

Algoritmik Tipografi ve İstem Estetiği: Yapay Zekanın Görsel Dili Üzerine Eleştirel Bir Okuma

Algorithmic Typography and Interface Aesthetics: A Critical Reading of the Visual Language of Artificial Intelligence

ÖZET

Bu çalışma, üretken yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin görsel iletişim tasarımı ve tipografi disiplinleri üzerinde yarattığı etkileri ontolojik bir kırılma ve eleştirel bir sorunsal olarak ele almayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, farklı difüzyon modelleri kullanılarak kontrollü istemler vasıtasıyla 60 adet tipografi temelli görsel üretilmiş, bunlardan 15 tanesi analiz edilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı çalışmada, örneklem seçimi için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Elde edilen veriler Panofsky'nin ikonolojik analiz yöntemi ile göstergebilimsel okuma ilkeleri bir arada kullanılarak incelenmiştir. Üretilen 60 görsel, YZ'nin tasarım sürecindeki rolünü sorgulamak adına kuramsal dayanaklarla normatif modernizm, sentetik hibritler ve ontolojik deformasyon olmak üzere üç temel tipolojik grup altında sınıflandırılmıştır. Araştırma bulguları, YZ algoritmalarının tipografiyi fonetik ve semantik bir dil göstergesi olmaktan çıkarak, Walter Benjamin'in aura kaybı ve Jean Baudrillard'ın simülasyon/hiper-gerçeklik kuramları uyarınca kendi kendisini referans alan yapısal bir imaja ya da dekoratif bir dokuya indirgediğini kanıtlamaktadır. Vilém Flusser'in aparat felsefesi ile Rouvroy ve Berns'in algoritmik yönetimsellik kuramları bağlamında incelenen bu süreç, tasarımcının otonom bir yaratıcı rolünden, yazılımın istatistiksel normlarını onaylayan bir operatöre/doğrulayıcıya evrildiğini göstermektedir. Sonuç olarak çalışma, tasarım eğitiminin ve pratiğinin salt araçsal tekniklerden sıyrılarak, algoritmik kodları deşifre eden bir eleştirel küratörlük ve post-hümanist bir ortak yaratım ekolojisi geliştirmesi gerektiğini önermektedir.

Anahtar Kelimeler:Yapay Zekâ, Tipografi, Simülasyon, Algoritmik Yönetimsellik, Post-Hüman Tasarım.

ABSTRACT

This study aims to address the impacts of generative artificial intelligence (AI) technologies on the disciplines of visual communication design and typography as an ontological rupture and a critical problem. In line with this objective, 60 typography-based visuals were generated using different diffusion models through controlled prompts. Utilizing a qualitative research design, the study adopted the criterion sampling technique, one of the purposive sampling methods, for sample selection. The obtained data were analyzed by combining Panofsky's iconological analysis method with the principles of semiotic reading. To question the role of AI in the design process and establish theoretical foundations, the 60 generated visuals were classified under three main typological groups: normative modernism, synthetic hybrids, and ontological deformation. The research findings demonstrate that, in accordance with Walter Benjamin's loss of aura and Jean Baudrillard's theories of simulation/hyperreality, AI algorithms strip typography of its function as a phonetic and semantic linguistic sign, reducing it to a self-referential structural image or a decorative texture. Examined within the context of Vilém Flusser's philosophy of the apparatus and Rouvroy and Berns' theories of algorithmic governmentality, this process shows that the designer's role has evolved from an autonomous creator to an operator/validator who approves the statistical norms of the software. Consequently, the study suggests that design education and practice must break away from purely instrumental techniques to develop a critical curatorship that decodes algorithmic codes and a post-humanist ecology of co-creation.

Keywords:Artificial Intelligence, Typography, Simulation, Algorithmic Governmentality, Post-Human Design.

GİRİŞ

Görsel iletişim tasarımı, İngiltere'deki 2. sanayi devrimi sonrasında teknolojik gelişmelere paralel bir şekilde üretim ilişkilerini ve ontolojik zeminini devamlı yeniden inşa etmektedir. Üretim ilişkilerine bağlı olarak hareket eden değişim ve ilerleme içerisinde, görsel iletişim tasarımında mesajın sesten önce çizgiyle, sözden önce yazıyla buluşması, tipografiyi tasarım sürecinin kurucu ve dinamik bir aktörü yapar. Tipografi, salt metinlerin okunur kılınması zanaatından öte, harf formlarının morfolojik nitelikleriyle estetik, kültürel ve anlamsal bir dil inşa etme

İlter Alkan ¹

How to Cite This Article

Alkan, İ. (2026). Algoritmik Tipografi ve İstem Estetiği: Yapay Zekanın Görsel Dili Üzerine Eleştirel Bir Okuma. *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587) 12(6), 994-1009. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.21069087>

Arrival: 01 May 2026
Published: 30 June 2026

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Doktor Öğr. Üyesi, Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, Edirne, Türkiye. ORCID: 0000-0002-3889-587X

eylemidir. Tevfik Fikret Uçar, tipografinin bu kapsamlı ve entelektüel yapısını şu sözlerle aktarmaktadır: "Tipografi, harf, sözcük ve satırlarla, bunların grafik formları, büyüklükleri, birbirleriyle ve boşlukla olan ilişkileriyle, kağıt ve ekran üzerindeki dağılımlarıyla ilgilenen, kuralları, ilkeleri ve felsefesi olan bir tasarım disiplini" (Uçar, 2019, s. 191). Görsel iletişimin en temel yapı taşlarından biri olan bu disiplin, el yazmalarından Gutenberg'in hareketli parçalar ile yazı baskısı yapabilen dönemin modern matbaasına, modern ızgara sistemlerinden günümüz dijital ekranlarının dinamik piksellerine kadar tüm tarihsel süreçlerde anlam ve form arasındaki denge ilişkisini korumaya çalışmıştır. Yazının bu tarihsel evrimi ve kazandığı işlevsel esneklik, tipografıyı kültürel belleğin ve görsel dilin en rafine taşıyıcısı konumuna yükseltmiştir. Emre Becer'in de vurguladığı gibi, "Yazı, insanın duygu, düşünce ve imgelerini zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın aktarmasını sağlayan, insanlık tarihinin en önemli buluşudur; tipografi ise bu buluşun endüstriyel ve sanatsal süreçlerle görsel bir iletişim diline dönüştürülmesidir" (Becer, 2024, s. 62). Ancak günümüzde üretken yapay zekâ araçlarının tasarım süreçlerine dahil olmasıyla birlikte tipografi, sadece görsel üretim açısından (tasarım) teknik bir değişim süreci olarak değil, adeta geleneksel anlam-form dengesinde ontolojik bir kırılmaya neden olan yeni bir üretim paradigması olarak belirlenmiştir.

Yapay zekanın algoritma yapısı ve prompt (istem) tabanlı görsel üretim süreci, tipografi kullanımını veya her istemde düzenlenen tasarım biçimini bu döneme kadarki tasarımcının dahil olduğu süreçten kopararak yeni bir algoritma estetiği alanı yarattığı söylenebilir. Bu süreç, tasarımcıyı harfin temel anatomik özellikleriyle inşa edilen geleneksel tipografi düzeninden ve bir anlamda zanaat olgusundan uzaklaştırmaktadır. Algoritmanın tasarımcıya sunduğu sonsuz olasılıklar içerisinde tercihler yapmak durumunda kalan bir küratör veya Vilem Flusser'in (2013) ifadesi ile "aparatin programı içinde oynanan bir operatör" konumuna dönüştürmektedir. (Flusser, 2013, s. 20). Ortaya koyulmak istenen bu ontolojik dönüşüm, tipografi kullanımında görsel dilin oluşması için özgünlük, aura ve işlev gibi temel yaklaşımları tartışmaya açmaktadır.

Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim çağında sanat adlı yapıtında kapitalist sistemin egemen olduğu üretim ve tüketim ilişkileri içerisinde kültür ve sanat ürünlerinin iletişim açısından zenginlik taşıdıklarını ifade etmektedir (Benjamin, 1936, s. 145). İletişimin kaynağı kişisel yaratıcılık ve özgünlük olarak karşılık bulur. Benjamin üretilen bu tasarımların benzeri olmayan, gerçek ve aura taşıdığını ifade etmiştir. Günümüze kadar güçlü bir tanımlama olarak kabul edilen bu aura tartışması, bugün üretken yapay zekanın veri setleri üzerinden istem ile oluşturulan tipografik tasarımların sentetik bir yapıda karşılık bularak yeni bir boyut kazandığı ifade edilebilir. Üretken yapay ağlar tarafından üretilen tasarım çıktılarının (tipografi) genel anlamda okunabilir olma özelliğini ihlal eden ancak plastik açıdan ilgi çekici estetik bir görüntü oluşturan bu formların genel tasarım algısı içerisinde bir paradoks yarattığı söylenebilir. Bu açıdan istem ile düzenlenen tipografik görüntünün bir hata mı, yoksa algoritmanın bir sanat akımı misali dışavurumu mu olduğu sorusu, günümüz görsel iletişim literatüründe önemli bir boşluğu temsil etmektedir.

Bu araştırmanın amacı istem ve algoritma vasıtası ile üretilen tipografi temelli tasarım çıktılarını eleştirel bir perspektifte analiz etmektir. Araştırma kapsamında üretken yapay zeka tarafından üretilen tipografi temelli tasarım çıktılarının tasarımcının tasarım vizyonu üzerindeki etkisi tartışılacak, tasarım çıktılarının göstergebilimsel dönüşümü ve estetik değerleri Flusser ve Benjamin gibi kuramcıların bakış açıları çerçevesinde değerlendirilecektir. Araştırmada, üretken yapay zeka ve tasarım ilişkisi sadece teknik bir sonuç olarak ele alınmamış, felsefi ve eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda alana katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

Walter Benjamin 1936 yılında yayınladığı makalesinde dönemin sanat eserlerinin en etkin düzeydeki teknik olanaklar ile çoğaltılmasının yeniden üretimde bile eksik bir yanı olacağını şu şekilde ifade etmektedir: sanat yapıtının "şimdi ve buradlığı" farklı bir ifade ile bulunduğu konumdaki biricik olma niteliği taşıyan varlığını yok etmiştir (Özbek, 2000, s. 105). Tipografik anlatım ve geleneksel üretim biçimleri açısından auranın baskı kalıbının yapısında, mürekkebin kâğıda aktarımındaki rastlantısallıkla ve tasarımcının müdahalesi ile ilişkili olduğu söylenebiliyorken üretken yapay zeka ile düzenlenmiş olan tipografik çalışmalar, Benjamin'in ifade ettiği yeniden üretim aşamasının ötesine geçirek bu iki bileşenden üretken yeni bir bütün oluşturmaktadır. Üretken yapay zeka çalışma algoritması olarak mevcut olanı kopyalamamaktadır, büyük veri setlerini sınıflandırarak, analiz ederek ve yorumlayarak yeni bir form üretmektedir. Bu süreç auranın ontolojik olarak ayrışması ile tasarımcının üretken yapay zekaya istem girdileri ile taleplerini oluşturmasını zorunlu hale getirmektedir. Bu bağlamda özgünlük durumu artık işi sonuçlandıran tasarım çıktısında değil, üretken yapay zekayı etkileşime sokan kavramsal bağlamda ele alınması gerekmektedir.

Vilém Flusser'in ortaya koyduğu (2013) Aparat Teorisinin, YZ araçları ile (Midjourney, StableDiffusion vb.) ilişkilendirilen yapıyı anlamlandırmak için temel bir yol sunacağı ön görülmektedir. Flusser bir kavram olarak öne sürdüğü aparat bir makine ya da yazılım olarak tanımlanabilmektedir ve önceden yüklenmiş bir program (yazılım,

YZ) ile çalışmaktadır. Tasarımcı bu programın sunduğu özgürlük alanının içerisinde kalmak durumundadır, dolayısıyla programın sunduğu olanaklar dahilinde tasarımlar üretebilmektedir. Tasarımcı bir logo veya afiş tasarladığında aslında bir açıdan yazılımın (Adobe, Figma, Midjourney) kendisine sunduğu imkanlar dahilinde bir çıktı oluşturabilmesine olanak verecektir, bu durumda ortaya çıkan görsel çıktı özgür bir yaratım değil aparatın programı tarafından tasarlanmış olanın yeniden tasarlanmış halidir (Flusser, 2013, s. 21).

Çağdaş felsefenin önemli isimlerinden biri olarak kabul edilen Rosi Braidotti, Post-human (insan sonrası) kitabında teknolojik gelişmelerin insan tanımını nasıl etkilediği üzerine çalışmıştır. İnsan sonrası yaklaşımı, insanı varoluş ve tasarım etkinliğinin mutlak öznesi olmaktan çıkararak teknoloji ile olan ortak yaşam ilişkisini merkeze almaktadır. Braidotti (2013) çerçevesini belirlediği insan sonrası etik, tasarım etkinliğini artık sadece insan zihninin bir çıktısı olarak değil, insan olmayan yapılarla (algoritmalar) sürdürülen bir birliklilik hali olarak tanımlamaktadır (Braidotti, 2013, s. 2).

Bu noktada artık sadece insana ait olmayan öznellik durumu insan sonrası tasarım perspektifinden bakıldığında, tasarım etkinliğinde tipografinin kullanımı sadece tasarımcının bakış açısına göre değil, arka planda çalışan algoritmanın işlem süreçlerine bağlıdır. Güncel akademik çalışmalarda YZ sadece bir araç olarak konumlandırılmamakta, tasarım etkinliğine kendi estetik tercihlerini ve bir anlamda hatalarını da katabilen bir ortak yaratıcı (designer) olarak yer almaktadır. Bu durum tasarımcıya atfedilen yaratıcı rolünün sorgulanmasına sebep olurken tasarımcının süreci yöneten bir orkestra şefine veya editöre dönüşmesi anlamına geldiği ifade edilebilmektedir.

Üretken yapay zeka teknolojisine bağlı gelişmeler ile literatürde son dönemde öne çıkan diğer bir kavram ise istem sanatı kavramıdır. Üretken yapay zekada istem ile oluşturulan ifade dili görsel bir çıktıya dönüştürülürken ortaya çıkan anlam kaymaları tipografinin adeta okunamayan fakat plastik değeri yüksek tasarımlar olarak karşılık bulmasına sebep olmaktadır. Ortaya konulmak istenen tasarım çıktısı (tipografi) dilbilimsel bir gösterge olmaktan öte post hümanist estetiğinin görsel nesnesine dönüşmektedir. Tasarımın temel ilkelerinden biri olarak ifade edilebilen işlevsellik ilkesi, yerini algoritmanın yarattığı rastlantısallık ve bir anlamda kusurlu ama estetik görsel çıktıya bırakılmaktadır.

Harfin Simülasyonu ve Hiper-Gerçeklik

YZ tarafından üretilen tipografik düzenlemelerin, Baudrillard'ın simülasyon ve hiper-gerçeklik kavramları üzerinden ele alındığında, geleneksel veya dijital üretim araçları (YZ üretimleri dışında kalan) ile oluşturulan grafik tasarım ürünlerinin temsil sınırlarının dışına çıktığı ifade edilebilmektedir. A harfi gibi herhangi bir harf karakteri, belirli fonetik karşılığı olan ve tarihsel gelişim sürecine gönderme yapan bir göstergedir. YZ araçları ile üretilen bir harf ise bir anlamın taşıyıcısı olmaktan öte harf gibi görünen fakat hiçbir dil ile ilişkili olmayan temelsiz bir görüntüye dönüşmektedir.

Baudrillard'ın ifade ettiği simülasyon evreleri, gerçeğin yerini yapay imgelerin (simülakr) alması şeklinde tanımlanmaktadır ve bu tanımlama tarihsel olarak üç aşamada incelenmektedir: birinci evre Rönesans'tan sanayi devrimine kadar ki süreçte klasik dönemi belirleyen biçim *kopyalama*, ikinci evre sanayileşme döneminde egemen biçim *üretim*, üçüncü evre ise kodun belirlediği egemen biçim *simülasyondur*, temsilin yerini simülasyonun aldığı bir evrimi ifade etmektedir (Baudrillard, 2016, s. 87).

YZ tarafından üretilen tipografik düzenleme Baudrillard'ın ifade ettiği simülasyon evreni içerisinde incelendiğinde, tasarım ilkeleri açısından ortaya koyulması gereken, gerçekliğin maskelenmesi durumu bu anlamada üçüncü aşamayı temsil etmektedir. Burada karşılaşılan durum, bir harfin tasarımı değil, veri tabanındaki milyonlarca harf verisinden algoritmanın ürettiği *hiper harftir*. YZ harfin anatomisini değil veri tabanından aldığı tasarım görüntülerini simüle etmektedir. Ortaya çıkan bu durum tipografinin temel amacı olan okunabilirlik ilkesini karşılamamaktadır. Bu durum harfi daha gerçek görünen ama aslında özünde plastik kabuğa indirgediği ifade edilebilir.

