

## YAPAY ZEKÂ İLE ÜRETİLEN TİPOGRAFİNİN GÖRSEL ANLATIM BİÇİMİ\*

### VISUAL EXPRESSION OF TYPOGRAPHY GENERATED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Merve TINGİR\*\*

#### Öz

Yapay zekânın tasarıma dahil olması, tasarımcıya yalnızca araç değil, aynı zamanda beraber çalışabileceği bir alan sunmaktadır. Yapay zekâ destekli görsel üretimde, insan- yapay zekâ iş birliği yaratıcı bir ortaklık oluşturmaktadır. Deneysel tipografi, yazının geleneksel formunun dışına çıkarak yeni bir görsel dil oluşturur. Yapay zekâ teknolojilerinin tasarıma dahil edilmesiyle tipografi, çevresel bağlamda algısal ve mekânsal bir yeni boyut kazanmıştır. Bu bağlamda tipografik formlar, sadece okunabilirlik üzerine değil, Gestalt algı prensipleri doğrultusunda mekanla etkileşime giren görsel unsur oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında, yapay zekâ ile üretilen görsellerin tipografi tasarımındaki mimari, ulaşım, gıda ve mekân temsilleri üzerinden seçili eserler incelenmiştir. Ele alınan görsellere bakıldığında yapay zekânın sadece metinleri görsellere dönüştüren bir araç olmadığı, aynı zamanda kompozisyon kurma gibi tasarım sürecinde de etkin rol oynadığı görülmektedir. Örnekler üzerinden, yapay zekânın tipografideki yeri, sanat ve tasarım ilişkisinde kullanımı ele alınmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. İncelenen örneklerde tipografi mekânsal algı oluşturan, mesajı güçlendiren ve estetik algıyı artıran bir tasarım oluşturduğu görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Yapay Zekâ, Tipografi, Deneysel Tipografi, Grafik Tasarım, Gestalt.

#### Abstract

The incorporation of artificial intelligence into design offers designers not only a tool but also a collaborative space. Experimental typography creates a new visual language that transcends the traditional form of type. With the incorporation of artificial intelligence technologies into design, typography has gained a new dimension, creating a new form of expression within an environmental context. This study examines selected works based on the representations of architecture, transportation, food, and space in typographic design using AI-generated visuals. The visuals examined reveal that AI is not only a tool that transforms text into visuals but also plays an active role in the design process, such as composition. The role of AI in typography and its use in the relationship between art and design were explored through examples. The study employed descriptive analysis using qualitative research methods. Those examples demonstrate that typography creates a spatial perception, strengthens the message, and enhances aesthetic perception.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Typography, Experimental Typography, Graphic Design, Gestalt.



DOI: 10.5281/zenodo.18266326

Geliş Tarihi / Received  
22.11.2025

Kabul Tarihi / Accepted  
15.01.2026

Yayın Tarihi / Publication Date  
22.01.2026

Sorumlu Yazar/Corresponding author

E-mail:  
tngmerve@gmail.com

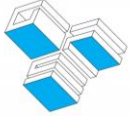
**Cite this article:** Tingir, M. (2026).  
Yapay Zekâ ile Üretilen Tipografinin  
Görsel Anlatım Biçimi, *D-Sanat*, Ahmet  
Yakupoğlu Özel Sayısı, 86-102.



Content of this journal is licensed under  
a Creative Commons Attribution-  
Noncommercial 4.0 International  
License.

\* Bu çalışma Ahmet Yakupoğlu Anısına 4. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu Kültür ve Sanat Etkinliklerinde sunulmuştur.

\*\* Arş. Gör. Dr., Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, tngmerve@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6215-0408



## Giriş

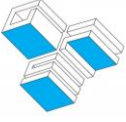
Matbaanın icadından sonra yaşanan her teknolojik gelişme, sanat ve tasarım alanlarını yeniden şekillendirmiştir. Yapay zekânın günümüzde kullanım çeşitliliği, bu gelişimin en yeni aşamasıdır. Yapay zekâ topladığı bilgileri depolayarak insan zekasını taklit eden bir sistemdir. Yapay zekâ, makine öğrenimi, derin öğrenme gibi yöntemlerle farklı uygulamalarda kullanılır. Yapay zekâ teknolojisinin gelişmesi ve uygulanması için çeşitli yazılım ve donanımlara ihtiyaç vardır. Yapay zekâ destekli birçok tasarım yapan web sitesi ve uygulama bulunmaktadır. Bu uygulamaların hem ücretli hem de ücretsiz versiyonları bulunmaktadır. Teknolojik gelişmelerle beraber tasarımcılar yeni yöntem, teknik ve araçlarla farklı tarzlarda eserler üretmektedir. Bu anlamda yapay zekâ uygulamaları tasarımcılar için yeni bir araç olmuştur. Yapay zekâ teknolojilerinde yaşanan gelişmeler birçok sektörde olduğu gibi grafik tasarım dalında da etkili olmuştur. Yapay zekâ logo, illüstrasyon, web tasarım, arayüz tasarımı, ambalaj tasarımı, video gibi daha birçok uygulamada kullanıcılara yardımcı olmaktadır.

Yapay zekâ teknolojisi ile grafik tasarım alanındaki problemlere çözüm bularak tasarımcılara yardımcı olmaktadır. Tasarımcıların bilgisayar programlarındaki işlerini kolaylaştıracak yapay zekâ desteği ile büyük bir emek ve zaman kaybının önüne geçilmektedir. Tipografi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren deneysel tipografi çalışmaları ile sanatsal ve kavramsal bir boyut kazanmıştır. Yapay zekânın tasarıma dahil edilmesi, tipografinin yalnızca harf üretimiyle sınırlı kalmayıp, çevresel bağlamlarla etkileşime giren mekânsal bir ifade biçimine dönüşmesini sağlamaktadır.

## Yapay Zekâ

Yapay zekânın ilk örnekleri genellikle antik Yunana dayanmaktadır. 1956'da resmi olarak temelli atılan yapay zekâ; felsefe, matematik, psikoloji, dil bilimi ve bilgisayar bilimlerinde kullanılmaktadır (McCorduck, Minsky, Selfridge ve Simon, 1977: 951). 20. y.y başlarında Çek yazar ve filozof olan Karel Čapek, yapay zekâ teriminin kullanan ilk yazarlardandır. Čapek'in 1920 yılında yazdığı "R.U.R." (Rossum's Universal Robots) isimli oyunda yapay zekâ terimi ilk defa kullanılmıştır. Oyunda, robotlar olan yapay zekâ nesnelere, insanların yerine çalışmak için tasarlanmıştır (Özdemir, 2022: 630). Yapay zekânın isim öncüsü Alan Turing kabul edilmesine rağmen, yapay zekâ terimi ilk olarak 1956'da kullanılmıştır. Turing'in yolundan giden John McCarthy ve arkadaşları Nathaniel Rochester, Marvin Minsky ve Claude Shannon bir çalıştayda, yapay zekâ teriminin ilk kez kullanılmıştır (Kocaman, 2021: 3005).

