Konunun başından beri anlatmış olduğum, ayna dünyalarda en çok etkiyi görecekt olan tasarımcılar, her alanda temel bilgiye sahip olmalıdır. Baktığınızda, bir tasarımcının ya da sanatçının deniz olgusunu bilemeden denizi resmetmesini bekleyemeyiz. Birbirinden farklı alanlarda çalışacağı konu üzerinde, deneyimi en iyi noktaya getirmek, tasarımcının görsel algısının gelişmesine bağlıdır.

2.2.6. Diziler, Filmler ve Ayna Dünyalar

Black Mirror; Bu dizi bizlere, geleceğe ve insanların gelecekteki hayatlarına dair bir bakış açısı sunmaktadır. Adı henüz konmasa da, tüm konusunu gelecekteki ayna dünyalardan alan Black Mirror dizisi, karışık gerçekliğin arasında sıkışan insanların psikolojisini ve hayatlarındaki değişim etkilerini derinlemesine incelemektedir. Konumuz olan ayna dünyaları ve tasarımları, sert gerçekçi teması altında incelemiştir. Tasarım etkilerini ve geliştirilen tüm teknolojileri, gerçekçi yaklaşımlar ile hayatımıza entegre olmuş geleceğin içerisinde işleyerek, izleyicilere ayna dünyalarda olacak olan oyunları, sanal gerçeklik gözlüklerini, droneleri ve tasarım algısını göstermektedir. Yürütülen teknolojik çalışmaları iyi analiz ederek, gelecekteki hayatımızı konu almaya çalışmış ve bizlere tasarımcıların, oyuncuların gözünden günlük yaşamlarını, bu gelecekte karşılaşılabilecekleri sorunları göstermektedir.



(Black Mirror / 12.04.2020)

Tasarımın etkilerini her bölümde, caddelerde, evlerde, insanların kullandıkları cihazlarda, oyunlarda ve dizi içerisindeki renklerden, müziklere kadar görmek mümkündür. Dizinin bütün bölümlerinde, profesyonel bir senaryo ve tasarım algısı bizleri karşılamaktadır. Ayna dünyalardan, çiplere, renklerden, tasarımlara, teknolojiye, özellikle sanal gerçekliğe kadar, aklımızda olan tüm soruların cevaplandığı, zaman kapsülü mantığında bir dizidir. Önceki konularında da bahsettiğim ayna dünyaları konu alan Detroit oyununun senaryosundaki “flowchart” mantığı, bu dizinin bir bölümünde görülmektedir. İzleyicilere sunulmuş olan bu bölüm, sinema tarihinin oyun ve dizi karışımı ilk örneğidir. Dizinin Bandersnatch bölümündeki karakterleri izlerken, seçimlerini biz gerçekleştiriyoruz. İnanılmaz bir potansiyele sahip olan bu örnek bölüm, bizleri gelecekte dizilerin ve filmlerin senaryolarına bireysel olarak müdahale edip, sonlarını istediğimiz gibi değiştirebileceğimizi göstermektedir. Karakterimizin dijital yansımasını ve irademizin etkilerini ayna dünyalarda, dizilerde ve filmlerde de olacağını görmekteyiz.



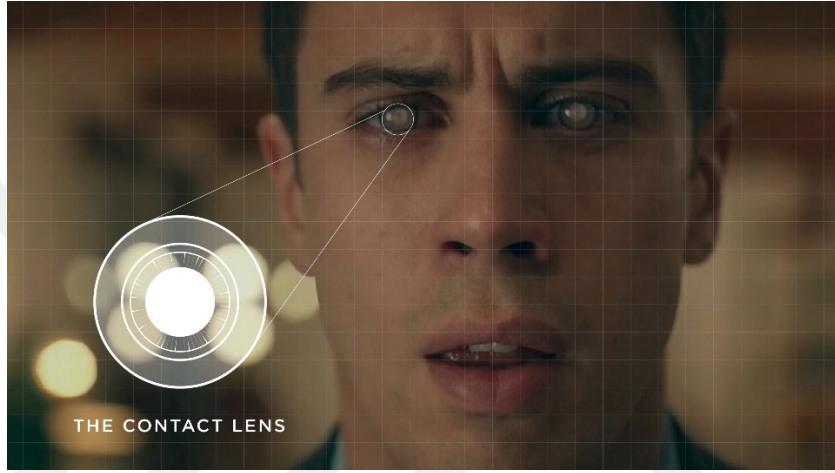
(Black Mirror Bandersnatch / 12.04.2020)

Black Mirror dizisi, tasarım, ayna dünyalar, gelecek ve dijitalleşen dünyaya bir bakış açısı sunması nedeni ile bu bölümde genel olarak işleyeceğim projelerden biridir. Dizi sektörüne birçok yenilik katması, oyunlardan alışık olduğumuz seçimler sonucu, karakteri farklı finallere ulaştırmayı da bu sektöre taşımasından dolayı Black Mirror dizisi, araştırmamdaki önemli kısımlardan birini oluşturmaktadır. Diziler ve filmler ilk tarihlerinden beri, hayatımızdaki önemini korumaktadır. İzleyicileri, hayal edilen geleceğe taşımaktadır. Ayna dünyalar da bizlere ilk olarak filmler yolu ile perde arkasından gösterilmiştir. Ayna dünyaların etkileri ve gelecek teknolojileri filmlerde sıkça işlenen bir konudur. Örnek oluşturulabilecek binlerce film ve dizi vardır. Yapılan bu işlerden Black Mirror, Ben Robot gibi bazı projeler, diğer yapımlardan daha fazla öne çıkmaktadır. Tasarım etkileri, gerçekçi tasarımlar, gerçekçi teknolojilerin işlenmesi ile ileriye dönük geliştirilen fantastik gelecek fikrinde, hem elle tutulur tahminlerde bulunulmuş hem de o dünyanın nasıl olabileceğine dair bakış açısı sunmuştur. Geçmişe baktığımızda, birçok filmin ve dizinin gelecek kurgusunda başarılı olduğunu görmek mümkündür. Teknolojiyi takip eden ve gerçekçi yaklaşımlar benimseyen yapımların büyük bir kısmı, öngörüsünde başarılı olmuştur. Günümüzde kullanılan cihazlara yön verdiği de aşikârdır. Filmlerde, dizilerde ve oyunlarda olduğu gibi benim de tezimin konusunu yazarken etkilendiğim önemli yapımlar bulunmaktadır. Tıpkı kara ayna yani Black Mirror dizisinin etkilendiği “Otostopçunun Galaksi Rehberi” kitabı gibi. Bu kitap aynı zamanda çağımızın dehası olarak kabul edilen Elon Musk’ın da etkilendiği bir eserdir. Yapmış olduğu çılgır açıcı yeniliklerinde, bu eserden etkilendiğini ve kurduğu bir hayal üzerine günümüzdeki başarısına ulaştığını belirtmiştir. “Detroit” oyununun etkilendiği “Ben Robot” yapımı gibi farklı alanlarda bizleri ayna dünyalara ve tasarımın geleceğine, dijital kopya dünyalara taşıyan tüm fikirler, bir yerlerden esinlenilmiştir.