Antoinette Rouvroy ve Thomas Berns, Foucault'nun yönetimsellik kavramını günümüzün bilgi merkezli dünyasına uyarlayarak algoritmaların ve Büyük Veri teknolojilerinin toplumu nasıl yönlendirdiğini incelemişlerdir (San, 2022). Rouvroy ve Berns "Algoritmik Yönetimsellik" kuramını, veri tabanları ve algoritmaların kullanılarak bireylerin davranışlarını, tercihlerini ve gelecekteki potansiyel eylemlerini önceden tahmin edip yönlendirmeyi amaçlayan bir dijital iktidar biçimi olarak tanımlamışlardır (Kaya, 2024). Bu tanıma göre iktidar, öznelerin iradeleri üzerinden değil, bilgi akışının bir otomasyon ile analizi üzerinden kurulmaktadır. Görsel iletişim açısından bu durum ise, tasarımcının veri setleri tarafından domine edilmesi anlamına gelmektedir. Tasarımcı bir istemde bulunduğu, ortaya tasarımcının özgün iradesinden çok, milyonlarca girdi ile eğitilmiş olan algoritmanın veri

setlerinin istatistiksel bir sonucu yansımaktadır. Bu durumun tasarım süreci açısından istatistiksel bir normalleştirme durumu yarattığı ve veri setinin tasarımcı üzerinde hegemonya kurduğu söylenebilir.

Algoritmik yönetimsellik görsel iletişim açısından tasarım süreçlerini yeniden belirleyen bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Bu noktada tasarımcı artık bir yaratıcı olmaktan öte, algoritmanın çıktılarını onaylayan bir doğrulayıcı konumundadır. Tasarım süreci görsel çıktının nasıl üretildiğinin bilinmediği bir kara kutu (algoritma) fenomenine dönüşmüştür. Tasarımcı görsel üretim süreci içerisinde algoritmanın tipografik deformasyonu özellikle neden seçtiğini rasyonelize edememektedir. Bu durum tasarım etkinliğini rasyonel ve metodolojik bir süreç olmaktan çıkartıp, rastlantısal bir istem deneyi mücadelesine bırakmaktadır. Dolayısıyla insan sonrası görsel tasarım üretimindeki karar süreçlerinin anonim veri akışının ve algoritmanın kontrolüne geçerek özne-nesne ilişkisi karmaşık bir hale getirdiği çıkarımı yapılabilmektedir. YZ modellerinin tasarımda tipografi üretimindeki estetize edilmiş yüzeyler ve stilistik tercihlerinin bir tesadüf olması beklenemez. Bu süreç doğrudan Rouvroy ve Berns'in (2013) ifade ettiği algoritmik normlaşmanın bir yansıması olarak ele alınabilir. Algoritmik yönetimsellik veri akışına göre bir standart (tasarım) oluştururken, bu sürecin dışında kalan kısımları elemektedir. Tasarım açısından standart, büyük oranda batı odaklı tasarım merkezleri, dijitalleşmiş Latin alfabe koleksiyonları ve küresel modernist estetik (İsveç stili, Bauhaus vb.) tarafından domine edilmektedir. Batı dünyasının tasarım anlayışına duyulan bu sempatinin gerekçesi olarak yazı karakteri şirketlerinin dijital alandaki hegemonyası da gösterilebilir. Dijital ortamda sıklıkla kullanılan yazı karakterlerinin çoğu belirli büyük şirketlerin tekelindedir, bu durumda bu alanda otorite sayılan şirketlerin dünyadaki tasarım algısını da yönettikleri çıkarımı yapılabilmektedir.

YZ modellerinin eğitildiği veri setleri, internet ortamındaki egemen görsel kültürü yansıtmaktadır. Bu durum tasarımın evrensel dilini Latin yazı tipleri ve modernist tasarım ilkeleri üzerinden belirlemektedir. Bu bağlamda algoritma, estetize edilmiş doğru normu üretirken, latin alfabelerin dışında kalanlar (Kiril, Kanji vb.) veya geleneksel tipografi (hat sanatı) bu normun dışında ikincil unsurlar olarak konumlandırılmaktadır. Örneğin, kaligrafi gibi ustalık gerektiren geleneksel yazı uygulaması algoritma tarafından sadece bir görsel doku olarak algılanmaktadır. Rouvroy'un ifade ettiği gibi, algoritma veriyi bağlamından (tarih, din veya kültür) kopararak sadece bir istatistiksel olasılığa dönüştürmektedir. Yerel alfabelerin kendine özgü kuralları ve felsefi kökeni, algoritmanın batılı modern süzgecinden geçerek standartlaşmakta ve bir tür kültürel bozuma uğramaktadır. YZ araçlarının tasarımcılar tarafından kullanılması ile ortaya çıkan batı merkezli estetik (tipografi) bir varsayılan olarak kabul görecektir. Bu durum görsel kültür açısından bir geri besleme döngüsü oluşturacaktır. Döngü içerisinde algoritmanın sunduğu norm tasarımcı tarafından benimsenmektedir ve bu doğrultuda veri tabanına yüklenen yeni içerikler bu normu pekiştirecektir. Ortaya çıkan bu durum dijital ortamda alternatif tipografik kimliklerin ve yerel estetik dillerin görünmez hale geldiği bir algoritmik dışlanma süreci yaratmaktadır.

YÖNTEM

Araştırma bir görsel analiz çalışması olup YZ tarafından üretilen tipografi temelli görsellerin ontolojik ve estetik dönüşümünü incelenmiştir. Çalışma tasarımcının yaratıcıdan operatör konumuna evrilmesi varsayımını kontrollü deneyler ve göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile test etmeyi amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında üretken yapay zeka modellerinin tipografi temelli görseller üretme konusundaki yetkinliğini saptamak amacıyla örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme, araştırmacı tarafından önceden belirlenmiş bir dizi kriteri veya özellikleri karşılayan tüm durumların ya da birimlerin derinlemesine incelenmesini temel alan bir uygulama yöntemidir. Bu yöntemde temel amaç, araştırma konusuyla doğrudan ilişkili olan ve bilgi verme açısından zengin olarak nitelendirilen durumların seçilmesidir (Baltacı, 2018). Örnekleme şu şekilde oluşturulmuştur: algoritmik normu saptamak için tipik durum, kültürel hibritleşmeyi gözlemlemek için maksimum çeşitlilik ve sistem hatalarını analiz etmek için aykırı durum ölçütleri temel alınmıştır.

Tablo 1: İstemlerin Tipolojik Kategorilere ve Görsel Dağılımlarına Göre Sınıflandırılması

Tipolojik Kategori	Kullanılan İstem (Prompt)	Üretilen Görsel Sayısı	Görsel Numaraları
Normatif Modernizm	"Minimalist Latin letter A, Helvetica inspired, black and white, centered, vector style, grid-based design"	5	Şekil 1-5
	"Swiss Design typography, letter A, sans-serif, mathematical precision, balanced proportions, high contrast."	5	Şekil 6-10
	"Modernist graphic design, single letter A, Akzidenz-Grotesk style, cleanlines, corporate identity aesthetic."	5	Şekil 11-15
	"Bauhaus inspired typography, letter A, geometric shapes, functional design, primary black, white background."	5	Şekil 16-20
	"International Typographic Style, letter A, neutral expression, objective clarity, asymmetrical balance."	2	Şekil 21-22
Sentetik Hibritler	"Latin letter A designed with Ottoman Calligraphy strokes, Thuluth style, inktexture, organic curves on parchment."	5	Şekil 23-27
	"Traditional Arabic hat art forming the shape of letter A, fluid black ink, reed pentexture, spiritual aesthetic."	5	Şekil 28-32
	"Hybrid typography, letter A, fusion of Gothic fraktur and Islamic calligraphy, ornate details, synthetic history."	5	Şekil 33-37
	"Japanese Shodo ink wash style forming Latin letter A, Zen aesthetic, expressive brush work, hyper-realistic ink splashes."	3	Şekil 38-40
Ontolojik Deformasyon	"Abstract letter A, melting digital pixels, algorithmic error, data corruption aesthetic, liquid metal texture."	5	Şekil 41-45
	"Glitch art typography, letter A, screen tearing effect, RGB shift, distorted anatomy, non-legible form."	5	Şekil 46-50
	"Post-human typography, letter A, biological growth patterns merging with pixels, organic-digital hybrid, chaotic."	5	Şekil 51-55
	"Generative typography hallucination, letter A, fragmented geometry, 3D crystalline structures, breaking the grid."	5	Şekil 56-60
Toplam	13 Farklı İstem	60	Şekil 1-60