Yapay zekâ, bilgisayar sistemlerinin öğrenme, muhakeme ve kendini düzeltme gibi karışık biyolojik süreçleri kopyalayarak sorunları çözüme kavuşturan kapsamlı bir bilimsel disiplindir (Mata, vd., 2018: 43). Yapay zekâ, akıllı makineler ön önemlisi akıllı bilgisayar programları üretme bilimi ve mühendisliğidir (McCarthy, 2007: 2). Yapay zekâ, bilgisayar ya da bilgisayar destekli bir makinenin, özellikle insana özgü özellikler taşıyarak durumlara çözüm yolları bulması, anlaması, anlam çıkartması, genelmesi ve geçmişteki deneyimlerinden de öğrenerek yüksek mantık süreçlerini gerçekleştirme görevlerini gerçekleştirme kabiliyeti olarak bilim dünyasında tanımlanmaktadır (Nabiyev 2016'dan aktaran Binbir, 2021: 316). Günümüzde yapay zekâ, verilerin sonucu ile kendi kendine öğrenebilen ve gelişebilen bir sistemdir. Ancak teoride bu tanım ileriye kadar daha yolun başındadır. Yapay zekâ ile ilgilenen kişiler gelecekte olabilecek ihtimalleri düşünerek konuyu üç başlıkta ele almıştır (Şekil 1) (Artut, 2019: 772).



<i>Yapay Zekâ Türleri</i>	Tanımı	Örnekler
Sınırlı Yapay Zekâ	Tanımlanmış tek bir görevi gerçekleştirmek ve yürütmesini iyileştirmeye devam etmek üzere geliştirilen zekâ	Otonom araçlar, Satranç ve Go gibi oyunları oynayabilen sistemler
Genel Yapay Zekâ	Önceki öğrendiklerinin yanı sıra öğrenmeye dayalı kararlar alabilen, insan zekâsı ile aynı özellikleri ve kabiliyetleri içeren zekâ	Henüz gerçekleşmemiştir. Bilim Kurgu sinemasında örnekleri bulunmaktadır. Bkz: Bıçak Sırtı (Yön: RidleyScott, 1982)
Üstün Yapay Zekâ	En üstün ve en yetenekli insan zekâsının ötesinde gelişmiş zekâ	Henüz gerçekleşmemiştir. Bilim Kurgu sinemasında örnekleri bulunmaktadır. Bkz: Aşk (Yön: Spike Jonze, 2013)

Şekil 1. Yapay Zekâ Türleri ve Tanımları (Artut, 2019: 772)

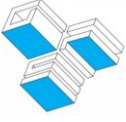
Genelden özele inildiğinde öncelikle bilgisayarların tasarımsal özelliklerini oluşturan neredeyse sınırsız bilgisayar bilimi bulunmaktadır. Sonrasında bilgisayar bilimi içerisinde, verilerden ilgili bilgileri çıkarmak için kullanılacak sistemlerin tümünü oluşturan bir yapı vardır. Sonuç olarak, bu alan içerisinde, makinelerin insan beyninin gerçekleştirdikleri gibi bilişsel ve akıllı eylemler gerçekleştirmesini sağlamaya odaklanan yapay zekâ bulunmaktadır. Genel olarak, yapay zekâ sistemleri büyük oranda veriyi analiz ederek tahminlerin üretilmesini sağlayan kalıpları ve iç ilişkileri belirler (Figoli, vd., 2022: 22).

Yapay zekâ; varlıkları ve sistemleri, biyolojik aşamaları aynen kullanarak öğrenme ve karar almaya benzer işlemler gerçekleştirme kabiliyetine sahiptir ve özellikle insan bilişsel süreçlerine vurgu yapar (Mata, vd., 2018: 43). Yapay zekâ verilen komutları öğrenir ve alternatifler sunarak insanlara karar vermelerinde yardımcı olmaktadır (Kocaman, 2021: 3003). Yapay zekâ, bir bilgisayar veya bilgisayar destekli bir makinenin, çoğunlukla insana has özellikler, çözüm bulma, anlama, bir anlam çıkartma, genelleme ve geçmiş tecrübelerden öğrenme gibi yüksek mantık süreçleri ile alakalı görevleri yerine getirme yeteneğidir (Nabiyev, 2016: 25'ten aktaran Karaşahinoğlu, 2020: 612).

Yapay zekâ uygulamalarına çok fazla alan katkıda bulunmuştur. İlk yapay zekâ öncüleri, matematik, mantık, sinirbilim, dilbilim, istatistik, olasılık kuramı, kontrol mühendisliği, psikoloji ve bilgisayar bilimindeki ipuçlarından yararlanmışlardır. Bu alanda günümüze kadar ilerlemenin nedeni, tüm o alanlardan gelen bilgilerin kullanılmasındadır (Nilsson, 2010: 677). Yapay zekâ endüstri, otomotiv, sağlık, tarım, adalet, savunma sanayi, eğitim, enerji sektörü, üretim alanları, finans, satış, reklam ve tasarım gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Yapay zekâ insanların yapacağı işleri yine insanlara fayda sağlamak için yapmaktadır (Kocaman, 2021: 3002).

### İnsan- Yapay Zekâ İş Birliği

Yapay zekâ ile insan zekâsının birleşimi hibrit zekâyı mümkün kılmaktadır. İnsan ve makine kabiliyetlerinin güçlü yanlarını birleştirerek yeni içgörüler ve çözümler ortaya çıkarmaktadır. Yapay



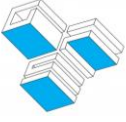
zekâ hız, ölçeklenebilirlik ve örüntü tanıma konularında üstün bir katkı sağlarken, insan zekâsı bağlamsal anlama, yaratıcılık ve etik muhakeme yetilerine bakar (Brynjolfsson ve McAfee, 2014'ten aktaran Eroğlu, 2025: 75). Yapay zekânın tasarım alanındaki kullanımı, yaratıcılık kavramının sorgulanmasına neden olmaktadır. Yapay zekâ yaratıcılığı, algoritmaların kendi veri depolarından öğrenerek özgün görsel çıktılar üretebilmesini ifade eder. Bu süreç insan tasarımcının yönlendirmesiyle insan-yapay zekâ ortak üretimi (co-creation) kavramı ortaya çıkmaktadır. Yapay zekâ, sanatçılar için alternatifler üreten ve yaratıcı süreci genişleten bir iş birliği ortağı olmuştur.

İnsan sanatçı, yazar olarak, her zaman eserin arkasındaki beyindir ve bilgisayar bir araçtır (Hertzmänn, 2018: 2). Yapay zekâ teknolojisi geleneksel araçlara benzemez. Rastgeleliği, insanların onu kontrol etme biçimini değiştirir. İlhamın kıvılcımını tetikleyen bir unsur olarak, sanatçılar sanatsal süreci geliştirmek için yapay zekâ araçlarıyla iş birliği yaparlar (Hageback ve Hedblom, 2021: 67'den aktaran Lyu vd., 2022: 5). Yılmaz çalışmasında; yapay zekânın yaratıcılık alanında faydalı olup olmadığı hakkında yorum yapan uzmanlar, yapay zekânın verilerden faydalanmasına rağmen tam olarak insan kadar faydalı olmadığını ifade etmişlerdir. Buna rağmen ilerleyen günlerde bunun değişebileceği de belirtilmiştir. Yapay zekânın insan davranışlarını taklit etmesi, verileri değerlendirerek yeni düşünceler ortaya çıkarması IBM Watson gibi yazılımlar ile şimdilik mümkün görünürken, eldeki verilere göre son düzeltmeyi yine insan yapmaktadır (Yılmaz, 2022: 89).

