

Dijital Kültür Bağlamında Grafik Tasarımda Yapay Zekanın Kullanımı

Ekim Su Kuzu¹

Özet

Teknolojinin insan hayatına girmesi, dijitalleşme kavramını beraberinde getirmiştir. Kültür kavramı, teknolojik gelişmeler düzleminde dijital kültür olgusunu oluşturmuş; dijitalleşme tüm alan ve disiplinlerde etkisini göstermiştir. Dijital bir kültür olgusu olarak yapay zekâ, farklı alanlardaki etkisiyle insan eliyle / geleneksel olanı dönüştürmüş; internet üzerinde var olan verilerin yapılandırılmasıyla yeni üretimler yapma eylemini gerçekleştirmeye başlamıştır. Araştırmanın kavramsal çerçevesinde kültür, dijital kültür ve yapay zekâ kavramlarına açıklamalar getirilmiş olup; yapay zekâ üreten uygulama programları incelenerek konu desteklenmiştir. Bu araştırmada, dijital kültür oluşumu ve gelişimi ele alınmış; dijitalleşen kültür üzerinden yapay zekâ teknolojilerinin grafik tasarım alanına entegrasyonu incelenmiştir. Bu bağlamda, yapay zekâ teknolojileri ele alınarak; logo, illüstrasyon gibi tasarımcının insan eliyle yarattığı özneleri / eserleri yapay zekâ uygulamalarının üretmeye başlaması ve bu uygulamaların yaygınlaşması tartışılmıştır. Bu yolla elde edilen tasarımların oluşturulduğu uygulamalar araştırma kapsamında örneklem olarak sunulmuştur. Araştırma ile; grafik tasarım alanında yapay zekâ üretimlerinin oluşumu ele alınarak alan yazına katkı sağlamak amaçlanmaktadır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel araştırma deseni üzerinden gerçekleştirilmiş olup; ele alınan örnekler amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi üzerinden incelenmiştir. İncelenen örnek tasarımlar, konuya yönelik kuramsal çerçeveyi desteklemek ve açıklama getirmek amacıyla seçilmiştir. Araştırmanın güncel bir konu ve kavram olarak yapay zekâ uygulamalarının grafik tasarım alanındaki örnekleri sunması ve konunun dijital kültür kavramı üzerinden açıklanarak ilişkisel bir durumu ortaya koyması açısından sunulmasının, alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1 Dr. Öğr. Üyesi, Giresun Üniversitesi, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, ekinsutopcu@gmail.com, ORCID ID:: 0000-0003-3280-6036

Giriş

İnsan doğası gereği, kendini var etme / oluşturma ve yaratma çabası gütmektedir. Toplumsal olguları oluşturan değerlerden biri olan kültür, bu çabanın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Kültür salt bir olgu olmanın yanında, insan hayatını şekillendiren ve yönlendiren bir kavram olarak görülmektedir. Teknolojik gelişmeler, insan hayatını doğrudan etkilemiş; bu durum insana dair her şeyin özünün değişime uğramasına yol açmıştır. Kültür, özü gereği geleneklerden var olan bir kavram olarak teknolojinin gelişimiyle köklü dönüşümlere uğramıştır. Toplum içerisinde var olan ve domestik olarak sürdürülen kültürel öğeler ve kavramlar, dijitalleşmenin etkisiyle evrenselleşme / küreselleşme yoluna girmiştir. Bunun yanında, iletişim teknolojileri ve internetin insan hayatına entegrasyonu ile dijital kültür kavramı oluşmuştur. Ekran, insan hayatında önemli bir yer edinmiş, bunun yanında yeni nesil bireylerin dijital olan yatkınlığı ile kültürel bir dönüşüm süreci gerçekleşmeye başlamıştır. Kapitalist paradigmanın getirisi ile kalabalık toplumlar, trafik, iş hayatının getirdiği zorluklar, ekonomik ve psikolojik kaygılar gibi faktörler toplumsal düzenin değişmesine zemin hazırlamıştır. Toplumsal düzenin değişmesi, insan yaşamında önemli bir yere sahip olan 'zaman' kavramını değerli kılmış; dijitalin zamana olan olumlu / olumsuz katkıları tartışılmaya başlanmıştır. Teknoloji insan hayatını kolaylaştırdığı gibi, bireyi geleneksel olandan koparmış, pratik yaşam getirileri söylemiyle o'nu kolaya / basite yönlendirmiştir. Bunun beraberinde toplumsal ve bireysel birçok sorunsalın oluşumu tetiklenmiş olup; dijital kültür kavramı evrensel normlarda kendi oluşumunu gerçekleştirmiştir. Kültürün dijitalleşmesi olgusu, endüstriyel toplumların oluşumuyla başlamış olup zamanla insan hayatına entegre olarak teknolojik gelişimlerle aynı düzlemde sürdürülmüştür.

Özü teknolojiye bağlı olan grafik tasarım disiplini, dijital dönüşümden doğrudan etkilenmiş; yeni medya teknolojinin getirileri ile tasarıma adaptasyon sağlanmıştır. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, etkileşimli tasarım vb. uygulamalar tasarımın içerisinde kendine yer edinmiştir. Bu durum, sanatı ve tasarımı insanlar bağdaştıran estetik söylemlerinde dönüşüm geçirmesine yol açmıştır. Tasarım, teknolojinin gelişimiyle herkese ulaşmaya başlamış; görüntü çokluğuna maruz kalan izleyicinin seçicilik ve alımlama güdüsü etkilenmiştir. Her şeyin sanat ve tasarım olarak sunulması, imajların ve imgelerin heryerdeliği onun estetik bağlamda sorgulanmasına zemin hazırlamıştır.