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Araştırma kapsamında nitel veri setinin yapılandırılmasında benimsenen ölçüt örnekleme stratejisinin nesnel ve izlenebilir bir zeminde sunulması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, 5 farklı üretken yapay zekâ modeli, 13 kontrollü istem ve bu istemlerden elde edilen 60 görsel çıktının üç temel tipolojik kategoriye (Normatif Modernizm, Sentetik Hibritler, Ontolojik Deformasyon) göre sayısal dağılımı sınıflandırma çizelgesinde özetlenmiştir. Araştırma kapsamında her bir tipolojik kategoride beşer adet olmak üzere 15 görsel çıktı analiz edilmiştir. Veri kümesinin bu şekilde bir tablo aracılığıyla (bkz. Tablo 1) görselleştirilmesi, nitel analize tabi tutulan görsellerin rastlantısal bir seçime değil, dengeli ve rasyonel bir örnekleme matematiğine dayandığını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Veri seti, 20 Mart 2026 tarihinde Firefly Image 4, GPT Image 1.5, Gemini 3.1 (Nano Banana2), Flux (2.0 Pro) ve Ideogram 3.0 modelleri kullanılarak araştırmacı tarafından 13 farklı istem girilerek 60 adet tipografi temelli görselden oluşmaktadır (Bkz. Şekil 16). Seçilen bu YZ modelleri, güncel literatürde algoritmik yönetimsellik (Rouvroy & Berns, 2013) sürecinin en yoğun gözlemlenebildiği yüksek çözünürlüklü difüzyon modelleri oldukları için tercih edilmişlerdir.

Çalışma kapsamında üretilen 60 adet tipografi temelli görsel sadece benzerliklerine göre sınıflandırmamıştır. Sınıflandırma tasarımın ideolojik, kültürel ve varoluşsal dönüşümünü temsil eden üç temel kuramsal yapı altında ele alınmıştır. Sınıflandırmalara verilen isimlerin YZ'nin tasarım sürecindeki rolünü yönetimsellik, simülasyon ve ontoloji düzleminde tartışmaya açması amaçlanmaktadır.

Birinci gruba "normatif modernizm" ismi verilmiştir, bu isimlendirme Rouvroy ve Berns (2013) tarafından kavramsallaştırılan algoritmik yönetimsellik kavramına dayanmaktadır. Normatif nitelemesi algoritmanın veri setleri üzerinden bir istatistiksel ortalama yaratarak tasarımın koşulsuz standardı haline gelmesi durumunu temsil etmektedir. YZ veri tabanındaki (internet) hâkim modernist (Swiss, Bauhaus vb.) tasarım çıktıları ideal tasarım normu olarak görmesi tasarımcıyı bu pozisyonda onay mercine dönüştürmektedir. Bu bağlamda normatif modernizm, formların algoritma tarafından otorite pozisyonunda yeniden üretilmesini temsil eder. Normatif modernizm grubunda toplamda yirmi iki görsel üretilmiştir. Görsellerin istemleri görsel numaralandırmasına göre şu şekilde oluşturulmuştur: Şekil 1-5 "Minimalist Latin letter A, Helvetica inspired, black and white, centered, vector style, grid-based design". Şekil 6-10 "Swiss Design typography, letter A, sans-serif, mathematical precision, balanced proportions, high contrast." Şekil 11-15 "Modernist graphic design, single letter A, Akzidenz-Grotesk

style, cleanlines, corporate identity aesthetic." Şekil 16-20 "Bauhaus inspired typography, letter A, geometric shapes, functional design, primary black, white background." Şekil 21-22 "International Typographic Style, letter A, neutral expression, objective clarity, asymmetrical balance."

İkinci gruba "sentetik hibritler" ismi verilmiştir, bu isim Baudrillard'ın simülasyon ve hiper-gerçeklik kuramları çerçevesinde verilmiştir. Sentetik ifadesi, Osmanlı hat sanatı ya da Japon kaligrafisi örneklerindeki geleneksel kültürel kodların Latin alfabesine entegre edilme sürecinin organik bir etkileşim barındırmadığını, tamamen istatistiksel verilere dayanan bir yapı oluşturduğunu belirtmek için kullanılmıştır. Bu gruptaki görsellerde tarihsel temeli olan çıktılar özünden kopararak birer dijital estetize edilmiş filtreye dönüştüğü simülakrları temsil etmektedir. Hibrit nitelemesi ise, YZ'nin ürettiği birbirinden farklı görsel ifade biçimlerinin bağlamın koparak ortaya çıkan sentetik ve hiper-gerçekçi birleşimi akademik bir düzleme taşımaktadır. Sentetik hibritler grubunda toplamda on sekiz görsel üretilmiştir. Görsellerin istemleri görsel numaralandırmasına göre şu şekilde oluşturulmuştur: Şekil 23-27 "Latin letter A designed with Ottoman Calligraphy strokes, Thuluth style, ink texture, organiccurves on parchment." Şekil 28-32 "Traditional Arabic hat art forming the shape of letter A, fluid black ink, reed pen texture, spirituala esthetic." Şekil 33-37. "Hybrid typography, letter A, fusion of Gothic fraktür and Islamic calligraphy, ornate details, synthetic history." Şekil 38-40. "Japanese Shodo ink wash style forming Latin letter A, Zen aesthetic, expressive brush work, hyper-realistic ink splashes."

Araştırmanın üçüncü kategorisi "ontolojik deformasyon" grubu olarak adlandırılmıştır. Bu kavramsallaştırma, görsel iletişim bağlamında tipografinin varlık nedenini ve kurucu özünü yitirmesi sorunsalına odaklanmaktadır. Bu kategori, teorik zeminini Flusser'in aparat teorisi ile Heidegger'in (1971) varlık ve teknik üzerine geliştirdiği felsefi argümanların keşişiminden almaktadır. Heideggerci bir okumayla, dilin varlığın evi olma vasfı (Heidegger, 1971, s. 132) ve yazının anlamı açığa çıkarma potansiyeli (Heidegger, 1971, s. 73), yapay zekâ algoritmalarının dayattığı teknolojik çerçevelerinde yapı bozuma uğramaktadır. Bu algoritmik tahakküm altında harf, geleneksel bağlamdaki fonetik bir temsilci veya semantik bir taşıyıcı olma işlevinden tümüyle sıyrılarak, aygıtın ürettiği salt görsel bir dokuya veya dijital bir halüsinasyona indirgenmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada kullanılan deformasyon kavramı, yalnızca morfolojik bir bozulmaya işaret etmez. Aksine yazının en temel ontolojik gerekçesi olan okunabilirlik ve anlam aktarımı amacından kopmasını, varoluşsal amacından radikal bir biçimde sapmasını tanımlar. Sonuç olarak, bu grupta gözlemlenen tipografik pratikler, tasarımın insan merkezli rasyonalitesinden uzaklaşarak, makine mantığının egemen olduğu insan sonrası bir estetik dile evrilmesi durumunu temsil etmektedir. Ontolojik deformasyon grubunda toplamda yirmi görsel üretilmiştir. Görsellerin istemleri görsel numaralandırmasına göre şu şekilde oluşturulmuştur: Şekil 41-45 "Abstract letter A, melting digital pixels, algorithmic error, data corruption aesthetic, liquid metal texture." Şekil 46-50. "Glitch art typography, letter A, screen tearing effect, RGB shift, distorted anatomy, non-legible form." Şekil 51-55. "Post-human typography, letter A, biological growth patterns merging with pixels, organic-digital hybrid, chaotic." Şekil 56-60. "Generative typography hallucination, letter A, fragmented geometry, 3D crystal line structures, breaking the grid."

Veri seti oluşturma aşamasında, algoritmik halüsinasyon ve normlaştırma kavramlarının görsel karşılıklarını ölçmek amacıyla üç aşamalı bir kontrollü istem yapısı uygulanmıştır. Her bir kategori için "A" harfi sabit değişken olarak belirlenmiş olup stilistik parametreler ise bağımsız değişkenler olarak belirlenmiştir.