Tasarımcılar yenilikçi ve kaliteli ürünler yapmak için yeni yazılım programlarını araştırmakta ve hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olabilecek yazılımlar yapmaktadır. Tasarımcıların en iyi sonuçları çıkarmak için yapay zekâ ile iş birliği yapmaları önemlidir. Bu nedenle sanatçılar, eski yöntemlerle geride kalmamak ya da yapay zekânın etkisiz kullanıcıları olmamak için kendilerini çağın gerektirdiği teknolojik becerilerle aşılmalıdır. En iyi sonuçlar için tasarımcılar, hızlı, ilginç ve sürekli gelişen teknolojik yöntemlerle ürünler yaratmak için makinelerle iş birliğine olanak tanıyan yeni olanaklara hakim olmalıdır (Taluğ ve Eken, 2023: 27). Metin tabanlı üretken sanat, yaratıcılığın nihai eserde değil, yapay zekâ ile etkileşimde ve insan-yapay zekâ etkileşiminden ortaya çıkabilecek uygulamalardır (Oppenlaender, 2022'den aktaran aktaran Lyu vd., 2022: 5).

On sanatçı ve on sanatçı olmayan kişi Midjourney ile metinden görsele içerik oluşturmak için sanatçı ve sanatçı olmayanlar arasındaki insan-yapay zekâ etkileşimindeki farklılıkları karşılaştırmaktadır. "güzel evim" teması kullanılarak sanatçılar ve sanatçı olmayanlar, metinden görüntü ile yapay zekâ resimleri üretmiştir. Metin-görüntü sistemiyle etkileşimde iki grup arasındaki farklılıkları karşılaştırarak, sanatsal yaratımın özünü ve sanatçıların benzersiz yeteneklerini keşfetmek amaçlanmıştır (Lyu vd., 2022: 6). Ortaya çıkan görseller daha sonrasında sanatsal geçmişe sahip 42 katılımcıya hangilerinin yapay zekâ hangilerinin sanatçılar tarafından yapıldığı sorulmuştur. Deney sonucunda, birbirine yakın puanlar çıkmıştır. Hangi görsellerin sanatçılar tarafından yapıldığına dair birbirinden farklı cevaplar verilmiştir.

Yapay zekâ algoritmaları milyonlarca farklı alternatifi karşılaştırarak tasarımcının en iyi çözümü bulmasına yardımcı olmaktadır. Buna rağmen bu algoritmalar hala insan zekasının yaratıcılığından ve özgünlüğünden yoksundur ve insanın yerini alacak durumda değildir. Bilgisayarlar güçlü araçlardır fakat sıfırdan bir şey oluşturamazlar, sadece programlandıkları şeyi yapabilirler (Rield, 2014'ten aktaran Taluğ ve Eken, 2023: 25). Hertzmänn (2018), yapay zekâ algoritmalarını sanat için sadece



araç olarak görmekteyken, Mazzone ve Elgammal (2019) ise, otonom bir sanatçı olarak çalışabileceğini belirtmektedir. Yapay zekânın eş-tasarımcı olması kullanıcıların da etik ve fikri mülkiyet gibi konularda hassaslaşmasına sebep olmaktadır. Yapay zekâ, bir eş-tasarımcı olarak daha şeffaf hale getirilmesinin gerekliliğini göstermektedir (Rezwana ve Maher, 2023'ten aktaran Kaya vd., 2025: 147). Yapay zekâ tabanlı programlar, insan faktörü olmadan özgün ve yaratıcı çalışmalar oluşturamaz. Tasarımda destekleyici araçlar olarak hizmet verebilir, tasarımcıların benzersiz tasarımlar yaratmasını, zamandan tasarruf etmesini sağlayabilir (Taluğ ve Eken, 2023: 27). Yapay zekâ uygulamalarında görsel üretilebilmesi için yazılı bir metin yazılması gerekmektedir. Bunu yapabilecek olan insanın yapay zekâ uygulamasına prompt (istem) yazarak oluşturulmak istenilen görselin çeşitli versiyonlarına saniyeler için ulaşabilmektedir. Bu bağlamda yapay zekâ uygulamalarında etkili görseller oluşturmak için kullanıcıların girmiş olduğu istemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Kullanıcıların girdikleri her veri yapay zekâ uygulamalarını eğiterek gelişmesini sağlamaktadır.

### **Yapay Zekâ ve Grafik Tasarım**

21. yüzyıldan sonra sosyal politikaların, ekonominin ve kültürün gelişmesi yeni dönemde grafik tasarımın gelişimi için geniş bir platform ve gelişme fırsatları olmuştur (Yu ve Xiao, 2022: 5). Tasarım ve yapay zekâ birbirinden farklı görünebilir, tasarım; tasarımcının yaratıcılığına ve duyarlılığına, yapay zekâ ise makinenin hassas hesaplamalarına odaklanır (Figoli, vd., 2022: 11). Yapay zekâ son zamanlarda bilişsel yetenekleriyle grafik tasarım alanına girmiştir. Proje tamamlamalarını optimize etmek ve hızlandırmaya yardımcı olan bir tasarım aracı olarak kullanılır. Yapay zekânın tasarımda kullanma avantajları; maliyetleri azaltır, verimliliği artırır ve maksimum pazar bilgisi ve nihai satışlar için birden fazla ve farklı kullanıcı grubu kategorisiyle birden fazla tasarım oluşturur (Das, 2020). Her sektörde yapay zekâ teknoloji desteği ve araçlarının kullanımında hızlı bir artış olmuştur. Bu alanlardan biri de grafik tasarımdır. Sanal oyunlar, web tasarımları, uygulama tasarımları vb. dahil olmak üzere tasarım sektöründeki birçok bölüm için yapay zekâ güvenilir bir uygulamadır (Sindhura ve Abdul, 2021: 825).

Günümüzde yapay zekâ uygulamaları, daha önce programlanmış algoritmalarından faydalanarak ve kullanıcı eylemlerinin çoğunu makine öğrenmesi yoluyla tekrarlayarak tasarım yapmaktadır. Yapay zekâ gerçekten yaratıcı olup olmadığı ve bu testleri geçip geçemeyeceği, yapay zekâ yeni bir tasarım için gerekli koşullara sahip olmasa da, bir grafik tasarımcının yaptığını kolayca yapmaktadır. Örneğin, bir grafik tasarım operatörü, bir grafik tasarımcı veya sanat yönetmeni tarafından tasarlanan bir düzeni alır ve sisteme göre diğer bölümlere yerleştirir. Bu işin önemli kısmı yaratıcılık olmadığı, yazılımda yetkinlik ve işin önemine bağlı olarak yerleştirmeleri hızlı ve hatasız yapmaktır (Karaata, 2018: 187).