(Black Mirror Bandersnatch / 12.04.2020)

Tezimin temelini oluşturan ayna dünyalar fikrimin, esin kaynağı birden fazladır. Tasarımcı Barış Özcan'ın araştırmaları, makaleleri, oynadığım oyunlar, teknolojiler, kitaplar, diziler ve filmlerin yanı sıra, Arrival yani geliş kitabı araştırmam, fikirlerimi etkileyen eserlerden birisidir. Arrival'ı derinlemesine incelediğimizde, okuyuculara farklı bir bakış açısı, geleceğe dair düşünme yetisi kattığına inanıyorum. Geliş kitabı anlaşılması zor bir eser olsa da, karşılaştırmalarımızı iyi yaptığımızda, gelecek fikirlerimizi değiştirebilecek güçtedir. Araştırmamın ilerleyen kısımlarında bahsedeceğim bu eser, bizlere geleceğe dair bir bakış açısı kazandıracaktır. Tasarım algımıza ve araştırmamıza zenginlik katacaktır.



(Black Mirror The Contact Lens / 29.05.2020)

Black Mirror dizisi, yapım tarzı dizi olarak gözüксе de dizi değildir. Antoloji, yani hikâyeler seçkisidir. Her bölümünde farklı hikâyeler ve farklı oyuncular tarafından işlenen, farklı olaylar ele alınmaktadır. Dizi gibi sürekliliği ve olay örgüsü devam eden bir proje değildir. Dizi olmasının sebebi ise bir bağlantısının olmasıdır. Yapımın tüm bölümlerinin bağlantısı ise teknolojidir. Bu dizinin konusu, insanların teknoloji ve birbirleri ile olan ilişkileridir. Araştırmamız açısından önem oluşturan kısım ise bu dizinin açıkça ayna dünyaları, karışık gerçekliği ve tasarımı işlemesidir. Tasarımı ve dijital tasarımı ön planda tutup, araştırmamda vermiş olduğum tüm teknolojiler işlenmiştir. Seçmiş olduğum örnek, araştırmam ile birebir bağlantılı olup bu nedenle araştırmamın önemli bir kısmında yer alacaktır. Black Mirror dizisinin bir bölümünde, ayna dünyalar ve IOT teknolojisi hayatımıza yerleşmiş, sosyal medya şekil değiştirerek yaşam koçu uygulamasına dönüşmüştür.

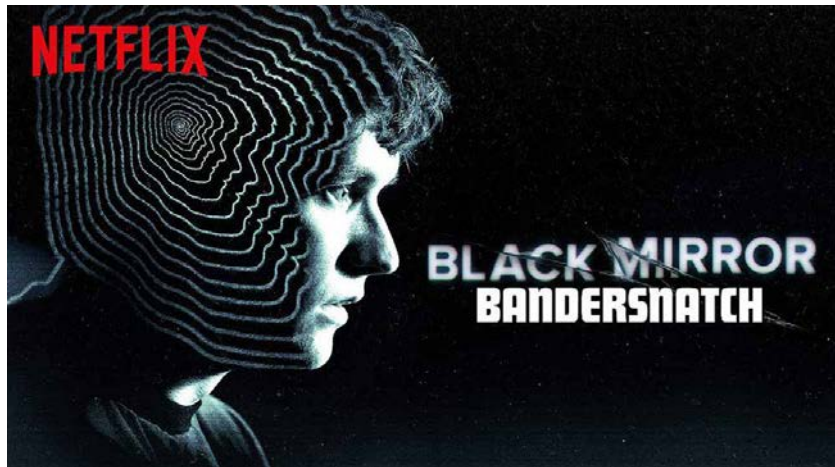
Koç uygulaması, zamanın Facebook uygulaması olmuş durumdadır. Dijital yapay zekanın yönettiği uygulama, dünya üzerindeki algoritmaları çıkartarak birbirlerine uygun özellikteki insanları eşliyor. Onları ilişkiye başlatıyor. Hayatlarına karar veriyor. İnsanlar, ayna dünyalar teknolojisi olan koç uygulamasında dijital zekânın, hayatlarındaki kararları etkilemesine izin veriyor. Tasarımsal açıdan incelediğimizde, Geliş kitabındaki gibi bizleri dairesel tasarımlar karşılamaktadır. Kesişim kümesi yapısındaki logo, kendini belli etmektedir. Kara ayna dizisi tasarımı ve grafik tasarımı, ön planda tutulmuştur. Gelecekteki olası tasarımları ve hayal güçlerini bizlere her sahnede göstermektedir. İncelediğimizde, gelecekte dairesel tasarımların birleştirici özelliği kullanılacağı ve birçok uygulamada, teknoloji ile birbirinden koparılan bir neslin tasarımlar ile bağlanmaya, birleştirilmeye çalışıldığını göreceğiz. Dijital dünyadaki nesnelerin arasındaki kopukluğun zıttı olarak, insanların arasındaki bağın, grafik tasarımdaki logo veya uygulama tasarımları sayesinde karşımıza çıkacağını bizlere göstermiştir.