Teknolojinin gelişimi doğrultusunda yapay zekâ kavramı, ortaya çıkışından bugüne tartışmalara yol açmıştır. Yapay zekanın getirdiği ütopyik

ve distopik söylemler, zaman içerisinde kendini göstermeye başlamış; insanın kontrolünde, insan elinden çıkan bu kavram (yapay zekâ), insana dair tüm verileri (internet üzerinden) sağlayarak yeni veriler oluşturma eylemini edinmiştir. Bu veriler ile elde edilen tasarımlar, tasarıma dair özgünlük içermemesi ve tasarımcının yaratıcı duygularından yoksun olması sebebiyle niteliksel açıdan eleştirilmektedir. Fakat, amaca yönelik hizmet sektöründe tasarımın süreçsel ve çıktısız niteliklerinin önemsenmediği / yok sayıldığı alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu yapay zekâ üretimleri, tasarım sürecindeki iletişimsel bozukluklardan ve zaman kaybindan arındırılmış olarak; uygulama üzerinden talepler ve istekler doğrultusunda tek düze seçenekler yaratan tasarım örnekleri sunarak grafik tasarımda sektörel iş görme durumunu ortaya çıkarmıştır. Tasarımın paradigmasında önemli bir dönüm noktası olan yapay zekâ uygulamaları, pratik ve ekonomik çözümler sunması bakımından kullanılmaktadır.

Teknolojinin getirdiği hız ve tüketim olgusunun arttığı çağda, dijital kültür doğrultusunda yapay zekâ uygulamalarının kullanımının artması kaçınılmaz görülmektedir. Toplum içerisinde birey, kapitalist yaşamın gerisiyle niteliksel güdülerinin yerini pratik çözümler üretme eylemine bırakma eğilimde olmuştur. Bu durum da, yapay zeka uygulamalarına olan yönelimi arttırmaktadır. Günümüzde, Adobe dahil birçok grafik tasarım çözümleri sunan sektörel yapılanmalar, yapay zekaya dair program ve uygulamalar ile bu sürece uyum sağlamaktadır.

1. Kültürün Gelişimi ve Dijital Kültür

Toplumu oluşturan değerler, kültür olgusu üzerinden gerçekleştirilmektedir. Din, dil, edebiyat, sanat vb. değerler kültür üzerinden oluşumunu ve gelişimini sürdürmektedir. Kültürün toplumu oluşturan ve geliştiren bir temel yapı taşı olarak görüldüğü bilinmektedir. Kültür, toplumsal gelişim doğrultusunda insanın yaşama dair ihtiyaçları, davranışları, istekleri ve yaşayış biçimini şekillendiren bir yapı olarak tanımlanmaktadır. Mciver'e göre kültür; sanat, edebiyat, din ve gündelik yaşamın içerisinde yaşayış ve düşünüş tarzını belirleyen ilişkiler düzenidir (Mciver, 1977: 272).

Kültür kavramının tarihsel gelişim sürecinde gözlenen en belirgin değişim kavramın somut içerikli kullanımının zamanla insanın düşünce gelişimine paralel bir şekilde soyut içerik kazanması olmuştur (Oğuz, 2011: 137). Bauman (1998: 159), kültürü insani bir eylem olarak betimlemektedir. Kültürel eylemler, toplumun gelişimiyle doğru orantıda gerçekleşmektedir. Sanat, edebiyat, din, hukuk ve bilgi gibi alanlar kültürel dönüşümlerin birer göstergesidir.

Teknolojik gelişimler doğrultusunda dijitalleşen dünya, kültür olgusunun evrensel kalıplarının yıkımına ve kültürün dönüşümüne yol açmıştır. Dijitale erişim için gerekli teknik donanımların gelişimi, değişimi ve açtıkları yeni fırsatlar örneğin; bilgisayarlar, cep telefonları, dijital kameralar, modern televizyonlar vb. kültürün dijitalleşmesi kavramını oluşturmuştur (Rab, 2007).

Kültür, sadece bir olgu olarak nitelendirilmemektedir. Geçmişten günümüze insanı şekillendiren ve kapsayan bir çerçevede ele alınmaktadır. Kültürün şekillenmesinde, toplumsal gelişimler kültürel gelişimleri, kültürel gelişimler toplumsal gelişimleri tetikleyen ilişkisel bir yapıya sahiptir. Tylor (1981), kültürü, insanın toplumda bir birey olarak edindiği yetenekler, alışkanlıklar, gelenekler, sanat, hukuk ve bilgi gibi unsurları oluşturan bir bütün olarak ele almaktadır (1).

Kültür, endüstriyel devrim sonrası şekillenmekte olan bir olgu olarak ortaya çıkmış; toplumsal değişimlerin artması ve kültürlerarası farklılıkların oluşmasıyla kendini göstermiştir. Kültürün toplumlararası değişiklik gösterdiği bilinmekte, bunun yanında daha az olmakla birlikte toplumu oluşturan gruplar arası farklılıklar da ortaya çıkmaktadır (Kartal, 2010: 450). “İnsanlığa mâl olmuş kültür, evrensel kültür; kapitalizmin gelişimiyle ortaya çıkan ulus kavramının ürünü olan kültür de ulusal kültür olarak adlandırılmaktadır” (Kongar, 1989, 3 - 32, akt., Oğuz, 2011 :129). Kapitalizmin sosyal ve kültürel dinamiklerinin gelişimi / büyümesi ağ toplumlarının ilerlemesiyle doğru orantıda oluşmaktadır. Kültürün geleneksel olandan ayrımı, domestik yapısının ortaya çıkışı dijital kapitalizmin oluşumuyla şekillenmiştir. “Kapitalizmin bu yeni formuna Schiller; dijital kapitalizm ismini vermektedir. Dijital kapitalizmi oluşturanların peşlerine düştükleri, hedefledikleri şey; özünde çok geniş bir alanda yaşanacak olan ağ gelişimidir” (Demirkaya ve Koyuncu, 2021: 178).

İnternetin insan yaşamının bir parçası haline gelmesi durumu, kültürün ve kültür ekseninde şekillenen yapıların dönüşümünde etkili olmuştur. Bilgi teknolojilerinin gelişimi, bilginin enformasyona dönüşümüne yol açmıştır. Kültürel bir anlamda bilgi, evrensel bir yapıya bürünmüş, çeşitlenmiş ve kişiselleştirilebilir / anlamlandırılabilir bir yapıya sahip olmuştur. Bu dönüşüm, kültürün de dönüşümüne yol açmış; toplum içerisindeki birey, tek ve öğretilerle gelen bilginin üzerinden anlamlandırdığı kültürel olguları sorgulayabilir duruma gelmiştir.