Algoritmalar, makine öğrenmesine bağlı derin öğrenme modelleri ile grafik tasarım alanında yeni çıktılar üretmektedir. Algoritma, belirli olan yürütebilir adımlardan oluşan arka arkaya bir yoldur (Şen ve Atiker, 2020: 3947). Yapay zekâ, tasarım dünyası için çok fazla potansiyele sahiptir. Yapay zekâ ile çalışan tasarımcılar, sağladığı hız ve verimlilik nedeniyle tasarımları daha hızlı ve daha uygun olmaktadır. Yapay zekâ, büyük miktarda veriyi analiz ederek tasarım ayarlamaları yapar (Philips,

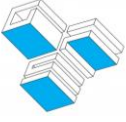
2020). Yapay zekâ uygulamaları tasarımcıya geleneksel yöntemlerle yapılması zaman ve uğraştırıcı çok fazla uygulamayı kolay yapmayı daha önce yapılmayan birçok yeni uygulama mümkün hale gelmiştir. Tasarımcıya zaman kazandırmak, manuel eforları azaltmak, araçlara yönelik beceri gereksinimini azaltmak ve daha önce yapılamayan yeni araç ve yöntemler geliştirme, milyonlarca farklı alternatifi kıyaslayabilmek gibi birçok avantaj sunmaktadır (Baskın ve Baskın, 2022: 237). Veri görsel olarak alanındaki gelişmeler yapay zekânın görsel alanında etkili sonuçlar ortaya koyduğunu göstermektedir. Günümüzdeki gelişmeler yapay zekânın insan yaratıcılığını destekler şekilde gelişmelere sahiptir (Şen, 2022: 1331). Sanat ve tasarım alanında eser üretebilmek için sanatçılar farklı yöntem ve araçlar kullanmaktadır. Bu araçlardan biri olan yapay zekâ sayesinde metinden görsele görüntü oluşturan uygulamalar saniyeler içinde istenilen görselin çeşitli versiyonları üretilmektedir.

Metinden görsele yapay zekâ temelli uygulamalar Stable Diffusion, Midjourney ya da Dall-e gibi birçok popüler uygulama hayatımızda yer etmiştir. 2010'ların ortalarından beri, yapay zekânın görsel veri üretimi alanında her geçen gün gelişen bir dizi yeni metin-imge üretme modeli vardır. Bunlar internette veya kamuya açık veri havuzlarında bulunan çok sayıda resim ve bunların metinsel açıklamaları kullanılarak eğitilen sinir ağlarını kullanmaktadır (Alkan ve Oduncu, 2024: 176). Difüzyon tabanlı modelleri kullanan Stable Diffusion, Midjourney ve DALL-E 2 programları halka açıkken, Imagen programları açık değildir (Lyu vd., 2022: 3). Görsel üretim sürecinde DALL E, Midjourney, Stable Diffusion, Veo 3, Kling (Krung), Hailuo ve Nanobanana gibi daha birçok metinden görsele ve metinden videoya üretim yapabilen yapay zekâ araçları kullanılmaktadır. Bu platformlar, metinsel girdiler (prompt) aracılığıyla görsel kompozisyon oluşturabilmektedir.

Yapay zekâ araştırma ve geliştirme şirketi Openai, Dall-e isimli sistemle veri görselleştirme alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır. Özellikle Gpt3 Dall-e 2'nin oluşturduğu illüstrasyonlar yapay zekânın biçimsel olarak tasarımcı gibidir. Etiket tasarımı, afiş tasarımı, kitap kapağı, bilgilendirme grafikleri gibi birçok yerde kullanılmaktadır (Şen, 2022: 1321). DALL-E gibi metinden görüntü üreten sistemler, kullanıcılara metindeki sahneyi birkaç saniye içinde bir dizi görüntü oluşturur. Metinden görüntü sistemleri yapay zekâ alanında önemli bir ilgi görmektedir ve çeşitli alanlarda büyük bir potansiyeli vardır (Taluğ ve Eken, 2023: 22). 2022 yılında Colorado eyaletindeki fuarda Jason Allen, metinden hiper-gerçekçi grafiklere dönüştüren bir yapay zeka programı olan Midjourney ile oluşturduğu görsel ile ödül kazanmıştır (Görsel 1). Bu duruma diğer sanatçılar hileli olduğunu dile getirerek tepki göstermiştir (Roose, 2022).



**Görsel 1.** Théâtre D'opéra Spatial, Jason Allen, 2022

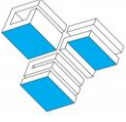


Geçmişte, geleneksel veya dijital resim yaratımında, yazarın araçları kullanmada yetenekli olması ve beynin hayal gücünü görsel katmana doğru bir şekilde eşleştirmek için zengin teknik deneyime sahip olması gerekiyordu. Ancak, metinden görüntüye yapay zekâ uygulamalarıyla ortak işlerde, hem sanatçılar hem de sanatçı olmayanlar metin açıklamalarını girerek birçok yüksek kaliteli görüntü üretebilmektedir (Lyu vd., 2022: 1). Metinden görüntü üreten yapay zekâ sistemleri sıfırdan yeni görüntüler oluşturuyor gibi görünmesine rağmen görsel üretebilmek için büyük görsel veri kümelerine ihtiyaç duyar. Bunun için veri kaynaklarının hangi görsellerden alındığı sorgulanmalıdır (Aslan ve Aydın, 2023: 1170). Stable Diffusion programı tarafından kullanılan toplam 2,3 milyar görüntü içerisinde 12 milyonunun analiz edildiğini ve görüntüleri Pinterest, Flickr, DeviantArt, Wikimedia ve Blogspot gibi internet sitelerinden elde etmektedir (Baio, 2022).

Yapay zekâ teknolojileri, büyük veri analizi, görüntü tanıma ve işleme gibi çeşitli alanlardaki gelişmeler tasarım alanındaki etkisi büyüktür. Günümüzde yapay zekâ algoritmaları, özellikle film afiş tasarımında önemlidir. Bu algoritmalar, film afişlerini daha etkili, dikkat çekici ve hedef kitle ile etkileşim kurabilen şekilde tasarlanmasına katkı sağlamaktadır. Renk seçimi, kompozisyon düzenlemesi ve tipografi gibi tasarım faktörlerini kullanarak, izleyicinin ilgisini çeken afişler oluşturmaktadır (Cemiloğlu ve Ünalın, 2023: 458). Yapay zekâ destekli uygulamalar tasarımcıların çalışmalarını zenginleştirici görseller üretmektedir. Yeni yöntem ve teknikler ile oluşturulan görsel içerikler ile tasarımcılar alternatif çalışmalar yapmaktadır. Yapay zekâ uygulamaları grafik tasarımcıya gerek olmadan gerekli komutların girilmesiyle birbirinden farklı tasarımlar ortaya çıkarmaktadır. Logo, fotoğraf, illüstrasyon, afiş, web sitesi, oyun karakteri, reklam, slogan gibi birçok içerik yapmaktadır.

Günümüzde birçok sanat alanında yeni tanım geliştirme yetkisine sahip yapay zekâ, gelecek için etkili bir çalışma alanıdır. Grafik tasarım yönünden yapay zekâ tasarımcılar arasında farklı yorumlanmaktadır. Bazı tasarımcılar faydalı bazıları faydasız olacağını düşünmektedir (Kocaman, 2021: 3001). Kardeşinoğlu uzman görüşlerine dayanan çalışmada; yakın gelecekte yapay zekâ destekli robotların, grafik tasarımcıların yerini almayacağını belirtmiştir. Ayrıca yapay zekânın, tasarım alanına olumlu katkıda bulunacağı sonucuna ulaşmıştır (Kardeşinoğlu, 2020: 612). Diğer alanlar gibi, yapay zekâ da yaratıcılık gerektiren iş alanına girmiştir. Yapay zekânın ortaya çıkmasıyla bazı sektörlerde istihdam azalmaktadır. Kimileri, gelecekte tasarım alanında iş oranlarının düşeceğini savunurken, diğerleri bir robotun asla sahip olamayacağı yaratıcılık gerektiren mesleklerin istihdam oranlarında çok fazla değişiklik olmayacağını düşünmektedir (Karaata, 2018: 184).