(Black Mirror Koç Asistanı / 29.05.2020)

Kara ayna dizisinin bir bölümünde, gerçek hayatta prototipleri denenilen HoloLens tasarımlarını görmekteyiz. Gerçek hayattaki tasarımların kullanım alanını, bize ayna dünyalarda bir askerin gözünden göstermektedir. Askeri amaçlar için kullanılan HoloLens, tasarımcılar tarafından ordu kullanımına tahsis edilmiştir. Gerçek hayatta ise ABD ordusunun bu lensten 100.000 adet sipariş verdiğini bilmekteyiz. Dizide gerçekçi tasarımlara sıkça yer verildiği ve bu tasarımların kullanım alanları, izleyicilere gösterilmektedir. Dizi, izleyicileri geleceğe hazırlamaktadır.

Ayna dünyalar için geliştirilen lenslerin özelliklerini, izleyicilere dizi olarak yansıtmaktadır. İşlenen teknoloji ise artırılmış gerçeklik (augmented reality) üzerinden yapılmıştır. Pokémon Go oyunundaki karışık gerçekliği, diziye uyarlayarak izleyicilere sunmuştur. Oyunda gerçek dünyaya bakınca Pokémon karakterlerini görüyorduk. Dizide ise bunu, insanların gözüne yerleştirilmiş lens boyutlarında görmekteyiz. Gerçek dünyaya baktıklarında ise tasarımcılar neyi göstermek isterse, insanların onları gördüğünü yani gerçeklik duygusunun kırıldığını, ayırt edilemez hale geldiğini görüyoruz. Tasarımcıların arttırılmış gerçeklik tasarımlarını, hayal edebildiğimiz en üst seviyeye getirdiklerini görmekteyiz. Black Mirror Bandersnatch, özel bir seridir. Etkileşimli film olarak yapılmıştır. Araştırmamın diğer kısımlarında anlatmış olduğum etkileşim, burada bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. Etkileşimli film, dizi, sinema platformunda yeni bir çağa geçiyoruz. Artık karakterler ve baş roller değil, izlediğimiz türdeki görsel çalışmayı bizler yönlendireceğiz. Ayna dünyalar bu noktada kendini gösteriyor. Sinema dünyası yeni oluşum ile tanıştı. İnteraktif film yani etkileşimli film, izleyicilerin karar merkezi olduğu ve filmin sonunu verdiği kararlar ile kendine özel hale getirdiği, dopamin seviyesini en üste taşıyacak olan bir çalışmadır. İOT, 5G, karışık gerçeklik, ayna dünyalar, oyunlar ve anlattığım tüm konuların ana temeli “etkileşim” üzerine kuruludur. Verebileceğimiz tüm örneklerin sonunda, sanal gerçekliğe ve etkileşime ulaşan bir yol ile karşılaşacağız. Araştırmamıza konu olan Kara Ayna dizisi de bu yolu gören öncü yapımlardandır. Oyunlaştırılan ve kurgulanan dizi, tıpkı Detroit oyunundaki gibi akış şemasına –flowchart- sahiptir. Detroit oyunu ile birebir aynı özelliklerde karar verme yetisine sahibiz. Yaptığımız seçimler sonucu, karakterin hayatı şekillenir. Akış şemasındaki hayat çizgisi ilerler ve karışmaya başlar. Detroit oyununun dizi haline getirilmiş versiyonu desek, doğru bir tespit yapmış oluruz.



(Black Mirror Bandersnatch / 29.05.2020)

Bir milyon olasılık içerisinde yansımalarımızı gördüğümüz dizi, kullanıcılar ile geçtiği etkileşim, ileride dönüşecek olan film sektörünün de bir habercisidir. Yapılan tüm çalışmalardan ayrı ayrı birer araştırma konusu çıkacağını düşündüğüm eserler arasında, Bandersnatch yapımı, bir oyun tasarımcısının hayatını anlatıyor. İroniyi görebiliyor musunuz? Oyunlaştırılan ve etkileşime geçen bir ayna dünyalar dizi örneği. Konusu da oyun tasarımcısının hayatı yaptığı seçimler. Detroit ya da Until Dawn oyunları gibi bir dizi çalışması, bizlere bambaşka bir sanatsal çalışmanın kapısını aralamaktadır.

Black Mirror ekibinin, sadece geleceğe dair fikirleri doğru tespit ettiği ve ayna dünyaları çok güzel yansıttığını düşünmekse, eksik kalmış bir açıklama olur. Dizi tasarım, sanat, sanat tarihi, mitoloji, psikoloji, sanal gerçeklik ve oyun tasarımı konusunda tam donanımlı bir yapımdır. Tüm bu etkileri gördüğümüz dizi, bizlere ayna dünyaları gösterirken, gelecekteki tasarım etkilerini de sürekli olarak göstermektedir. Tıpkı Koç uygulama bölümünde olduğu gibi birleşen ve ayrılan küreler ile yansıtmaktadır.



(Black Mirror / 15.05.2020)

Bizlere geleceği gösterirken, bunu hem dijital olarak izletmesi hem de fiziksel olarak oyunlaşan bir bölümle bizlere seçim yaptırması ile gelecekteki film dünyasının etkileşimini şimdiden yaşatması, bize söyleyebilecek bir söz bırakmıyor. Araştırmama yön veren projelerden biri olduğunu söyleyebilirim. Bizlere geleceği gösterirken, bunu eski tarihlerde yaşatması, her anlamda içerisinde bulundurduğu zıtlık, geçmiş tasarımlardaki Bauhaus Sanat Akımı'nı verirken, izlediğimiz ve seçim yaptığımız platform ise gelecek ayna dünyalar tasarımlarını yansıtmaktadır. Geleceğin ve geçmişin tasarımları gösterilirken, geçmişin oyun yapımcıları, geleceğin dijital dünyasını tasarlıyor.