Koç'a göre (2022), kültür iletişim yoluyla var olan bir kavram olarak, iletişim biçimlerinin teknoloji temelli değişkenliği üzerinden yeniden ele alınması gereken bir olgudur. Dolayısıyla, yeni teknolojik gelişmelerin

ortaya çıkardığı bu değişim kültürün yeni bir anlamı ile ‘dijital kültür’ olarak tanımlanmaktadır (502). Dijital, kültürün bir göstergesi olarak düşünülebilir çünkü, çağdaş yaşamı diğerlerinden en açık şekilde ayırtıran eserleri, anlamlandırma ve iletişim sistemlerini kapsamaktadır.

Dijital kültür, geleneksel kültürün büyüyen, yorumlanamayan ve hatta kendi başına var olamayan bir parçası olarak değerlendirilebilmektedir. Dijital kültür, kültürün bir parçasıdır ve ister dijital olarak yaratılmış ister sonradan dijitalleştirilmiş olsun; dijital platformda var olan tüm kültürel nesnelerin ve bunların aktardığı anlamların toplamı olarak görülmektedir (Rab, 2007: 4). Dijital ve kültür kavramlarının tekil ifadesinden ayrı olarak dijital kültürün tanımında, dijital amaçlara yönelik bir karakteristik anlam, diğer deyişle ‘yapılmış bir kültürel alan’ betimlenmektedir (Bağrıyanık, 2018: 11).

Ünal ve Koçak (2023) dijital kültürü, günümüzde kullanılan teknolojik yapının insan yaşantısına yansması sonucunda gerçekleşen değişim ve yenilikler dizisi olarak tanımlamaktadır (2122). Dijital kültürü oluşturan iki kaynak bulunmaktadır. Bunlar, halihazırda var olan kültürel nesnelerin dijitalleştirilmesi ve kültürel öğelerin dijital olarak yaratılması durumudur. Bu alanların her ikisi de son derece çeşitlendirilebilmektedir. Çevrimiçi içeriklerin oluşumu ve kullanıcılar açısından günümüz dijital devrimi sayesinde; dijital yaratımın oluşumu baskın bir rol kazanmıştır.

Dijital kültür, çağın iklimine ve teknolojisine entegre edilen yeni bir kültürel yapıyı tanımlamaktadır. Bireyin gündelik yaşamını etkileyen yönüyle dijitalleşme durumu sonucu ortaya çıkan yapının, araçlar ve metalar aracılığıyla tüketim alışkanlıklarına yansıdığı görülmüştür (Erdem, 2017: 248). Dijital kültür, toplumsal değişimin hızlanmasıyla ilişkilendirilmekte ve şaşırtıcı derecede kısa sürede bir takım teknolojik ve toplumsal dönüşümlere neden olmaktadır (Creeber ve Martin, 2008).

Mevcut dijital kültürün beraberinde getirdiği şeylerden biri de hızlı değişim duygusudur. Teknolojinin gelişimi sürekli bir değişim olgusunu beraberinde getirmektedir; değişim varoluşun metasal bir verisi olarak görülmektedir. Dijital teknolojinin hayatlarımıza bu şekilde yayılması daha geniş bir fenomenler dizisinin parçası olarak görülmektedir. Küreselleşmenin yükselişi ile, bilgi ve iletişim teknolojilerinin her yerde artan yaygınlığına ve tekno-bilimin gelişen gücüne ve etkisine tanık olunmuştur. Dijital teknoloji de bu gelişmelerin önemli bir parçası olmuştur. Dijital teknolojinin sunduğu yakınsama ve entegrasyon olanakları, onun medya ve iletişim alanındaki teknik gelişmelere hâkim olmasına yol açmıştır. Bilgisayarlar aynı zamanda büyük tekno-bilimsel projelerin gerektirdiği büyük miktarda verinin

yönetilmesi ve manipüle edilmesi için de temel araçlar olarak görülmektedir (Gere, 2018).

2. Yapay Zekâ ve Tasarıma Entegrasyonu

Yapay zekâ, insan davranışlarını simüle edilmesi / taklit edilmesi üzerine ortaya çıkan, insan temelli bilişsel özellikleri yansıtarak insandan bağımsız bir şekilde hareket etme eylemine sahip olan, öğrenme, karar verme ve analiz etme gibi davranışları gerçekleştiren bir bilgi teknolojisi olarak ortaya çıkmaktadır (Pamuklu ve Fındıkçı, 2023: 178). “Yapay zekâ sistemi oluşturmak” genellikle “bilgisayar programı yazmak” anlamına gelmektedir. Yapay zekâ sistemi, bir programın kavramsallaştırılması ve pratiklik kazanması arasında bir uzlaşma olarak ortaya çıkmaktadır (Hunt, 2014). “Yapay zekâ, yapay sinir ağları, makine öğrenimi, veri madenciliği be benzeri teknolojilerin kullanılması ile gerçekleştirilen, bilgisayarların insan gibi düşünme ve öğrenme yeteneklerine sahip olmasıdır (Özdemir, 2022: 629). Yapay Zekâ (AI), mevcut akıllı davranış biçimlerinin (insanlarda, hayvanlarda ve makinelerde bulunan) incelenmesi ve bu tür davranışların herhangi bir tür eserde tasarlanabilmesinin yollarını bulma girişimidir (Whitby, 2009: 11).

“İnsan gibi düşünebilen ve üretebilen” sistemleri ortaya koymak fikri, 1956 yılında ilk olarak McCarthy tarafından ortaya konmuş; bu da “yapay zekâ” kavramını ortaya çıkarmıştır (Ünal, 2018). Yapay zekâ teknolojileri ortaya çıkışından bugüne beraberinde birçok sorunsal ortaya koymuştur. İnsan gücünün insan eliyle yok edildiği bir sistem olarak; ütopyik bir yaklaşımla, insan hayatını kolaylaştıran / pratikleştiren / basitleştiren yapısıyla, zaman ve emek kazancı sağlamaktadır. Teknolojik gelişmelerin, kapitalist yaşamla gelen yoğun ve yorucu yaşam koşullarının zamana ve fiziksel güce sağladığı katkısı dijitalleşmenin getirisi olarak görülebilmektedir. Distopik bir bakışla; yapay zekanın insanı insan eliyle yok edişinin / yok sayışının ön görüşü toplumsal ve bireysel kaygılara yol açmaktadır. Bir tasarımcı, tasarımı yapabileme eyleminin niteliksel standartları ve bireysel özgünlüğünün yok sayılarak bir makine tarafından gerçekleştirilmesinden mesleki bir kaygı duyabilmektedir. Dolayısıyla, yapay zekanın getirdiği tartışmaların günümüzde çözüme ulaşmadığı söylenebilmektedir.