Veri Analiz Modeli: Göstergibilimsel ve İkonolojik Okuma

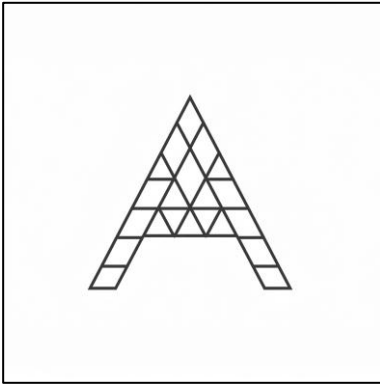
YZ tarafından üretilen görseller temel tasarım ve tipografi ilkeleri ile Panofsky'nin (1982) ikonolojik analiz yöntemi sentezlenerek incelenmiştir. İnceleme süreci üç temel yapı üzerinden kurgulanmıştır. Birincisi, biçimsel analiz kapsamında harfin anatomik yapı içerisindeki bütünlüğü, yapısal olarak oluşturduğu kontrast leke değeri ve x yüksekliği ele alınmıştır. YZ'nin bir harfi dilsel gösterge olarak mı yoksa Baudrillard'ın (2016, s. 87) ifade ettiği gibi egemen biçim olan simülasyon nesnesi olarak mı düzenlediği incelenmektedir. İkincisi, ikonografik analiz ile istemin üretilen görsel çıktı üzerindeki hakimiyeti sorgulanmaktadır. Üretim sürecinde tasarımcının iradesi ile Flusser'in ifade ettiği kara kutu ve algoritma kavramları ilişkisinden doğan otonom kararlar arasındaki çatışma noktaları belirlenmiştir. Bu evrede, tasarımcının otonom bir yaratıcıdan ziyade, "aparatin programı içinde oynanan bir operatör" (Flusser, 2013, s. 20) konumuna dönüşüp dönüşmediği değerlendirilmektedir. Üçüncüsü, ikonolojik yorumlama ile görsel tasarım çıktılarının insan sonrası tasarım paradigması içerisindeki konumu değerlendirilmiştir. Üretilen tasarım ürününün bir simülasyon olarak geleneksel tasarım disiplinine yönelik oluşturduğu ontolojik tehditler tartışılmıştır. Bu aşamada özellikle algoritmik yönetimsellik kavramı merkeze alınarak, sistemin veriyi rasyonalize etmesinin ve tasarımcıyı muhtemel olana yönlendirmesinin (Rouvroy ve Berns, 2013, s. 170) istatistiksel bir normlaştırma süreci yaratıp yaratmadığı kuramsal bir dayanak olarak incelenmektedir.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemi ile elde edilen bulgular tartışılmıştır. Örnekleme üç farklı kategoride düzenlenmiştir. Birinci grup (Grup A) Modernist Norm, ikinci grup (Grup B) Sentetik Hibritler, üçüncü grup (Grup C) ontolojik deformasyon olarak belirlenmiştir.

Amaçlı örnekleme yöntemi içerisinde tipik durum ölçütüne göre belirlenen modernist norm grubunu temsil eden beş adet görsel (Şekil 1-5) farklı difüzyon modelleri tarafından üretilmiştir. Ortaya çıkan görsel çıktılar modernist tasarımın rasyonel ve matematiksel ilkelerini otonom bir şekilde yeniden üretmeleri bakımından benzerlik göstermektedirler. YZ üretiminin tipografiyi bir görsel iletişim aracı olmaktan öte Baudrillard'ın ifade ettiği gibi estetize görüntüler ortaya koyan bir simülasyon nesnesine dönüştüğü ve tasarımcının bu noktadaki pozisyonunu ise Rouvroy & Berns'in ifade ettiği veri onaylama sürecine indirilmesi durumunu ortaya koyduğu söylenebilir.

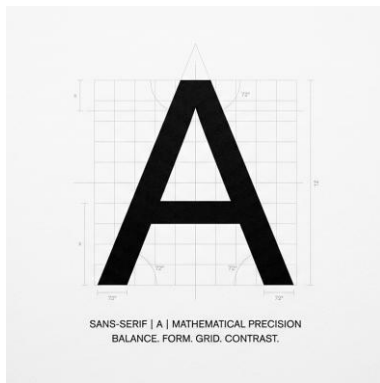
Örnekleme oluşturan üretken yapay zeka görselleri, modernist tipografinin üç temel ilkesini (sans-serif yazı, rasyonel geometri, ızgara tabanlı tasarım) yansıtmaktadır. Ortaya çıkan bu durum, YZ algoritmasının internet veri tabanından beslendiği modernist tasarım verilerinden istatistiksel norm ve estetik doğru yaratması durumunu ortaya koymaktadır. Örnekleme oluşturan beş görsel incelendiğinde yazılımın tasarımcıya sunduğu estetik ve teknik açıdan doğru üretilmiş görsellerin, Flusser'in ifade ettiği "tasarımcının iradesinin yazılım programı tarafından sınırlandırılması" argümanını doğruladığı söylenebilmektedir (Flusser, 2013, s. 29).



Şekil 1: Normatif Modernizm Grubu

Kaynak: Firefly YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 1 görseli "Latin letter A", "Helvetica inspired," "black and white", "centered" istemiyle üretilmiştir. "A" harfinin geometrik yapısı (Şekil 1), ızgara sistemi ve kesişim çizgileriyle birlikte düzenlenmiştir. Bu görsel, Flusser'in aparat teorisindeki gibi, tasarımcının harfi çizen değil, algoritmanın sunduğu rasyonel olasılıklar arasından en tipik olanı seçen bir operatöre dönüştüğünü göstermektedir (Flusser, 2013, s. 31). Harfin tasarımı, olası bir hatadan veya el işçiliğinden arınmış algoritmanın estetik bir çıktısı olarak değerlendirilebilir.

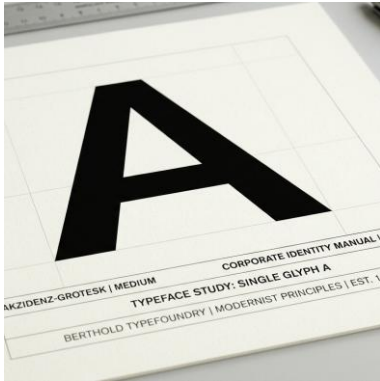


Şekil 2: Normatif Modernizm Grubu

Kaynak: Gemini YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 2 görseli, "Swiss Design typography", "letter A", "sans-serif", "mathematical precision", "balanced", istemiyle üretilmiştir. Şekil 2, harfin altında yer alan "Sans-serif, A, Mathematical Precision" etiketi, otonom üretim sürecinin analitik bir yapıda yaratmaya çalıştığı kendi kusursuzluğunu bir norm olarak ortaya koymaktadır. Rouvroy ve Berns'in belirttiği gibi sistem veriyi rasyonelize ederek tasarımcıyı muhtemel olana yönlendirmektedir (Rouvroy ve Berns, 2013, s. 170).

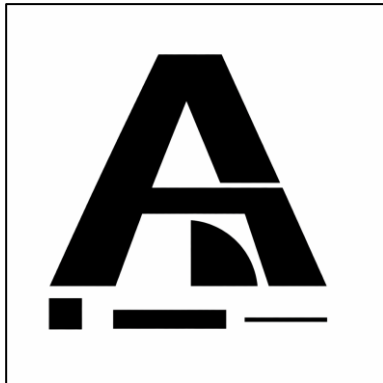
Flusser'in aparat teorisinde vurguladığı üzere tasarımcıyı yazılımın önceden tanımlanmış olasılıklar matrisine hapsedmektedir (Flusser, 2013, s. 31). Şekil 2 görselindeki düzenleme, Benjamin'in kavramsallaştırdığı aura kaybının nihai aşamasıdır, çünkü o bir insan tasarımı değil, anonim bir veri setinin mekanik otonomluğundan doğmuştur (Benjamin, 2012, s. 142). Bu durum, harfi fonetik bir gösterge olmaktan çıkarıp Baudrillard'ın ifadesiyle, kendi kendisini referans alan hiper-gerçekçi bir simülarka dönüştürmektedir (Benjamin, 2012, s. 23).