Genel kültür, tasarım, oyun ve ayna dünyalar açısından muhteşem bir örnek oluşturmaktadır. Deneyimlediğimiz yeni bir olay ile karşımıza çıkan bölüm, bize sinemadaki bir karakterin hayatını değiştirip, filmin sonunu seçmemizi sağlamaktadır. Ayna dünyalar, artık sinema sektöründe mesaj vermektedir. Etkileşim, nesnelerin arasından insanlara sıçramıştır. Yayımlanan ve milyonlarca hayran kitlesi toplayan bu çalışma, geçmiş konularda anlatmış olduğum tüm araştırmalarımı ve çıkarımlarımı desteklemektedir. Canlı bir kanıt oluşturan bu çalışma, bizlere ayna dünyaların artık geldiğini açıkça göstermektedir.

Geliş kitabı, günümüzde yapılmış olan sayısız bilim kurgu eserlerinden bir tanesidir. Onu diğer çalışmalardan ayıran en büyük özelliği ise geleceğin tasarımlarını simüle edip, bizlere mantıksal çerçevede, yüzeysel olmayan cevaplar ve görseller şeklinde yansıtmasıdır. Evren ve günümüz etkenlerini örnek aldığı, fantastik olaylarda kullanılan tasarımlar, geleceğin şekilleneceği cihaz, dijital, dil ve mekân tasarımları olarak karşımıza çıkmıştır. Konu ile bağlantısı ise örneğini verdiğim tüm projelerdeki, ortak kanı olan dairesel tasarımların, ön planda olmasıdır. Verdiğim örneklerdeki çalışmalarda, tasarımcıların gelecekte evrenimiz ve gezegenler gibi bütünleyici dairesel tasarımların olacağını tahmin etmektedir. Tek bir projede değil, incelediğim tüm eserlerde, oyunlarda, filmler ve kitaplarda yer almaktadır.



(GELİŞ TED CHIANG / 29.05.2020)

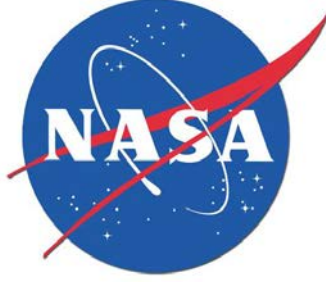
Tüm tasarımcıların ortak kanısı, yansıttıkları eserlerde oyun, kitap vb. dairesel tasarımların, farklı şekillerde ve sunuş biçimlerinde de olsa ağır bastığını görmekteyiz. Bahsetmiş olduğum tasarımlar, sadece grafik tasarım ve dijital tasarım değildir. Zincirleme reaksiyon şeklinde ilerleyen bu akım, araç tasarımları, uygulama tasarımları, oyun tasarımları, kitap tasarımları gibi birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcılar, birbirinden bağımsız alanlar ve projelerde sürekli olarak, dairesel tasarımların gelecekte ağır basacağını bizlere göstermektedir. Örnek verecek olursak Kara Ayna dizisindeki dijital tasarım ve grafik tasarım ürünü olan Koç asistan uygulaması logoları, HoloLens ve çiplerde kullanılacak olan fiziksel tasarımlar, Geliş filmi ve kitabındaki tüm tasarımlar, dilleri, gemileri, gibi tüm projeleri. Özetleyecek olursak, tasarımcıların ortak kanısı, geleceğin tasarım dili dairesel tasarımlardır. Keskin çizgilerden uzaklaşan, keskin yazı fontlarından uzaklaşan, keskin tasarım renklerinden ve sınırları belirli olan tüm tasarımlardan uzaklaşan bir çağ görmekteyiz. Bu nedenle Geliş kitabını ve filmini örnek olarak çalışmama eklemekteyim. Çünkü bu görsel algıyı bizlere en net şekilde sunan çalışmadır. Dil bilimine yoğunlaşan bir yapısı olsa da projenin geneline baktığımızda, evrensel dil ve evrensel tasarım kültüründen bahseden ender eserlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bizlere tasarımcılar gözünden, gelişmiş uygarlıkların dillerinden, araç tasarımlarına, font tasarımlarından, yaşamlarına, dairesel bir tasarım kültürü geliştirdikleri gösterilmektedir.



(GELİŞ TED CHIANG / 29.05.2020)

Farklı açılardan ele aldığında bu eser, tasarımcıların ve hikâye anlatıcılarının değindiği yaralı konular içeriyor olsa da araştırmamızın dışarısında kalacağı için sadece konumuz ile alakalı kısımları işleyeceğim.

Tasarımcıların bizlere, ayna dünyalarda yani sanal gerçeklik dünyasında, dairesel tasarımların ağır basacağını ortak bir karar olarak göstermesini bazı nedenlere bağlıyorlar. NASA kuruluşunun logosunu hepimiz biliyoruz. Geleceği şekillendiren ve insanlığı uzay ile tanıştıran NASA kuruluşu da dairesel tasarımları ile geleceğin algısını belirlemiştir.



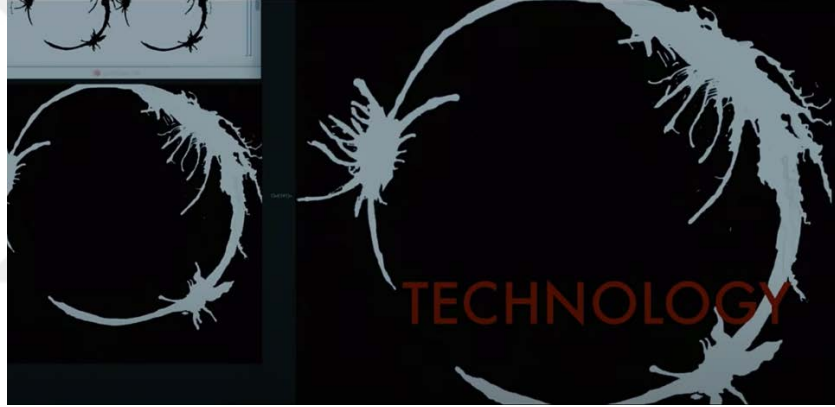
(NASA Logo / 29.05.2020)