Artut’a göre (2019); “Yapay Zekâ, mantık, öz-farkındalık, kavrama, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcılık yeteneklerinin tümünün bilişimsel bir sistem tarafından biyolojik olmayan bir yapı içinde yerine getirilebilmesidir” (767). Bu açıdan bakıldığında; yapay zekâ ürünlerinin insan tarafından gerçekleştirilmemesi, onun tasarım sürecindeki yorumlamalardan

faaydalanmadığı anlamına gelmemektedir. Yapay zekâ uygulamaları, bilişim sistemi içerisindeki verilerin bütününden elde edilen bir tasarım ürünü / seçenek ortaya koymaktadır. Bu süreçte kişiselleştirilmiş bir tasarım olmasa da tasarımı talep eden kişinin tercihleri doğrultusunda yapay zeka tarafından farklı çözümlerle süreçlerden geçirilerek ortaya bir ürün konulmaktadır. Bu ürünün çıktılarının estetik durumu insan üretimlerinde olduğu gibi tartışmaya ve yoruma açık görülmektedir.

Teknoloji ve sanat günümüzde ilişkisel bir yapıya sahiptir. Teknoloji sanat ve tasarım üretiminde doğrudan rol edinmekte, zaman zaman eserlerde teknolojik olguların varlığının tasarım ve sanatın öz yapısının önüne çıktığı izlenmektedir. Yapay zekâ her zaman gerçek anlamda disiplinlerarası bir girişim olmuştur; aynı zamanda hem sanat hem bilim hem mühendislik hem de psikolojidir. (Whitby, 2009: 13). Teknolojinin sanatla olan diyalektiği, gelenekselin yıkımı ve postmodern sanat söylemi içerisinde tartışılmaktadır. Tasarım disiplinlerinde, özellikle grafik tasarımda bu konu tartışmaya kapalı olarak görülmektedir. Grafik tasarımın özünün iletişime dayalı olması ve teknolojiden doğrudan etkilenen / faydalanan bir disiplin olması, onu bu ilişkiselliğe zorunlu kılmaktadır. Bu durumda, grafik tasarımın günümüzde çağdaş yapısıyla, mühendislik ve bilim gibi alanlarla disiplinlerarası bir düzlemde sürdürüldüğü söylenebilmektedir. Yapay zekanın günümüzde grafik tasarımda yaygın kullanımı buna bir örnek teşkil etmektedir. Tasarım üreten uygulamalar, talep ve tüketimin artması ve iş gücünün azalmasına yol açması gibi sebeplerin yarattığı belirgin sonuçlar ile etkin kullanımını sürdürmektedir.

3. Dijital Kültür Düzleminde Grafik Tasarımda Olarak Yapay Zekanın Kullanımı

Dijital kültürün gelişimi, yapay zekâ teknolojileri üzerinden grafik tasarıma entegre olmuş; tasarımın paradigmasında önemli değişikliklere yol açmıştır. Grafik tasarım, kapitalizm ile artan tüketim olgusu ile hız ve üretime olan yönelimi artırmış; bu durum, tasarımcı ve kullanıcıların pratik çözüm ve alternatiflere eğilim göstermelerine sebep olmuştur. Ekonomik ve pratik alternatif çözümler, yapay zekâ destekli uygulamalarla sunulurken grafik tasarımda kendine yer edinmiştir. Bu uygulamalar, kısa sürede imaj ve imgeleri oluşturmaları bakımından tercih edilir duruma gelmiştir. Uygulamaların özellikleri ve içerikleri, birbirlerinden farklı ve benzer seçeneklerle sunulabilir yönüyle aşağıda verilmiştir. Bu uygulamalar olumlu ve olumsuz yönleriyle ortaya çıkmakta; zaman zaman tasarımcının yerini almakta, zaman zaman da tasarımcıya destek olmaktadır.

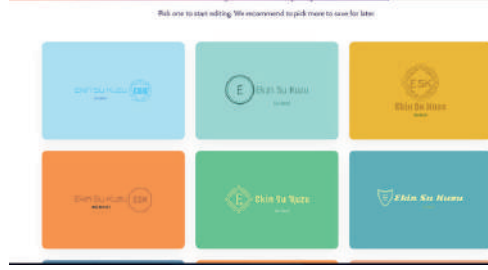
3.1. Design.AI Uygulaması



Görsel 1. Design.AI Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı).

Design AI programı (Görsel 1) yaygın olarak kullanılan bir yapay zekâ üretim programı olarak ortaya çıkmaktadır. Program <https://designs.ai/tr> üzerinden hizmet sunmaktadır. Çevrimiçi ücretli ve ücretsiz deneme uygulamaları seçenekleri üzerinden; yapay zekâ aracılığıyla logo, video, banner, metin, görüntü vb. tasarım oluşturma alternatifleri oluşturmaktadır. Uygulama kendi içeriğindeki tanımlama ile, “tasarımı herkes için erişilebilir hale getirmek için tescilli AI teknolojisini kullanan çevrimiçi bir platformdur. Herhangi bir tasarım deneyiminiz olmasa bile, kullanıcı dostu ara yüzümüz ve yapay zekâ destekli araçlarımızın yardımıyla 2 dakikadan daha kısa sürede çarpıcı pazarlama ve tanıtım içerikleri oluşturabilirsiniz” (DesingAI, 2023)

Uygulama, kullanıcının beğeni ve talepleri doğrultusunda aşamalar halinde ilerleyerek istenen en uygun seçenekleri ‘renk, amaç ve benzer örnekler’ üzerinden yönlendirerek sunmaktadır. Uygulamanın amacı, tasarımcının belirli bir süreçte yaptığı işi kısa sürede yapay zekâ aracılığıyla kullanıcıya sunmaktır. Ekonomik ve zamandan tasarruf hizmeti ile stratejik bir tercih seçeneği oluşturmaktadır. Uygulamanın bu avantajlarının karşısında, kişiselleştirilebilme ve yönlendirilebilme sınırlılıkları gibi dezavantajları bulunmaktadır. Kullanıcı, ona sunulan seçenekler arasından tercih yapmak durumundadır ve iletişim / etkileşim kurarak bireyselleştirebileceği ya da özgülleştirebileceği gerçek bir tasarım sağlayamamaktadır.