Şekil 3: Normatif Modernizm Grubu

Kaynak: Flux YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 3 görseli, “Modernist graphic design”, “single letter A”, “Akzidenz-Grotesk style”, “clean lines” istemiyle üretilmiştir. Şekil 3, bir kurumsal kimlik kılavuzunun sayfasını taklit etmektedir. Bu görsel, Rouvroy ve Berns'in algoritmik yönetimsellik kuramının ticari/kurumsal bir bağlama adaptasyonu olduğu söylenebilir (Rouvroy ve Berns, 2013, s. 173). Sistem, “A” harfinin sadece anatomisini değil, onun kurumsal kimlik içindeki görüntüsünü ve belgelenmesini de simüle etmektedir. Bu, tipografinin bir kurumsal anlam taşıyıcısı olmaktan çıkıp, o anlamın hiper-gerçekçi bir simülasyonuna dönüştüğünün örneği olarak verilebilir.



Şekil 4: Normatif Modernizm Grubu

Kaynak: GPT Image YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 4 görseli, “Bauhaus inspired typography”, “letter A”, “geometric shapes”, “functional design”, “primary” istemiyle üretilmiştir. Şekil 4, bu grup içerisindeki diğer görsellere göre daha stilize bir “A” formundadır. Harf klasik modernist sans-serif geometrik tasarım anlayışındadır ama içindeki geometrik bloklar (yarım daire, kare, çizgiler) algoritmik bir halüsinasyon etkisi yaratmaktadır. Bu görsel, Hata Estetiğinin modernist norm içinde kendini göstermektedir. Ancak bu deformasyon, bir insan hatası değil, algoritmanın hata komutunu yorumlama biçimidir. Bu da Baudrillard'ın simülasyon kuramına bir başka örnektir.



Şekil 5:Normatif Modernizm Grubu

Kaynak: Ideogram YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 5 görseli “International Typographic Style”, “letter A”, “neutral expression”, “objective clarity” istemiyle üretilmiştir. Şekil 5’te diğer dört görselden farklılaşan bir “A” harfi tasarımı görülmektedir. Harfin sol bacağındaki tırnaklı yazı tipine karşılık gelen detay, klasik modernist yazı tipinden bir sapma göstermektedir. Ortaya çıkan bu tasarım bir iletişim eylemi olarak değil aslında bir simülasyon nesnesi olarak YZ tarafından tasarlanmıştır.

Yöntem olarak belirlenen tipik durum ölçütüne göre analiz edilen bu beş görsel, YZ’nin tipografiyi nasıl rasyonelleştirdiğini ve normalleştirdiğini göstermektedir. Beş görselin farklı difüzyon modelleri tarafından üretilmiş olmasına rağmen modernist rasyonaliteye kusursuz bir şekilde sadık kalmaları, Rouvroy ve Berns’in bahsettiği algoritmik normun tasarımı ne kadar baskın olduğunu gösterir. Dijital ortamda sıklıkla kullanılan yazı karakterlerinin çoğu belirli büyük şirketlerin tekelindedir, bu durumda bu alanda otorite sayılan şirketlerin dünyadaki tasarım algısını da yönettikleri çıkarımı yapılabilmektedir. Bu kusursuzluk, tasarım sürecinin artık insan kusurundan arındığı, saf algoritmik zekanın estetik bir çıktısı olan insan sonrası tasarım paradigmasının bir örneğidir.

Birinci grup kapsamında ortaya konulan sonuçlar doğrultusunda, Modernist Norm Grubu'nun amaçlı örneklem yöntemiyle analizi, makalenin ana argümanını olan YZ'nin tipografiyi simüle ettiği ve normlaştırdığı varsayımını bilimsel bir düzlemde doğruladığı çıkarımı yapılabilmektedir.

Bu alan YZ’nin yerel ve geleneksel estetik formları küresel Latin normuyla ekleme biçimini, amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen beş temsili görsel üzerinden incelemektedir. Analiz aşamasında bu hibritleşme sürecinin Baudrillard’ın ifade ettiği şekliyle bir hiper-gerçeklik yaratma durumu ile Rouvroy & Berns’in ifade ettiği algoritmik normlaştırma yoluyla kültürel derinliğin görselleştirilme sürecinin test edilmesi amaçlanmaktadır. Örneklemi oluşturan beş görsel genel anlamda incelendiğinde, hat sanatı, mürekkep dokusu ve kaligrafik düzenlemeler insan merkezli ve tarihsel derinliği olan unsurların, YZ aparatının programı dahilinde nasıl birer sentetik veriye dönüştüğünü göstermektedir.



Şekil 6: Sentetik Hibritler Grubu

Kaynak: Firefly YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 6 görseli, “Latin letter A”, “designed with Ottoman Calligraphy strokes”, “Thuluth style” istemiyle üretilmiştir. Şekil 6 görselinde “A” harfi, İslam hat sanatında bir yazı türü olan Sülüs hattını anımsatan yapıda düzenlenmiştir. Ancak morfolojik analiz, harfin anatomisinin hat sanatının matematiksel oranlarına (nokta ölçüleri) göre değil, Latin alfabesinin görsel rasyonalitesine göre şekillendiğini göstermektedir. Bu durum, Baudrillard’ın simülasyonun üçüncü aşamasını tanımlayan temel kavramlardan biri olan gerçekliğin yokluğunu maskeleyen simülasyon ifadesi ile örtüşmektedir. Harf hat eseri gibi görünmekte ancak hat sanatının ontolojik kurallarını taşımamaktadır (Baudrillard, 2011, s. 16).



Şekil 7: Sentetik Hibritler Grubu

Kaynak: Gemini Flash YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

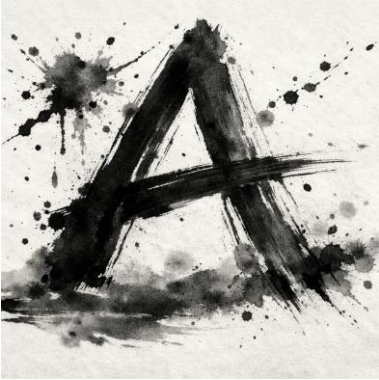
Şekil 7 görseli “Traditional Arabic hat art forming the shape of letter A”, “fluid black ink” istemiyle üretilmiştir. Şekil 7 görseli örneklemedeki en çarpıcı bulgulardan biri olarak ifade edilebilir. Görselde sadece kaligrafik bir “A” harfi değil, aynı zamanda harfi çizen bir kamyş kalem tutan el canlandırması yapılmaktadır. Bu görsel, Baudrillard’ın hiper-gerçeklik kavramı ile doğrudan örtüşmektedir. YZ sadece ürünü değil, o ürünün arkasındaki insan emeğini ve aurayı da canlandırmaya çalışarak sahte bir otantik sahne yaratmıştır. Harfın etrafındaki Arapça benzeri yazılar, anlamsal birer gösterge değil, sadece otantik görünme hissi veren görsel gürültülerdir.



Şekil 8: Sentetik Hibritler Grubu

Kaynak: IdeogramYZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 8 görseli “Hybrid typography”, “letter A”, “fusion of Gothic fraktur and Islamic calligraphy” istemiyle üretilmiştir. Şekil 8 görselinde dekoratif bir yazı stili olan Gotik Fraktur ve İslam kaligrafisinin birleşimi kullanılmıştır. YZ harfi tamamen bir lüks tüketim nesnesi veya dekoratif logo formuna indirgediği söylenebilmektedir. Rouvroy ve Berns’in (2013) belirttiği gibi, algoritma farklı kültürlerin tarihsel yükünü boşaltarak onları tek bir pürüzsüz sentetik hibrit normunda birleştirmektedir. Burada harf artık okunmak için değil, algoritmik bir stil olarak tüketilmek içindir.