Zamanın lineer olmadığını, geçmiş ile geleceğin bağlantılı olduğunu göstermektedir. Dünyadaki büyük bir çoğunluğun, “Logogram” tasarımlara dönmesi, bu tasarımların daha etkili olduğunun fark edilmesi, birçok alanda karşımıza çıkmıştır. Bu konu tasarımcıların dikkatinden kaçmamıştır. Geleceğe dair oluşturulan farklı projelerde, artık dairesel tasarımların ağır bastığını görmekteyiz. Dairesel tasarımları, etki alanı ve popüler kültürün sonuçları olarak görsek de aslında tasarımcıların görsel algısının birer sonucudur. Anlatılmak istenen gelecek, zamansız kullanılan logogramların dairesel olması gibi sonsuz bir döngü içerisinde ilerleyen dairesel tasarımlardır. Seçilme nedenlerinden biri de geleceği temsil etmesidir.

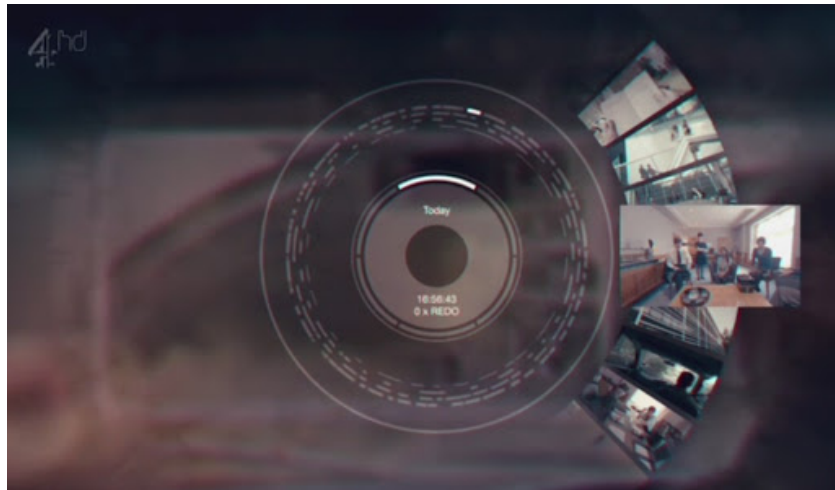


(Arrival Tongue Science Design / 29.05.2020)

Araştırmamda incelediğim tüm örneklerde kullanılan hikâye sıralaması, oyunlarda, dizilerde, filmlerde karşılaştığım, gelecekte sıkça rastlayacağımız her projenin içerisinde yer alacağını ön gördüğüm, karmaşık ama dairesel hikâye anlatımıdır. Ön gördüğüm bu yapıyı, sadece hikâye anlatımı olarak değerlendirmek yanlıştır. Birbirini tamamlayan tasarım ve hikâye, efekt olarak bütünsel şekilde karşımıza çıkmaktadır. Yazarların yazdığı, tasarımcıların kurguladığı projelerin bütününe bakıldığında, dairesel tasarımlar, logo, şehir, fiziksel nesneler, dijital mecralar olarak karşımıza çıkarken, dikkatimizden kaçan kısım ise hikâye anlatımının da dairesel bir süreçte karışık olarak işlenmesidir. Önceki konularda vermiş olduğum örnekler incelendiğinde, filmlerin, dizilerin, kitapların, oyunların, geliştirilen lenslerin benzerliğini, hem tasarımlarında hem de kurgularında görmek mümkündür. Sanal gerçekliğin mantığının, gerçeklik algımızı kırmak olduğunu bilerek yola çıktığımızda, gerçekliğin kopyası olan dünyanın simgesinin, dairesel tasarımlar olması kaçınılmazdır.



(Arrival Tongue Science Design / 29.05.2020)



(Black Mirorr Iris Design/ 29.05.2020)

Bölüm III

SONUÇ

3.1. Sonuç ve Yorumlama

Araştırmamın başından itibaren, ayna dünyalar platformu için farklı alanlar arasında, ayrıntılı incelemelerde bulundum. En ince detayına kadar işlediğim örneklerle, araştırmama farklı bakış açıları sundum. Verdiğim örnekler ve projeler, birbirlerinden ayrı konular gibi gözüke de temeline indiğimiz zaman, hepsinin aynı platform için yapıldığını kanıtlar nitelikte veriler ortaya koydum. Karışık gerçeklik dünyasının kapısını aralayan ayna dünyalara, yakın bir gelecekte geçileceğini anlatmış bulunmaktayım. Günümüzde, dijital mecralardaki lider firmaların yaptıkları yatırımları, geliştirilen işleri ve çıkan projelerin verilerini, araştırmamda kapsamlı bir ölçüde paylaştım. Tasarım bölümü araştırmasında, sanal gerçeklik konusunu seçmemin sebebi ise tasarımın, dijital dünyanın ayrılmaz bir parçası haline gelmesidir. Bugün, dijital dünyanın ve sosyal medyanın temelini oluşturan tasarım alanı, ayna dünyalar platformunda da en büyük paya sahip olacaktır. Konumuzdaki örneklerin hepsinde, dijital tasarımcılığın ve grafik tasarımın, yapılan tüm projelerde kilit rol oynadığını görmekteyiz. Ayna dünyaların temellerini, dijital tasarım oluşturmaktadır. Grafik tasarımın büyük değişimlere uğradığını, geçmiş örneklerimizde açık şekilde görmekteyiz. Araştırmamın ilk kısmında, detaylı bir kapsamda, grafik tasarımın gelişimini ve değişimini inceledim. Yakın geçmişte, sosyal medya ile grafik tasarımın, derin bir değişime uğradığını tekrar görmüş bulunmaktayız. Tarih defalarca tekrar ediyor. Bugün, geleceğe baktığımızda ise ayna dünyalar platformu için internetin lider firmalarının, hazırlıklarını tamamladığını görüyoruz. Devasa yatırımlar ile fonladıkları platformun oluşturacağı etkileri, defalarca test ettiklerini, verdiğim örneklerde görmekteyiz. Bunun büyük bir etki oluşturacağı kesindir. Tasarımın ve grafik tasarımının ise en büyük değişim etkisini yaşayacağını belirlemekteyim. Tasarımın temellerini oluşturduğu bu dünyada, grafik tasarımın günümüz yapısında ilerlemesi gerçekçi değildir. Araştırmamın kilit noktası da buradadır. Gelecek olan bu platformda, kitlesel büyüklükte bir projede grafik tasarımının yeri tam olarak nerededir?