Görsel 2. Design AI Uygulaması ile Üretilmiş Yapay Zekâ Kurumsal Kimlik Ürünü (2023).

Yukarıda (Görsel 2), Design AI uygulaması ile girilen veriler / talep edilen seçenekler üzerinden uygulamanın üretmiş olduğu tasarım varyasyonları görülmektedir. Örnekte görüldüğü üzere, uygulama kullanıcıya farklı renk, font ve stillerde seçenekler sunarak tercihi kullanıcıya bırakmaktadır. Bu örnekler üzerinden dönüşüm ve yönlendirme seçeneği bulunmamasının kullanıcıyı sınırlamakta olduğu söylenebilmektedir.

3.2. Adobe Sensei Uygulaması



Görsel 3. Adobe Sensei Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı).

Adobe Sensei (Görsel 3), diğer uygulamaların dışında profesyonel tasarımcılara yardımcı olmak ve işlerini hızlandırmak amacı ile hizmete sunulmuştur. Kapitalist paradigmanın getirdiği hız olgusunun yarattığı zamansızlık ve ekonomik olma olguları, tasarımcıya hızlı iş üretme ve sunma ihtiyacı oluşturmaktadır. Adobe Sensei, yapay zekâ ve makine öğrenme sistemleri üzerinden kullanıcıya yaratıcı bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır.

Program, tasarıma sağladığı yaratıcı katkılar ile öne çıkmaktadır. Yaratıcılığı arttıran işlevsel seçenekleri ve tasarım araçlarına sunduğu entegrasyonları ile tercih edilmektedir. Adobe Sensei, basit tasarımları pratik bir şekilde sunmaktan çok; tasarımcının yaratıcı performansını ve deneyimini yapay zekâ teknolojileri ile arttırmayı hedef olarak sunmaktadır. Uygulama, uzun süren çözümlenmeleri ve problemleri tasarımcı için pratik uygulamalarla, yapay zekâ aracılığıyla oluşturma seçenekleri ortaya koymaktadır. Program bu yönüyle, tasarımın teknolojiyle olan ilişkiselliğini olumlama ve yapay zekâ üretimi ile tasarımcı üretimini dengeleme seçeneği oluşturmaktadır.

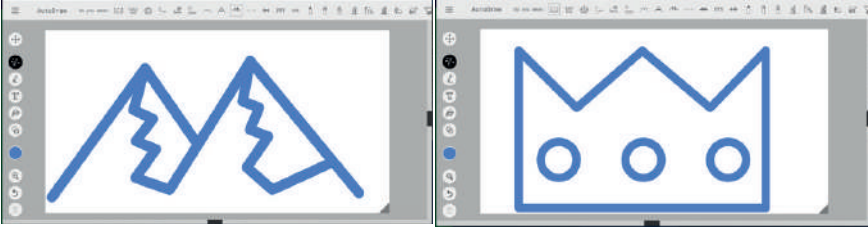
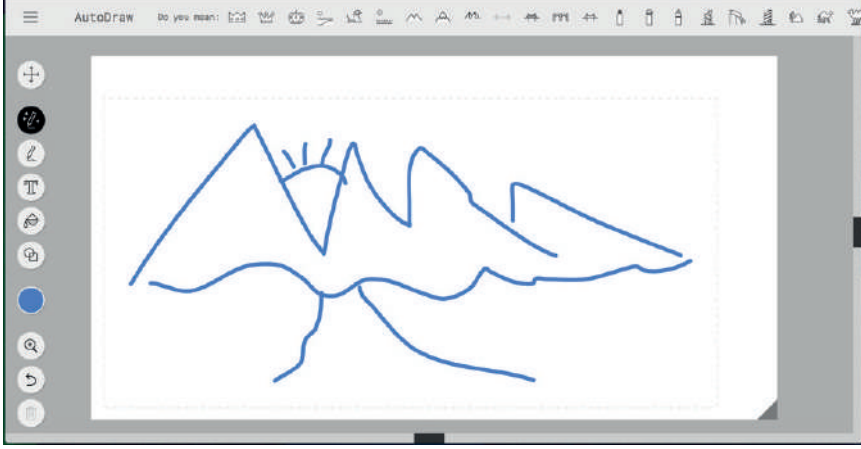
3.3. AutoDraw Uygulaması



Görsel 4. AdobeDraw Uygulaması Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı).

AutoDraw uygulaması (Görsel 4), yapay zekâ destekli bir çizim aracı olarak hizmet vermektedir. Kullanıcıların kolayca erişim sağlayabildiği uygulama, Google Creative Lab tasarımcıları Motzenbecker ve Kyle Phillips tarafından gerçekleştirilmiştir. Makine öğreniminden faydalanan yazılım, farklı sanatçıların çizimleriyle ilişkilendirilerek pratik çizim yapma ve mevcut çizimleri iyileştirme özelliğine sahip olarak sunulmuştur. AutoDraw ile, çizimlerin tahmin edilmesi, daha iyi görünmesi ve yinelenmesi gibi faktörlerle çizim önerileri sunarak kullanıcılara keyifli deneyim sunmak amaçlanmaktadır. Uygulama bu yönüyle, amatör kullanıcıların profesyonel çizimler elde etmelerini sağlamaktadır. İdealize etme yöntemiyle herkesin çizim yapabilme yetisine sahip olmasını sağlayan uygulama, gerçeklikten öte bir sonuç ortaya koyarak; çizim yeteneğini yapay zekâ ile yönlendirmektedir. Sanatın süregelen yetenek olgusuna karşı herkesin ideal çizimler üretebilmesi bakımından estetize edilmiş tasarımlar ortaya koyan uygulamanın gerçekliği yansıttığı söylenemez. Dijital çağın getirdiği, idealize yaşam görüntüsü oluşturma kaygısı ve herkesin her şeyi yapabileceği durumu günümüzün kaçınılmaz dürtüsü haline gelmiştir. Bu durum, bireyin toplum içerisinde var