Şekil 9: Sentetik Hibritler Grubu

Kaynak: GPT Image YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir



Şekil 10: Sentetik Hibritler Grubu

Kaynak: IdeogramYZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 9-10 görseli “Japanese Shodo ink wash style forming Latin letter A”, “Zen aesthetic”, “expressive brush” istemiyle üretilmiştir. Şekil 9 ve Şekil 10 görsellerinde fırça, mürekkep ve kâğıt kullanılarak Kanji (Çin karakterleri) ve Kana harflerinin sanatsal bir şekilde yazıldığı geleneksel Japon kaligrafi sanatı olan Shodo kullanılmıştır. Japon kültüründen doğan, sadelik, denge ve doğallık temeline dayanan minimalist bir felsefe olan zen estetiği, Suzuki’nin vurguladığı gibi nesnelerin ardındaki mutlak boşluğu ve yapaylıktan uzak eylemi merkeze alarak, hatanın ve rastlantısallığın nasıl programlanmış bir hata haline geldiğini gösterir (Suzuki, 2019, s. 94). Flusser’in kavramsallaştırdığı üzere jest felsefesi, belirsiz fikirleri veya karmaşık duyguları, bedensel hareketler (el, baş, yüz) aracılığıyla somut, tekil eylemlere dönüştüren bir iletişim ve varoluş biçimini inceler (Flusser, 2014, s. 74). Bu bağlamda mürekkep sıçramaları ve fırça izleri, gerçek bir jestin sonucu değil, yazılımın Zen stili şablonunu uygulama sonucudur. Doğu’nun boşluk ve jest felsefesi, Latin “A” harfinin geometrisini dolduran birer fırça dokusu seviyesine indirgenmiştir.

İkinci grup incelemesinde YZ, yerel kültürleri (Arap, Japon, Osmanlı) tarihsel bağlarından kopararak onları Batı merkezli tasarım normları için bir anlamda egzotik kaplama malzemesi olarak kullanmaktadır. Şekil 7’deki kamış kalem örneğinde olduğu gibi, Benjamin’in bahsettiği aura, YZ ile artık istemler aracılığıyla simüle edilen bir efekt haline gelmiştir. Farklı alfabelerin ve yazı geleneklerinin Latin alfabesinin formuna eklemleme çabası tasarımda algoritmik bir yönetimsellik ve kültürel bir düzleşme yarattığı söylenebilmektedir.

Bu alan, yapay zekânın (YZ) harf anatomisi üzerindeki deformasyonu, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen beş temsili görsel üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. İncelemede, deformasyon sürecinin aslında bir harf simülasyonu yarattığı, Rouvroy & Berns’in tarif ettiği algoritmik denetim yoluyla hatanın bir stil haline getirildiği öngörülmektedir (Rouvroy & Berns, 2013, s. 173). İnsan sonrası tasarım paradigması ile ortaya çıkan içerisinde yeni sentetik görsel dilin ortaya konulması amaçlanmaktadır (Braidotti, 2013, s. 143). Örneklemedeki görseller, Flusser’in aparat kuramı bağlamında, YZ yazılımının önceden tanımlanmış hata programını nasıl bir estetik çıktıya dönüştürdüğünü göstermektedir (Flusser, 2013, s.31). Burada karşılaşılan hata durumu aslında rastlantısal bir durum değil artık tasarlanmış bir süreç olarak ifade edilebilmektedir.

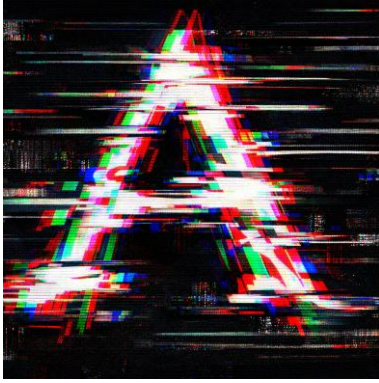


Şekil 11: Ontolojik Deformasyon Grubu

Kaynak: Firefly YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 11 görseli, “Abstract letter A, melting digital pixels” istemiyle üretilmiştir. “A” formu karmaşık, herhangi bir üslup veya dönem özelliği taşımayan bir anlamda anonim gliflerden oluşmuş biyolojik bir doku ve sentetik bir yüzey tasarlanmıştır. Bu durum bir harf tasarımının yapı bozumu olarak değerlendirilmemelidir. Harf görüntüsü bütünlüğü bozulmuş veriyle hiper-gerçekçi bir görüntüdür. “A” harfi fonetik değerini kaybetmiş sadece bir görsel

doku haline gelmiştir. Bu deformasyon durumu operatörün kontrolünde olmayan, algoritmanın otonom kararlarıyla şekillenen bir hata olarak değerlendirilmelidir.



Şekil 12: Ontolojik Deformasyon Grubu

Kaynak: GPT Image YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 12 görseli, “Glitch art typography” istemiyle üretilmiştir. Bu görsel, hata kavramının Baudrillard’ın ifade ettiği simülasyonunun nihai aşaması olarak değerlendirilebilir. YZ, harfin anatomisini parçalayan görüntü yırtılması ve renk kayması efektlerini kusursuz birer estetik unsur olarak uyguladığı söylenebilir. Hata durumu rastlantısal bir teknik arıza değil, kusursuzca taklit edilmiş bir hata simülasyonudur. Harfin okunabilir kalması, onun gerçekliğine değil, sistemin onu harf gibi göstermek için kurduğu hiper-gerçekçi kurguya işaret ettiği söylenebilir.



Şekil 13: Ontolojik Deformasyon Grubu

Kaynak: Gemini Flash YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 13 görseli, “Post-human typography” ve “biological growth patterns” istemiyle üretilmiştir. Bu görsel çalışmanın insan sonrası tasarım perspektifini en güçlü şekilde kanıtlayan bulgulardan biri olduğu söylenebilir. Harf formu, karmaşık teknik çizimler üzerine yerleştirilmiş, otonom biyolojik büyüme dokularıyla (kökler, ağ yapılar) parçalanmıştır. Tasarım kurgusu, organik ile sentetik dokunun ortak bir yaratım sürecidir. Harf tasarımı bu noktada özde insan için değil, sentetik bir yaşam formu olarak tasarlanmıştır.



Şekil 14: Ontolojik Deformasyon Grubu

Kaynak: IdeogramYZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

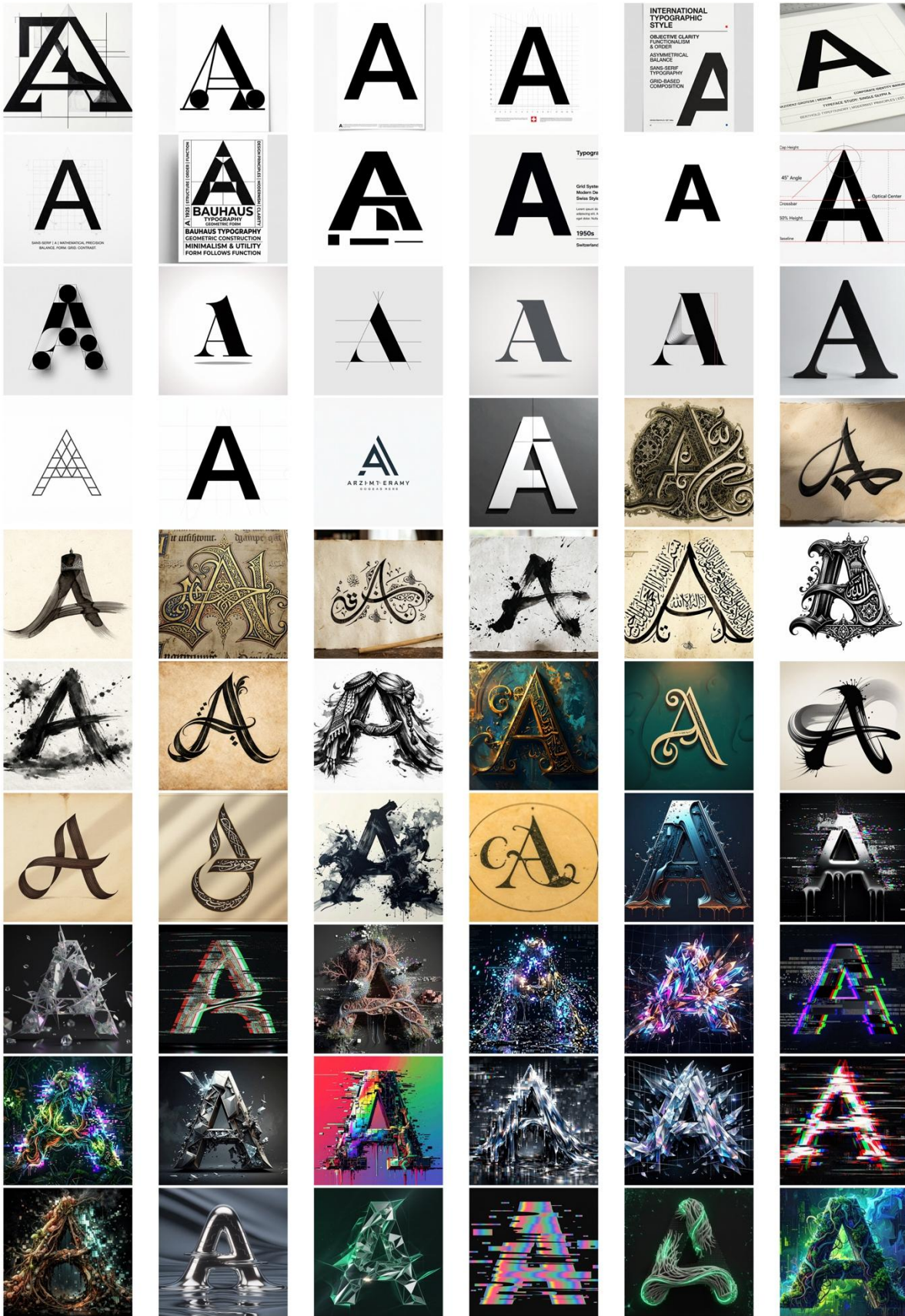
Şekil 14 görseli “Fragmented geometry” ve “3D crystalline structures” istemiyle üretilmiştir. Harfin bir dilin göstergesi olmaktan öte bir resim nesnesi olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. “A” harfi bir form olarak görünse de anatomik olarak parçalanmış, geometrik ve alfabetik olmayan bir halüsinasyon nesnesine dönüşmüştür. Bu, bir harfin anatomisini değil, harfin fikrini simüle eden bir hiper-harf olarak değerlendirilmelidir. Bu durum Rouvroy ve Berns’in belirttiği gibi, otonom algoritmanın normlaştırdığı ve kontrol ettiği otonom bir estetik doğru inşa etme eylemidir.