“Grafik tasarımda nasıl değişiklikler olacaktır?” “Gelecek güncellemelerin grafik tasarıma yansımaları neler olacaktır?” “Grafik tasarımın günümüzdeki hangi alanları daha ağır basacaktır?” “Tasarım nasıl bir boyuta geçecektir?” gibi aklımdaki tüm soruları tasarım perspektifinden incelediğim örnekler ile grafik tasarımın ayna dünyalardaki yerini bulmayı hedefledim. Sonuç olarak, belirli alanlarda sıkça karşılaştığım tasarımlar, yapılan projelerde rastladığım aynı tarzda işler, geliştirilen tasarımlardaki benzerlikler gibi birçok etken, grafik tasarımının yerini belirlememi sağladı. Ayna dünyaların tasarım yapısını, mantığını, projelerini ve temelini incelediğim araştırmamda, grafik tasarımının etkilerini belirledim. İçerisindeki her örnekte, hareket, gerçekçilik ve hız yapısını gösteren ayna dünyaların, grafik tasarıma olan en büyük değişim etkileri saydığım örneklerdir.

Tasarımın dijital çağında kurucu güç olan grafik tasarım bizleri ayna dünyalarda ilk olarak boyutlandırma tasarımları ile karşılamaktadır. Dijital mecrada, grafik tasarımın etkinliği ve sosyal medyadaki varlığı, sanal gerçeklik dünyası ile boyutlandırma, gerçekçi görünüm yapısına dönüşecektir. Bildiğimiz grafik tasarımı yapısı, geliştirilen yeni tasarım programları ile boyutlandırılmış 3D model tasarımlarına dönüşecektir. Grafik tasarımı, günümüzde işlerini yürüttüğü stilden kopmadan değişime uğrayacaktır. Aynı mantıkta ve işlevsellikte ilerleyecektir. Bir farkla, yapılan tüm işlerin 3 boyutlu tasarımlara göre uyarlanarak oluşturulmasıdır. Tasarımcılar, aynı kurallara bağlı kalarak geliştirdikleri işlerini, dijital tasarım programları aracılığı ile basit bir şekilde ayna dünyalar düzenine uygun boyutlandırılmış, gerçekçi görünümlü olarak sunacaktır. Tasarım ilkelerinden kopmadan devam edecekleri görülmektedir. Perspektif açısından boyutlandırılmış işlerde, tasarımın temel ilkelerinden birisi olan denge yapısında, küçük farklılıklar görülebilir. Yapılacak işlere, boyutlu olduğu için derinlik algısı verilecektir. Yapılan bu işlem, düz görsel olmadığı için denge yapısının derinliğine uygun şekilde işlenmesi gerekmektedir. Araştırmamdaki bu kısım, grafik tasarımın boyutlandırılmış işlere geçişini göstermektedir. 3 boyutlu tasarım işleri oluşturacak olan grafik tasarımı, sosyal medya platformunda, uygulamalarda ve oyunlarda aktif rol alacaktır. Grafik tasarımının, ayna dünyalara dahil olacağı ilk alan burasıdır. Karışık gerçeklik dünyasındaki tasarımın ilk alanını, yapılan projeler ile görmekteyiz. Özetle grafik tasarımının içerisinde barındıracağı 3 boyutlu tasarımlar, onun sosyal medya ve oyun dünyasındaki etkisinin, artarak devam edeceğini göstermektedir.

Hareketli tasarımlar, geleceğin tasarım algısıdır. İncelediğimiz örneklerde durağan tasarımlardan, boyutlandırılmış tasarımlara geçildiğini görmekteyiz. Boyutlandırılmış tasarımlara ise gelişen teknolojiler ve tasarım programları sayesinde, hareketli grafik tasarıma dönüştüğünü görmekteyiz. Hareket olgusu eklenen boyutlandırılmış tasarımlar, yaptığımız işlerin dikkat seviyesini büyük oranda arttırmaktadır. Günümüz teknolojisi ile sadece dijital ortamda gerçekleştirdiğimiz hareket olgusuna, açık hava reklamcılığında da rastlanmaktadır. Geleceğin teknolojisi olan ayna dünyalarda ise işlenen tüm örneklerde, nesne etkileşimi, sanal gerçeklik gözlüklerine eklenen hareketli tasarımlarda rastlamaktayız. Grafik tasarımın boyutlandırma aşamasından sonra yeni platformda, hareketli tasarımlara geçildiğini, gerçekçi görünümü ve teknolojinin güncellenen tasarım ihtiyacını, hareketli yapısı ile karşıladığını görmekteyiz. Grafik tasarımın, yeni platforma geçiş sürecinde yapılan günümüz tasarımlarına, hareket yapısını ekleyip, yoluna devam edeceği açıktır. Sonuç olarak grafik tasarımında, hareketli dijital tasarım yapısı ile bizlere güncellenmiş bir reklam yapısı sunacaktır. Oyunlarda, dizilerde, filmlerde ve geliştirilen cihazlarda, dergi ve kitap kapakları gibi grafik tasarım ürünlerinin de hareketli, hologramlı dijital yapısı görülmektedir. Grafik tasarımının etkin rol oynadığı bu alanda, fiziksel dünyamızda bile hareketli tasarıma geçiş görülmektedir. Uygulama alanı, sanal gerçeklik gözlükleri veya fiziksel hologramlarla mı gerçekleştirilir bilinmemektedir. Ancak emin olduğumuz kısım ise dijital dünya, nesnelerin internet çağı ile fiziksel tasarım ürünlerine yani gerçek dünyamıza getirilmeye çalışılıyor. Her hafta güncelleme alan bir dergi fikri, teknoloji şirketlerinde konuşulmaktadır. Büyük maliyetlerden kurtulmanın yolu olan bu fikir, aldığımız derginin hologram teknolojisi ile desteklenerek, dijital reklam ajanslarında, grafik tasarımcıların, biz kullanıcılara yeni görselleri ve yazıları medya sitesi gibi göndermesi için çalışmalar yürütülüyor. Grafik tasarımın, hareketli görselleri etkin bir şekilde kullanacağı açıktır. Resmin bütününe baktığımızda, bizleri boyutlandırma tasarımları ile desteklenmiş hareketli görseller beklemektedir. Grafik tasarıma yeni bir boyut kazandıracak teknolojiler ise ayna dünyalar platformunun bizlere sunduklarıyla gerçekleşecektir. İnternetin sosyal medya platformuna geçişi ile değişen grafik tasarım, tekrar değişimin sınırındadır. Ayna dünyalardaki yerini ise dijital tasarım kültürü ile sağlamlaştırmıştır. Görsel düzenlemeler ve ilkeleri kullanan grafik tasarım, yeni platformun mimarlığını üstlenmiş durumdadır.