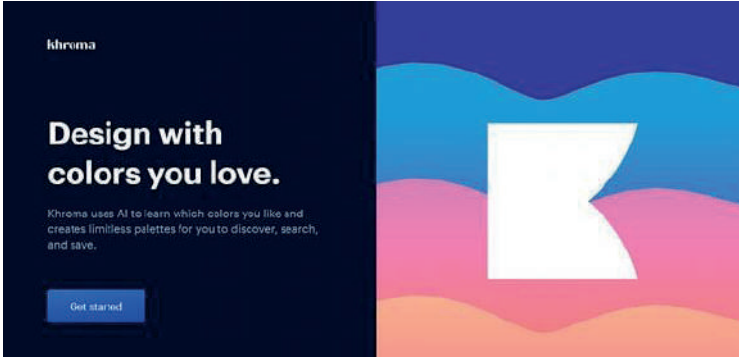
olma çabasının bir girişimi olmakla birlikte, sanatın süregelen kalıplarının anlamsızlaşması bakımından olumsuz algı yaratmaktadır. Uygulamanın içerisinde barındırdığı özelliklere bakıldığında, sektöre özgün ve yaratıcı bir katkı sağlamadığı söylenebilmektedir.



Görsel 5. AdobeDraw Uygulama Çizimi (2023).

Yukarıda (Görsel 5), AutoDraw uygulamasında çizilmiş basit bir çizimin yapay zekâ tarafından algılanarak üretilen / sunulan seçenekler örnek verilmiştir. Uygulamanın basit yapıda kullanımının sınırlı sonuçlar verdiği görülmektedir.

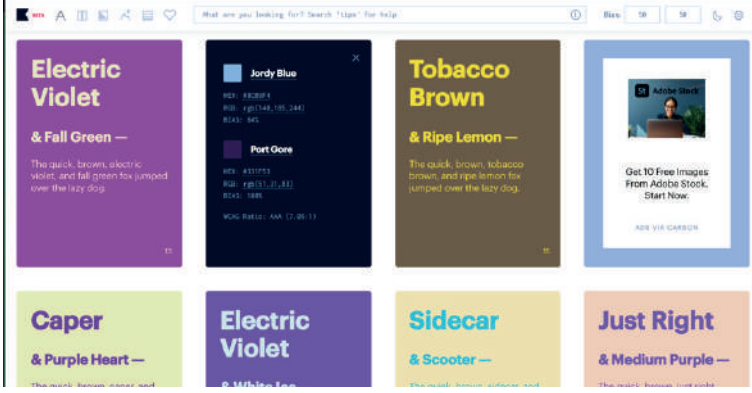
3.4. Khroma Uygulaması



Görsel 6. Khroma Uygulaması Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı).

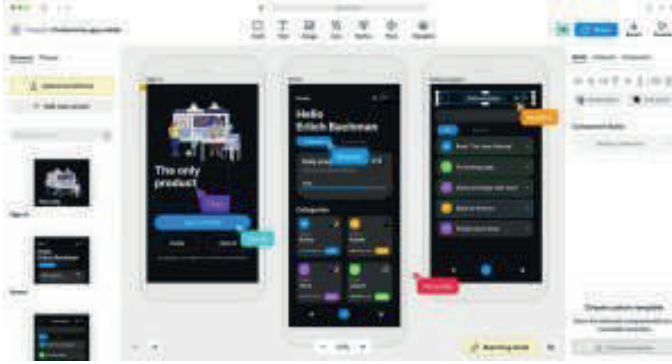
Khroma (Görsel 6), renk kombinasyonları üzerine ortaya çıkan bir yapay zekâ uygulamasıdır. Tasarımcı George Hasting'in ürettiği uygulama, renk kombinasyonlarının karşılaştırılmaları ve kolaylıkla göz atılması üzerine bir araç olmaması sebebiyle ortaya çıkmıştır. Uygulama, kullanıcıların seçtikleri renkler üzerinden internet veri tabanındaki binlerce insan yapımı renk paletinden yararlanarak yapay zekâ tabanlı yeni bir renk kombinasyonu üretmektedir (Onedio, 2023). Kişiselleştirilmiş renk paleti oluşturmayı sağlayan uygulama, seçilen 50 renk üzerinden gradyan, palet, tipografi ve resim gibi imajlar görüntülemeyi sağlamaktadır. Uygulama ile, yeni kombinasyonlar keşfetme ve özel görseller ile renk testleri oluşturma gibi olanaklar da sağlanmaktadır.

Uygulama, tasarım üretmekte ziyade yapay zekâ destekli tasarımcıya yardımcı üretim seçenekleri sunmak amaçlı ortaya çıkmıştır. Bu yönüyle uygulama, yapay zekanın tasarımcıyı destekleyici yönüyle tüketimin ve dolayısıyla üretimin arttığı çağdaş yaşam koşullarında tasarımcıya sağladığı kolaylıklar, zaman kazandırma gibi faktörlerden olumlu değerlendirilmektedir. Aşağıdaki görselde (Görsel 7), Khroma üzerinden seçilen renk paletleri üzerinden oluşturulmuş örnek renk varyasyonları bulunmaktadır. Tasarımcıya yardımcı bir program olarak tercih edilebilmektedir.



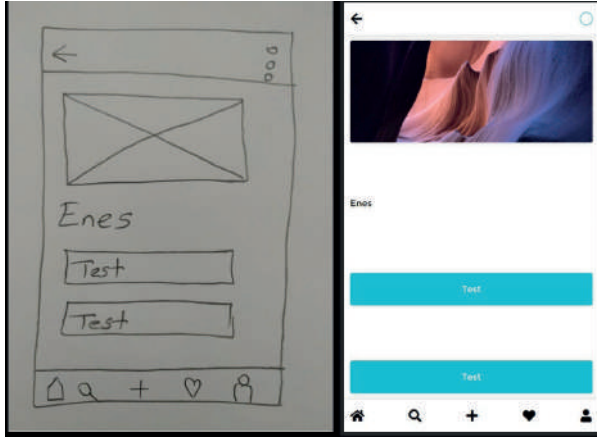
Görsel 7. Khroma Uygulaması Renk Paleti Örneği (2023).

3.5. Uizard Uygulaması



Görsel 8. Uizard Uygulama Ara Yüz Görşeli.