Yapay zekâ teknolojisinin hızlı gelişimi, grafik tasarım alanına yenilikler getirmiştir. Olumlu yanının yanında, bu teknolojinin yasal sorumlulukları ve telif hakları gibi konularda önemli soru işaretleri vardır. Yapay zekânın grafik tasarım alanındaki uygulamaları, yaratıcılık, verimlilik, kullanıcı deneyimi ve sürdürülebilirlik gibi alanlarda olumlu sonuçları da bulunmaktadır (Özdağ, 2024: 53). Yapay zekâ ile üretilen eserler, grafik tasarım hizmetlerine yönelik üretkenlik, özgünlük ve işlevselliği tasarım ölçütleri bakımından değerlendirerek bazı sorgulamaları ve sorunları oluşturmaktadır (Özdemir, 2022: 628). Birçok bilim insanı yapay zekânın gelecek yıllarda insanlara zarar verebilecek tehlikeli bir teknoloji olarak görür. Yapay zekâ, birçok filmde ve sanat eserinde insanlar için umut veya tehdit olarak gösterilmektedir (Cass, 2019). Ayrıca yapılan literatür taramasında yapay zekânın olumlu yanlarının yanında istihdam, etik ve özgünlük gibi konuların da ele alındığı görülmüştür.



## Gestalt İlkeleri

Gestalt kuramı, bireyin görseli tek parça olarak değil, bütün olarak algıladığını savunur. Bu kuram doğrultusunda geliştirilen Gestalt ilkeleri; grafik tasarım ve tipografi gibi alanlarda görsel düzenleme, anlam üretimi ve algısal hiyerarşi oluşturma süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Araştırma kapsamında incelenen tipografik görsellerin Gestalt algı ilkeleri bağlamında benzerliklerini incelemeyi amaçlamaktadır. Yapay zekânın gestalt ilkesini görsellerde kullanabilmesi için bunu kullanıcının bilinçli bir şekilde prompt olarak yazması gerekmektedir. Bu bağlamda insan yapay zekâ iş birliğine ihtiyaç duyulmaktadır.

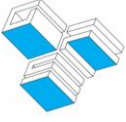
Gestalt, "yapılandırma" anlamına gelen Almanca bir kelimedir. Avusturyalı ve Alman psikologlar, 1800'lerin sonlarında ve 1900'lerin başlarında gestalt teorisinin ilk araştırmalarını yürütmüşlerdir. Bu araştırmacılar arasında Christian von Ehrenfels, Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Kohler yer almaktadır. Gestalt teorisi psikoloji alanından doğmuştur, ancak dilbilim, müzikoloji, öğretim tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi, mimari sağlık hizmetleri tasarımı, sürdürülebilir tasarım ve sanat ve görsel iletişim gibi birçok disiplinden araştırmacıyı etkilemiştir (Graham, 2008: 1). Görsel algıyla ilgili sıklıkla kullanılan ve tasarım sürecinde en çok dikkate alınan kuram, Gestalt Algıdır. Bu kuram, birçok tasarımın temelini oluşturan görsel algı ilkelerinden oluşmaktadır. Gestalt ilkeleri, insan algısını ve nesnelere "gruplama" eğilimimizi tanımlamak için bilimsel bir yoldur. Gestalt ilkeleri, görsel iletişim tasarımı süreçlerinde ve sanat eserlerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu ilkelere göre yapılan çalışmalar, insan algısının nasıl işlediğini anlamamıza ve tasarımcıların görsel iletişimde etkili stratejiler geliştirmesine fayda sağlamaktadır (Üstündağ, 2024: 91).

Görsel sanatçılar ve tasarımcılar, insan algısını ve şeyleri "gruplandırma" eğilimimizi açıklayan bilimsel bir yöntem sağladığı için gestalt algı yasalarıyla ilgilenmişlerdir. Wertheimer, bazı görüntülerin neden bir birim veya grubun parçası olarak bir arada görüldüğünü, diğerlerinin ise ayrı görüldüğünü araştırmıştır. Max Wertheimer, Gestalt Teorisini şöyle açıklar; davranışları bireysel unsurlarının davranışları tarafından belirlenmeyen, ancak parça süreçlerinin kendilerinin bütünü içsel doğası tarafından belirlendiği bütünler vardır. Gestalt kuramının amacı, bu tür bütünlerin doğasını belirlemektir (Graham, 2008: 1). Gestalt ilkeleri, algısal psikoloji alanında tamamlama, bütünlük, süreklilik, basitlik, yakınlık, benzerlik, şekil-zemin ilişkisi gibi insan algısını şekillendiren temel prensipleri ifade etmektedir (Üstündağ, 2024: 90). Tamamlama ilkesi; gözün eksik harf formlarını zihinde tamamlanması anlamına gelmektedir (Görsel 2). Eksik parçayı tamamlayabilmesi için daha öncesinde o parça ile ilgili bilgisi olmalıdır.

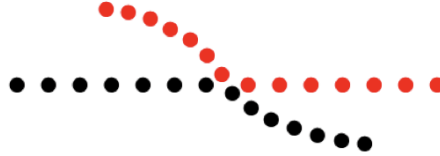


Görsel 2. Tamamlama ilkesi, NBC logo



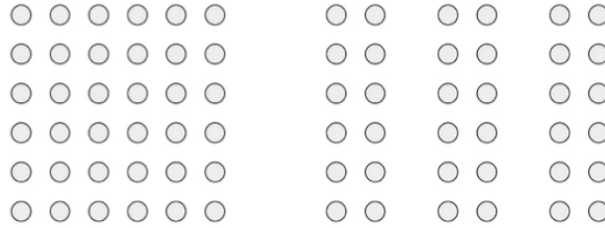


Devamlılık/ Süreklilik ilkesi; insan gözü şekiller arasındaki ilişkileri arar devamlılık, şekiller arasındaki bağlantının kopması durumunda gerçekleşir. Göz, negatif ve pozitif şekillerin üzerinden geçse bile, bir çizgi, eğri veya şekil dizisi boyunca ilerler (Graham, 2008: 9). Süreklilik ilkesinde, göz kesintisiz ve akıcı hatları takip eder (Görsel 3).



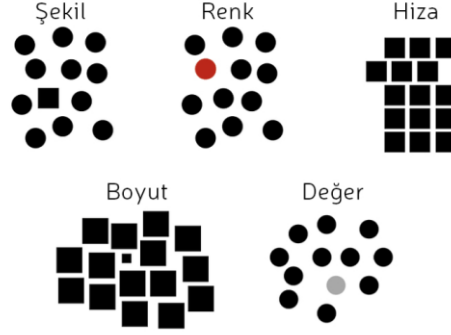
Görsel 3. Devamlılık ilkesi

Yakınlık ilkesi; mekânsal olarak birbirine yakın konumlanan öğeler bir grubun parçası gibi görünürken, ayrı olan öğeler ayrı olarak algılanır (Graham, 2008: 4). Yakınlık kuralına göre, birbirine yakın olan nesne ve olaylar bir aradadır. Yan yana gelen noktaların çizgiler oluşturması, bu ilkenin bir örneğidir (Görsel 4) (Üstündağ, 2024: 98). Grafik tasarımda afiş, broşür ve arayüz tasarımlarında içerik bloklarının düzenlenmesinde bu ilke belirleyici rol oynar. Yakınlık, görsel karmaşayı azaltır.