Dairesel tasarımlar, geleceğimizin tasarım kültüründe etkisini göstermeye başlıyor. Grafik tasarımının, ayna dünyalar için geliştiren birbirinden farklı projelerde, ortak dil gibi kullandığı dairesele tasarımlar gözümüze çarpmaktadır. Karışık gerçeklik dünyasında, grafik tasarımını etkisi altına alacak tasarım algısı, dairesele olacaktır. Grafik tasarımının, üretilen tüm projelerde dairesele yapıyı öne çıkarttığını görmekteyiz. Geliştirilen ürünlerde ve yapılan sanatsal çalışmalarda, tasarımcıların bizlere gösterdikleri dairesele logolar, reklamlar ve grafikler, yeni platformun tasarım dilinin, bütünleyici ve küresele çapta olacağının mesajını vermektedir. Tasarımcıların mesajı aktarma yolu ise yine belirledikleri tasarımlarda gizlidir. Dairesel tasarımlar, geleceğimizde önemli bir yer edinecektir. Geçmişte yapılan işleri örnek alıp, dairesele tasarımların geleceğe uyarlandığını, verdiğimiz örneklerde açıkça görmekteyiz. İç içe geçmiş küreler gibi logolar da birçok farklı işte karşımıza çıkmaktadır. Bunlara ek olarak, fiziksel ürünlerde de bu algıyı görmekteyiz. Grafik tasarımının, gelecekte konumuzda incelediğimiz algıda işler üreteceği görülmektedir. Ayna dünyalar platformunda çıkaracağı yeni markaları, dünya mantığında dairesele olarak çıkartması, bizlere grafik tasarımının gelecekteki gücünü ve mesajları iletme yetisinin artarak devam edeceğini göstermektedir. Geleceğimizin internet dünyasındaki markaların tasarımları, uygulamaların tasarımları, ürün tasarımları ve platform tasarımları, grafikerlerin görsel algıları üzerine şekillenecektir. Tasarımcıların gözünden yaratılan, renkli ve sanatsal bir dünya kurgusu, bizlere geçmişteki ‘‘Thomas More, UTOPIA’’ eserini anımsatmaktadır. Geleceğin hayal edilen dünyası, gerçek dünyamızın kopyasının, tasarımcılar ile inşa edilmiş halidir.

Grafik tasarımının ayna dünyalardaki önemine baktığımızda, kurgulanan bu sanal gerçeklik evreninin, baştan sona yapımını yürüttüğünü görmekteyiz. Bu nedenle öneminin sorgulanması, gerçekten uzak bir yaklaşım barındırmaktadır. Grafik tasarımı, ayna dünyalarda, araştırmamda konu aldığım tüm örnekleri incelediğimizde, oyun platformunda çıkarılan her işte aktif rol almaktadır. Dizi ve film platformunda çıkarılan tüm işlerde, hem proje hem de reklam çalışmalarında bulunmaktadır. Aynı şekilde, oyun platformunun da reklamlarında, sosyal medya sayfaları gibi tüm mecralarında bulunmaktadır. Grafik tasarımının, üretilen gözlüklerin, lenslerin veya sistemlerin içerisinde bulunduğunu, projenin başından itibaren tümüyle tasarım süreçlerini yönettiğini, sonuçlanan işlerin reklamlarını yürüttüğünü düşünecek olursak, geleceğin internet platformu olan ayna dünyalardaki grafik tasarımının yeri bu platformun kendisidir.

Grafik tasarımı ve tasarımın tüm alanlarının, ayna dünyaları oluşturan sistemin çarkları olduğunu görmekteyiz. Ayna dünyaların sistemi, gerçek dünyamızın dijital bir kopyası olmasıdır. Dijital kopya dünyayı ise tasarımcılar ve tasarımlar oluşturmaktadır. Grafik tasarımın yeri, ayna dünyaların tamamıdır. Tasarım olmadan kurguladığımız, hayal ettiğimiz her şeyin, sayı ve rakamların ötesine geçmeyen bir siyah beyaz dünyası olurdu. Yazıların, kodların oluşturduğu alt evren, bir makinanın iç mekanizması görünümünde olurdu. Dışındaki kaplamayı, çevreyi, renkleri, mesajları, görselleri, hisleri, etkileri ve sayamayacağım binlerce etkeni oluşturan tasarımdır. Grafik tasarımı da bu tasarım dünyasının bir alanıdır. Ayna dünyalar ve grafik tasarımı bütün olarak değerlendirmemiz gerekmektedir.