Uizard (Görsel 8), taslak çizimi oluşturduğunuz eskiz tasarımları web tasarıma ya da mobil tasarıma dönüştüren bir uygulama olarak öne çıkmaktadır. Çizimi yapılan eskiz tasarımların görselleri uygulamaya yüklenerek 5-6 saniye içerisinde kullanıcıya hazır bir şekilde sunulmaktadır. Uygulama, UI üretiminde tasarımcıya büyük katkı sağlamasının yanında yapay zekanın grafik tasarıma entegrasyonunu etkili bir biçimde yansıtmaktadır. Uygulamanın, tasarım sürecindeki iş gücüne katkı sağladığı ve kolaylıkla yönlendirilebildiği söylenebilmektedir. Aşağıda (Görsel 9) uygulama çiziminin taslaktan ara yüze dönüşümünün örneği verilmiştir. Bu uygulamanın basit bir web tasarım üretme sürecinde etkili olduğu görülmektedir.



Görsel 9. Uizard Uygulaması Örnek Tasarım, Taslağın Ara Yüze Dönüşümü (2023).

3.6. Jasper Uygulaması



Görsel 10. Jasper Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı).

Jasper uygulaması, kullanıcı istemlerine göre saniyeler içinde benzersiz görüntüler ve fotoğraflar oluşturabilen bir yapay zekâ sanat oluşturucusu olarak ortaya çıkmıştır. Telifsiz ticari kullanıma sahip olan uygulama, filigransız ve sınırsız yüksek çözünürlüklü görüntüler sunmaktadır. Oluşturulan görsellerin herhangi bir sınırlama olmaksızın ticari olarak kullanılabilir ve ticari telif haklarının kullanıcılara ait olması sağlanmıştır. Uygulama ücretsiz deneme ve ücretli sınırsız içerik / veri oluşturma seçenekleriyle ortaya çıkmaktadır.

Jasper, görüntünün stok olarak aranması yerine anlık oluşturulması bakımından hızlı ve pratik çözümler sunmaktadır. Bu bakımdan uygulama, tasarımcının işini kolaylaştırmada ve pratik çözümler sunmada öne

çıkmaktadır. Kolay ve anlaşılabilir ara yüzü, ticari kullanım avantajları gibi faktörlerden tercih edilmektedir. Bunun yanında, tasarımcının yerine iş görmesi, özgünlük ve yaratıcılıktan ziyade standardize iş ortaya çıkarması kurumsal bir sürdürülebilir imajın oluşumunda engel teşkil edebilmektedir. Dolayısıyla, ticari ve sürdürülebilir tasarımlarda yararlanılabilir fakat tümüyle entegrasyonu sağlanamaz olarak görülmektedir.

Sonuç

Sonuç olarak bakıldığında kültürün, endüstriyel toplumlarda üretimin ve tüketimin artması, kapitalist toplum yapısının oluşumu, teknolojik gelişmelerle birlikte iletişim teknolojilerinin ve internet teknolojilerinin insan hayatına etkisi gibi faktörler ile dönüşüme girdiği; bu dönüşüm sonucu dijital kültür olgusunun kendi oluşumunu gösterdiği görülmüştür. Dijital kültür, basit bir olgu olmanın yanında, içerisinde topluma ve bireye dair birçok farklı dinamikleri içerisinde barındırmaktadır. İnsan hayatına bütünleşmiş haliyle dijital kültür toplumu, toplum da dijital kültürü doğrudan etkilemektedir. Bunun yanında dijital kültürün, küreselleşen yapısı ve toplum üzerinde yaratacağı dramatik etkilerin kavranabilmesi durumu; bireyin dijital kültüre entegrasyonunun sağlanması açısından önemli görülmüştür. Hız, zaman ve mekân algılarının yıkıma ve dönüşüme uğradığı çağda, dijitalleşmeye olan yatkınlığın arttığı anlaşılmaktadır. Bu durumun, insan hayatını doğrudan veya dolaylı etkilediği, insanların pratik ve kolay çözümlerle zamandan kazanç sağlama eğilimi gösterdiği açıkça izlenmiştir. Dijital kültürün çağımızda bu kadar etkili olmasının sebeplerinden biri de bu yatkınlığın / eğilimin görülmesidir.

Grafik tasarım, özü iletişime ve teknolojiye bağlı olması sebebiyle dijital kültürün oluşumuyla aynı düzlemde ilerlemektedir. Ayrıca bu disiplinin dijital kültürü içerisinde barındırması, doğrudan etkilenmesi sebebiyle teknolojik dönüşümden de faydalanmasına yol açmıştır. Tasarımın paradigmasına dahil olan yapay zekâ teknolojileri ve uygulamaları, tasarımın sürecinde ve çıktılarında yaygın görülmektedir. Yapay zekanın, çağımızda etkin bir rol oynadığı; grafik tasarıma, teknoloji – bilim – tasarım ilişkiselliğinde katkı sağladığı görülmüştür. Yapay zekanın ütöpik ve distöpik söylemlerinin geçmişten günümüze ve hatta geleceğe dair yarattığı heyecan ve kaygıların, teknolojik dönüşüm doğrultusunda gerçekleştiği araştırma sonucunda söylenebilmektedir. Tasarımcının yerini alan yapay zekâ uygulamaları, kimi zaman tasarımcıya katkı sağlarken kimi zaman tasarımcının yaptığı işi pratik bir şekilde yaparak alternatif, hatta tercih konumuna gelmiştir. Herkesin tasarım yapabileceği anlayışı, mesleki bir yıkım durumunu / anlayışını yaratırken; tasarımların tek düzeliği ve dönüştürülemez / yönlendirilemez

oluşu, bu kaygıları gereksiz / anlamsız kılmıştır. Bunun yanında, yapay zekanın iletişim konusundaki etkileşimsizliği / yetersizliği de tasarımın üretim sürecinde eksiklik olarak görülmüştür.