Görsel 4. Yakınlık ilkesi

Benzerlik ilkesi; şekil, boyut, renk, yakınlık ve yön bakımından benzer görsel öğeler, nesnelere mekânsal olarak ayrı olsalar bile, bir grubun parçası olarak algılanır (Görsel 5) (Graham, 2008: 9). İzleyici, fiziksel olarak birbirlerinden ayrı olsalar bile, renk ya da şekil gibi özelliklere dayalı olarak benzer unsurları bir araya getirme eğilimindedir. Benzer unsurlar, algısal bütünlük oluşturur. Gestaltın benzerlik ilkesine göre; şekil, renk, dokular, hareket, boyut gibi ortak görsel özelliklere sahip nesnelere veya olaylar beyin tarafından gruplandırılır (Wertheimer, 1938' den aktaran Üstündağ, 2024: 98). Grafik tasarımda bu ilke, bilgi gruplandırma ve hiyerarşi oluşturma amacıyla sıklıkla kullanılır. Özellikle tipografik düzenlemelerde aynı yazı karakteri ya da puntoya sahip metinlerin birlikte algılanması, okuma kolaylığı sağlar.



Görsel 5. Benzerlik ilkesi

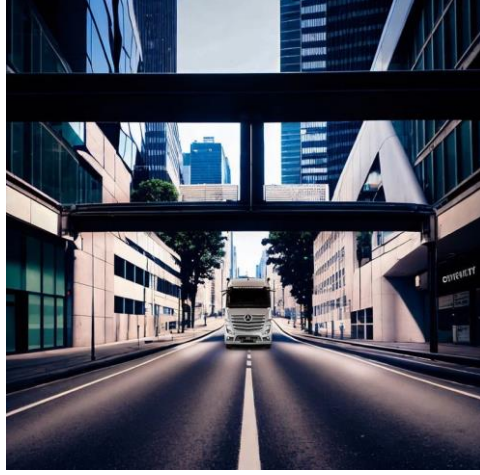
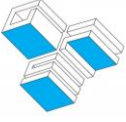
Şekil-zemin ilkesi; nesnelere (şekil) arka planlarından (zemin) ayırt etmeye yardımcı olan gestalt'ın temel yasasıdır. Bu algı yasası kontrasta bağlıdır (Görsel 6). Görüntüler ve metinler anlaşılabilirliği için görünür olmalıdır (Graham, 2008: 3). Şekil-zemin ilişkisi, görsel alandaki öğelerin hangisinin ön planda algılanacağını belirler. Kontrast, boşluk kullanımı ve renk ilişkileri aracılığıyla figür ve zemin ayrımı netleşir.



Görsel 6. Şekil-zemin ilkesi (Erdoğan, 2024: 46)

### Yapay Zekâ ile Deneysel Tipografi

Yapay zekâ ile üretilen Mercedes Benz Kamyon reklamında kamyonun ilerlediği yolda “YOLA BAK” yazısı bir şehir ortamında tipografik mekânsal tasarımla bütünleştirilmiştir (Görsel 7). Gestalt algı prensiplerinden şekil-zemin ilkesine benzemektedir. Yol figür olarak algılanırken, çevredeki mimari yapı zemin görevi görür. Yapay zekâ ile yapılmış olan bu reklamda tipografi yalnızca yazı değil, aynı zamanda üç boyutlu bir mekân unsuru olmuştur. Bir araç ya da ulaşım sahnesi değil, aynı zamanda tipografinin mekânsal bir deney alanı olarak yorumlanabileceği göstermektedir. Yapay zekâ teknolojileri, tipografi tasarımında yalnızca harf biçimlerini değil, mekânsal ilişkileri ve algısal yanılsamaları da farklı şekillerde oluşturmaktadır. Bu reklamda, boşluk ve doluluk dengelerini tipografik birer unsur olarak ele alınarak deneysel bir çalışma yapılmıştır. Yapay zekâ karmaşık, sıra dışı ya da gerçekçi sahneleri birleştirerek izleyiciye gerçekte varmış gibi etkili bir kompozisyon sunmaktadır. Işık, perspektif, tonlama ve tipografi gibi öğeleri bir araya getirerek bir görsel oluşturmuştur.



Görsel 7. Mercedes Benz yapay zekâ uygulaması

Adana Lezzet Festivali için yapılmış olan görsel Ozan Sihay tarafından yapay zekâda metin tabanlı görselleştirme (Text-to-Image) yöntemi ile oluşturulmuştur. Şiş kebab formunda “Adana Lezzet Festivali” yazısını yapay zekâ, tasarımda gastronomi ve sanatın etkileşimini tipografik bir yorumla üretmiştir (Görsel 8). Görsel gestalt algı prensiplerinden benzerlik ilkesine benzemektedir. Aynı boyut ve biçimlerdeki etler benzerlik ilkesi sayesinde tek bir bütün olarak görülmektedir. Ayrıca şiş üzerindeki sıralanış süreklilik ilkesine de benzemektedir. Et parçaları algısal gruplamayı güçlendirir ve izleyici tek parça değil şiş kavramıyla beraber yazıyı okur. Tipografi hem okunabilir yazı, hem de bir yiyecek formuna dönüştürülerek festivalin kimliğini görselleştirmiştir. Bir kebab tabağı üzerinde yazının estetik bir şekilde yerleştirilmesi, yapay zekânın yazı ve görsel öğeleri kompozisyon oluşturmadaki etkisini göstermektedir.



Görsel 8. Ozan Sihay, Adana Lezzet Festivali

Sihay'ın Adana Lezzet Festivali için yaptığı diğer çalışma yapay zekâ destekli bir uygulama ile yapılan görselde tipografi, ekmek üzerinde yiyeceğin dokusuna uygun bir şekilde, “Lezzet Festivali” metni balın akışkan yapısı ile yazılmış gibi bir formla birleştirilmiştir (Görsel 9). Gestalt algı prensiplerinden şekil-zemin ilkesine benzemektedir. Sos akışı ve üst üste ekmeklerin dizilişi, gözün eksik kalan kısımları zihinsel olarak doldurmasını sağlar. Farklı stil ve malzemeleri kullanarak gerçekmiş gibi

gösteren bir görüntü vermektedir. Üst üste dizilmiş ekmeklerin yüzüne yazılan yazı ile tipografinin biçimsel özelliklerinin yiyecek dokusuna etkili bir şekilde yerleştirildiği görülmektedir.



Görsel 9. Ozan Sihay, Adana Lezzet Festivali

Yapay zekâ ile üretilen görsel, tipografi ve yemeği birleştirerek farklı bir tasarım yaklaşımı ortaya koymaktadır. “Sushi” kelimesi, sushi malzemeleri kullanılarak üç boyutlu harf formlarına dönüştürülmüş ve böylece tipografik biçim, ürünün kendisiyle bütünleşmiştir (Görsel 10). Gestalt algı prensiplerinden benzerlik ve şekil-zemin ilkelerine benzemektedir. Malzeme, renk ve form benzerlik ilkesine, sushi harfleri ve arka plan ise şekil-zemin ilkesine yönlendirmektedir. Harflerin görsel düzeni ve dizilimi kelimenin rahat okunmasını sağlamaktadır. Harflerin üzerindeki malzemelerin farklılıkları üç boyutlu bir form gibi görünmesini sağlar. Kompozisyonda merkezdeki kelime, yemeği öne çıkarır. Yapay zekâ ile üretilen bu çalışma ürün odaklı bir görüntü sunmaktadır.