Şekil 15: Ontolojik Deformasyon Grubu

Kaynak: Flux YZ Modeli Tarafından Üretilmiştir

Şekil 15 görseli Şekil 11 görselindeki “Abstract letter A”, “melting digital pixels”, “algorithmic error”, “data corruption” aynı istemle üretilmiştir. Görsel, halüsinasyon ve ontolojik kavramlarının eksikliği gösteren iyi bir örnek olarak değerlendirilebilir. Harfin temel anatomik yapısı görülebilirken, görsel açıdan dijital bozulmanın estetik bir unsur olarak kullanılması olarak ifade edilen “glitch” etkisinde düzenlenmiştir. Bu düzenleme biçimi ile tipografinin dilsel ve morfolojik bütünlüğünün tamamen kaybolduğu, Baudrillard’ın ifade ettiği simülasyonun üçüncü evresidir. Bu durumu Gerçekliğin yokluğunu maskeleyen bir imaj olarak tanımlamıştır. Bu çıktı, insan sonrası bir estetiğin nihai dışavurumu ve tipografinin post-tipografik bir halüsinasyon nesnesine dönüştüğünün güçlü kanıtlarından biri olarak görülebilir.



Şekil 16: YZ Modelleri Tarafından Üretilen 60 Görsel

Kaynak: Firefly, GPT Image, Gemini Flash vb. YZ Modelleri Tarafından Üretilmiştir

SONUÇ

YZ'nin görsel üretim sürecinde görsel iletişim tasarımı ve tipografi disiplinleri üzerindeki etkisi teknik açıdan bir kolaylaştırıcı olmanın ötesinde, ontolojik bir kırılma ve eleştirel bir sorun olarak ele alınmıştır. "A" karakteri

üzerinden yürütülen deneysel süreç ve amaçlı örnekleme analizi yöntemi ile tipografinin geleneksel işlevlerinden koparak bir simülasyon nesnesine dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Burada önemli olan bir diğer nokta ise tasarım ya da görsel üretim sürecinde tasarımcının öznelliğinin tartışmaya açılmasıdır. Araştırma tasarımcının bu süreçte öznel olmadığını tam tersine algoritma tarafından kuşatıldığını kanıtlamaktadır.

Yapılan incelemeler algoritma tarafından üretilen tipografinin harfi bir dil göstergesi olmaktan çıkarıp sadece bir görsel doku haline getirdiğini göstermektedir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, YZ tarafından üretilen harfler, artık bir sesi veya anlamı temsil etmemektedir. Aslında sadece bir harf gibi görünmektedir. Bu durum, tipografinin temel taşı olan okunabilir olma ilkesinin yerini, algoritmanın oluşturduğu bir tasarım çıktısına bırakmaktadır. Gelecekte tipografi, bir bilgi aktarım aracı olmaktan ziyade, insan sonrası bir estetiğin dekoratif bir katmanı haline gelme riskini taşımaktadır.

Flusser'in aparat teorisi uyarınca tasarımcının rolü biçim verenden, yazılımın sunduğu olasılıklar havuzundan seçen bir operatöre evrilmiştir. Bu durum görsel iletişim tasarımcısı açısından YZ ile görsel üretim sürecinde eleştirel bir bakış açısı geliştirilmesi gerekliliğini göstermektedir. Bu bağlamda tasarımcı, algoritmanın sunduğu en muhtemel sonucu onaylayan kişi değil algoritmanın önyargılarını, kültürel dışlamalarını ve simülasyon katmanlarını çözümlen bir stratejist olmalıdır. Tasarım eğitimi, artık sadece araç kullanmayı değil, algoritma sistemlerinin ideolojik yapısını deşifre etmeyi merkeze almalıdır. Algoritmik yönetimsellik kavramı, tasarımda tehlikeli bir kültürel düzleşme yaratmaktadır. Batı merkezli veri setleriyle eğitilen YZ modelleri, yerel estetik dillerin (Hat sanatı, yerel alfabeler vb.) ne söylediğini değil, nasıl görüldüğünü ön plana çıkararak bir anlamda stilistik filtreye indirgeyerek normalleştirilmektedir.

Üretken yapay zeka, görsel tasarım sürecini ortadan kaldırmamakta, ancak onu tarihsel, yapısal ve kültürel bağlamından kopararak bütünüyle sentetik bir zemine taşımaktadır. Bu durum, Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim çağında sanat yapının biricikliğini ve "şimdi ve buradallığını" niteleyen aura kavramının, yapay zeka çağında ontolojik bir mutasyona uğramasına yol açar. Geleneksel tipografide aura, mürekkebin kağıda geçişindeki rastlantısallık, malzemenin dokusu ve tasarımcının fiziksel jestleriyle somutlaşırken, difüzyon modellerinde bu bedensel iz tamamen kaybolmaktadır. Yapay zeka, verili olanı kopyalamanın ötesine geçerek büyük veri setlerini simüle eden yeni bir evre başlatmıştır. Post-hümanist dönüşüm içerisinde aura, artık tasarım çıktısının plastik yüzeyinde bulunamaz. Aura istatistiksel normları onaylayan mekanik bir operatörlük sürecinde değil, tasarımcının algoritmik yapıları deşifre eden ve kültürel hegemonyaya meydan okuyan eleştirel iradesinde aranmalıdır.

KAYNAKÇA

- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231-274. <https://izlik.org/JA98FN96XR>
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel deęiş tokuş ve ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Becer, E. (2024). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Benjamin, W. (1936). *The work of art in the age of mechanical reproduction*.
- Benjamin, W. (2012). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. John Wiley & Sons.
- Flusser, V. (2013). *Towards a philosophy of photography*. ReaktionBooks.
- Flusser, V. (2014). *Gestures* (N. A. Roth, Çev.). University of Minnesota Press.
- Heidegger, M. (1971). *Poetry, language, thought* (A. Hofstadter, Çev.). Harper & Row.
- Kaya, E. (2024). Foucault'da yönetimsellik düşüncesi ve biyopolitika. *Bitlis Eren Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 287-300. <https://izlik.org/JA86KA66RG>
- Özbek, M. (2000). Walter Benjamin okumak-I. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 55(3).
- Panofsky, E. (1982). *Meaning in the visual arts*. University of Chicago Press. (Orijinal çalışma basım tarihi 1955).
- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Algorithmic governmentality and prospects of emancipation. *Réseaux*, 177(1), 163-196.

- San, E. (2022). Bernard Stiegler'in teknoloji felsefesi problemleri: Algoritmik yönetimsellik ve bilişsel proleterleşme. *ViraVerita E-Dergi*, 15, 105-135. <https://doi.org/10.47124/viraverita.1103061>
- Suzuki, D. T. (2019). *Zen ve Japon kültürü* (A. Alkan, Çev.). Alabar Kitap.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılâp Kitabevi.