Yapay zekanın grafik tasarım üzerindeki etkisi, mevcut örnek uygulamalar üzerinden incelenmiş olup; genel olarak tasarıma ve tasarımcıya kazanç sağlayıcı yönlerinin olduğu anlaşılmaktadır. Profesyonel bir tasarım sürecinde bir tasarımcının işini 'tam anlamıyla' (bir tasarım sürecinin tüm denklemlerini içerisinde barındıran) yürütebilecek bir uygulamanın şu an için yapay zekâ tarafından üretilmemekte olduğu görülmüştür. Bu uygulamaların, basit çözüm ve küçük işletmeler için ekonomik bir alternatif / pratik bir yol olduğu söylenebilir. Bir tasarımcı ile doğrudan çalışmak maliyet ve zaman açısından bu tarz işletmelere, kurumlara ve kişilere zorluk yaratabilmektedir. Dolayısıyla, çözüm odaklı düşünce biçimiyle alternatif yönelimler yapay zekâ uygulamalarını tercih edilebilir kılmıştır. Fakat, uygulamaların profesyonel bir kurumsal tasarım sürecini ve yönlendirmelerini yönetecek kapasitede bir çözümünün bulunmadığı anlaşılmıştır. Bunun yanında, tasarıma ve tasarımcıya süreçte katkı sağlayıcı birçok çözüm ve alternatifler sunan uygulamalar keşfedilmiştir. Araştırmada bulunan örnekler ile birlikte mevcut kaynaklarda yer alan uygulamaların bir bölümü, tasarımcıyı destekleyici nitelikleri içerisinde barındırmaktadır. Bu uygulamalardan bazılarının gerek renk alternatifleri sunması gerek pratik imaj ve imgelere erişim sağlanabilmesi, gerekse tasarlardan oluşturulan görüntü seçeneklerini sunması açısından avantaj sağlayabileceği görülmüştür. Aynı zamanda, eğlence ve keyif amaçlı / gerçek çizim yetisine ve tasarım becerisine sahip olmayan kişilerin basit çizimlerle güzel tasarımlar üretebilme amacına da hizmet sağlayıcı yönelimler olduğu anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak, dijital kültürün bir getirisi olarak yapay zekanın insan yaşamına ve onu etkileyen alanlara entegrasyonu sağlanmaya devam etmektedir. Bununla birlikte, sanat ve tasarım alanında birçok yapay zekâ üretimi yapan uygulama keşfedilmiştir. Grafik tasarımı destekleyici ya da yıkıcı yönüyle bu uygulamalar yaygın kullanımıyla gelişimine sürdürmektedir. Yapay zekanın ütopyik ve distopyik söylemleri ile süregelen tartışmaların da yeni kavram ve olguların ortaya çıkışıyla birlikte devam etmekte olduğu görülmüştür.

Kaynakça

- Artut, S. (2019). Yapay Zeka Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. *İnsan ve İnsan*, 6 (22), 767-783 . Doi: 10.29224/İnsanveinsan.478162
- Bauman, Z. (1998). *Sosyolojik Düşünmek*. (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Açılım Kitap.
- Creeber, G., & Martin, R. (2009). *Digital Cultures, Understanding New Media*. Glasgow: Mac Graw Hill.
- Erdem, M.N. (2017). *Dijital Çağda Kültür, Yeni Tüketici Kapitalizmi ve Reklam Anlatısı*.
- Demirkaya, İ. & Koyuncu, E. (2021). Dijital Kapitalizm, Tüketim Kültürü ve Y Kuşağının Değişen Tüketim Davranışları. *Intermedia International E-journal* , 8 (15) , 174-196 . Doi: 10.21645/intermedia.2021.107
- Gürdal Pamuklu, A. & Bakar Fındıkcı, M. (2023). Grafik Tasarımın Geleceği: Yapay Zekâ ve İnsan. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)]*, 7(2), 177-191.
- Hunt, E. (2014). *Artificial Intelligence* ([edition unavailable]). Elsevier Science. Erişim Adresi: <https://www.perlego.com/book/1875179/artificial-intelligence-pdf>
- Kartal, E. (2010). Dil, Kültür ve Eğitim İlişkisi. *Humanities Sciences*, 5 (3), 447-454.
- Kongar, E. (1989). *Kültür Üzerine*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen Kültür ya da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15 (38), 500-513. Doi: 10.12981/Mahder.1112610
- Oğuz, E. S. (2011). Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28 (2), 0-0.
- Özdemir, A. (2022). Yapay Zekânın Grafik Tasarıma ve Tasarımcıya Etkisi. *Hitit Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(2), 628-637. Doi:10.17218/Hititsbd.1205445
- Ünal, Ş. & Koçak, H. (2023). “Dijital Kültürün Gündelik Yaşama Etkileri ve Kuşaklar Arası Karşılaştırmaya Yönelik Sosyolojik Bir Analiz”, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 9(60):2120-2128. Doi: <Http://Dx.Doi.Org/10.29228/JOS HAS.67028>
- Whitby, B. (2009). *Artificial Intelligence*. The Rosen Publishing Group, Inc.
- Görseller**
- Görsel 1.** Design.AI Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı). Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimlilikinizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 09.11.2023

- Görsel 2.** Design AI Uygulaması ile Üretilmiş Yapay Zeka Kurumsal Kimlik Ürünü (2023) Erişim Adresi: <https://designs.ai/tr> (Yazarın Arşivinden). Erişim Tarihi: 12.11.2023
- Görsel 3.** Adobe Sensei Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı). Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimliliginizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 09.11.2023
- Görsel 4.** AdobeDraw Uygulaması Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı). Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimliliginizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 09.11.2023
- Görsel 5.** AdobeDraw Uygulama Çizimi (2023). Erişim Adresi: <https://www.autodraw.com/> (Yazarın Arşivinden). Erişim Tarihi: 18.11.2023
- Görsel 6.** Khroma Uygulaması Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı). Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimliliginizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 10.11.2023
- Görsel 7.** Khroma Uygulaması Renk Paleti Örneği (2023) Erişim Adresi: <https://www.khroma.co/generator> (Yazarın Arşivinden). Erişim Tarihi: 20.11.2023
- Görsel 8.** Uizard Uygulama Ara Yüz Görseli. Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimliliginizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 10.11.2023
- Görsel 9.** Uizard Uygulaması Örnek Tasarım, Taslağın Ara Yüze Dönüşümü (2023). Erişim Adresi: <https://medium.com/software-development-turkey/i%CC%87%C5%9Fler-kimin-i%C3%A7in-kolayla%C5%9F%C4%B1yor-2641b739224d> Erişim Tarihi: 15.11.2023
- Görsel 10.** Jasper Uygulama Ara Yüz Görseli (Logo Tasarımı). Erişim Adresi: <https://onedio.com/haber/verimliliginizi-ve-yaraticiliginizi-artiracak-en-iyi-11-yapay-zeka-grafik-tasarim-uygulamasi-1134860> Erişim Tarihi: 10.11.2023