Araştırmamın sonuç kısmını bitirirken, ayna dünyalar için tasarladığım işlerimden bazılarını paylaşacağım. Subconscious oyun ve bilinçaltı adında geliştirdiğim tasarımları, yurt dışı ve yurt içi olarak ayırdım. Tasarımlarını yaptığım ürünüm, sanal gerçeklik gözlüğüdür. Ayna dünyalar için tasarladığım gözlüğünü, diğer sanal gerçeklik gözlüklerinden ayıran iki önemli ayrıntısı vardır. Suboo tasarımım, sadece oyun evreni için üretilmiştir. İkinci ayırıcı sebebi ise tek bir oyun için kurgulanan bir gözlük değildir. Üretilen tüm oyunları, oyun evrenlerini içerisinde barındırmasıdır. Uyumlu sistem ile üretilen tüm oyunlar, Suboo sanal dünyasında kendi alanını açabilir. Oyuncular, tüm oyun evrenlerini, portal mantığında bitişik olarak görüp, istedikleri evrene farklı bir cihaz, yazılım, kod, uygulama kullanmadan, güncel olarak arkadaşları ile basitçe geçebilmektedir. Suboo, birleşik oyun gezegenleri olarak tasarlanmıştır. Suboo içersinde, oyuncuların genel toplanma alanı olan ortak salonları vardır. Online olduklarında, geldikleri ilk nokta burasıdır. Oyuncular, tüm dünyadaki online arkadaşlarının avatarları ile görüştükleri ortak salonda, oynamak istedikleri oyunları seçip, bu oyunun atlama kapısına girmeleri yeterli olacaktır. Her bir kapı veya gezegen portalı, sizi seçtiğiniz oyunun evrenine yani haritasına götürmektedir. Yüzeysel olarak Suboo Oyun lensinin içeriği, anlatmış olduğum gibidir. Tasarımlarımı alt kısımda paylaşıyor olacağım.



SUBOO

OYUN & BİLİNÇALTI

(Atakan Vatan Design/ 02.06.2020)



(Atakan Vatan Design/ 02.06.2020)



(Atakan Vatan Design/ 02.06.2020)



(Atakan Vatan Design/ 02.06.2020)

KAYNAKÇA

Tez çalışmamın ilk esin kaynağı Tasarımcı Barış Özcan'ın Ayna Dünyalar adında paylaşmış olduğu makalesi ve videosudur. İlerleyen süreçte David G. kitabı esin kaynağım olmuştur.

Oyun dünyasındaki yenilikler ve sanal gerçeklik sistemlere geçişlerin başlaması, esin kaynağım olmuştur. Tüm çalışmalardaki grafik tasarım etkilerini görmem ise tezimin temelini oluşmasını sağlamıştır.

David G., Mirror Worlds / Ayna Dünyalar, Yale Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Profesörü. 1991

Douglas A., Otopçunun Galaksi Rehberi 1979

John B., Görme Biçimleri 1978

Nazife G., İletişim Kuramlar . Yaklaşımlar 2011

Mete Ç., İletişime Giriş 2008

Tevfik F. U., Görsel İletişim ve Tasarım 2004

Gavin A., Paul H., Grafik Tasarımda Tasarım Fikri 2013

Server T., Uygarlık Tarihi 2013

Ergün T., Analog ve Dijital Duyarkatların Yapısal Özellikleri 2013

Nevzat T. Psikolojik Savaş 2012

Ted C., Geliş Arrival 2016

Andrzej S., The Witcher

Mutlu B., Günseli B. S., Işık B. F., Araştırmacıların katkıları ile Dijital Oyun Rehberi - Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu

Aslı İ., Dijital Oyunlarda Empatik İletişim

Ayna Dünyalar Makale., barisozcan.com/ayna-dunyalar/
10.03.2019 Tasarımcı, Yazar Barış Ö.

78

Detroit.,barisozcan.com/detroit-become-human/
03.06.2018 Tasarımcı, Yazar Barış Ö.

Grafik Tasarımı.,
tr.wikipedia.org.,wiki/Grafik_tasarımı
03.10.2020

<https://www.youtube.com/watch?v=9wuGK3pHGjY>
Grafik Tasarımı Nedir?
03.10.2020

<https://www.youtube.com/watch?v=ty5zOB0qxWs>
Grafik Tasarımı Nedir?
03.10.2020

78

tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_medya Sosyal Medya Tanımı
03.12.2020

outerra-anteworld.tr.uptodown.com/Windows
Anteworld Tasarımları
03.14.2020

wallpaperaccess.com/adobe Adobe Tasarımları Dijital
03.14.2020

tasarimakademi.org/bauhaus-sanat-akimi.html
Bauhaus Sanat Tasarımları
03.14.2020

The Technology to Master in Architecture in 2017 |
Virtual reality architecture, Technology, Architect
magazine
Detroit Tasarımları ve içeriği
05..05.2020

Microsoft HoloLens fiyatı beklentileri aştı - Digital
Age
HoloLens Makale Beklentiler
05.05.2020

pchocasi.com.tr/microsoft-hololens-nedir-ozellikleri-
4776/
HoloLens İçerik ve geliştirme
05.05.2020

This is What's Happening with VR and How it Will
Change 3D Design ... Boyutlu Tasarımlar
05.05.2020

samsung.com/tr/smart-things/ Samsung Akıllı ev
teknolojileri İçerik
05.05.2020

79
endustri40.com/nesnelerin-interneti-ve-5g-teknolojisi/
Makale Nesnelerin İneterneti Dünyası
07.04.2020

tr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V GTA
GTA oyunu içerik wiki
07.05.2020

youtube.com/watch?v=aYdB2xBNFek HoloLens
HoloLens Tanıtım Videoları İlk Gösterimler
29.05.2020

youtube.com/watch?v=eqFqtAJMtYE HloLens
HoloLens İçerik ve Etki
29.05.2020

microsoft.com/en-us/hololens HoloLens İşlev, Genel
Bilgi

enformasyonrafinerisi.com/enformativite/internet-of-
things-iot-nesnelerin-interneti IOT Nesnelerin İnternet
Çağı
29.05.2020

youtube.com/watch?v=10vHHje9W1k Detroit
Oyun Görsel Toplama
29.05.2020