Görsel 10. Yapay zekâ uygulaması

Yapay zekâ tarafından üretilen bu görsel, ağaçların gövdeleri ve dalları arasında “FOREST” kelimesi çevresel bir ortama yerleştirilerek farklı bir görüntü oluşturmuştur (Görsel 11). Mekânsal bir düzenlemede doğal kompozisyon içinde gestalt algı prensiplerinden şekil-zemin ilişkisi ile boşluk doluluk algısı kurulmuştur. Yukarıya doğru yükselen ağaç gövdeleri ve parlak ışık yansımaları izleyicinin bakışını kompozisyonun merkezine, yani yazıya yönlendirir. Ağaçların arasındaki güneş ışığı kompozisyona gerçek bir görünüm verir. Tipografi mesajın hem gizli hem de etkili olmasını sağlayan estetik bir derinlik verir.



**Görsel 11.** Yapay zekâ uygulaması

Yapay zekâ ile üretilen görselde perspektif, yol işaret çizgileri, izleyicinin bakışını ön plandaki figürden belirsiz insan kalabalığına doğru yönlendirir (Görsel 12). Gestalt algı prensibinin şekil-zemin ilkesine benzemektedir. Benzer kıyafetlerdeki figürler bir grup olarak algılanmaktadır. Grup şekil olarak, çevre ise zemin olarak görülür. Ön plandaki arkası dönük altı kadın figürü yazıyı belirginleştirerek güçlü bir izlenim sunar. Çevrenin derinlik kurgusu perspektif aracılığıyla izleyiciyi kompozisyonun içine çekmektedir.

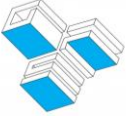


**Görsel 12.** Yapay zekâ uygulaması

## Sonuç

Bu çalışma kapsamında incelenen yapay zekâ destekli tipografik görseller, grafik tasarım alanında teknik hız ve biçimsel çeşitlilik açısından önemli olanaklar sunduğunu göstermektedir. Ancak bu durum, tasarım sürecinin tamamen yapay zekâyâ devredildiği anlamına gelmemektedir. Yapay zekâ öncesi dönemde benzer tipografik uygulamalar; yüksek teknik bilgi, uzun üretim süreci ve çoğu zaman deneme-yanılmaya dayalı yöntemler gerektirmekteydi. Mekânla bütünleşen tipografi, çevresel yerleştirme ve deneysel yazı formları genellikle fiziksel üretim, fotoğraf manipülasyonu ve manuel tasarım süreçleriyle oluşturulmaktaydı.

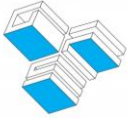
Yapay zekâ destekli üretimlerde ise tasarımcı, başlangıç aşamasında kavramsal çerçeveyi belirleyen, yönlendirici ve seçici bir rol üstlenmektedir. Proje sürecinde tasarımcının zihninde oluşan görsel fikrin, yapay zekâ tarafından birebir ve tamamen kontrol edilebilir şekilde yeniden üretilmesi çoğu zaman mümkün değildir. Bu noktada ortaya çıkan sonuç, tasarımcının niyeti ile yapay zekânın önerdiği görsel çıktının kesişiminde oluşan yeni bir tasarım dilidir. Dolayısıyla tasarımcı, yapay zekânın ürettiği sonucu bütünüyle kabul eden pasif bir konumda değil; aksine seçen, eleyen, yönlendiren ve anlamlandıran aktif bir özne olarak sürecin merkezinde yer almaktadır.



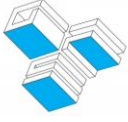
Gestalt ilkeleri bağlamında değerlendirildiğinde, yapay zekâ ile üretilen bu tipografik görsellerin bütünlük, benzerlik, yakınlık ve süreklilik gibi algısal ilkeleri güçlü biçimde kullandığı görülmektedir. Ancak bu ilkelerin etkili bir şekilde ortaya çıkması, yalnızca algoritmik üretime değil, tasarımcının bilinçli yönlendirmesine bağlıdır. Bu durum, yapay zekâ ile üretilen görsellerin özgünlüğü üzerine süregelen tartışmaları da gündeme getirmektedir. Sonuç olarak, yapay zekâ grafik tasarım ve tipografi alanında güçlü bir üretim aracı olarak öne çıkmakta; ancak yaratıcı sürecin yerini almaktan ziyade tasarımcının düşünsel ve kavramsal üretimini destekleyen bir sistem olarak konumlanmaktadır.

### Kaynakça

- Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları, *İnsan ve İnsan Dergisi*, Sayı 22, s.767-783.
- Alkan, İ. ve Oduncu S. (2024). Yapay Zekâ’da Güncel Yaklaşımlar: Bir Tasarım Aracı Olarak Veri Görselleştirme Teknikleri. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı, 171-182. doi: 10.17484/yedi.1483618
- Aslan, T., ve Aydın, K. (2023). Metinden Görüntü Üretme Potansiyeli Olan Yapay Zekâ Sistemleri Sanat ve Tasarım Performanslarının İncelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *Ondokuz Mayıs University Journal of Faculty of Education*, 42(2), 1149-1198.
- Baskın, Z. P. ve Baskın, B. (2022). Görsel İletişim Tasarımında Uygulama Sürecinde Yapay Zekânın Yeri, *Sanat Yazıları*, Sayı 46, 219-238.
- Binbir, S. (2021). Pazarlama Çalışmalarında Yapay Zeka Kullanımı Üzerine Betimleyici Bir Çalışma, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, Sayı 3, 314-328.
- Cemiloğlu, M. ve Ünalın, H. T. (2023). Yapay Zekâ Yoluyla Erken Cumhuriyet Dönemi Film Afişlerinin Yeniden Yorumlanması: İstanbul Sokaklarında Film Afişi Üzerine Bir Deneme, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Özel Sayı 23, 455-478.
- Eroğlu, S. E. (2025). Hibrit Zekâda Sosyolojik İmgelem: Stratejik İnovasyon Kapsamında İnsan Zekâsı İle Yapay Zekânın Bilgi Ekosistemleriyle Etkileşiminin İncelenmesi. *Medya ve Kültür*, 5(1), 71-89. <https://doi.org/10.60077/medkul.1695407>
- Figoli, F.A., Mattioli, F., ve Rampino L. (2022). *Artificial Intelligence In The Design Process*, Francoangeli.
- Graham, L. (2008). Gestalt Theory in Interactive Media Design. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 1-12.
- Hertzmann, A. (2018). Can Computers Create Art? *Arts*, 7(2). 10.3390/arts7020018
- Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today’s Graphic Design, *Online Journal of Art and Design*, Sayı 4, 183-198.
- Karashinoğlu, Ş. (2020). Yapay Zekânın Grafik Tasarım Alanında Kullanım Örneklerinin Ve Gelecekteki Olası Rolünün İncelenmesi, *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, Sayı 3, 612-626. doi: 10.48146/odusobiad.764387



- Kaya, Ç., Temeltaş, H., Bensusan, E., Çelik, A. T., Erciş, M. E., ve Onur, M. (2025). Yapay Zekâ ve Zanaat Üzerine Bir Derleme. *Öneri Dergisi*, 136-153. DOI: 10.14783/maruoneri.1499774
- Kocaman, Ş. (2021). Grafik Tasarım Endüstrisinde Yapay Zekâ, *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, Sayı 77, 3000-3016. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2843>
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R. ve Wu, J. (2022). Communication In Human–Ai Co-Creation: Perceptual Analysis Of Paintings Generated By Text-To-Image System. *Applied Sciences*, 12(22). 1-19.
- Mata, J., Miguel, I., Durán, J.R., Merayo, N., Singh, K.S., Jukan, A. ve Chamania, M. (2018). Artificial Intelligence (Ai) Methods In Optical Networks: A Comprehensive Survey, *Optical Switching and Networking*, Sayı 28, 43-57. 10.1016/j.osn.2017.12.006
- Nilsson, N. (2010). *Yapay Zekâ Geçmişi ve Geleceği*, çev. Mihriban Doğan, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Özdal, M. A. (2024). Yapay Zekâ Destekli Grafik Tasarımın Yasal Boyutu, *Uluslararası İşletme Bilimi ve Uygulamaları Dergisi*, Sayı 2, 53-78.
- Özdemir, A. (2022). Yapay Zekânın Grafik Tasarıma ve Tasarımcıya Etkisi, *Hitit Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 2, 628-637. doi:10.17218/hititsbd.1205445
- Sindhura, P. S. ve Abdul, S. (2021). Virtues And Shortcomings Of Artificial Intelligence In Graphic Design Arena, *International Journal Advanced Research Engineering and Technology (IJARET)*, Sayı 3, 825-833. 10.34218/IJARET.12.3.2021.076
- Şen, E. ve Atiker, B. (2020). Grafik Tasarım Uygulamalarında Yeni Bir Aktör: Yapay Zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, Sayı 63, 3946-3957.
- Şen, E. (2022). İllüstrasyon Alanında Yapay Zekâ Uygulamaları, *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 3, 1320-1332. doi: 10.11616/asbi.1159662
- Taluğ, D. Y., ve Eken, B. (2023). Intersection Of Human Creativity And Artificial Intelligence In Visual Design. *Journal of Art and Iconography*, 4(1), 18-29
- Toptaş, R. (2022). Türkiye’de Dijital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Hakkında Bir Araştırma, *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergileri*, Sayı 5, 170-186. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2685080>
- Üstündağ, E. N. (2024). Gestalt İlkeleri Perspektifinden Pareidolia Temalı Afiş Tasarımlarının Değerlendirilmesi. *Art-e Sanat Dergisi*, 17(33), 90-110. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1463145>
- Yılmaz, A. (2022). *Reklamcılık Sektörünün Geleceğinde Yapay Zekânın Rolü*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İletişim Sanatları Anasanat Dalı.
- Yu, Y., ve Xiao, P. (2022). Research On The Application Of Computer Artificial Intelligence Technology In Graphic Design, *BCP Social Sciences & Humanities*, Sayı 18, 5–10.



## İnternet Kaynakları

- Baio, A. (2022). Exploring 12 Million Of The 2.3 Billion Images Used To Train Stable Diffusion's Image Generator. <https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>, Erişim Tarihi: 21.12.2025.
- Cass, J. (2019). Artificial Intelligence & Its Impact On The Design Industry. <https://justcreative.com/artificial-intelligence-design/>, Erişim Tarihi: 10.08.2025.
- Das, S. (2020). Transforming Advertisement And Graphic Design Through AI. Search Engine Watch. <https://www.searchenginewatch.com/2020/09/08/transforming-advertisement-and-graphic-design-through-ai/>, Erişim Tarihi: 19.10.1025.
- McCarthy, J. (2007). What Is Artificial Intelligence?, <https://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai.pdf>, Erişim Tarihi: 10.10.2025.
- McCorduck, P., Minsky, M., Selfridge, O. ve Simon, H. (1977). History Of Artificial Intelligence, IJCAI Proceedings, 951-954, <https://www.ijcai.org/Proceedings/77-2/Papers/083.pdf>, Erişim Tarihi: 10.10.2025.
- Philips, M. (2020). The Present and Future of AI in Design (with Infographic). <https://www.toptal.com/designers/product-design/infographic-ai-in-design>, Erişim Tarihi: 10.08.2025.

## Görsel Kaynaklar

### Görsel 1. Théâtre D'opéra Spatial, Jason Allen, 2022

<https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html#>, Erişim Tarihi: 21.12.2025.

### Görsel 2. Tamamlama ilkesi, NBC logo

Erdoğan, S. (2024). Gestalt Kuramı İlkeleri ve Logo Tasarımında Etkili Kullanımı. *Kafdağı*, 9(1), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1605609>

### Görsel 3. Devamlılık ilkesi

Erdoğan, S. (2024). Gestalt Kuramı İlkeleri ve Logo Tasarımında Etkili Kullanımı. *Kafdağı*, 9(1), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1605609>

### Görsel 4. Yakınlık ilkesi

Erdoğan, S. (2024). Gestalt Kuramı İlkeleri ve Logo Tasarımında Etkili Kullanımı. *Kafdağı*, 9(1), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1605609>

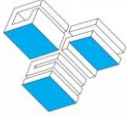
### Görsel 5. Benzerlik ilkesi

Erdoğan, S. (2024). Gestalt Kuramı İlkeleri ve Logo Tasarımında Etkili Kullanımı. *Kafdağı*, 9(1), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1605609>

### Görsel 6. Şekil-zemin ilkesi

Erdoğan, S. (2024). Gestalt Kuramı İlkeleri ve Logo Tasarımında Etkili Kullanımı. *Kafdağı*, 9(1), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1605609>





**Görsel 7.** Mercedes Benz yapay zekâ uygulaması,

<https://www.instagram.com/p/CyAnWdVNe8G/?igsh=NjZmeG42NDd6d3Bo>, Erişim Tarihi: 05.08.2025

**Görsel 8.** Ozan Sihay, Adana Lezzet Festivali,

[https://www.instagram.com/p/CyDutgcIJ\\_S/](https://www.instagram.com/p/CyDutgcIJ_S/), Erişim Tarihi: 05.08.2025

**Görsel 9.** Ozan Sihay, Adana Lezzet Festivali,

[https://www.instagram.com/p/CyDutgcIJ\\_S/](https://www.instagram.com/p/CyDutgcIJ_S/), Erişim Tarihi: 05.08.2025

**Görsel 10.** Yapay zekâ uygulaması,

[https://www.reddit.com/r/StableDiffusion/comments/152gokg/generate\\_images\\_with\\_hidden\\_text\\_using\\_stable/?rdt=46703](https://www.reddit.com/r/StableDiffusion/comments/152gokg/generate_images_with_hidden_text_using_stable/?rdt=46703), Erişim Tarihi: 07.08.2025

**Görsel 11.** Yapay zekâ uygulaması,

<https://www.factsmachine.ai/p/hidden-in-plain-sight>, Erişim Tarihi: 10.08.2025

**Görsel 12.** Yapay zekâ uygulaması,

<https://www.youtube.com/watch?v=xjPocBYBAD4>, Erişim Tarihi: 10.08.2025.